

Escape game « Le dernier secret de Pompéi » : une immersion pédagogique en 79 de notre ère

Maxime Aubert

Les jeux d'évasion pédagogiques connaissent actuellement un succès croissant dans le monde de l'éducation. Une animation de ce type, conçue par le Département de l'instruction publique genevois, plonge des élèves dans une *domus* pompéienne pendant l'éruption du Vésuve.

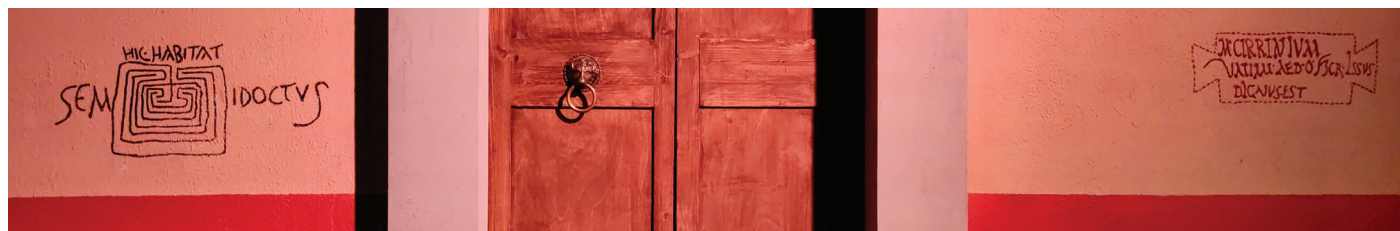


Fig. 1 Façade de la domus du jeu d'évasion pédagogique du Service écoles-médias (DIP Genève). Photographie M. Aubert.

INTRODUCTION

« *Salute ! Mon nom est Gaius Fabricius Semidoctus. Je suis né à Aquilée et j'ai maintenant atteint un âge vénérable. Je suis architecte et inventeur [...]. À la mort de l'empereur Tibère, en l'an 790 après la fondation de Rome, je me suis installé à Pompéi avec ma famille. »*

C'est avec ces paroles en tête, entendues dans un film d'introduction, que des latinistes en fin de scolarité obligatoire pénètrent dans une *domus* pompéienne reconstituée à Genève. Les élèves peuvent entendre la rue qui s'anime peu à peu à l'extérieur de la maison et, par la fenêtre, remarquer la silhouette imposante du Vésuve, dominant les toits de la ville.

En l'an 79 de n. è., Pompéi est en proie à de violents tremblements de terre. Par crainte d'une catastrophe, de nombreux habitants choisissent de quitter la ville. C'est notamment le cas du maître de la maison visitée par les latinistes, *Semidoctus*, un personnage fictif, qui décide de s'enfuir sans prendre le temps de récupérer son trésor, caché dans sa demeure et protégé par de multiples mécanismes ingénieux.

Le groupe de latinistes a reçu pour mission de trouver puis d'ouvrir ce trésor avant que la *domus* ne soit ensevelie sous les cendres. D'énigme en énigme, les élèves suivent quatre pistes les conduisant au coffre rempli de pièces. Au milieu des grondements et alors que le ciel s'assombrit dangereusement, l'observation et la collaboration deviennent les maîtres-mots, alors que les connaissances historiques peuvent faire gagner de précieuses secondes.

UN JEU PÉDAGOGIQUE

Intitulé « Le dernier secret de Pompéi », ce jeu d'évasion est un projet mené par le Service écoles-médias (SEM) du Département de l'instruction publique (DIP) de Genève, à destination des classes d'option Latin¹. Alors que ce type d'animation devient populaire dès les années 2010 dans le monde du divertissement, c'est aujourd'hui au tour du milieu de l'éducation de s'en emparer de plus en plus souvent (cf. encadré). Les jeux d'évasion pédagogiques, ou *serious escape games*, présentent en effet de multiples intérêts, en complémentarité avec l'enseignement traditionnel.

Tout d'abord, le scénario et le décor, proches de la réalité historique, permettent une immersion complète dans l'atmosphère de l'époque, accentuée par les effets lumineux et sonores attendus d'une éruption volcanique. Assortie aux dynamiques habituelles du jeu, l'immersion motive les élèves et favorise leur engagement². Ainsi, il est permis d'espérer que cette activité scolaire, ludique et peu ordinaire, contribue un peu à améliorer l'attractivité des langues anciennes.

De plus, la variété des énigmes ainsi que la construction particulière de ce jeu d'évasion nécessitent une forte coopération entre les élèves. En effet, les différentes compétences des élèves se complètent au sein de quatre équipes suivant des pistes parallèles qui s'entrecroisent jusqu'au résultat final commun. La collaboration, à laquelle s'ajoutent par exemple l'observation, la persévérance et la créativité, sont ainsi quelques-unes des *soft skills* entraînées dans ce type de jeu³.

¹ Projet placé sous la direction de Manuel Grandjean et Marc Duret – merci à eux pour leurs conseils et leur accord quant à la rédaction de cet article – avec la collaboration de plusieurs organismes externes, tels que l'association *Nunc est bibendum* ou le Centre de Formation Professionnelle Construction – Bois.

² Bucaille, Levenq 2018, p. 3-4.

³ Idem.

Fig. 2 Le « cryptex », l'une des énigmes du jeu pédagogique du SEM. Photographie M. Aubert.



LE TROISIÈME SERIOUS GAME DU DIP GENEVOIS

À Genève, cette aventure pédagogique au cœur de la ville antique de Pompéi est déjà le troisième jeu d'évasion pédagogique soutenu par le Département de l'instruction publique. En effet, une école de commerce propose à ses classes une chasse autour du célèbre gangster Al Capone, alors qu'un gymnase a créé un jeu de rôle dans lequel les élèves se retrouvent sur la route migratoire entre la Libye et la Suisse⁴.

Finalement, une caractéristique fondamentale d'une activité comme celle-ci est son intérêt pédagogique direct dans les enseignements du latin et de la culture antique. En effet, le cadre historique est en lien avec le programme scolaire de ces disciplines, de même que certaines notions de culture antique, de mythologie ou de latin utilisées pour la résolution des énigmes. Le jeu d'évasion doit être pensé comme un « support des objectifs pédagogiques et du contenu disciplinaire »⁵. Néanmoins, pour atteindre les objectifs pédagogiques visés par une animation de ce type, une préparation appropriée en amont du jeu ainsi qu'un débriefing de qualité à son issue sont des conditions *sine qua non*⁶.

CONCLUSION

Rendre l'élève acteur de ses apprentissages, tel est le but de la pédagogie active⁷. Dans ce cadre, la « ludification » est l'une des stratégies d'enseignement théorisées par certains pédagogues⁸. Toutefois, d'autres spécialistes ne sont pas convaincus par l'efficacité de cette méthode, au point qu'elle soit aujourd'hui un sujet particulièrement débattu dans la pédagogie

scolaire⁹. Par conséquent, il semble encore nécessaire d'assurer une analyse précise et un suivi attentif des expériences existantes pour en connaître leurs limites et leurs avantages réels : un point de vue partagé au DIP genevois.

BIBLIOGRAPHIE

- BUCAILLE R., LEVENQ F., « En quoi l'escape game ou jeu d'évasion pédagogique est-il un outil favorisant l'engagement des élèves dans l'apprentissage ? », *Colloque en sciences de l'éducation, humaines et sociales, Dijon, Centre universitaire catholique de Bourgogne, 2018.*
- FENAERT M., NADAM P., PETIT A., *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. Apprendre grâce aux escape games, Paris, Ellipses, 2019.*
- ISSENMANN N. (dir.), *En quoi un escape-game peut-il accompagner les apprentissages ?*, Nancy, Université de Lorraine, 2021.
- SPÖRRI J., « Escape-Rooms für Schulumfeller », *Schweiz am Wochenende – St. Galler Tagblatt*, 13.01.2024, p. 7.

4 Spörri 2024, p. 7.

5 Issenmann 2021, p. 6.

6 Fenaert, Nadam, Petit 2019, p. 61-65.

7 Issenmann 2021, p. 17.

8 Bucaille, Levenq 2018, p. 2 et p. 5.

9 Ibid., p. 2.

Fig. 3 Vue sur l'atrium depuis la cuisine de la domus du jeu conçu par le SEM. Photographie M. Aubert.

