

CODE INCLUSION 2021 | ESCAPE GAME

Code inclusion

Jeu d'évasion pédagogique
autour de l'éducation inclusive

COORDONNÉ PAR
MAUD VÉDÉRINE

Code inclusion

Code inclusion est une création originale de l'Inspé Normandie Rouen-Le Havre, en partenariat avec Réseau Canopé Normandie, soutenue financièrement par l'université de Rouen Normandie, dans le cadre du dispositif « Accompagnement et réussite des étudiants 2019 (ARE) ». Le genre masculin est utilisé comme générique pour rendre le texte plus lisible. Néanmoins, joueurs, participants, enseignants, étudiants font évidemment référence aussi bien à des femmes qu'à des hommes.

Si vous avez des questions sur cet *escape game*, vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante : code.inclusion@univ-rouen.fr.

- 3 Introduction
- 5 Organigramme du jeu
- 6 Briefing
- 8 Présentation du jeu
- 9 Installation du jeu
- 14 Découverte de l'aspect historique de l'éducation inclusive
- 21 Le rôle de l'institution dans l'évolution et la mise en œuvre de l'éducation inclusive
- 28 L'adaptation pédagogique des contenus : un élément clé de l'éducation inclusive
- 38 Débriefing

Directrice de publication

Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia

Tatiana Joly

Directeur artistique

Samuel Baluret

Responsable artistique

Isabelle Guicheteau

Auteurs du dossier

Diane Bedoin, Julien Despois,

Sébastien Hofman, Adeline Mahieu

Cheffe de projet

Maud Védérine

Coordination éditoriale

Céline Fresquet

Chargé de suivi éditorial

Aurélien Brault

Mise en pages

Aurélien Jaumouillé

Conception graphique

Gaëlle Huber

Isabelle Guicheteau

ISSN : 2425-9861

© Réseau Canopé, 2021

(établissement public

à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Remerciements

Les auteurs adressent leurs remerciements à :

- Charlotte Henocque pour la vidéo de présentation du jeu ;
- Michael Freudenthal pour son expertise ;
- les étudiants, enseignants, conseillers pédagogiques, médiateurs, qui ont testé l'*escape game*.

DIFFUSION ET UTILISATION

Code inclusion est sous licence *Creative Commons* (BY, NC, SA).

De ce fait, vous pouvez :

- le partager, le copier, le diffuser par tout moyen ou format ;
- l'adapter, le transformer en partie ou totalement ;
- l'utiliser comme support pour créer un autre jeu.

Pour ce faire, deux conditions doivent être respectées :

- que l'œuvre soit créditée (création de l'Inspé Normandie Rouen-Le Havre en partenariat avec Réseau Canopé et l'Atelier Canopé 76 – Mont-Saint-Aignan) ;
- que ce ne soit lié à aucune utilisation commerciale.

Introduction

QU'EST-CE QU'UN JEU D'ÉVASION ?

Un *escape game* est un jeu d'évasion grandeur nature. Le principe consiste à fouiller une pièce, collecter des indices, résoudre des énigmes et/ou s'échapper dans un temps limité. Le jeu d'évasion devient pédagogique (*serious escape game*) lorsqu'un temps de débriefing est ajouté visant un retour sur les contenus de formation abordés durant le jeu. Ce type de jeu, qui a initialement vu le jour au début des années 2000 au Japon, connaît un succès croissant en France auprès du grand public. Des recherches menées témoignent également de l'intérêt scientifique de ces jeux, notamment dans le cas de leur utilisation comme support pédagogique. Dans le jeu présenté, l'univers de l'école est utilisé, le décor est une salle de classe et les contenus abordés sont en lien avec l'éducation inclusive. Il s'adresse en priorité aux étudiants en masters MEEF¹ dans les Inspé² qui préparent et passent le concours de PE³, PLC⁴ ou CPE⁵. Il peut également servir dans les cursus de pré-professionnalisation dans les départements à l'université pour les étudiants se destinant aux métiers de l'enseignement et de la vie scolaire. En formation continue, le jeu peut être à destination d'enseignants déjà en poste et souhaitant soit se spécialiser (dans le cadre de la formation Cappe⁶), soit s'acculturer à l'éducation inclusive. Il est enfin envisageable de l'utiliser auprès des personnels de l'université ou d'autres structures pour les sensibiliser à l'éducation inclusive.

POURQUOI AVOIR CONÇU CE JEU ?

La conception d'un jeu d'évasion pédagogique autour de l'éducation inclusive répond à des besoins de formation qui sont croissants. Deux enjeux sont à souligner.

Premièrement, ce jeu s'inscrit dans la réflexion actuellement engagée par la communauté universitaire autour de la pédagogie. D'une part, l'université fait face à une diversification des profils d'étudiants, tant en formation initiale que continue. Ils proviennent de cursus antérieurs variés et ne sont pas nécessairement familiers de l'enseignement supérieur et de ses modalités de fonctionnement. Il est nécessaire de leur proposer des pratiques d'enseignement et d'accompagnement adaptées, afin de favoriser la réussite de tous. D'autre part, la composante Inspé accueille des étudiants qui se destinent aux métiers de l'enseignement et de la formation. La formation professionnalisante, à destination de ces futurs enseignants, se doit d'allier théorie et pratique, de proposer des innovations pédagogiques et de développer une posture réflexive. Ainsi, le jeu d'évasion pédagogique offre une alternative au mode transmissif habituellement utilisé pour dynamiser les pratiques d'enseignement universitaire et pour rendre les apprentissages durables et transférables pour les étudiants.

Deuxièmement, ce jeu vise à promouvoir l'inclusion des publics à besoins éducatifs particuliers (BEP) qui est aujourd'hui devenue centrale. Elle est notamment promue au plan institutionnel par la loi sur le handicap du 11 février 2005 et par celle sur l'École du 8 juillet 2013. Les recherches scientifiques portant sur l'école inclusive, ou plus largement sur la société inclusive, sont aussi en pleine expansion. Les représentations comme les pratiques, les freins comme les leviers, liés au contexte d'inclusion, sont notamment étudiés. S'il est désormais nécessaire d'inscrire l'éducation inclusive dans les cursus de formation initiale et continue, elle n'est pas toujours facile à aborder avec les étudiants. Pour certains, elle renvoie à de forts enjeux personnels (parcours de vie en lien avec le handicap ou la difficulté scolaire) et/ou professionnels (peur d'être démunis face à ce public d'élèves en classe). Pour d'autres, elle entre peu en résonance avec leur expérience car ils n'ont pas été directement confrontés à l'inclusion et ne se sentent donc pas directement concernés. Face à cette situation contrastée, un jeu d'évasion pédagogique permet d'entrer dans l'inclusion par un moyen ludique et plus engageant pour tous.

Ainsi, l'objectif principal est la diffusion de l'inclusion auprès des étudiants, des enseignants et de la communauté éducative dans son ensemble en faveur de l'accueil d'élèves en situation de handicap et plus largement à besoins éducatifs particuliers (BEP).

1 Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation.

2 Institut national supérieur du professorat et de l'éducation.

3 Professeur des écoles.

4 Professeur des lycées et collèges.

5 Conseiller principal d'éducation.

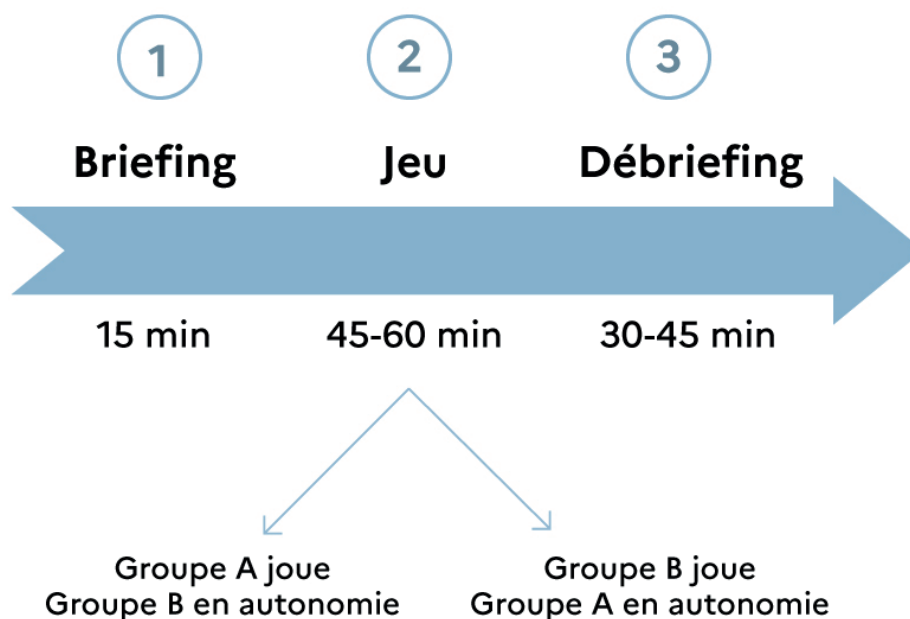
6 Certificat d'aptitude aux pratiques de l'éducation inclusive.

COMMENT METTRE EN PLACE CE JEU ?

Le jeu se déroule sur deux ou trois heures avec un groupe de neuf joueurs maximum (équivalent à un groupe de travaux pratiques à l'université), deux groupes pouvant jouer en alternance. Il se découpe en trois temps :

- le briefing pour présenter la mission à accomplir ;
- le temps de jeu en lui-même ;
- le débriefing pour faire émerger les contenus de formation abordés.

Les trois phases du jeu



© Réseau Canopé

La situation initiale de *Code inclusion* est transmise par une courte vidéo⁷ qui met en scène un enseignant sur le point de partir à la retraite. La mission confiée aux joueurs est de retrouver le mot de passe de son ordinateur qui contient les ressources nécessaires pour accueillir des élèves présentant des besoins spécifiques. Le scénario du jeu permet d'aborder des notions-clés de l'éducation inclusive. Il est composé de trois parties :

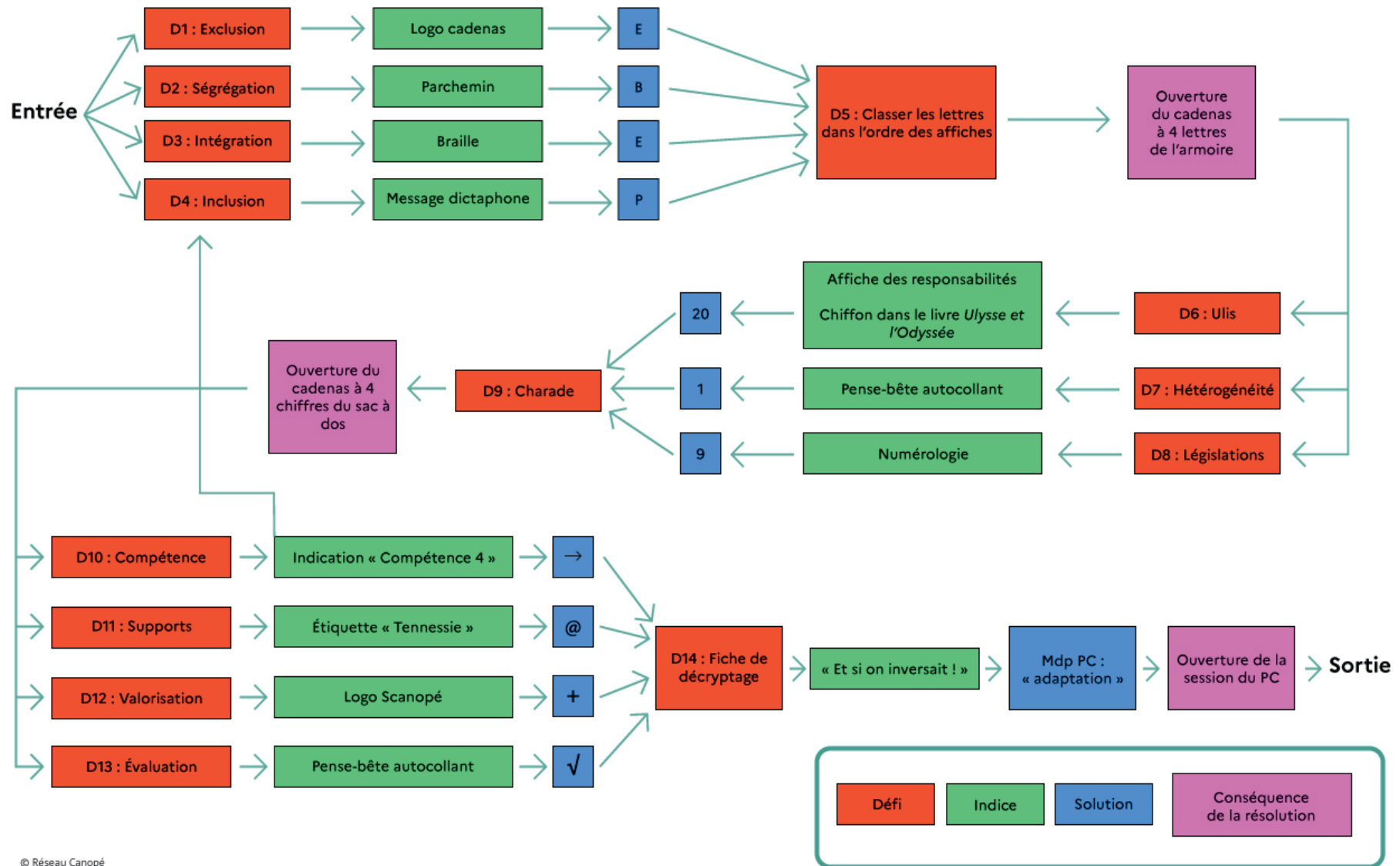
- historique : de l'exclusion à l'inclusion ;
- institutionnelle : autour des lois de 2005, de 2013 et de la circulaire de rentrée 2019 ;
- pédagogique : adaptations pour répondre aux BEP.

La mise en œuvre du jeu vise à sensibiliser, former et/ou préparer les étudiants au métier d'enseignant et à l'accueil d'un public d'élèves à BEP en classe mais aussi à créer un esprit de groupe et à favoriser le travail collaboratif entre pairs, ce qui constitue un autre attendu institutionnel pour de futurs enseignants.

Dans le cadre du jeu, les joueurs désignent les participants au jeu. Le maître du jeu est celui ou celle qui met en place le jeu, anime la partie et guide les joueurs.

⁷ Cette vidéo est à retrouver dans les contenus associés de ce jeu : www.reseau-canope.fr/notice/code-inclusion.html.

Organigramme du jeu



Briefing

🕒 15 minutes

Le jeu d'évasion nécessite, au préalable, la transmission d'informations aux joueurs. Pour cela, un temps de briefing précède la phase de jeu. Dans l'idéal, ce briefing a lieu dans une pièce qui jouxte celle dans laquelle se déroule le jeu. Voici quelques conseils pour le bon déroulement du briefing.

INTRODUCTION

Cette phase préliminaire permet au maître du jeu et aux joueurs de faire connaissance et d'introduire le jeu d'évasion pédagogique :

- rappeler que la conception de ce jeu est issue d'un partenariat entre l'Inspé Normandie Rouen-Le Havre, Réseau Canopé Normandie, le Service des usagers du numérique et le Centre de formation continue de l'université Rouen Normandie ;
- organiser un tour de table de manière à ce que chacun puisse se présenter et identifier ses partenaires de jeu (notamment si les joueurs ne se connaissent pas).

PRÉSENTATION DU PRINCIPE

Cette seconde phase a pour objectif de présenter ou de rappeler les principales caractéristiques d'un jeu d'évasion pédagogique :

- demander aux joueurs si certains d'entre eux ont déjà participé à un jeu d'évasion et s'ils peuvent en présenter le but et le déroulement ;
- rappeler que le jeu d'évasion repose sur deux principes : la fouille de l'espace de jeu et la résolution d'énigmes. L'objectif final est la réussite de la mission qui a été confiée. Il est important de préciser aux joueurs peu expérimentés que la résolution de ces énigmes ne demande pas de connaissances préalables ;
- préciser que chaque indice ou objet ne sert qu'une seule fois et qu'il n'est pas autorisé d'écrire sur les indices ;
- ajouter qu'il est nécessaire de bien fouiller l'espace de jeu et qu'il est indispensable de collaborer et de communiquer pour parvenir à bout du jeu. Il s'agit d'un jeu d'équipe.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Cette étape a vocation à préciser aux joueurs qu'il est important de prendre certaines précautions et de respecter les quelques règles de sécurité suivantes :

- informer les joueurs qu'ils ne sont pas autorisés à déplacer l'ordinateur, ni à tenter de le démonter ;
- indiquer que tous les indices se trouvent entre le sol et une hauteur d'homme (ou de femme) et que, par conséquent, il n'est pas utile de monter sur les tables et les chaises. De même, il n'y a rien de lourd à soulever ou de dur à forcer ;
- préciser également que, bien qu'il s'agisse d'un jeu d'évasion, la pièce n'est pas réellement fermée à clé et qu'il reste possible de sortir (enfermement simulé) ;
- demander aux joueurs de garder pour eux le contenu du jeu et de ne pas divulguer d'informations concernant les énigmes à l'extérieur (pour permettre de jouer avec d'autres groupes).

LANCEMENT DU JEU

Cette dernière étape marque l'entrée des joueurs dans le jeu. Voici les informations à transmettre avant le début réel de la partie :

- le jeu dure entre 45 et 60 minutes pour un groupe de six à neuf joueurs et le maître du jeu les accompagne dans l'espace de jeu ;
- le jeu nécessite que deux joueurs vivent la première partie du jeu en étant privés de la vue. Cette situation pouvant être anxiogène pour certains, il convient d'être bienveillant avec les volontaires. N'hésitez pas

à préciser qu'une zone de jeu leur est réservée, qu'il n'y a pas de risque de collision avec les partenaires et que cette situation ne durera qu'environ 15 minutes;

- il est attendu que d'autres joueurs de l'équipe, eux aussi volontaires, accompagnent ces joueurs non-voyants dans leur espace de jeu. Il est opportun d'interroger les joueurs non-voyants quant à la manière dont ils acceptent d'être guidés (zones du corps touchées).

Le lancement de la vidéo (durée: 1 minute) permet de présenter la situation initiale du jeu. Un enseignant annonce son départ à la retraite. Il a consacré sa longue carrière à la réussite de tous les élèves, y compris ceux présentant des besoins spécifiques. Les joueurs ont été sélectionnés pour prendre sa relève et ainsi bénéficier des nombreuses ressources qu'il a accumulées pour prendre en compte la diversité des élèves. Elles se trouvent dans son ordinateur mais il a oublié le mot de passe. Il convient aux joueurs de le découvrir en trouvant les indices et en résolvant les énigmes avant que les élèves n'arrivent en classe.

Il est temps à présent de permettre aux joueurs d'investir la salle de jeu.



© Inspé Normandie Rouen-Le Havre

Présentation du jeu

🕒 45 à 60 minutes

PRÉSENTATION

Pour comprendre les défis qui constituent ce jeu d'évasion pédagogique, les fiches suivantes récapitulent les informations dont vous avez besoin.

Les défis sont présentés en suivant l'organigramme (voir page 5). Vous pouvez les utiliser selon l'ordre proposé ou les arranger différemment pour qu'ils correspondent à vos propres objectifs pédagogiques.

Les défis ont été conçus pour être ludiques et respecter un équilibre entre le plaisir pris pour les résoudre et les apprentissages visés. Une fois que les joueurs ont compris ce qu'il fallait faire, un défi doit être résolu en cinq minutes maximum pour ne pas créer trop de frustration. De même, les défis ont été conçus pour que l'émotion créée par le jeu et la remédiation lors du débriefing permettent l'ancrage des notions abordées. Le jeu provoque des émotions fortes formant un souvenir marquant auquel rattacher les notions. La manipulation permet d'optimiser d'autant plus la rétention de l'information puisqu'elle se présente sous plusieurs formes (visuelle, auditive ou encore kinesthésique). Cette mémoire contextuelle pourra être réactivée par la suite.

Malgré tout le soin apporté à ce jeu et les nombreux tests réalisés, il reste perfectible, comme tout dispositif pédagogique. Vous êtes libre de l'améliorer et de l'adapter en fonction du contexte d'utilisation et du public auquel il s'adresse.

CONTENUS

Les fiches pour chaque défi sont organisées en quatre rubriques :

- comprendre le défi : il s'agit de présenter les objectifs pédagogiques visés (ce dont les joueurs doivent être capables à l'issue du jeu) et leur intégration dans la mécanique du jeu ;
- préparer le défi : il s'agit de préciser le matériel nécessaire et le procédé d'installation dans la salle de jeu (avec d'éventuelles alternatives plus simples ou moins coûteuses) ;
- faire jouer le défi : il s'agit d'expliquer les différentes étapes qui permettent aux joueurs de réussir ce défi (en utilisant les indices pour résoudre les énigmes) ;
- aide du maître du jeu : il s'agit de suggérer des idées créatives d'indices à donner durant le jeu par la personne qui est maître du jeu (pour aider les joueurs à avancer).

Installation du jeu

INSTALLATION DE L'ESPACE DU JEU

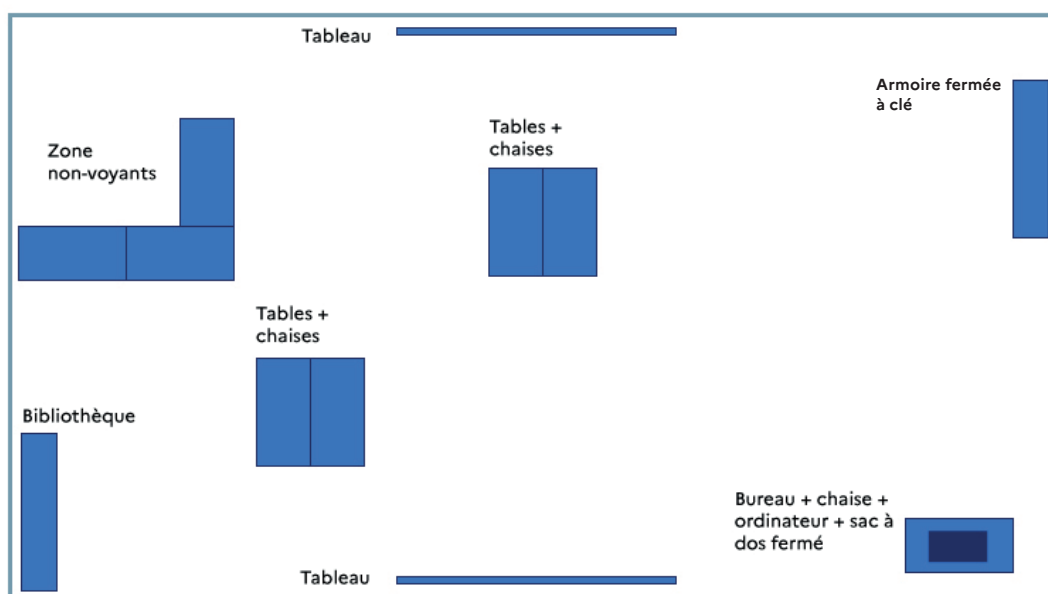
Afin de résoudre les différentes étapes du jeu, beaucoup d'éléments sont à installer, au préalable, dans la pièce destinée à accueillir cet *escape game*, avant l'arrivée des participants.

Il existe différents espaces de jeu dans la pièce. Ceux-ci sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés en fonction de la place et des éléments physiques dont vous disposez.

Ici, nous utilisons une salle de classe classique comportant un tableau, des tables et des chaises, une armoire, un bureau, une bibliothèque, un sac à dos ou un cartable, une poubelle. Un espace à part est prévu. Il représente la zone « non-voyants » (pouvant être délimitée par des tables).

Du matériel numérique est également nécessaire pour pouvoir mettre en œuvre cet *escape game*: un ordinateur (portable ou fixe), deux tablettes avec sur chacune d'elle une application gratuite installée, un enregistreur numérique/dictaphone ou lecteur MP3.

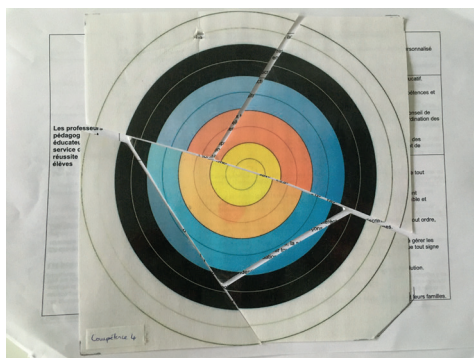
Pensez également à laisser à disposition des joueurs des feuilles blanches, craies ou feutres pour tableau.



© Réseau Canopé

LES DIFFÉRENTS ESPACES

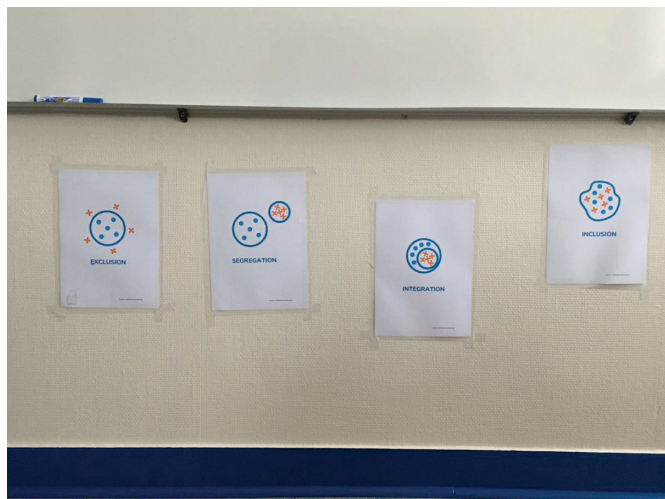
Un puzzle composé de cinq morceaux représentant une cible est utilisé tout au long du jeu. Un morceau est à placer dans les différents espaces du jeu : zone « non-voyants », armoire et sac à dos. Le centre de la cible sera évidé afin de pouvoir laisser apparaître une flèche présente sur un des documents du jeu.



Une *check-list* de tout le matériel nécessaire se trouve dans les contenus associés du jeu (www.reseau-canope.fr/notice/code-inclusion.html).

La salle de classe

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Sac à dos	Dès le début	À poser sur la chaise du bureau du professeur
Mot mystère	Dès le début	Dans la poubelle
Puzzle du QR code Mirage Make 1-2-3-4-5	Dès le début	À fixer sous la lampe, sous une chaise, derrière le radiateur, sous une table, dans une armoire qui ne ferme pas à clé, sous une étagère, etc. (où vous voulez)
Tablette avec l'application Mirage Make	Dès le début	Fermer l'application et la ranger dans la boîte à archives dans une armoire non fermée à clé
Poster valorisation avec logo Scanopé	Dès le début	À fixer sous la chaise du professeur
Feuille de numérologie	Dès le début	À ranger dans un porte-documents ou une pochette
Porte-documents	Dès le début	À déposer sur une table
Poster de l'alphabet en langue des signes française (LSF)	Dès le début	À fixer à droite du tableau blanc
Table d'addition	Dès le début	À fixer à droite du tableau blanc
Quatre affiches	Dès le début	À fixer sous le tableau dans l'ordre (exclusion, ségrégation, intégration, inclusion)
Affiche des responsabilités	Dès le début	À fixer à droite du tableau noir
Tableau noir	Dès le début	Inscrire dans un coin du tableau : « Kevin, pense à ta mission. »

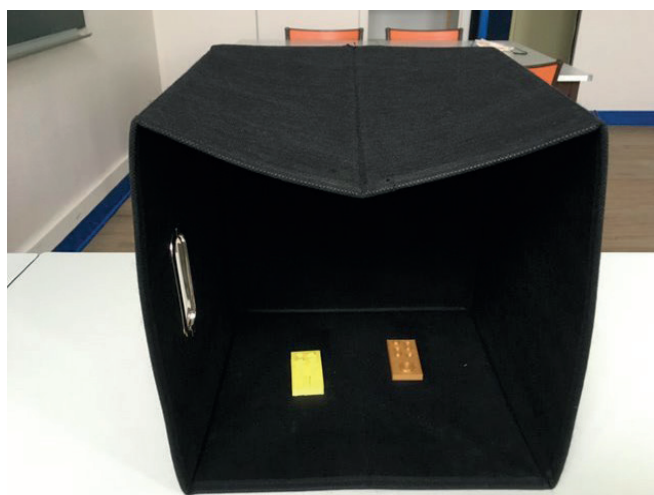


© Inspé Normandie Rouen-Le Havre

La zone « non-voyants »

Cet espace fermé est délimité par des tables. Les éléments en braille sont réalisés avec une imprimante 3D, ils peuvent également être embossés sur une imprimante ou une machine braille.

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Logos pour non-voyants + braille	Dès le début	À fixer au mur
2 boîtes noires avec braille (4 lettres)	Dès le début	À fixer sur la table
Dictaphone avec texte préenregistré Lampe UV Un morceau du puzzle cible Petit miroir	Dès le début	À ranger dans la boîte qui ferme à clé et la poser par terre
Une boîte fermant à clé	Dès le début	À poser sur une table dans cet espace (cette boîte contient le dictaphone et la lampe UV)
Clé de la boîte	Dès le début	À fixer sur le mur ou sous une table
Filtre rouge (intercalaire ou pochette plastique transparente rouge par exemple)	Dès le début	À cacher dans cet espace (sous une table, le long du mur...)
Mettre un morceau du puzzle cible	Dès le début	À fixer derrière le logo non-voyants



© Inspé Normandie Rouen-Le Havre

L'armoire

Elle est fermée par un cadenas à 4 lettres (**code: « EBEP »**).

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Trombinoscope de la classe avec pense-bête autocollant « Le 3 ^e chiffre apparaîtra en reliant les élèves à BEP »	Après l'ouverture de l'armoire	Écrire le texte sur un pense-bête autocollant, le coller sur le trombinoscope et le ranger dans l'armoire (dans un livre)
Notes de service hiérarchique = textes de loi 1, 2 et 3 Texte à trous avec consigne Fiche de décodage des symboles Liste des profils + des sigles	Après l'ouverture de l'armoire	À ranger dans des pochettes, manuels, livres présents dans l'armoire
Ardoise blanche effaçable avec inscription (voir défi 6 page 22)	Après l'ouverture de l'armoire	Écrire sur l'ardoise et la poser sur une étagère
Mettre un morceau du puzzle cible	Après l'ouverture de l'armoire	À fixer sous une étagère

La bibliothèque

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Parchemin avec texte sur la ségrégation + le logo Mirage Make collé sur l'arrière de celui-ci	Dès le début	Dans un livre de la bibliothèque
À l'intérieur d'un dictionnaire, trouver le E en LSF	Dès le début	Dans la bibliothèque
Chiffonnette	Dès le début	À cacher dans le livre <i>Ulysse et l'Odyssée</i> ⁸
Livre <i>Ulysse et l'Odyssée</i>	Dès le début	À ranger dans la bibliothèque

Le sac à dos ou le cartable

Le sac à dos ou le cartable est placé sur la chaise du bureau du professeur et est fermé par un cadenas à quatre chiffres (**code: « 2019 »**).

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Puzzle cible 2 et 4 Évaluations adaptées et non adaptées (x 20) Fiche de préparation du professeur Grille d'évaluation avec un pense-bête autocollant: « Penser à vérifier dans la grille d'évaluation les compétences acquises par les élèves à BEP. »	Après l'ouverture du sac à dos	Écrire le texte sur un pense-bête autocollant, le placer sur la grille d'évaluation et tout ranger dans le sac
Tablette avec Scanopé et vidéo avec insertions de lettres	Après l'ouverture du sac à dos	Fermer les applications et allumer la tablette

⁸ Laffon Martine, *Ulysse et l'Odyssée*, adaptation de l'œuvre d'Homère, Paris, Hachette Jeunesse, coll. « Livre de poche », 2014, 192 pages.

À INSTALLER SUR LES OUTILS NUMÉRIQUES

Ordinateur

L'ordinateur est installé dès le départ dans la salle mais la session est verrouillée par un mot de passe qui sera le dernier élément à trouver pour ce jeu (**mot de passe : « adaptation »**).

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Ordinateur	Dès le début	Si 1 ^{er} groupe : allumer Si 2 ^e groupe : fermer la session (mot de passe : « adaptation ») Après les deux groupes : éteindre
Pense-bête autocollant « C'est tout un symbole »	Dès le début	À écrire sur un pense-bête autocollant et à coller sur l'écran de l'ordinateur

Tablettes et enregistreur numérique

- Sur une tablette, installer l'application Mirage Make.
- Sur une autre tablette, installer l'application Scanopé ainsi qu'un film⁹ au préalable installé sur cette même tablette.
- Sur un enregistreur numérique ou MP3, installer le fichier audio présenté dans les contenus associés.

ÉNIGME/INDICE	ACCÈS	ACTION
Tablette	Après découverte des QR codes...	Si 1 ^{er} groupe : allumer Si 2 ^e groupe : fermer application et replacer Après les deux groupes : éteindre

CONSEILS

L'installation du jeu nécessite quelques conseils :

- objectifs pédagogiques : le jeu peut être mobilisé pour ancrer des notions, pour aborder un changement de posture ou encore pour expérimenter une collaboration. Dans ce jeu, les trois objectifs (apprentissage, posture et collaboration) sont visés, même si les objectifs en termes de contenu sont ceux les plus mis en valeur dans les défis. À vous de voir car, comme pour toute activité pédagogique, la conception et la mise en œuvre du jeu varient en fonction des objectifs poursuivis ;
- temps disponible : la contrainte la plus importante est celle du temps que vous pouvez consacrer au jeu. Votre choix sera différent si vous êtes la seule personne pour installer le jeu ou si vous avez de l'aide et un soutien de la part de collègues ou de votre établissement, si vous disposez d'une heure devant vous, d'une semaine ou d'un mois pour le faire ;
- ressources disponibles : l'autre contrainte est liée aux ressources dont vous disposez. La taille de la salle de jeu peut faciliter ou complexifier le travail de préparation. La fabrication des défis prendra plus ou moins de temps et d'énergie en fonction du matériel disponible (imprimante, y compris 3D, plastifieuse, massicot, etc.). L'idée est de fabriquer le jeu comme vous pouvez ;
- pérennité de l'installation : selon le nombre de fois où vous pensez faire jouer le jeu, il faut anticiper le démontage et/ou l'usure du matériel. L'investissement n'est pas le même si vous devez démonter (et remonter) votre installation ou si vous envisagez de la laisser en place pendant un moment. De même, le matériel, comme les documents papiers, sera abîmé en quelques parties ; il est donc préférable de les plastifier ou d'utiliser du carton plutôt que des feuilles.

⁹ « ASH : Organiser avec One Note ».

Découverte de l'aspect historique de l'éducation inclusive

DÉFI 1

Exclusion

COMPRENDRE LE DÉFI

Identifier la première période historique la plus ancienne relative à la scolarité des élèves avec BEP : l'exclusion.

« Les participants sont amenés, à travers ce défi, à découvrir les caractéristiques d'une des situations de scolarisation importante avant le xx^e siècle : l'exclusion.

La résolution de ce défi ne peut être réalisée que par les joueurs voyants (sans BEP). Les joueurs non-voyants sont exclus de ce défi comme les élèves à BEP étaient exclus de toute scolarisation avant 1909. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Affiche « Exclusion ».

Installation

- Imprimer l'affiche « Exclusion » et la coller sous le tableau.
- Dessiner un cadenas sur l'affiche.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La résolution de ce défi comporte une seule étape. Elle consiste à repérer le cadenas sur l'affiche « Exclusion » sous la lettre « E » qui est soulignée dans le mot « Exclusion ». Ainsi, le « E » constitue l'une des lettres du code pour ouvrir le cadenas.

Solution : « E ».

Coup de pouce du maître du jeu

Identifier le cadenas présent sur l'affiche « Exclusion » : « Mais ! C'est quoi ce picto ? »

Pistes pédagogiques

À travers la résolution de ce défi sans autre indice que l'affiche elle-même, il est possible d'insister sur le principe même de l'exclusion, sans aucune prise en considération des BEP.

DÉFI 2

Ségrégation**COMPRENDRE LE DÉFI**

Identifier la deuxième modalité de scolarisation des élèves à BEP : la ségrégation.

« Les participants sont amenés, à travers ce défi, à découvrir les caractéristiques de la seconde période importante du xx^e siècle : la ségrégation.

Dans ce défi, les joueurs sont placés en situation ségrégative. Plus précisément, les joueurs avec et sans BEP évoluent en parallèle, de manière distincte, sans collaboration. »

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- Puzzle du QR code Mirage Make.
- Tablette avec Mirage Make.
- Parchemin avec le vieux texte sur la ségrégation.
- Logos Mirage Make.
- Affiche « Ségrégation ».

Installation

- Imprimer le puzzle Mirage Make et le couper en cinq pièces puis cacher celles-ci dans la pièce principale et dans l'armoire.
- Coller un logo sur le parchemin et sur la tablette.
- Imprimer l'affiche « Ségrégation » et la coller sous le tableau.
- Imprimer le parchemin et le cacher dans la pièce principale.

FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

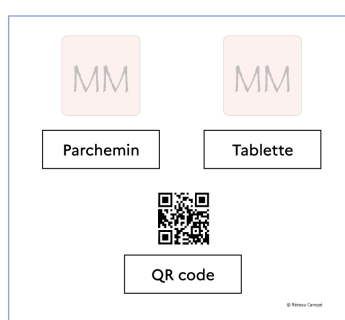
La résolution de ce défi nécessite trois étapes successives.

La première étape est de lire le parchemin et de repérer les lettres en gras dans le texte de 1909. Elles forment dans l'ordre de la lecture le mot « Ségrégation ». **Solution : « Ségrégation ».**

La deuxième étape réside dans la reconstitution du puzzle avec le QR code. Les cinq morceaux, disséminés dans la pièce, sont à retrouver et à assembler.

La troisième étape consiste à faire le lien entre le parchemin, le QR code et l'application Mirage Make sur la tablette. Pour ce faire, il faut repérer le logo Mirage Make en bas du parchemin qui est identique à celui qui est au dos du puzzle et à celui qui est au dos de la tablette. En scannant le QR code avec l'application Mirage Make, un coffre-fort apparaît dont le mot de passe est « Ségrégation ». Le coffre-fort s'ouvre et la lettre « B » apparaît.

Solution : « B ».



Coup de pouce du maître du jeu

Concernant le parchemin, se pencher dessus et dire : « Oh là là, mais où sont mes lunettes ? C'est écrit tout petit ! »

Concernant la recherche des morceaux du QR code, se mettre accroupi et observer soi-même sous les tables ou les chaises.

Orienter le regard des joueurs vers le logo Mirage Make et dire : « Ça me rappelle quelque chose, ça ! » ou : « Mais qui a collé un autocollant sur la tablette ! »

Pistes pédagogiques

À partir du parchemin (pour symboliser un document ancien), relier la période ségrégative en France à la promulgation de la loi du 15 avril 1909 qui crée les écoles et les classes de perfectionnement pour les enfants « anormaux ».

À travers la résolution du défi par les seuls joueurs voyants, pendant que les non-voyants sont dans une zone spécifique (aucun échange nécessaire), retrouver la définition de la ségrégation : mise à l'écart des élèves à BEP.

DÉFI 3

Intégration

COMPRENDRE LE DÉFI

Identifier une troisième modalité de scolarisation des élèves à BEP : l'intégration.

« Les participants sont amenés, à travers ce défi, à découvrir les caractéristiques d'une des situations de scolarisation importantes du xx^e siècle : l'intégration.

La résolution de ce défi nécessite que les joueurs avec et sans BEP collaborent, chacun avec sa spécificité, ce qui est propre à une situation intégrative. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Deux boîtes noires avec deux éléments en braille dans chaque boîte noire ouverte sur une face.
- Fiche mot mystère.
- Dictionnaire.
- Lettres en LSF.
- Poster LSF.
- Affiche « Intégration ».
- Une poubelle.

Installation

Ces éléments sont déjà installés lors de la préparation de la salle.

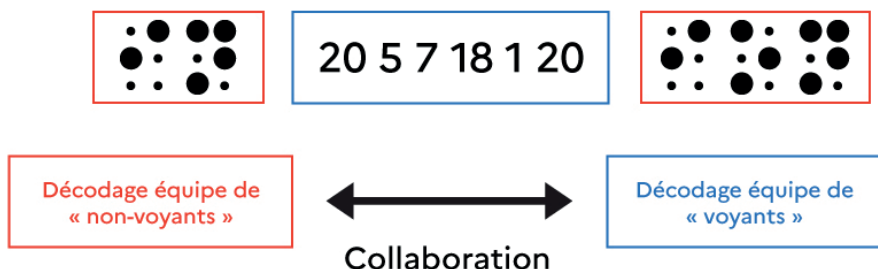
- Imprimer l'affiche « Intégration » et la coller sous le tableau.
- Imprimer l'indice « mot mystère », le plastifier et le mettre dans la poubelle.
- Coller ou fixer les grandes boîtes noires sur des tables qui seront disposées dans un coin de la salle.
- Imprimer en 3D les quatre éléments en braille et en coller deux dans chaque boîte noire.
- Imprimer deux fois la lettre « N ».
- Coller la lettre « E » en LSF à la page du mot « Intégration » du dictionnaire.
- Afficher le poster alphabet LSF au mur, à côté du tableau.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La consigne (indiquée sur l'indice « mot mystère ») est : « Trouvez ce mot et cherchez sa définition dans le dictionnaire. » La résolution de ce défi se fait donc en deux étapes.

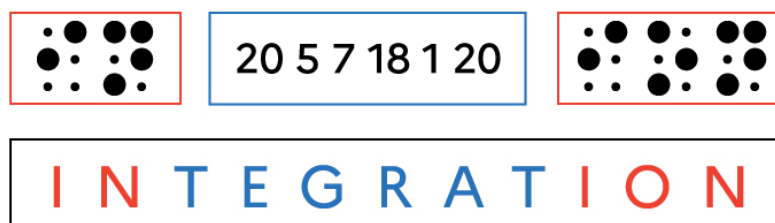
La première étape est de trouver le mot mystère. Il est constitué de caractères en braille et de nombres. Une collaboration entre les deux joueurs non-voyants et le reste de l'équipe (des voyants) est nécessaire pour décoder le mot mystère.



© Réseau Canopé

Les non-voyants ont les éléments en braille et la lettre correspondante en 3D. Au toucher, ils doivent reconnaître les lettres et les décrire aux membres voyants de l'équipe. Il est ainsi possible d'identifier les différentes lettres en braille (I, O, N) dans le mot mystère.

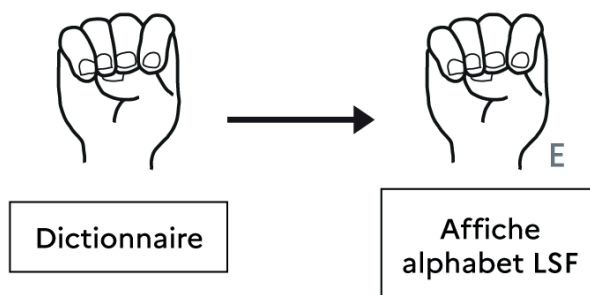
Les voyants doivent décoder les nombres pour compléter le mot mystère. Ces nombres correspondent à l'ordre des lettres dans l'alphabet. Par exemple, le T correspond à la 20^e lettre de l'alphabet. Il est ainsi possible d'identifier les lettres manquantes (T, E, G, R et A) dans le mot mystère.



© Réseau Canopé

Solution : « Intégration ».

La deuxième étape consiste à chercher la définition du mot décodé dans le dictionnaire. À la page du mot « Intégration » dans le dictionnaire, les joueurs trouvent un signe. À l'aide de l'alphabet en LSF (affiché dans la salle), ils découvrent qu'il s'agit du signe pour la lettre « E » en LSF.



© Réseau Canopé

Coup de pouce du maître du jeu

Si confusion entre les différentes lettres en LSF présentes dans l'alphabet: « Quel était le mot qu'il faut chercher dans le dictionnaire, déjà? »

Pistes pédagogiques¹⁰

À partir du ressenti des non-voyants (privés d'un sens) durant cette phase de jeu, faire le lien avec le vécu des élèves à BEP en classe:

- isolement par rapport aux autres joueurs, même si un « voyant » vient souvent vers eux (pour écouter la description du braille): configuration identique avec une aide humaine (du type AESH) aux côtés de l'élève en situation de handicap (à BEP) pour l'accompagner en classe. Attention pour l'enseignant à ne pas déléguer l'aide apportée à l'élève à BEP uniquement à l'AESH;
- déconnexion par rapport à ce qui se passe dans le jeu pendant ce temps (échanges indistincts dans la salle) et difficulté à réintégrer le groupe des « voyants »: il faut tenir compte des moments d'absence des élèves à BEP (pour des soins ou des remédiations) et essayer de combler les manques ou de rattraper les activités, en faisant un point ensemble à leur retour en classe;
- résolution commune du mot mystère, les non-voyants contribuant avec le braille et les voyants avec les nombres: nécessité de créer des activités de collaboration entre élèves (à BEP ou non) et plus largement de travailler en collaboration avec tous les professionnels intervenant autour de l'élève à BEP.

À travers la nécessaire mise en commun entre les non-voyants et les voyants présents dans la salle pour résoudre le défi (résolution impossible si aucun échange), retrouver la définition de l'intégration: mise en présence physique des élèves à BEP dans une même classe.

DÉFI 4

Inclusion

COMPRENDRE LE DÉFI

Identifier la première période historique la plus récente relative à la scolarité des élèves avec BEP: l'inclusion.

« Les participants sont amenés dans ce défi à identifier les caractéristiques d'une scolarisation inclusive. En effet, pour résoudre ce quatrième défi, voyants et non-voyants vont devoir agir ensemble à travers une modalité sonore permettant à tous les joueurs de participer. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Affiche « Inclusion ».
- Dictaphone avec audio.
- Lampe UV et stylo à encre invisible.

Installation

- Imprimer l'affiche « Inclusion » et la coller sous le tableau.
- Écrire la lettre « P » à l'encre invisible sur l'affiche « Inclusion ».
- Cacher le dictaphone et la lampe UV dans la boîte qui ferme à clé.
- Installer la voix pré-enregistrée ou enregistrer le texte soi-même sur un dictaphone.

¹⁰ Les pistes pédagogiques pour ce défi sont nombreuses car cette partie du jeu est souvent marquante, surtout pour les joueurs non-voyants mais aussi pour les joueurs voyants. Une prise de conscience est possible en « se mettant à la place » d'un élève à BEP (ici privé d'un sens) et en observant les réactions de chacun.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La résolution de ce défi nécessite deux étapes successives.

La première étape est de trouver la clé pour ouvrir la boîte (tâche des non-voyants) et d'écouter l'enregistrement sur le dictaphone. À partir de ce moment-là, les non-voyants rejoignent les voyants.

La deuxième étape consiste à faire le lien entre le message audio issu du dictaphone, l'affiche « Inclusion » et la lampe UV. L'indice sonore « J'ai vraiment besoin d'un éclairage sur l'inclusion » oriente vers l'utilisation de la lampe UV pour éclairer l'affiche « Inclusion ». De ce fait, la lettre « P », présente sur l'affiche à l'encre invisible, apparaît.

Solution : « P ».

Coup de pouce du maître du jeu

Dire à haute voix : « Si seulement on avait plus de lumière ! »

Pistes pédagogiques

« Le principe de l'inclusion, c'est l'école qui s'adapte à tous les élèves. Mais comment la mettre en pratique en classe ? Je me sens démuni, j'ai vraiment besoin d'un éclairage sur l'inclusion. »

À travers la résolution de ce défi, impliquant un enregistrement audio accessible à tous (voyants et non-voyants), retrouver la définition de l'inclusion : prise en compte des besoins de chaque élève.

Engager une réflexion sur la nécessaire adéquation entre les choix pédagogiques de l'enseignant et les besoins des élèves inclus. Le support audio choisi dans le jeu est « inclusif », parce qu'il répond aux besoins d'un élève non-voyant ou dyslexique, par exemple. En revanche, il ne serait pas adapté aux besoins d'un élève sourd, pour lequel un support visuel serait plus pertinent.

DÉFI 5

Chronologie

COMPRENDRE LE DÉFI

Mémoriser les quatre phases historiques de la prise en compte des élèves en situation de handicap au sein de l'école.

« Les futurs enseignants inscrivent leurs pratiques pédagogiques dans le cadre de l'école inclusive. Pour bien comprendre ce qu'est l'inclusion, il est nécessaire d'avoir connaissance des modèles antérieurs et de mesurer les évolutions en termes de scolarisation des élèves en situation de handicap ou des élèves à BEP plus largement. »

PRÉPARER LE DÉFI

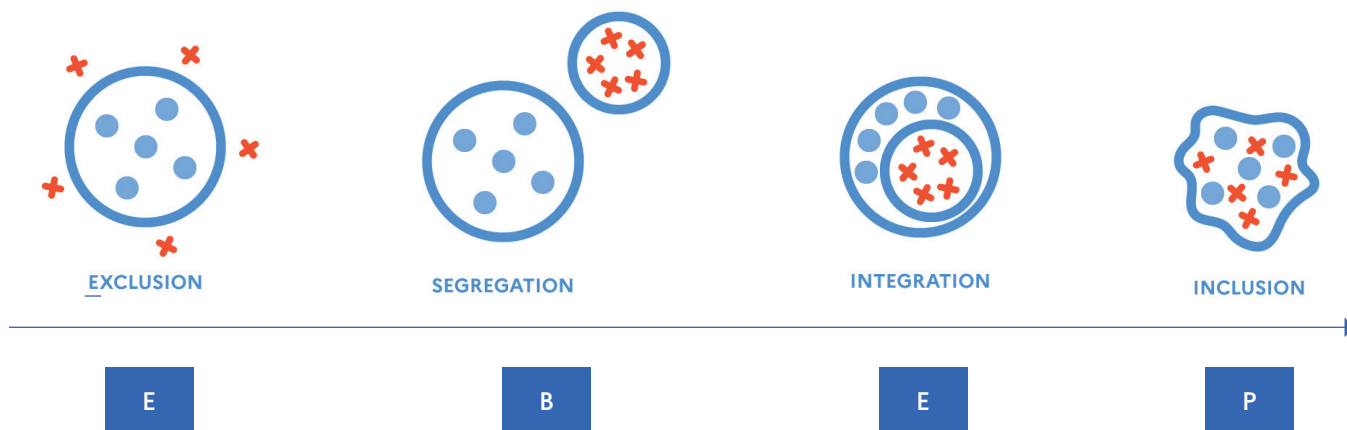
Matériel

- Quatre affiches avec schémas (« Exclusion », « Ségrégation », « Intégration », « Inclusion »).
- Un cadenas à quatre lettres dont deux « E », un « B » et un « P » (si besoin coller des étiquettes avec les lettres manquantes sur celui-ci).

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La résolution du défi 5 comporte une seule étape puisqu'elle découle de la résolution des défis 1, 2, 3 et 4. Elle consiste à reprendre les quatre lettres trouvées (« E », « B », « E » et « P ») et à les placer dans l'ordre chronologique correspondant aux quatre affiches (sous le tableau). Il en découle le code « EBEP » permettant d'ouvrir le cadenas.



© Réseau Canopé

Solution: « EBEP ».

L'ouverture du cadenas à lettres donne accès à l'armoire dans laquelle se trouvent de nouveaux défis et indices qui permettent d'aborder la partie institutionnelle (page 21).

Coup de pouce du maître du jeu

Faire remarquer que le cadenas comporte quatre lettres: « Qu'est-ce qu'on cherche déjà ? »

Pistes pédagogiques

À travers la résolution de ce défi, nécessitant de remettre les lettres dans l'ordre chronologique, inviter les étudiants à mémoriser les quatre grandes étapes historiques: exclusion, ségrégation, intégration et inclusion. Il est possible de revenir sur les principes de ces quatre grandes étapes en utilisant les représentations visuelles (affiches).

À partir du code du cadenas à lettres, insister sur la signification de l'acronyme « EBEP » pour élève à besoins éducatifs particuliers.

Les trois défis suivants (6, 7, 8) permettent d'assembler les trois parties d'une énigme. Premier nombre, deuxième chiffre et troisième chiffre.

Le rôle de l'institution dans l'évolution et la mise en œuvre de l'éducation inclusive

DÉFI 6

Ulis

COMPRENDRE LE DÉFI

Connaître les dispositifs spécialisés susceptibles d'accueillir des élèves à BEP.

« Les participants exercent ou exerceront dans des établissements scolaires ordinaires. Ils s'imaginent souvent que la plupart des élèves à BEP sont scolarisés à part, dans des structures spécialisées. Ce défi vise à mettre en évidence les dispositifs spécialisés qui existent au sein des établissements scolaires ordinaires, comme les Ulis. Ainsi, ils peuvent être en poste dans une école, un collège ou un lycée et accueillir dans leur classe des élèves en situation de handicap relevant du dispositif Ulis. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Ardoise et feutres (permanent et non permanent).
- Chiffonnette.
- Livre *Ulysse et l'Odyssée*.
- Affiche des responsabilités.
- Tableau noir et craie ou tableau blanc et marqueur.

Installation

- Imprimer les documents.
- Fixer l'affiche des responsabilités sur le mur à côté du tableau.
- Écrire au tableau le message : « Kevin, pense à ta mission. »
- Placer le livre *Ulysse et l'Odyssée* dans la bibliothèque (avec le n° de page entouré à la fin du chapitre 1).
- Cacher la chiffonnette dans un des livres de la bibliothèque (au hasard).
- Inscrire sur l'ardoise le message : « Grâce à Kevin, dans un livre légendaire avec un héros, vous trouverez le premier nombre à la fin du chapitre 1. » Écrire uniquement les lettres u, l, i, s et le chiffre 1 au feutre permanent et le reste du texte au feutre effaçable.
- Ranger l'ardoise dans l'armoire fermée par le cadenas à lettres.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

L'énigme (indiquée sur l'ardoise) est : « Grâce à Kevin, dans un livre légendaire avec un héros, vous trouverez le premier nombre à la fin du chapitre 1. » La résolution se déroule en trois étapes.

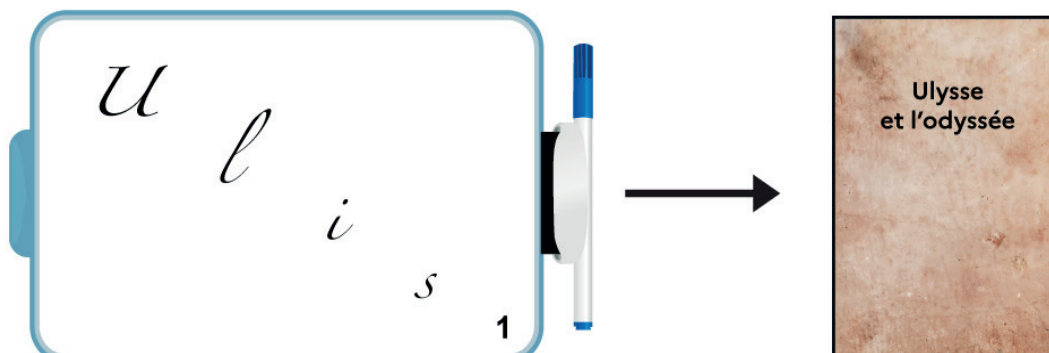
La première étape est d'effacer l'ardoise (avec la chiffonnette), à partir de trois indices :

- l'inscription au tableau « Kevin, pense à ta mission » ;
- l'affiche des responsabilités sur laquelle il est indiqué que Kevin est effaceur ;

– la mention « Grâce à Kévin » sur l'ardoise.

Ainsi, le message « ulis » est révélé.

La deuxième étape consiste à relier le message « ulis » sur l'ardoise et l'ouvrage *Ulysse et l'Odyssée*¹¹ dans la bibliothèque. Deux indices sont fournis : l'homophonie des deux mots et la référence à un livre de légende. Il s'agit de chercher la fin du chapitre 1.



© Réseau Canopé

La troisième étape réside dans l'identification du nombre à la fin du chapitre 1. Le n° de page est entouré mais il n'apparaît pas. La page précédente est 19 (avant-dernière page du chapitre 1) et la suivante est 21 (première page du chapitre 2). Il s'agit donc du nombre 20.

Solution : « 20 ».

Coup de pouce du maître du jeu

- Souligner la responsabilité exercée par Kévin : « Ce serait bien que tous les élèves assument leurs responsabilités dans cette classe ! »
- Dire à voix haute « ulis » pour faire le lien avec Ulysse.

Pistes pédagogiques

Parmi les dispositifs spécialisés pouvant accueillir des élèves à BEP, l'Unité localisée pour l'inclusion scolaire (Ulis) est mise en lumière dans ce défi 8 :

- ce sont des dispositifs collectifs de scolarisation des élèves en situation de handicap, reconnus par la Maison départementale des personnes handicapées (MDPH) dans le premier et le second degrés ;
- il existe les Ulis-école, Ulis-collège et Ulis-lycée depuis la circulaire du 21 août 2015 ;
- les Ulis-école remplacent les Classes pour l'inclusion scolaire (Clis), anciennement appelées les Classes d'intégration scolaire (Clis) ;
- les Ulis-collège et lycée remplacent les Unités pédagogiques d'intégration (UPI).

D'autres dispositifs de scolarisation spécialisés implantés en milieu ordinaire existent :

- les Unités d'enseignement (UE) en écoles ou collèges accueillent des élèves relevant d'Instituts médico-éducatifs (IME), d'Instituts thérapeutiques éducatifs et pédagogiques (ITEP), d'Instituts d'éducation motrice (IEM), etc. ;
- les Sections d'enseignement général et professionnel adapté (Segpa) au collège pour les élèves en grande difficulté scolaire ;
- etc.

¹¹ Laffon Martine, *Ulysse et l'Odyssée*, adaptation de l'œuvre d'Homère, Paris, Hachette Jeunesse, coll. « Livre de poche », 2014, 192 pages. Si vous ne trouvez pas l'édition de ce livre, vous pouvez en utiliser une autre. Il faudra cependant veiller à renvoyer au chiffre 20, en entourant par exemple dans le livre la page 20 ou en écrivant au feutre permanent le dernier mot de la page 20 sur l'ardoise à la place du chiffre 1.

DÉFI 7

Hétérogénéité**COMPRENDRE LE DÉFI**

Identifier les élèves à BEP et leurs différents profils pour comprendre l'hétérogénéité qui peut être présente dans une classe.

« L'hétérogénéité du groupe-classe et la diversité des élèves sont importantes à souligner. Les étudiants en formation pour devenir enseignants ont tendance à considérer le groupe-classe comme un tout homogène. Chaque élève présente en réalité des difficultés et des points d'appui divers. De même, quand la catégorie des élèves à BEP est connue, elle est souvent réduite aux élèves en situation de handicap ou en grande difficulté scolaire. Ce défi, en offrant des profils différents d'élèves à BEP, contribue à élargir cette représentation. »

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- Trombinoscope de la classe.
- Liste des élèves.
- Liste des sigles.
- Pense-bête autocollant.

Installation

- Imprimer les documents.
- Rédiger le pense-bête autocollant : « Le troisième chiffre apparaîtra en reliant les élèves à BEP. »
- Coller le pense-bête autocollant sur le trombinoscope de la classe + la fausse circulaire.
- Placer les documents (cachés et éparpillés) dans l'armoire fermée par le cadenas à lettres.

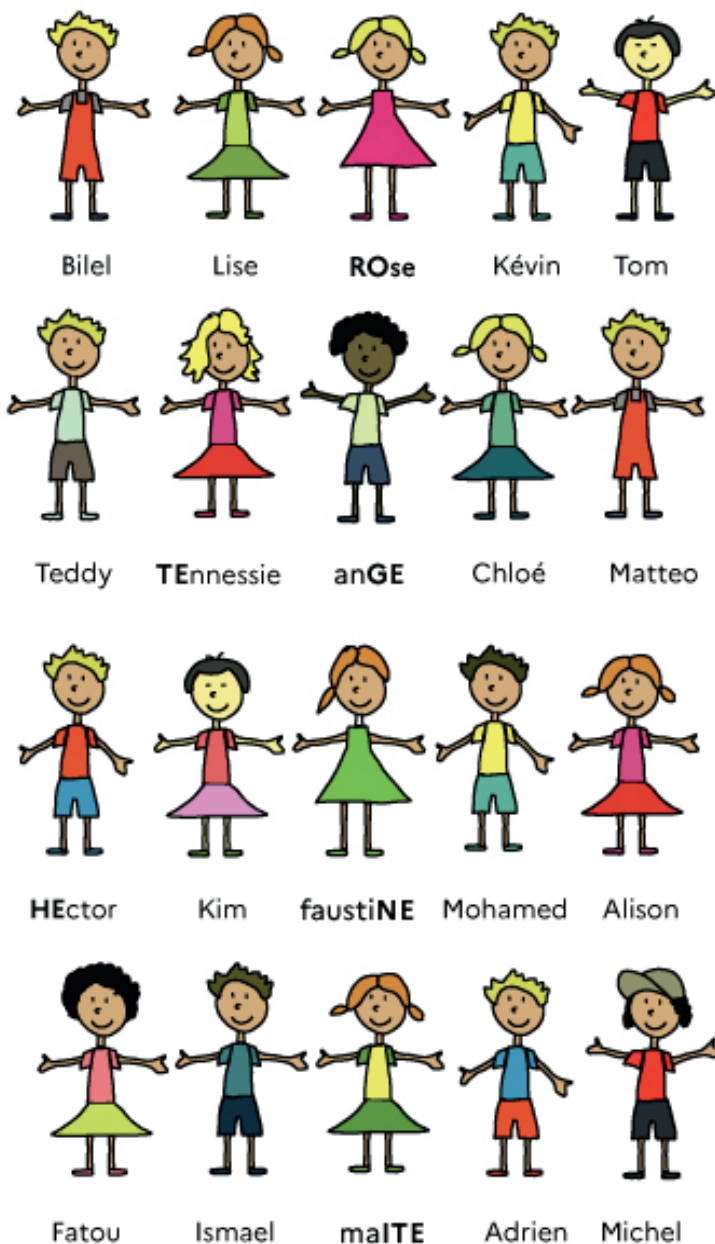
FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

L'énigme (indiquée sur le *post-it* collé sur le trombinoscope) est : « Le troisième chiffre apparaîtra en reliant les élèves BEP. » La résolution se déroule en deux étapes.

La première étape est de repérer le mot « Hétérogénéité » à partir de deux indices : le mot est écrit dans la fausse circulaire de rentrée ainsi que dans la liste des élèves de la classe.

La deuxième étape consiste à relier, dans un ordre précis, les lettres des prénoms des élèves à BEP, comme y invite l'énigme. Ces lettres sont mises en majuscules et en gras dans le trombinoscope. En suivant l'ordre du mot « HE TE RO GE NE ITE », identifié précédemment, le chiffre 1 apparaît.

Trombinoscope de la classe



© Réseau Canopé

Solution: « 1 ».

Coup de pouce du maître du jeu

- Faire remarquer les majuscules dans certains prénoms sous forme de question: « En règle générale, on met une majuscule uniquement à l'initiale d'un prénom, non ? »
- Prononcer le mot « Hétérogénéité » à haute voix en dissociant les syllabes « HE TE RO GE NE ITE », pour donner l'idée de l'ordre des prénoms à respecter.
- Pointer du doigt ou faire pointer du doigt le premier élève du trombinoscope, puis le second, etc., pour donner l'idée du tracé du « 1 ».

Pistes pédagogiques

Ce défi est l'occasion de revenir sur la notion d'hétérogénéité. Elle se définit *a minima* comme un écart de niveaux scolaires au sein d'un groupe-classe. Elle a été complétée par la notion de diversité qui fait davantage référence aux caractéristiques des élèves.

En effet, les profils des élèves à besoins éducatifs particuliers (BEP) sont divers. Sur les vingt élèves de la classe, six présentent des besoins éducatifs particuliers dont :

- Hector qui a des troubles du spectre autistique (TSA);
- Tennesse qui a des troubles spécifiques du langage et des apprentissages (TSLA);
- Rose qui est une élève intellectuellement précoce (EIP);
- Ange qui est un élève allophone nouvellement arrivé (EANA);
- Faustine qui a des troubles des fonctions cognitives (TFC);
- Maïté qui a des troubles des fonctions auditives (TFA).

Il est également possible de détailler ces différents profils d'élèves à BEP avec leurs caractéristiques et les besoins dont il faut tenir compte en classe.

DÉFI 8

Législations

COMPRENDRE LE DÉFI

Connaître les principaux textes législatifs afférents à l'accueil des élèves à BEP à l'école et à la formation des enseignants spécialisés.

« Les étudiants en formation pour devenir enseignants inscrivent leurs pratiques pédagogiques dans un cadre législatif qui s'impose à eux. Pour l'éducation inclusive, les lois du 11 février 2005 et du 8 juillet 2013 sont centrales. Ce défi concourt à la mémorisation des dates, des intitulés et des contenus de ces textes législatifs. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Affiche de la table d'addition.
- Feuille de numérologie (*Marie-Chantal Magazine*).
- Textes de loi.
- Exercice avec problème.

Installation

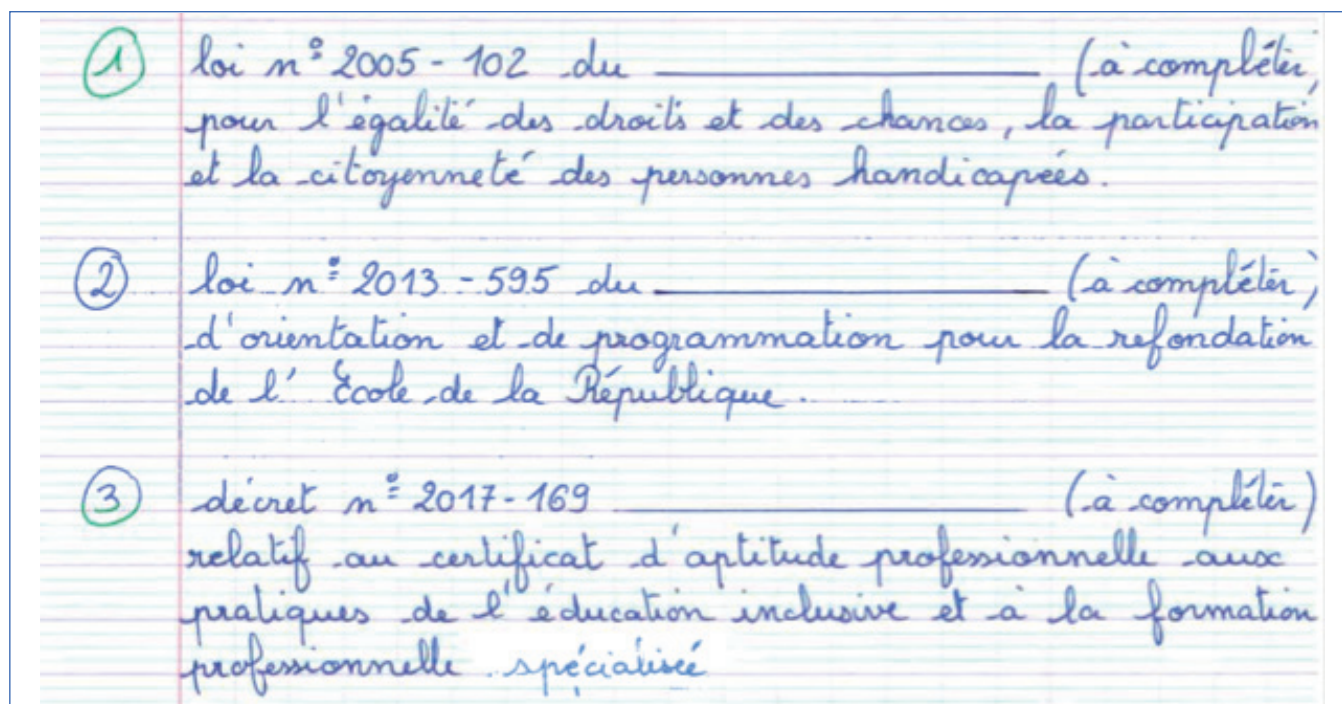
- Imprimer les documents.
- Fixer la table d'addition sur un mur.
- Placer la feuille de numérologie dans la salle de classe (sur une table ou dans un classeur, etc.).
- Ranger les autres documents (textes de loi et exercice) dans l'armoire fermée par le cadenas à lettres.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

L'énigme (indiquée sur le problème) est : « Résoudre l'énigme suivante pour découvrir le dernier chiffre. » La résolution se déroule en deux étapes.

La première étape est d'identifier les trois textes de loi qui sont cachés dans l'armoire. Ils permettent de compléter les dates exactes du problème.



La deuxième étape consiste à réduire les dates trouvées en un seul chiffre, en suivant le principe de la numérologie. Pour ce faire, un indice est donné dans le problème « Utilisez la technique de *Marie-Chantal* » qui renvoie à la feuille de numérologie (et à la table d'addition). Le résultat obtenu est le chiffre 9.

$$\left. \begin{array}{l} 11 + 2 + 2005 \rightarrow 11 + 2 + 7 \rightarrow 20, \text{ soit } 2 + 0 = 2 \\ 8 + 7 + 2013 \rightarrow 8 + 7 + 6 \rightarrow 21 \text{ soit } 2 + 1 = 3 \\ 10 + 2 + 2017 \rightarrow 1 + 2 + 10 \rightarrow 13 \text{ soit } 1 + 3 = 4 \end{array} \right\} \rightarrow 2 + 3 + 4 = 9$$

Solution: « 9 ».

Coup de pouce du maître du jeu

- Souligner la possibilité de s'inspirer de la technique de *Marie-Chantal* (et faire le lien avec la numérologie): « Est-ce que quelqu'un parmi vous connaît une certaine Marie-Chantal ? »
- Faire relire et suivre l'exemple donné avec la loi du 30 juin 1975: « C'est bien, vous avez vu, il y a un exemple fourni. »
- Faire remarquer la table d'addition qui est fixée au mur en l'énonçant à haute voix: « $1 + 1 = 2$, $2 + 2 = 4$, etc. »

Pistes pédagogiques

À travers la résolution de ce défi, nécessitant de retrouver les dates-clés, inviter les étudiants à retenir les quatre textes législatifs importants afférents au handicap et à l'inclusion. Il est aussi possible de revenir sur leurs intitulés et sur leurs contenus:

- dans l'exemple fourni: loi du 30 juin 1975 « en faveur des personnes handicapées ». Elle a été révisée par la loi du 11 février 2005;
- dans le défi lui-même:
 - loi du 11 février 2005 « pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées »: elle comporte notamment la définition du handicap (article 2) et l'affirmation du droit des élèves en situation de handicap à l'inscription en école ordinaire (article 19);
 - loi d'orientation du 8 juillet 2013 « pour la refondation de l'école de la République »: elle affirme que l'école refondée est une école inclusive (pour la première fois);
 - arrêté du 10 février 2017 relatif à l'organisation de l'examen pour l'obtention du Certificat d'aptitude professionnelle aux pratiques de l'éducation inclusive (Cappei): il réforme et encadre la formation des enseignants spécialisés.

DÉFI 9

Charade**COMPRENDRE LE DÉFI**

Trouver l'année 2019 qui correspond à la circulaire de rentrée 2019 relative à l'école inclusive.

« Les futurs enseignants doivent avoir connaissance des textes officiels qui régissent leurs pratiques. Les circulaires de rentrée précisent les grandes orientations et détaillent les priorités du ministère de l'Éducation nationale pour l'année à venir. Ce défi vise à mettre en lumière celle de 2019 qui a pour spécificité d'être centrée sur la question de l'inclusion ».

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- Cadenas à quatre chiffres.
- Sac à dos ou cartable.

Installation

- Écrire les trois parties de la charade sur des pense-bêtes autocollants et les coller.

FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

La résolution du défi 9 comporte une seule étape, puisqu'elle découle de la résolution des défis 6, 7 et 8. Elle consiste à reprendre le nombre et les deux chiffres trouvés (20, 1 et 9) et à les placer dans l'ordre indiqué dans la charade (mon premier, mon deuxième, etc.). Il en découle le code « 2019 » permettant d'ouvrir le cadenas.

D6: Trouver le premier nombre à la fin du chapitre 1 d'un livre de légende → 20

D7: Relier les élèves à BEP pour faire apparaître le premier chiffre → 1

D8: Résoudre l'énigme suivante pour découvrir le dernier chiffre → 9

Solution: « 2019 ».

L'ouverture du cadenas à chiffres donne accès au cartable du professeur dans lequel se trouvent de nouveaux défis et indices qui permettent d'accéder à la partie pédagogique du jeu (page 28).

Coup de pouce du maître du jeu

Le maître du jeu peut dire à la cantonade: « Ah, si seulement on avait une indication d'ordre, cela serait plus simple! »

Pistes pédagogiques

À travers la résolution du défi 9, l'année 2019 est mise en valeur. Elle est à relier à la circulaire de rentrée de 2019 relative à l'école inclusive (*Bulletin officiel* du 5 juin 2019). Elle a pour objectif de préciser les actions et les moyens à mettre en œuvre pour instituer, dans chaque académie et dans chaque département, un service public de l'école inclusive. Il s'agit de la première et unique circulaire de rentrée centrée sur l'école inclusive.

L'adaptation pédagogique des contenus : un élément clé de l'éducation inclusive

DÉFI 10

Compétence

COMPRENDRE LE DÉFI

Reconnaître les pratiques inclusives comme faisant partie des compétences communes et partagées par tous les enseignants.

« Les étudiants et/ou futurs enseignants peuvent penser que les pratiques pédagogiques inclusives sont réservées aux enseignants spécialisés. Ce défi vise à démontrer que l'éducation inclusive constitue désormais un attendu institutionnel pour tous les professionnels de l'éducation, y compris les enseignants ordinaires. Le référentiel de 2013 va dans ce sens. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Une fiche « cible ».
- Un document « référentiel de compétences des enseignants » annoté d'une flèche sur la compétence n° 4 et des contours de la cible.

Installation

- Imprimer le document « Référentiel de compétences des enseignants ».
 - Ajouter une flèche orientée vers la compétence n° 4 : « Prendre en compte la diversité des élèves. »
 - Imprimer la fiche « cible » et la perforer de manière à ce que la flèche apparaisse dans le trou.
 - Marquer le contour de la cible dans cette position.
 - Découper la cible en cinq morceaux.
 - Placer un morceau dans le coffre de la zone « non-voyants » et un autre derrière l'affiche « non-voyants ».
- Un troisième morceau est à cacher dans la pièce de jeu. Les deux dernières parties sont à introduire dans le sac à dos fermé par le cadenas à chiffres.
- Écrire ou coller une étiquette « compétence 4 » sur un des morceaux de la cible.

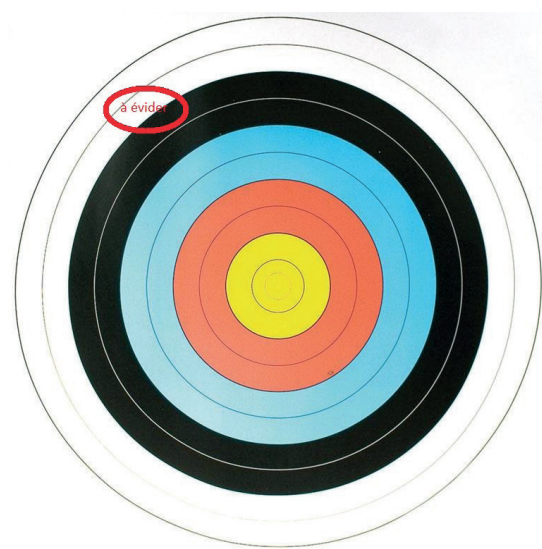
FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La résolution de ce défi nécessite deux étapes.

La première étape réside dans la reconstitution du puzzle avec la cible. Les cinq morceaux sont à retrouver et à assembler, grâce à la fouille de la pièce (début du jeu), de l'armoire et du cartable (voir page 12).

La deuxième étape consiste à positionner la cible sur le « référentiel de compétences des enseignants » présent dans l'armoire. L'indice est l'inscription « compétence 4 » sur un des morceaux de la cible. En positionnant la cible sur la page correspondant à la compétence 4 du référentiel et en suivant le contour de la cible dessiné, le trou de la cible fait apparaître le symbole « flèche ».



Les professeurs pédagogues et éducateurs au service de la réussite de tous les élèves	C4. Prendre en compte la diversité des élèves	- Adapter son enseignement et son action éducative à la diversité des élèves. - Travailler avec les personnes ressources en vue de la mise en œuvre du « projet personnalisé de scolarisation » des élèves en situation de handicap. - Déceler les signes du décrochage scolaire afin de prévenir les situations difficiles.
	C5- Accompagner les élèves dans leur parcours de formation	- Participer à la construction des parcours des élèves sur les plans pédagogique et éducatif. - Contribuer à la maîtrise par les élèves du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. - Participer aux travaux de différents conseils (conseil des maîtres, conseil de cycle, conseil de classe, conseil pédagogique, etc.), en contribuant notamment à la réflexion sur la coordination des enseignements et des actions éducatives. - Participer à la conception et à l'animation, au sein d'une équipe pluri-professionnelle, des séquences pédagogiques et éducatives permettant aux élèves de construire leur projet de formation et leur orientation.
	C6- Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques	- Accorder à tous les élèves l'attention et l'accompagnement appropriés. - Éviter toute forme de dévalorisation à l'égard des élèves, des parents, des pairs et de tout membre de la communauté éducative. - Apporter sa contribution à la mise en œuvre des éducations transversales, notamment l'éducation à la santé, l'éducation à la citoyenneté, l'éducation au développement durable et l'éducation artistique et culturelle. - Se mobiliser et mobiliser les élèves contre les stéréotypes et les discriminations de tout ordre, promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes. - Contribuer à assurer le bien-être, la sécurité et la sûreté des élèves, à prévenir et à gérer les violences scolaires, à identifier toute forme d'exclusion ou de discrimination, ainsi que tout signe pouvant traduire des situations de grande difficulté sociale ou de maltraitance. - Contribuer à identifier tout signe de comportement à risque et contribuer à sa résolution. - Respecter et faire respecter le règlement intérieur et les chartes d'usage. - Respecter la confidentialité des informations individuelles concernant les élèves et leurs familles.

CIBLE AVEC TROU

COMPÉTENCE 4 DU RÉFÉRENTIEL

Solution: « → ».

Coup de pouce du maître du jeu

Le maître du jeu peut encourager les joueurs à explorer les documents enfermés dans l'armoire et tout particulièrement celui du référentiel de compétence des enseignants.

Regarder la cible de près pour attirer l'attention sur le trou.

Bien observer le référentiel de compétences, montrer du doigt l'encadré et dire: « Mais c'est étrange ça? On a le droit d'écrire sur un texte officiel? »

Pistes pédagogiques

À travers la résolution du défi 10, la compétence n° 4 du référentiel des compétences des métiers du professorat et de l'éducation (*Bulletin officiel* du 25 juillet 2013) est mise en avant. Elle s'intitule: « Prendre en compte la diversité des élèves. » Les élèves à besoins éducatifs particuliers (BEP) participent à la diversité des profils d'élèves et à l'hétérogénéité présentes dans une classe et au sein d'un établissement scolaire. Le symbole de la flèche renvoie à la notion d'objectif. Il s'agit de souligner l'importance de la différenciation des objectifs pédagogiques visés ou des compétences à acquérir, en fonction des besoins des élèves.

DÉFI 11

Supports**COMPRENDRE LE DÉFI****Identifier l'adaptation des supports comme une pratique pédagogique inclusive.**

« Les participants seront amenés à adapter leurs supports pédagogiques en fonction des besoins des élèves et/ou à utiliser des applications permettant de contourner les difficultés rencontrées. Ils peuvent, cependant, être découragés devant la quantité de temps et de travail que cela nécessite. Ce défi vise à mettre en avant les possibilités qu'offrent, notamment, les outils numériques dans les pratiques d'adaptation pédagogique. »

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- 14 fiches « évaluation » non adaptées (Adrien, Alison, Bilel, Chloé, Fatou, Ismaël, Kevin, Kim, Lise, Mattéo, Michel, Mohamed, Teddy et Tom).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un EANA (Ange).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un EIP (Rose).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un élève avec TFA (Maïté).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un élève avec TFC (Faustine).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un élève avec TSA (Hector).
- Une fiche « évaluation » adaptée pour un élève avec TSLA (Tennessee).
- Un filtre rouge avec inscrit le prénom Tennessee.

Installation

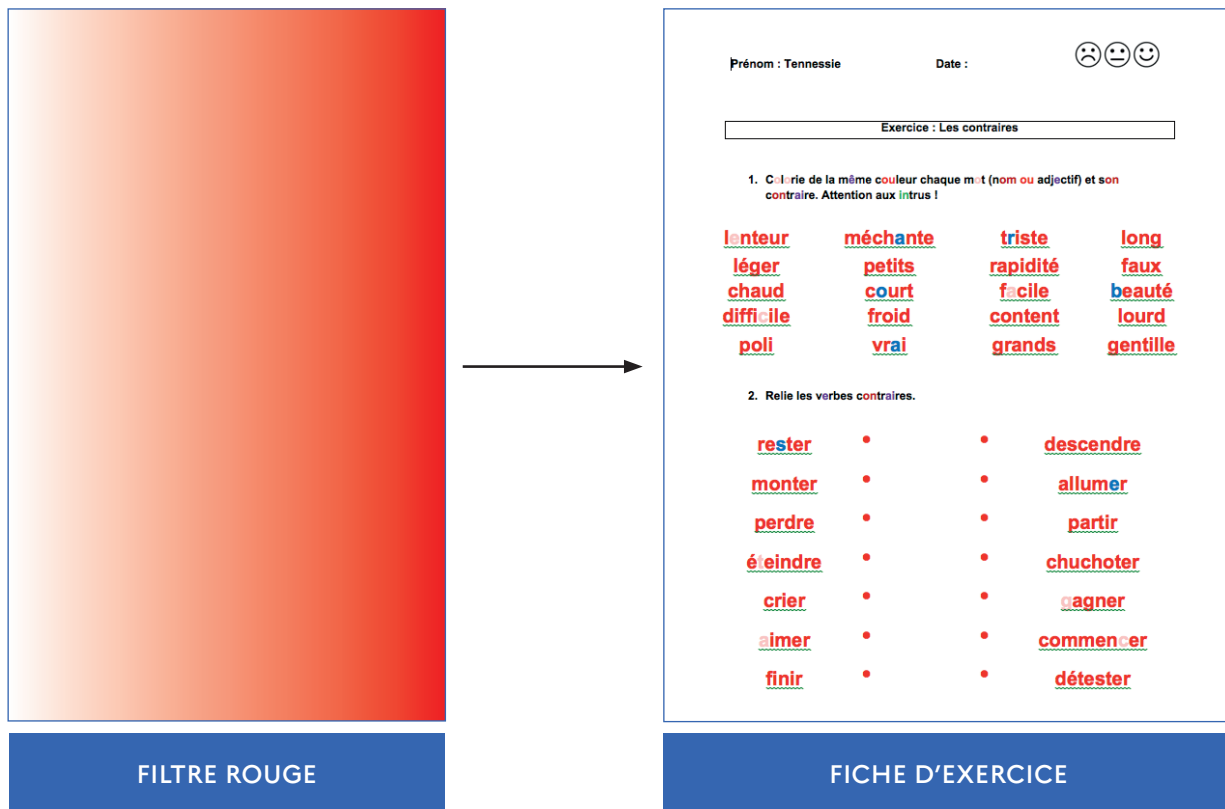
- Imprimer les 20 fiches « évaluation ».
- Placer les fiches dans le sac à dos, fermé par le cadenas à quatre chiffres.
- Placer le filtre rouge dans la zone « non-voyants ».

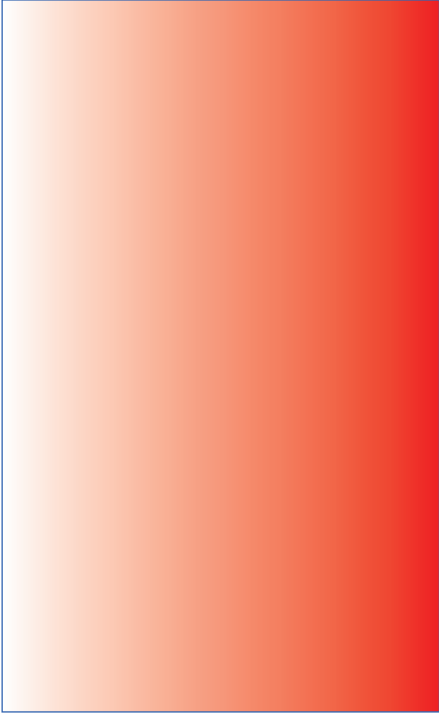
FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

La résolution de ce défi se fait en deux étapes.

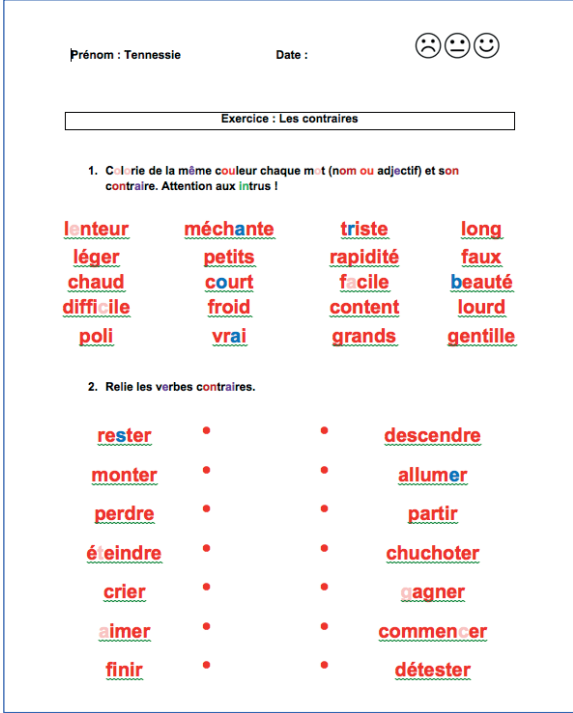
La première étape consiste à positionner le filtre rouge sur la fiche d'exercice de Tennessee. L'indice est l'inscription du prénom Tennessee sur le filtre rouge découvert lors de la fouille de la zone « non-voyants » et sur l'une des fiches d'exercice trouvées dans le cartable.

La deuxième étape réside dans la lecture des lettres isolées qui ressortent visuellement car elles sont écrites en bleu sur le document, tandis que les autres lettres sont masquées par le filtre rouge. En reliant ces lettres dans le sens de lecture (A-R-O-B-A-S-E), le mot « arobase » apparaît.





FILTRE ROUGE



FICHE D'EXERCICE

Solution : « @ ».

Coup de pouce du maître du jeu

Le filtre rouge étant accessible dès le début du jeu, il est parfois mis de côté par les joueurs au cours de la partie. Le maître du jeu peut donner un coup de pouce en orientant son questionnement sur cet objet : « Moi quand j'y arrive pas, je vois rouge ! »

Pistes pédagogiques

Ce défi 11 permet de mettre en évidence l'adaptation d'un support pédagogique et les différentes formes qu'elle peut revêtir, à partir des exemples donnés dans les fiches d'exercice :

- adaptation de la consigne ;
- adaptation de la quantité de travail ;
- variation de la difficulté du travail ;
- adaptation visuelle du support ;
- centration sur l'activité cognitive plutôt que sur la tâche motrice.

Le symbole de l'arobase (« @ ») suggère que le numérique peut aider à la mise en place de ces adaptations. Des supports numériques comme des ordinateurs, des tablettes, etc., peuvent permettre de contourner les difficultés des élèves et de répondre au mieux à leurs besoins.

DÉFI 12

Valorisation**COMPRENDRE LE DÉFI**

Rappeler l'importance de la vision positive et de la bienveillance auprès des élèves.

« Les participants peuvent être amenés, de par les difficultés récurrentes rencontrées par les élèves à BEP, à les considérer sous l'angle de l'échec scolaire. Ce défi vise à rappeler que, pour les élèves à BEP comme pour tous les autres élèves, la valorisation des progrès effectués est un moteur de développement des apprentissages bien plus efficace que la focalisation sur les difficultés. »

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- Une fiche « valorisation » avec le symbole du robot Scanopé et le QR code en lien avec la vidéo collé à l'arrière.
- Une tablette avec l'application Scanopé installée et le logo Scanopé visible à l'arrière de la tablette.
- La vidéo « Code inclusion » est déclenchée lorsque le QR code collé à l'arrière de la fiche « valorisation » est scanné par l'application Scanopé.

Installation

- Imprimer la fiche « valorisation » avec le symbole du robot Scanopé.
- Coller le QR code que vous aurez créé correspondant à la vidéo « Code inclusion » derrière la fiche « valorisation ». Deux méthodes pour créer ce QR code en lien avec la vidéo :
 - si possibilité de connexion Internet : utilisation d'une création de lien vers un QR code renvoyant au lien où est hébergée la vidéo dans les contenus associés du jeu ;
 - si impossibilité de connexion Internet¹² : enregistrer la vidéo sur la tablette et la lier à Scanopé pour créer le QR code.
- Coller la fiche sous la chaise du bureau de l'enseignant.
- Allumer la tablette et vérifier que l'application est fonctionnelle.
- Placer la tablette dans le sac à dos fermé par le cadenas à chiffres.

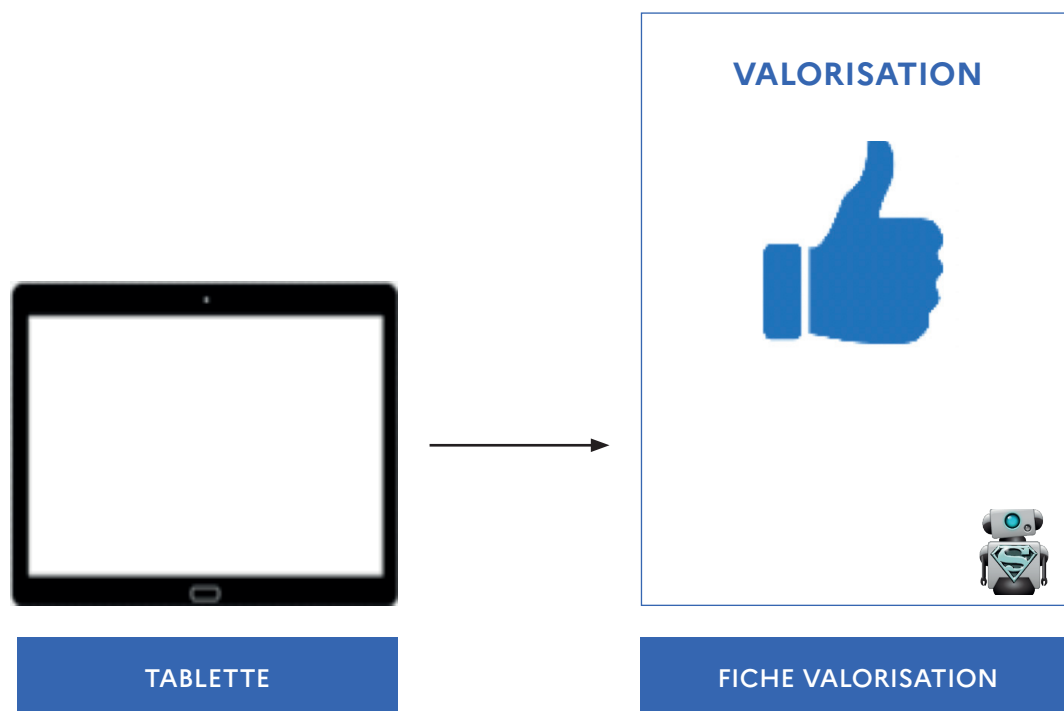
FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

La résolution de ce défi se fait en deux étapes.

La première étape consiste à faire le lien entre la fiche « valorisation », trouvée lors de la fouille de la pièce, et la tablette présente dans le cartable. L'indice est le logo de l'application Scanopé, apposé sur la fiche et au dos de la tablette.

La deuxième étape réside dans l'utilisation de l'application Scanopé sur la tablette. En scannant le QR code à l'arrière de l'affiche, l'application déclenche une vidéo dans laquelle ont été incrustées les lettres « P », « L », « U » et « S ».

12 Tutoriel de prise en main de Scanopé : https://rdri.edu.ac-lyon.fr/images/documents_2014/Tutoriels/tutoriel_scanope.pdf



Solution: « + ».

Coup de pouce du maître du jeu

Le maître du jeu peut faciliter le lien entre la fiche « valorisation » et l'utilisation de la tablette, en faisant remarquer la présence du logo de l'application sur chacun des deux indices.

Si la vidéo s'enchaîne plusieurs fois (P-L-U-S-P-L, etc.), faire remarquer: « On ne l'a pas déjà vue ? »

Pistes pédagogiques

Ce défi, qui débouche sur l'identification du symbole « + », met en évidence l'importance d'une posture bienveillante vis-à-vis des élèves, ainsi que celle de l'évaluation positive. Il est possible d'aborder l'estime de soi des élèves à BEP, en moyenne plus faible que celle des autres élèves, et des moyens pour l'enseignant de la restaurer. Il permet aussi d'échanger sur le contenu de la vidéo autour de l'ergonomie des supports pédagogiques.

DÉFI 13

Évaluation**COMPRENDRE LE DÉFI****Identifier l'adaptation des évaluations comme une pratique pédagogique inclusive.**

« Les participants peuvent avoir tendance à vouloir cibler les mêmes objectifs pour tous les élèves, conformément aux programmes à respecter. Or, les pratiques inclusives reposent davantage sur l'idée d'une progression de chacun et de différenciation des objectifs d'apprentissage visés. Ce défi cherche à éclairer l'importance de l'adaptation des évaluations en fonction des objectifs visés dans l'inclusion des élèves à BEP. »

PRÉPARER LE DÉFI**Matériel**

- Une fiche « grille d'évaluation ».
- Un pense-bête autocollant portant l'inscription : « Penser à vérifier, dans la grille d'évaluation, les compétences acquises par les élèves à BEP. »

Installation

- Imprimer la fiche « grille d'évaluation ».
- Rédiger le pense-bête autocollant.
- Coller le pense-bête autocollant sur la fiche et le placer dans le sac à dos fermé par le cadenas à chiffres.

FAIRE JOUER LE DÉFI**Résolution**

La résolution du défi se fait en une seule étape. Il s'agit de relier la lecture du pense-bête autocollant et l'observation de la grille d'évaluation. L'indice est : « Penser à vérifier, dans la grille d'évaluation, les compétences acquises par les élèves à BEP. » Il engage les joueurs à noter que, dans la grille d'évaluation, l'atteinte des objectifs de la séance est différenciée en fonction des élèves. La validation est symbolisée par le « check » qui est à identifier.

GRILLE D'ÉVALUATION : TROUVER UN MOT DE SENS OPPOSÉ					
	Lire des mots	Connaître le sens des mots	Trouver un mot de sens opposé	Rester concentré(e)	Aider les camarades
Bilel	✓			✓	
Lise	✓			✓	✓
Rose	✓	✓	✓	✓	✓
Kevin				✓	
Tom	✓	✓		✓	
Teddy	✓	✓			
Tennessee		✓	✓		✓
Ange				✓	
Chloé	✓			✓	
Matteo	✓	✓	✓	✓	

Hector	✓				
Kim	✓	✓	✓	✓	✓
Faustine	✓				✓
Mohamed	✓			✓	
Alison	✓	✓	✓		
Fatou				✓	
Ismael	✓	✓			
Maité				✓	
Adrien	✓			✓	
Michel	✓	✓	✓	✓	✓

Solution : « ✓ »

Coup de pouce du maître du jeu

Il n'y a pas de consigne dédiée à ce défi. Le maître du jeu peut inviter les joueurs à observer la grille et à identifier ce qui symbolise la différence entre les élèves.

Pistes pédagogiques

Ce défi met en évidence la nécessité de l'adaptation des évaluations en fonction des besoins de chaque élève. Tous les élèves, y compris à BEP, sont capables d'atteindre l'objectif visé et de valider certaines compétences travaillées voire la totalité (comme dans le cas de Rose qui est EIP).

Il est important de mentionner l'objectif général visé (« Identifier deux mots de sens contraire ») et de le décliner en compétences à atteindre (« Mettre en évidence l'opposition de sens de deux mots »). Détailler et subdiviser chaque compétence (avec une compétence intermédiaire comme « Connaître le sens des mots ») permet de placer tous les élèves en réussite et de montrer les progrès.

DÉFI 14

Décryptage

COMPRENDRE LE DÉFI

Penser l'inclusion par la différenciation.

« Les participants sont amenés à envisager l'inclusion comme la mise en œuvre de différentes formes d'adaptations pédagogiques complémentaires, guidées par les besoins des élèves à BEP. »

PRÉPARER LE DÉFI

Matériel

- Une fiche « décryptage ».
- Un miroir.
- Deux pense-bêtes autocollants.
- Un ordinateur.

Installation

- Imprimer la fiche « décryptage ».
- Écrire « Et si on inversait ! » sur un pense-bête autocollant et le coller sur le miroir.
- Écrire « C'est tout un symbole » sur un pense-bête autocollant et le coller sur l'ordinateur.
- Paramétrer une session sur l'ordinateur de la manière suivante¹³ :
 - Session : ADAPTATION.
 - Nom inclusion : Alain Cluzion.
 - Mot de passe : ADAPTATION.

Il est possible également d'ajouter des applaudissements (fichier fourni dans les contenus associés) et un message de félicitations lorsque la session s'ouvre.

FAIRE JOUER LE DÉFI

Résolution

La résolution du défi 14 comporte deux étapes. Elle découle de la résolution des défis 10, 11, 12 et 13.

La première étape est de reprendre les quatre symboles (→, @, + et √) et de les décrypter grâce à la fiche fournie. Grâce à l'utilisation du miroir, chaque symbole correspond à un ensemble de lettres.

La deuxième étape consiste à mettre les lettres dans l'ordre pour former le mot « adaptation ».

	&	AUT
	~	AS
	#	ER
	{	LLES
	[	DYS
		COL
	\	LYC
	^	MOT
D10	→	AD
	}	TR
	]	UN
D11	@	APT
	=	PI
D12	+	ATI
	•	GA
	)	OI
	-	TAB
	#	WEB
	€	LOL
D13	√	ON
	\$	VAL

The symbols →, @, +, and √ are highlighted in red boxes and labeled D10, D11, D12, and D13 respectively. A large curly bracket groups these four symbols, pointing to a box containing the word "ADAPTATION".

© Réseau Canopé

Solution : « adaptation ».

« Adaptation » est le mot de passe qui permet de déverrouiller l'ordinateur et de mettre fin au jeu (applaudissements qui retentissent et « bravo » qui apparaît sur l'écran).

¹³ Un tutoriel est proposé dans les contenus associés du jeu, avec la vidéo « Création session code inclusion ».

Coup de pouce du maître du jeu

La difficulté principale de ce dernier défi réside dans le lien que les joueurs doivent établir entre les symboles et les parties du mot « adaptation » (à lire dans le miroir). Le maître du jeu peut questionner les joueurs sur le contenu de la fiche « décryptage ». Il peut les interroger sur la difficulté à lire le code : « Vous arrivez à lire ça, vous ? »

Pistes pédagogiques

Ce défi permet d'introduire la démarche pédagogique générale qui favorise la réussite de l'inclusion : celle de l'adaptation. Il est possible de faire le lien avec les défis précédents (de 10 à 13) qui décrivent précisément une forme particulière d'adaptation pédagogique (objectif, supports, valorisation, évaluation).

Il est possible de mobiliser les travaux scientifiques proposant des typologies d'adaptations pédagogiques des enseignants à destination des élèves à BEP pour être plus complet.

Débriefing

🕒 30-45 minutes

Le jeu d'évasion pédagogique nécessite de prévoir une remédiation. Pour cela, un temps de débriefing, qui suit la phase de jeu, est à organiser. Dans l'idéal, ce débriefing a lieu dans la même pièce que le briefing. Voici quelques repères pour mener à bien cette phase de débriefing.

INTRODUCTION

Cette dernière phase consiste en une conclusion commune et partagée entre le maître du jeu et les joueurs. Il s'agit de faire le lien entre l'expérience de jeu vécue et les contenus de cours visés :

- revenir sur l'expérience de jeu et sur le ressenti des joueurs ;
- formaliser les apprentissages par le biais de la métacognition ;
- donner envie d'utiliser un jeu d'évasion pédagogique en classe.

RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE DU JEU

Il s'agit ici de permettre aux joueurs d'exprimer leur ressenti global sur la phase de jeu :

- Quels sont vos impressions et ressentis sur le jeu ?
- Comment les personnes « non-voyantes » ont-elles vécu la première partie du jeu ?
- Que reprenez-vous de cette expérience ?

La disposition du groupe en cercle ou en « U » est à privilégier pour une circulation de la parole fluide. Un tour de table peut être organisé pour laisser tous les joueurs s'exprimer, même les plus timides ou effacés du groupe. La priorité du maître du jeu est de s'assurer que la prise de parole est partagée.

LIENS AVEC LES CONTENUS VISÉS

Il s'agit de faire réaliser aux joueurs qu'ils n'ont pas simplement « joué ». Ils ont aussi et surtout expérimenté une méthode d'apprentissage qui demande à être explicitée. Cette phase est indispensable à la conscientisation des apprentissages et à leur ancrage dans la mémoire à long terme.

La priorité du maître du jeu est de s'assurer que les notions ont été comprises, en discutant avec les joueurs, en complétant ce qui a besoin d'être développé ou en corrigeant ce qui peut être erroné.

Sur le contenu du jeu

Dans un premier temps, il convient de recueillir les perceptions des joueurs quant aux contenus abordés lors du jeu :

- Qu'avez-vous retenu des énigmes ?
- Avez-vous repéré les différentes étapes du jeu ?

Sur le déroulé du jeu

Dans un second temps, il s'agit de retracer avec les joueurs, point par point, le déroulé des différentes énigmes et étapes du jeu. Un déroulement chronologique permet d'entrer plus en détail sur chaque notion.

PARTIE 1: CONTENUS HISTORIQUES ET PHILOSOPHIQUES (SALLE)

- L'exclusion consiste en une énigme à part sans autre indice que l'affiche elle-même.
 - affiche => **lettre E**
- La ségrégation, correspondant à une mise à l'écart, est symbolisée par la délimitation d'une zone spécifique pour les joueurs « non-voyants ».
 - parchemin + tablette Mirage Make => **lettre B**

- L'intégration, correspondant à une mise en présence physique des élèves à BEP, est conséquente à la mise en commun entre les « voyants » (mot mystère) et les « non-voyants » (braille).
- décodage du mot + dictionnaire => **lettre E**
- L'inclusion, correspondant à une prise en compte des besoins de chaque élève, est conséquente au choix d'un support adapté pour « voyants » et « non-voyants » : l'audio.
- dictaphone + stylo UV => **lettre P**

=> **L'acronyme E-B-E-P (pour élèves à besoins éducatifs particuliers) permet d'ouvrir le cadenas à lettres de l'armoire.**

PARTIE 2 : CONTENUS LÉGISLATIFS ET INSTITUTIONNELS (ARMOIRE)

- Exemple d'un dispositif d'inclusion : Ulys (Unité localisée pour l'inclusion scolaire) qui se décline à l'école, au collège et au lycée.
- Ardoise + livre *Ulysse et l'Odyssée* => **nombre 20**
- La notion d'hétérogénéité renvoie aux différences existant entre élèves au sein d'une classe. La présence d'élèves à BEP en est un exemple.
- relier les élèves à BEP sur le trombinoscope => **chiffre 1**
- Textes de lois importants : loi de 2005 (qui est une réforme de la loi de 1975), de 2013 et arrêté de 2017.
- texte à trous + numérogie => **chiffre 9**

=> **Le nombre 20-1-9 (correspondant à la date de la première circulaire de rentrée consacrée à l'éducation inclusive) permet d'ouvrir le cadenas à chiffre du cartable.**

PARTIE 3 : CONTENUS PÉDAGOGIQUES (CARTABLE)

- Adaptation des objectifs:
- Compétence 4 du référentiel de 2013 : « Prendre en compte la diversité des élèves. »
- référentiel de compétences + cible => **signe →** (la flèche symbolise la compétence visée).
- Adaptation des supports:
- exercices adaptés + filtre rouge => **signe @** (l'arobase symbolise les outils ou supports numériques).
- Bienveillance et valorisation:
- affiche Scanopé + tablette => **signe +** (le plus symbolise les retours positifs et la valorisation).
- Adaptation des évaluations:
- grille d'évaluation + pense-bête autocollant => **signe ✓** (le « check » symbolise la validation).

Avec l'aide de la grille de décryptage, chaque symbole correspond à une suite de lettres.

=> **AD - APT - ATI - ON (qui est le maître mot des pratiques d'éducation inclusive) correspond au mot de passe qui permet de déverrouiller l'ordinateur.**

La remédiation ne se déroulera pas exactement de la même manière selon l'objectif visé lors du débriefing. Ainsi, il peut être intéressant de centrer l'attention des joueurs sur une partie du jeu (historique, institutionnelle ou pédagogique) plutôt que sur une autre au moment de la mise en commun autour des défis.

Transfert

Les joueurs profitent souvent de l'occasion pour échanger sur le dispositif du jeu d'évasion pédagogique en lui-même. Le maître du jeu peut aussi lancer ce sujet pour conclure :

- utilisation du jeu pour l'enseignement, avec leurs propres élèves, dans leur propre classe. Comment transférer ce dispositif et le mettre en place ? Quels conseils ?
- considérations sur le déroulement du jeu et les différentes énigmes. Comment encore améliorer le jeu ?