

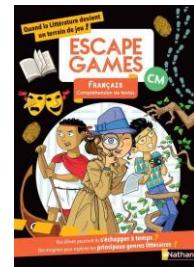
## ESCAPE GAME FRANCAIS CM1 ET CM2

Compréhension de textes

EAN 13

9782091252315

CODE UGAP



Chaque escape game est construit à partir d'un texte et de deux posters. Les textes sont des extraits d'auteurs de littérature jeunesse (H. Ben Kemoun, B. Friot, H. Montardre...), de difficulté croissante et de genres variés (roman fantastique, nouvelle policière, récit mythologique, récit de vie et théâtre).

## POUR ENSEIGNER AUTREMENT GRÂCE À UNE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE INNOVANTE !

- Des énigmes enthousiasmantes pour créer une dynamique de classe et travailler la **coopération** entre élèves.
- Une **immersion dans un univers ludique et motivant** pour faciliter le réinvestissement des connaissances et des compétences.
- Idéal pour créer une respiration et un **temps fort** dans la vie de la classe.

# COMMENT ÇA MARCHE ?

## 1 Les élèves s'entraînent :

Une « zone d'entraînement » pour les élèves avant de commencer l'enquête



## 2 L'enseignant lance le jeu avec le storytelling : immersion dans l'univers

immersion dans l'univers



5 mn

## 3 Les élèves mènent l'enquête :

1<sup>er</sup> poster de jeu

15/20 mn



Ils terminent l'aventure avec le 3<sup>e</sup> poster de jeu

15/20 mn



Ils débloquent le 2<sup>e</sup> poster de jeu et continuent l'enquête

15/20 mn

Pendant le jeu :  
L'enseignant-e valide les réponses des élèves et leur donne des indices si nécessaire grâce au guide pédagogique

## 4 Remise des cartes victoire

Mise en commun

15 mn

