

# Sélection d'escape games sur Genially et conseils pour en créer

The collage consists of seven cards, each representing an escape game:

- 100 monstres à l'école**: Mathématiques. Les monstres ont envahi l'école. Les élèves de CP devront résoudre un ensemble de douze énigmes mathématiques pour retrouver la clé du coffre qui permettra de les enfermer à tout jamais. Valérie Coquillard.
- 1991**: Histoire-géographie. Un escape game virtuel en Histoire, pour le collège. Nadine Guimberteau.
- À l'abordage du dictionnaire!**: Français-lettres, Documentation. Un escape game reposant sur le dictionnaire Robert Junior pour les Cycles 2 et 3. Claire Cassaigne - Élodie Lahaye - Patrice Nadam - Élise Planche - Mélanie Fenaert.
- À l'aide, Scapin!**: Français-Lettres. Scapin a besoin d'aide pour sauver Léandre le fils de Géronte : une enquête au cœur de Naples pour des élèves de Cinquième! Claire Vizacarra-Calomardo.
- À l'école - Mission 1**: Mathématiques. Escape game virtuel en mathématiques pour les élèves de de cycle 3. Quatre défis et sept problèmes à résoudre pour réussir à sortir de l'école.
- À la recherche de la formule perdue**: Documentation, Mathématiques. Image of a chalkboard with mathematical formulas like  $x+q=0$ ,  $x-6=3y$ ,  $x+2=b$ , and  $f(x)=\tan(x)$ .
- À la recherche de Gros Yeux**: Mathématiques, Français-Lettres. Un escape game en maternelle. Image of a wolf mask.
- À la conquête du sommet!**: SVT, Sciences et techniques. Un escape game en SVT, pour découvrir ou réviser les. Image of a snow-capped mountain.

E  
x  
t  
r  
a  
i  
t  
d  
u  
s  
i  
t  
e  
,  
S  
,  
C  
a

pe :

« En quelques années d'existence, le site [genial.ly](https://genial.ly) est devenu un outil très prisé dans le monde de l'éducation. Interface permettant de réaliser aisément des infographies, des présentations, des images interactives, des quiz, etc, ses diverses fonctionnalités ont aussi facilité le développement des escape games pédagogiques numériques et semi-numériques.

Créer un Genially peut être envisagé comme un simple support interactif avec divers éléments comme la vidéo d'introduction, le chronomètre, le fond sonore. Nombre d'enseignants sont

allés plus loin et en ont fait l'interface accompagnant tout ou partie de leur jeu d'évasion, y intégrant des éléments de scénarisation, des décors, des indices cachés, des exercices, des codes et mots de passe. »

La suite :  
<https://scape.enepe.fr/genially-et-les-escape-games.html>

La carte aux trésors (Escapes games disponibles / classement par âge et par matière) :  
<https://scape.enepe.fr/la-carte-aux-tresors.html>