Conception d’un jeu d’évasion « Escape Game »

Ce document a pour finalité d’aider les enseignants à la mise en œuvre, auprès de leurs élèves, d’une nouvelle démarche pédagogique. Comment apprendre autrement, de façon ludique, en favorisant le travail collaboratif, c’est ce que proposent les « escape game » ou jeux d’évasion pédagogiques. Ce jeu, sérieux dans sa finalité, mais ludique dans son approche, se déroule grandeur nature dans un espace clos avec un temps imparti et chronométré. Cette démarche innovante de contournement permet de proposer des solutions pédagogiques qui utilisent de nombreux supports et ressources. Les participants s’engagent dans le jeu, choisissent collectivement la solution, dans un temps restreint qui favorise la collaboration.



Principe

Les participants sont enfermés dans un espace clos, réel ou virtuel, et doivent accomplir une mission en résolvant un problème ou des énigmes pour se libérer avant la fin du temps alloué. L'espace est mis en scène par un décor adapté à la thématique qui permet l'immersion dans l'univers choisi. Cette mise en scène est essentielle pour l'engagement rapide dans le jeu.

Intérêts

Le jeu d'évasion pédagogique permet de :

- créer une cohésion de groupe ;
- développer le sens de l'observation des participants ;
- développer des compétences psychosociales, ainsi que des compétences liées à la communication et au traitement de l'information ;
- faire travailler la logique des apprenants ;
- renforcer la motivation des participants dans les apprentissages grâce à l'aspect ludique ;
- revoir les notions clés d'une séance ou séquence ou en introduire de nouvelles ;
- surprendre en enseignant autrement et en contournant la routine !

Conception

1- Univers du jeu

Pour concevoir un jeu d'évasion, il ne faut pas seulement établir une série d'énigmes. Il est indispensable de penser à une scénarisation afin de plonger les apprenants dans un univers qui va les inciter à collaborer entre eux.

Le scénario joue un rôle essentiel. Motivant, intrigant, il doit plonger les participants dans l'histoire tout en suscitant des émotions, sources de souvenir : stress, joie, surprise…
La réalisation d'une vidéo introductive avec des bruitages, des sons, des images et un décompte du temps restant est donc recommandée. En effet, le délai contraint associé aux émotions favorisera la concentration des apprenants.

Le scénario détermine le matériel nécessaire pour créer une ambiance de jeu propice à l'immersion. Les accessoires pouvant avoir un coût conséquent, il est important de budgétiser avant de se lancer dans la construction du jeu d'évasion.

Point de vigilance :
Pour la réalisation de la vidéo, il est indispensable de respecter les droits d'auteur et les droits à l'image. Il vous faudra donc très certainement créer vos propres films et photos.

2- Définition du cadre

Il est primordial de définir le cadre d'un jeu sérieux. Bien qu'étant ludique, il ne faut pas oublier qu'il doit avoir une visée pédagogique. Il est donc indispensable de définir les points suivants :

Pour qui ?:
A qui est-il destiné ? Quel est le public (âge, niveau, diplôme) ?
Connaître le nombre de personnes concernées permet de déterminer l'effectif et la durée de chaque séance. En règle générale, un jeu d'évasion enferme entre 4 et 10 participants et dure environ 60 minutes, mais d'autres formats sont envisageables tant que l'aspect collaboratif est assuré.

Quoi ?:
Quel est le contenu abordé (thématique, module, notions clés…) ? Quel est l'univers choisi ?

Où ?:
Quel est le lieu où se déroulera le jeu d'évasion (taille de la pièce, intérieur/extérieur, décoration existante…) ? Les apprenants ne peuvent pas être réellement enfermés. La scénarisation devra indiquer une obligation de rester dans le lieu choisi pour un motif identifié en amont (ex : récupérer un objet, reste du bâtiment contaminé...).
Il est possible d'utiliser plusieurs salles selon l'objectif défini en amont, par exemple, lors de la rentrée des élèves (visite de l'établissement).

Quand ?:
A quel moment de l'année (semaine de préparation de la première PFMP, semaine d'intégration, fin d'année, introduction d'une nouvelle séquence, révision d'une séquence, sur l'horaire de PSE…), quelle durée ?
Les séances trop longues risquent d'entrainer une lassitude chez les apprenants. Le jeu d'évasion doit rester dynamique.

Comment ?:
Avec quel matériel ? Pluridisciplinaire ? Co-animation ?
L'intervention d'autres animateurs (parmi les professeurs, le personnel infirmier…) permet d'augmenter le nombre d'élèves et de faire participer une classe entière.
Le temps de réalisation d'un jeu d'évasion est assez important, il peut être donc judicieux de le réaliser en interdisciplinarité.
Il est également intéressant de le faire construire par les élèves d'une ou plusieurs classes, dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire afin qu'ils le proposent par la suite à d'autres élèves. Les journées portes ouvertes peuvent être un moment opportun.

Pourquoi ?:
Quel est l'objectif visé ? Quelles compétences seront développées ?

3- Construction du contenu

a- <u>Déterminer le début et la fin du scénario ;</u>

Il faut définir 3 points clés :

- Pourquoi les élèves se retrouvent-ils enfermés dans la salle ?

- Que doivent-ils trouver ?
- Que leur arrivera-t-il s'ils ne parviennent pas à sortir avant le délai imparti ?

Le reste du scénario se précisera au fur et à mesure de la construction des énigmes.

b- Concevoir les énigmes : le principe – la solution – leur imbrication ;

Le type des énigmes doit être varié : codes avec chiffres/codes avec lettres/cadenas à clé, complexes, originales, surprenantes…
Il faut cacher les énigmes mais pas trop car les endroits évidents passent souvent inaperçus (sous le bureau, dans un placard…). Des objets peuvent être utilisés : faux livre qui fait office de coffre, pile factice servant de cachette, fausse canette de soda…
Le nombre d'énigmes à proposer dépend du nombre de participants, du temps disponible, de leur complexité. Une énigme peut nécessiter, pour la résoudre, des connaissances, de la logique, des recherches d'informations qui permettront la résolution d'un problème.

Créer un jeu d'évasion, c'est accepter de ne pas respecter de linéarité dans les objectifs.

L'énigme 1 ne donnera pas forcément accès à l'énigme 2 qui elle-même ne débloquera pas obligatoirement la 3. Il faut donc envisager plusieurs énigmes qui permettront l'apport de plusieurs éléments pour débloquer l'énigme finale. Cette méthode favorisera la création de plusieurs groupes d'élèves qui devront collaborer entre eux.

4- Test

Une fois le jeu d'évasion construit, il est important de le tester et de le faire tester par une personne extérieure pour repérer les éléments de blocage ou les erreurs possibles.

Ressources utiles

https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html
https://profpower.lelivrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/
https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_1640220/creer-un-escape-game-pedagogique
http://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html
Parcours Magistere « Elaborer une activité de type Escape Game utilisant l'intelligence collective » - Créteil
https://magistere.education.fr/ac-creteil/course/view.php?id=9297&section=1

Liste non exhaustive de matériel pour commencer

Accessoires indispensables	Accessoires recommandés
▪ Cadenas à chiffres ▪ Cadenas à lettres ▪ Cadenas à clé ▪ Boites ou coffres…	▪ Feutre pour lampe UV ▪ Lampe UV ▪ Accessoires factices pour cacher des énigmes du type pile, canette, livre…

- Miroir…

Suggestions pour dissimuler les indices (liste non exhaustive):

La lampe UV :
Ecrivez votre message avec un feutre à encre invisible pour lampe UV. Les participants devront alors inspecter tous les éléments de la pièce avec la lampe à UV pour retrouver le message.

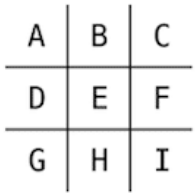
Le QR code :
L'utilisation d'outils numériques présente un intérêt pédagogique. Les élèves pourront utiliser un QR code pour rechercher des informations sur un site internet par exemple.

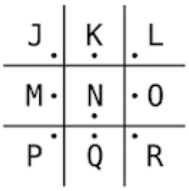
Le jus de citron :
Écrivez votre message avec le jus d'un citron en guise d'encre et un coton-tige en guise de plume. Une fois que l'encre invisible sera sèche, les participants devront approcher la feuille près d'une ampoule pour lire le message secret.

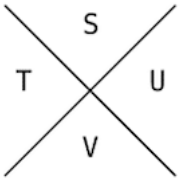
La buée
Écrivez un message sur une vitre ou un miroir en trempant votre doigt dans un corps gras. Les élèves devront faire de la buée en soufflant sur la vitre pour faire apparaitre le message.

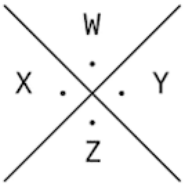
Avocat, Cassis, Cassette…
Avocat : A vaut K, cassis (K = 6), cassette (K = 7), détroit (D = 3), indienne (1 dit N), a voté (A vaut T)…
Il s'agit du même principe que le code César : un chiffrement par décalage qui utilise la substitution d'une lettre par une autre plus loin dans l'alphabet.

Les codes









Des codes peuvent être utilisés afin que les apprenants cherchent à le résoudre. Le sens de l'observation et la réflexion seront sollicités.

Les mots croisés
Remplir une grille de mots permet aux élèves de travailler des notions et le vocabulaire mais peut aussi permettre de cacher un indice. Vous pouvez par exemple mettre en relief certaines cases avec des couleurs: les lettres s'y trouvant devront être remises dans l'ordre pour former l'indice.