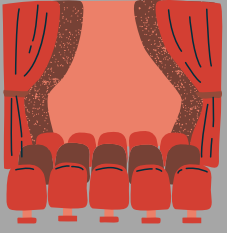


# Concevoir un escape game pédagogique

## Les invariants

### UNE IMMERSION DANS UN UNIVERS



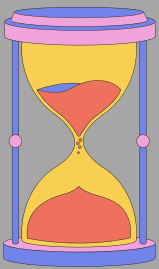
Plongez vos apprenant·es dans un univers spécifique afin de les captiver. Racontez une histoire avec des personnages, choisissez les décors et les visuels, l'ambiance sonore et sélectionnez des objets en lien avec l'univers. Exemple : dans l'espace, dans un appartement, dans une école, etc.

### DES ÉNIGMES



Un escape game est constitué de résolutions d'énigmes en lien avec votre histoire et les notions pédagogiques. Code secret à déchiffrer, puzzle à reconstituer, objets à trouver... les énigmes permettent de débloquent des informations qui seront le fil conducteur de votre jeu. Les énigmes sont, soit linéaires et indépendantes, soit imbriquées les unes dans les autres pour la résolution d'une énigme finale.

### UNE PRESSION DU TEMPS



Sans pression du temps, pas de stress et donc pas de challenge ! Le chronomètre doit être visible et connu des joueur·euse·s afin de générer le stress procurant l'adrénaline. La durée la plus répandue d'un escape game est de 45 min à 1h sur une même séance. Il peut être plus court en fonction de votre intention pédagogique et du nombre de notions à aborder lors de votre jeu.

### DES INDICES



Afin de ne pas bloquer vos joueur·euse·s, des indices devront être disponibles pour chaque énigme. Audios ou écrits, ils doivent permettre de débloquent le·la joueur·euse, sans pour autant donner la solution afin de ne pas altérer le sentiment de réussite généré par la résolution d'une énigme.

### UN·E MAÎTRE/MAÎTRESSE DU JEU ("MJ")



Il·elle guide les joueurs tout au long de l'aventure. Le "MJ" donne les consignes de bon déroulement du jeu, en audio ou en écrit. Il·elle introduit le scénario et n'hésite pas à le rendre vivant. En cas de blocage, il·elle apporte son aide aux joueurs et les aiguille vers la bonne direction (en plus des indices), tout en ne révélant pas la solution directement.

### UN DÉBRIEFING



Essentiel particulièrement en contexte pédagogique, le débriefing en fin de jeu permet de revenir sur les notions abordées pendant l'expérience. C'est l'occasion de répondre aux questions, d'échanger sur les contenus pédagogiques, de rediriger vers des ressources complémentaires. C'est aussi le moment de recueillir leur ressenti, de faire une évaluation à chaud sur l'expérience vécue. Il est également possible de poursuivre avec une activité pédagogique complémentaire permettant une mise en pratique des apprentissages.

### LE COLLECTIF



Mobiliser l'intelligence collective, collaborer et coopérer, telle est l'essence même d'un jeu d'évasion ! En effet il doit permettre aux joueurs de se répartir les tâches, de communiquer en toute bienveillance ou encore d'argumenter sur leurs idées. Idéalement, une équipe doit être constituée de 3 à 6 joueurs.

#### Références :

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

[Comment concevoir un escape game pédagogique - Instant Science](#)

[En quoi un escape game peut-il accompagner les apprentissages?](#)