

Escape Room in a box - L'expérience du loup-garou

Description du contexte

Il faut 60 à 90 minutes pour jouer à une partie d'escape room in box. 2 à 8 joueurs doivent résoudre des énigmes, déchiffrer des codes et trouver des indices cachés afin de s'échapper. Le matériel nécessaire à ce jeu peut être trouvé sur EscapeRoomInABox.com.

Particularités :

- Il existe de nombreux supports imprimables, mais si les enseignants veulent tester le jeu eux-mêmes, le jeu n'est pas gratuit (il coûte ~20 \$ US sur Amazon).
- Le jeu a déjà des rôles définis pour chaque joueur, y compris le rôle du maître du jeu. Ce jeu est très facile à utiliser car il est livré avec des outils préfabriqués, tels que le bocal d'antidote, la boîte de biorisques, la boîte avec des marques de griffes, le crayon et le bloc-notes. Il crée un environnement complet et immersif, accessible à chaque élève. Qu'ils soient à la recherche d'un antidote ou d'une amulette, les élèves prendront plaisir à se creuser les méninges pour résoudre des problèmes complexes et trouver des indices astucieux. Ce qui est bien avec ce jeu, c'est qu'il est rejouable puisqu'il inclut des remplacements pour les éléments qui sont utilisés pendant le jeu et des instructions pour reconstruire la boîte. Il comprend également un " script de maître de jeu " pour l'enseignant afin qu'il prenne en charge certains éléments.
- Il est limité dans le temps et le jeu est confiné à une boîte, les enseignants devraient donc réfléchir à la façon dont il pourrait être traduit dans une salle de classe.

Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues ?

Il est très utile pour l'enseignement des langues car il permet d'évaluer les connaissances des élèves en anglais, qu'il s'agisse du sens des mots ou de leur orthographe. Même si un élève ne parle pas couramment l'anglais, il existe des énigmes qui ne nécessitent pas de connaissances en anglais. Les élèves peuvent s'entraider et renforcer l'équipe. Mais il ne faut pas oublier que les autres élèves doivent maîtriser l'anglais pour trouver l'indice et s'échapper de la pièce.



Escape Room in a box - L'expérience du loup-garou

Ressource :

ESCAPE ROOM IN A BOX The Werewolf Experiment, [Online]. Available at:

<https://www.amazon.com/Escape-Room-Box-Werewolf-Experiment/dp/B0752PGG2K> (Last accessed: 01 March 2021)

