

Éléments d'évaluation (dont ceux du modèle CEPAJe)	Indicateurs une réponse affirmative = point positif une réponse négative = point à améliorer	Évaluation	
		oui	non
INTRODUCTION	Les règles de l'escape game ont-elles été comprises et appliquées ?		
	Le scénario a-t-il été immédiatement compris par les joueurs ?		
	L'entrée dans le jeu a-t-elle été immédiate (fouille...) ?		
DÉROULEMENT	L'espace était-il suffisamment aménagé pour faciliter la libre circulation des joueurs ?		
	Les joueurs ont-ils pu, au sein de l'espace, facilement se regrouper ou se séparer pour se répartir les tâches, collaborer, coopérer ?		
	Le temps prévu était-il bien estimé ? Ni trop long, ni trop court ?		
CONTENU	Le niveau de difficulté des énigmes était-il adapté ? Ni trop bloquantes, ni trop rapidement résolues ?		
	Les liens entre énigmes/indices et énigmes/énigmes ont-ils été facilement identifiés ?		
GAME MASTER	Avez-vous su maîtriser vos interventions ? Ne pas intervenir tout de suite, mais suffisamment tôt pour débloquer ? Ne pas donner la réponse mais guider ?		
	Les coups de pouce prévus ont-ils permis de débloquer une situation efficacement ?		
	Avez-vous fourni des coups de pouce supplémentaires par rapport à ce qui était initialement prévu ?		
FINAL	Les joueurs ont-ils tous vécu le final ? Y a-t-il eu une collaboration finale ?		
	L'ont-ils ressenti comme « valant le coup » ? Comme une délivrance ?		
DÉBRIEFING	Le temps prévu pour relâcher les émotions a-t-il été suffisant ?		
	Les joueurs étaient-ils attentifs et actifs durant les explications des énigmes ?		
	Ont-ils participé et explicité leur cheminement, leur résolution des énigmes ?		
	Les objectifs de contenu sont-ils atteints ?		
	Les objectifs de compétences sont-ils atteints ?		
	Reste-t-il une trace du débriefing ?		
REMISE À ZÉRO	Le temps accordé à la remise à zéro était-il inférieur à 15-20 minutes ?		
	Était-elle facile ?		
	Pourriez-vous jouer une deuxième session rapidement après (par exemple après une récréation) ?		