

Concevoir un escape game pédagogique

Guide méthodologique : Les étapes et questions à se poser

1 RÉDIGER UNE NOTE D'INTENTION

- Quel est le contexte du projet ?
- Quels sont les objectifs de la séance ? Découverte d'une notion pédagogique ou révision ? Quel est l'intérêt de faire un escape game pour cette séance ?
- Qui est le public cible ? Freins et motivations sur le sujet, combien sont-ils ?
- Quelles sont les contraintes temporelles (temps de production disponible et d'animation), matérielles (outils numériques, salle à disposition si en présentiel), humaines (qui est disponible pour concevoir et/ou animer) ?
- Quelles seront les modalités de diffusion (en local, sur internet, sur mobile, sur quelle plateforme, etc.) ?
- Quelle est la durée de vie de l'escape game ? (pérennité du contenu et des outils utilisés)

2 PRÉPARER LE CONTENU

- Rédiger et définir les objectifs pédagogiques à atteindre par les apprenants
- Rédiger les contenus et notions clés en lien avec les objectifs
- Prévoir la documentation et les supports nécessaires aux notions clés (textes, vidéos, schémas, etc.)

3 RÉDIGER LE SCÉNARIO / L'HISTOIRE

C'est ici qu'on écrit l'histoire dans un mode narratif, que l'on crée l'univers et les personnages. Il faut imaginer une situation problématique à résoudre en urgence, dans un temps limité. Les protagonistes se voient donc confiés une mission à accomplir composée de plusieurs étapes. La résolution du problème doit permettre de manipuler les contenus pédagogiques, de se servir des notions clés à retenir, et d'avoir des émotions. Il y a donc imbrication entre scénario pédagogique et scénario de jeu.

4 CRÉER LES ENIGMES ET LE PARCOURS

Il faut se servir des notions clés pour les transformer en un parcours d'énigmes. Pour une première conception d'un escape game pédagogique, il est conseillé de concevoir un parcours linéaire. Les étapes :

- Définir le nombre d'énigmes en fonction des notions clés
- Pour chaque énigme, imaginer la mission, les actions à réaliser avec les outils spécifiques aux escape games : code secret à déchiffrer (pour ouvrir cadenas, coffre), puzzle, fouille, observation, anagrammes, etc. Exemple : trouver une date historique qui sera la combinaison pour ouvrir un cadenas et poursuivre la progression dans le jeu
- Pour chaque énigme, prévoir des indices disponibles pour aider les apprenants
- N'hésitez pas à utiliser un outil de carte mentale pour créer l'organigramme de votre parcours de jeu avec les énigmes, les notions associées, les indices et les solutions.

Il existe aussi deux autres types de parcours d'énigmes : multilinéaire ou ouvert. Ceux-ci sont plus complexes à imaginer et concevoir. Consultez [ici un document](#) présentant ces différents parcours.

5 PRÉPARER LA SCÉNOGRAPHIE

- Sur quel outil allez-vous créer votre jeu d'évasion (si numérique) ?
 - [Genial.ly](#), [VTS](#), [Storyline](#), [GatherTown](#), [Jawa.games...](#)
- Définir l'univers audiovisuel
 - Chiner les visuels* pour un escape game en ligne ou les objets pour un escape game en présentiel. Ils alimenteront votre décor pour chaque énigme
 - Chiner l'univers sonore* (musique d'ambiance, sons de validation, voix-off, etc.)

*Trouver des éléments libres de droits sur [pexels.com](#), [pixabay.com](#), [mixkit.co](#), etc.

6 CRÉER LE PROTOTYPE

Créer le prototype de votre escape game pédagogique en ligne ou grandeur nature (scénographie, placements des objets, production dans l'outil virtuel choisi)

7 TESTER LE PROTOTYPE

- Faire tester votre prototype auprès d'un échantillon de 5/6 personnes
 - Recueillir les avis
 - Vérifier le temps nécessaire
 - Observer la faisabilité de résolution des énigmes
 - Valider l'équilibre entre jeu et apprentissage (apprendre en jouant)
- Prévoir un temps de modification pour une version 2 (il y a généralement toujours des modifications à apporter)

C'EST PRÊT !

Références / pour aller plus loin :

<https://scape.enepe.fr/typologie-enigmes.html>

<https://scape.enepe.fr/reussir-son-escape-game.html>

Comment concevoir un escape game pédagogique - Instant Science

