



/ Louis Graulich et Pierre Outers

SORTEZ-VOUS DE LÀ !

PROPOSITION DE SÉQUENCE DIDACTIQUE RELATIVE À L'UAA 5 À PARTIR DU JEU *UNLOCK!*

1. Introduction

À l'heure actuelle, de nombreux « *escape games* » voient le jour, en Belgique et dans le monde. Le principe est simple : les participants sont enfermés dans une pièce, l'« *escape room* » – celle-ci est décorée en lien avec un univers spécifique –, et ils doivent résoudre des énigmes, parfois très complexes, afin de s'échapper de cette pièce dans le temps imparti (environ une heure).

Ce principe a été traduit en jeu de société : l'entreprise Asmodee a créé la série de jeux *Unlock!* qui fait fureur et a même reçu plusieurs prix dont le Prix As d'Or 2017. Dans cet article, nous vous proposons une séquence didactique relative à l'UAA 5 – et plus particulièrement au processus de transposition –, avec une exploitation de cette série de jeux *Unlock!* de A à Z.

2. Unlock!

À ce jour, la série *Unlock!* a été déclinée en sept boîtes, chacune comprenant trois « *escape games* » dont le scénario est écrit par Cyril Demaegd. À l'aide d'un *smartphone* et de soixante cartes, l'équipe (de deux à six joueurs) doit relever un défi : retrouver une pierre précieuse, surveiller une cargaison, résoudre une énigme criminelle, etc. Il s'agit de combiner des cartes, de déchiffrer des codes, d'observer des détails cachés, etc., le tout en une heure maximum.





SORTEZ-VOUS DE LÀ !

(suite...)

Voici quelques-uns des univers proposés dans la série, choisis pour leur lien avec un sous-genre littéraire fréquemment travaillé en classe de français dans l'enseignement secondaire.

À la poursuite du Lapin Blanc (fantastique/merveilleux) : « Découvrez le pays des Merveilles et ses étranges personnages. Ne tardez pas, aidez Alice à s'en échapper à temps ! »

La Maison sur la colline (fantastique/horreur) : « Que se passe-t-il dans ce manoir délabré ? Explorez les pièces sinistres et déjouez la malédiction qui hante ces lieux désolés. »

Perdus dans le ChronoWarp (science-fiction) : « La machine à voyager dans le temps du professeur Alcibiade Tempus s'emballe et c'est à vous qu'il revient de tout remettre en ordre ! »

Sherlock Holmes sur le fil (policier) : « Le maître des détectives fait face à une affaire des plus étranges. Pouvez-vous l'aider dans les méandres de son enquête ? »

Tombstone Express (western) : « Ce train contient une précieuse cargaison et quelque chose vous dit que votre voyage ne sera pas de tout repos. »

3. Proposition de séquence didactique

Pour vous proposer cette séquence, nous nous sommes basés sur le modèle souvent suggéré par les programmes des divers réseaux en Communauté française. La séquence tournera autour de l'UAA 5 – « S'inscrire dans une œuvre culturelle » – et du processus de transposition. En lien avec le référentiel pour la section de transition (2018), il s'agira en effet de transposer de

façon sérieuse une œuvre culturelle complète en passant d'un langage multimédiatique à un langage écrit. Si l'on se réfère au document

valable pour la section de qualification (2014), il sera alors question de transposer sans parodier une œuvre culturelle (sens général) en langage écrit.

À condition d'être adaptée à l'âge et aux compétences des élèves, la séquence pourra s'adresser à une classe de transition ou de qualification, du deuxième ou du troisième degré : à vous de choisir ! Elle pourrait durer une douzaine de périodes, en fonction des choix que vous opérerez.

3.1. Mise en situation

Lors de cette première étape, nous vous proposons deux activités de départ, dont aucune n'est indispensable en soi, mais qui peuvent tout à fait être réalisées successivement. Dans un premier temps, il s'agirait de permettre à la classe, par groupes de trois-quatre élèves, de tester un jeu **Unlock!** sans autre consigne que de s'amuser. Bien entendu, cela nécessite de votre part de disposer de plusieurs boîtes (au moins deux) et de deux périodes consécutives, car la durée du jeu est d'au moins une heure. Un tutoriel est présent dans chaque boîte et vous permet de laisser les élèves gérer entre eux la découverte du jeu. Notez que l'usage du **smartphone** est obligatoire.

Dans un second temps, nous vous proposons de mettre le jeu **Unlock!** en perspective grâce à un choix de textes relatifs au phénomène des « **escape games** » (cf. rubrique « Pour suivre ? »). Si cette étape n'est pas essentielle, elle permet cependant aux élèves de prendre de la hauteur en réfléchissant aux différents moyens utilisés par les concepteurs de ces jeux pour satisfaire le besoin d'évasion et de mise en scène de soi des participants. Les élèves pourront aussi réfléchir à l'importance d'un scénario crédible permettant à chacun de trouver un rôle qui lui convient ainsi qu'à la répartition des tâches dans le travail de groupe qui leur sera demandé à travers la séquence didactique que nous vous proposons. Plus largement, le contenu des articles proposés permettra de mener en classe une réflexion sur le regain d'intérêt actuel pour les jeux de société.

La séquence pourra s'adresser à une classe de transition ou de qualification, du deuxième ou du troisième degré.

3.2. Production initiale

Si cette étape de production initiale convient à vous-mêmes et surtout à vos élèves, nous vous proposons de leur demander de transposer le tutoriel du jeu en texte narratif. L'intérêt est qu'il reprend exactement le principe du jeu, mais dans un temps plus réduit (dix minutes) et avec une difficulté moindre (pas d'intervention de personnages, un seul lieu, etc.). Il conviendrait de laisser aux élèves une à deux périodes de cours pour ce faire. Leurs productions seraient ensuite analysées – par vous, par des groupes, par la classe – afin de déterminer quels apprentissages sont nécessaires pour réaliser la tâche finale de transposition d'un jeu *Unlock!* en texte narratif.

3.3. Ateliers de structuration

Arrive ensuite le moment des apprentissages. Nous vous proposons d'opérer une sélection parmi les idées ci-dessous, en fonction du niveau de vos élèves, de leurs acquis préalables, de ce qui vous intéresse, de ce qui leur aura semblé nécessaire lors de la production initiale, etc. Aucun atelier n'est indispensable en soi, mais il nous semble qu'ils permettent chacun de réaliser la tâche de transposition d'un jeu en texte narratif. D'autres peuvent aussi être ajoutés !

- Schéma narratif de Larivaille et/ou schéma actantiel de Greimas. Le schéma narratif, souvent abordé dès le premier degré, devrait permettre aux élèves d'organiser leur texte narratif en une suite cohérente. Le schéma actantiel, quant à lui, leur sera utile pour attribuer à chaque élément du jeu sa juste place dans la quête du personnage principal.

- Éléments de narratologie. Dans la mesure où la tâche finale consiste en la rédaction d'un texte narratif, peuvent être (re)vues – et directement fonctionnalisées ! – des notions comme la focalisation (zéro, interne, externe), le type de narrateur (hétérodiégétique, homodiégétique, autodiégétique), le rythme (sommaire, scène, analyse, etc. : de quoi rendre compte du chronomètre qui avance...), etc. L'élève fera ainsi des choix conscients.

- Décrire un lieu. Certaines des cartes qui placent le joueur dans un lieu spécifique sont très stylisées et très belles au demeurant. Il reviendra donc aux élèves de décrire ces lieux pour plonger le lecteur du texte narratif dans l'ambiance du jeu *Unlock!* choisi.





SORTEZ-VOUS DE LÀ !

(suite...)

- Décrire un personnage. Certains des jeux font intervenir des personnages, qu'il faut parfois observer très finement pour avancer dans l'énigme. Il conviendra donc de les décrire avec suffisamment de détails pour bien permettre au lecteur de se les imaginer.



- Insérer un dialogue dans un texte narratif. Certains personnages communiquent des informations qui permettent aux joueurs de progresser

grâce à des indices ou qui leur font perdre du temps par de fausses pistes. Il est donc important de les intégrer au texte.

- Caractéristiques du sous-genre littéraire. Si nécessaire, celles-ci pourraient être travaillées selon des modalités que vous choisiriez et qui seraient connectées à d'autres UAA que l'UAA 5. Voici une série de propositions, à adapter évidemment : les élèves pourraient être chargés de sélectionner des informations (UAA 1) dans un texte sur la science-fiction, de réunir des documents (UAA 1) sur le fantastique, de résumer un texte sur le policier (UAA 2), de réaliser un tableau de comparaison (UAA 2) entre plusieurs sous-genres, etc.

3.4. Production finale

Lors de la réalisation de la production finale, il sera demandé aux élèves, réunis en groupe, de transposer l'intégralité d'un jeu *Unlock!* en texte narratif, à l'aide des différents apprentissages réalisés durant la séquence. Selon votre contexte, cette tâche pourra être réalisée en classe ou à domicile. Les productions des élèves pourront faire l'objet d'une lecture collective par la classe, d'une amélioration grâce aux commentaires d'autres élèves, d'une publication à l'école, etc. D'autres groupes peuvent également comparer le texte littéraire ainsi produit avec le jeu initial.

3.5. Prolongements

Il est possible de prolonger la séquence par un travail sur une autre UAA. Vous pouvez travailler l'UAA 3 en demandant aux élèves de rédiger un avis argumenté sur les jeux de société et leur recrudescence actuelle ou une demande écrite à la direction pour obtenir l'autorisation d'aller participer à un « *escape game* ». L'UAA 4 peut être travaillée autour d'une négociation pour identifier le texte qui serait envoyé à l'entreprise Asmodee. Il est possible enfin de demander aux élèves – dans le cadre de l'UAA 6 – de rédiger un récit d'expérience d'une rencontre avec une œuvre culturelle, soit un jeu *Unlock!* soit un des textes rédigés par un autre groupe d'élèves.

POUR SUIVRE ?

https://www.rtbf.be/info/societe/detail_escape-games-le-succes-des-jeux-d-evasion?id=9578360

<https://www.lefigaro.fr/sortir-paris/2019/02/13/30004-20190213ARTFIG00027-l-escape-game-decrypte-par-un-sociologue.php>

<http://www.leparisien.fr/economie/business/escape-games-les-entreprises-en-sont-folles-08-07-2019-8112111.php>