

LES SECRETS D'UN ESCAPE GAME RÉUSSI

- SPÉCIFICITÉ DU CADRE PÉDAGOGIQUE -

Inspiré des conseils du site [Gus&Co](#)
enrichis de l'expérience d'[ENIGMA à Créteil](#)

1 ■ Conception

Concevoir un escape game, ce n'est pas uniquement créer une série d'énigmes, c'est aussi penser à son organisation et sa scénarisation pour plonger les participants dans votre univers et les inciter à collaborer entre eux.

Définir l'objectif

La première question à vous poser est de savoir **pourquoi** vous désirez réaliser un escape game. À qui le destinez-vous ? Le **public** est-il ciblé (collègues, élèves...) ou n'est-il pas défini par avance ?

Il faut ensuite définir votre objectif principal.

Est-ce un escape game destiné à une séance de **découverte** ou à une séance de **révision** ? Quelles **notions** visez-vous ? Sont-elles pluridisciplinaires ? Utilisez-vous le jeu dans un but de **cohésion** de groupe ou son intérêt est-il purement **ludique** ?

Des contraintes

Connaitre le nombre de personnes concernées et le nombre de sessions possibles permet de déterminer l'effectif et la durée de chaque séance. De manière générale, un escape game grand public enferme entre 2 et 10 participants et dure environ de 45 à 60 minutes, mais vous pouvez envisager d'autres formats tant que l'aspect collaboratif est assuré. Attention également aux séances trop longues qui risquent de générer une lassitude chez les joueurs. L'escape game doit rester dynamique !

En milieu scolaire, le cadre (EPI, AP, TP, club ...) dans lequel est réalisé votre escape game déterminera les contraintes **d'effectif** et de **temps**.

Pensez aussi que, pour des raisons de **sécurité**, il n'est pas autorisé d'enfermer physiquement des personnes dans une salle de classe. Les participants peuvent néanmoins être contraints de rester dans la salle pour diverses raisons telles qu'une contamination du reste du bâtiment, une localisation restreinte des énigmes, une nécessité de discrétion.... C'est le scénario qui imposera ces contraintes.

L'importance du scénario

Le scénario joue un rôle important dans l'implication des participants. Il doit être **motivant**, **intrigant** et permettre de plonger dans l'histoire. Inutile d'imaginer dès le début le scénario dans sa totalité, il se précisera au fur et à mesure de la construction des énigmes. Répondre aux trois questions suivantes est un bon début :

- Pourquoi les joueurs se retrouvent-ils enfermés dans la salle ?
- Que cherchent-ils ?
- Que leur arrivera-t-il s'ils ne parviennent pas sortir avant le délai imparti ?

La part narrative du scénario est importante. Les joueurs ne se souviendront pas forcément de toutes les énigmes, mais ils se souviendront de l'histoire. Le récit peut être rapporté par les maîtres du jeu ou par le biais d'une vidéo introductive.

Les énigmes

Vous avez toute liberté pour concevoir vos énigmes. Pensez cependant à :

- **Varié le type d'énigme** : codes avec chiffres / codes avec lettres ; énigmes virtuelles / objets à manipuler.
- **Surprendre** : énigmes complexes, originales, amusantes.
- **Cacher** : les éléments des énigmes doivent être cachés, mais pas trop. Il est étonnant de voir que certaines indications évidentes passent inaperçues...
- **Combiner** : jouez avec la combinaison des éléments (objets, solutions) pour permettre la résolution des énigmes, mais obligez aussi les participants à collaborer physiquement pour débloquer par exemple un objet.

Le nombre d'énigmes à proposer dépend du nombre de participants, du temps disponible, de leur complexité.

Une énigme peut nécessiter, pour la résoudre, l'utilisation de connaissances sans pour autant que la notion ou la compétence utilisée soit obligatoirement la solution finale. Elle devient le vecteur nécessaire à la résolution du problème.

Pas de linéarité dans le scénario

Il faut éviter de créer un scénario linéaire dans lequel l'énigme A donnerait accès à l'énigme B qui débloquerait C etc. En effet :

- Cela laisse peu de liberté d'action aux participants et leur donne l'impression de suivre une direction unique imposée (ce qui est le cas).
- Si les joueurs sont bloqués, ils ne pourront plus avancer.
- Les participants constitueront un groupe unique et plancheront tous, à un instant T, sur la même énigme (difficile avec un effectif important).

Une façon simple d'éviter cette linéarité est d'envisager une énigme finale nécessitant l'apport de plusieurs éléments. Ainsi, on crée, au minimum, autant de séries d'énigmes qu'il y a d'éléments à découvrir.

Des étapes de réussite

Le sentiment de réussite motive et stimule la progression dans le jeu. Proposer des étapes, des niveaux d'accomplissement donnera **l'impression d'avancer**.

- Si **l'aire de jeu** le permet, l'escape game peut se dérouler dans plusieurs salles. On peut alors envisager de faire passer les joueurs d'un niveau à l'autre, d'une pièce à l'autre.
- À la résolution d'une énigme, proposer un **nouvel ensemble d'énigmes** (matérialisées par plusieurs objets à manipuler par exemple) peut également donner l'impression de progresser.
- Une autre solution est de proposer en début de jeu une **check-list** que les participants devront compléter au fur et à mesure de leurs découvertes.

Les maîtres du jeu peuvent créer également ces étapes au cours du jeu en proposant des temps de concertation pour que le groupe fasse le point sur les découvertes effectuées et les énigmes encore non résolues.

Créer des émotions

Ce sont les émotions qui marquent ! Les participants se souviendront de leur expérience. La liste des émotions possibles est longue :

- La peur ;
- Le dégoût ;
- La tension, le stress ;
- La suspicion (entre joueurs, envers les maîtres du jeu) ;
- La joie ;
- ...

Bien sûr, le temps imposé, l'histoire et le décor de la salle participeront à la genèse de ces émotions. Cependant les maîtres du jeu peuvent aussi y jouer un rôle lors de l'introduction ou au cours de leurs interventions dans le jeu. Les objets utilisés et le ton donné aux énigmes y contribuent également.

Anticiper les coups de pouce

Pour chaque énigme, il faudra **anticiper les blocages** possibles. Les plus simples à envisager et à éluder sont les blocages techniques (la méconnaissance d'un objet ou d'une application par exemple) : une simple **fiche technique** suffit. Il faut également penser aux blocages inhérents aux énigmes et à la dissimulation des objets. Que le **coup de pouce** soit oral ou écrit, il doit donc être anticipé afin de débloquent **sans donner la solution**. Pour chaque blocage, plusieurs degrés d'aide peuvent être également prévus. Concevoir des coups de pouce sous forme d'indices est alors un travail à ajouter à la conception de l'escape game proprement dite.

2 ■ Réalisation

Disposer d'une salle destinée en permanence à l'escape game facilitera sa mise en place et le choix de sa décoration. Cependant, pour un escape game temporaire ou itinérant, les points de vigilance restent les mêmes.

Une salle comme aire de jeu

La salle est de toutes évidences l'élément principal de l'escape game (ou escape **room** !). Il faudra porter votre attention sur deux critères :

- La **taille** de la salle : si la salle est trop petite, elle ne permettra pas une libre circulation des participants. Si elle est trop grande, les énigmes risquent d'être trop dispersées ce qui nuit à la dynamique du jeu. Vous pouvez alors délimiter l'aire de jeu avec des chaises, des tables, des rubans de balisage... Pensez également à offrir à vos participants un lieu de regroupement pour se concerter.
- La **décoration** a aussi son importance et contribue pour une grande part à la création d'émotions. Elle est bien sûr liée au scénario retenu avec laquelle elle doit rester cohérente. Si vous n'êtes pas maître de la décoration de la pièce, pensez à éliminer les éléments parasites (affichages, objets inutiles...). Pour un escape game itinérant ou temporaire, la réalisation de panneaux décoratifs amovibles peut être envisagée.

Les objets

Les objets sont importants également pour votre escape game. Ils participent au décor de la salle, mais aussi aux énigmes. Ils doivent être en cohérence avec le scénario. Plus ils seront originaux et mystérieux, plus leur effet sera important, mais attention :

- Leur **nombre** tient compte du nombre d'énigmes proposées et de la superficie de la pièce. Présenter trop d'objets (surtout s'ils ne participent qu'à la décoration) risque d'engendrer une perte de temps. Le nombre idéal se situe entre 10 et 20 objets.
- Leur **solidité** doit être envisagée avec sérieux. Choisissez des objets résistants ou protégez-les par une housse ou une étiquette indiquant qu'ils doivent être manipulés avec précaution.... Durant le jeu, surveillez plus particulièrement les objets fragiles.
- Leur **identification** doit permettre de distinguer les objets appartenant au décor (ou parasites) de ceux utilisés dans les énigmes. Marquez les objets avec des logos, des couleurs ou des codes facilement identifiables. Réduisez également les éléments du décor pour éviter les erreurs responsables de perte de temps.

Créer des effets spéciaux

Les effets spéciaux contribuent à l'**ambiance** et à la genèse des **émotions**. Ils permettent aussi de plonger les participants dans l'aventure. Ils servent aussi à **attirer l'attention** des joueurs à des moments clés du jeu.

- Effets **sonores** : vous pouvez diffuser une musique d'ambiance (stressante, sinistre...) ou associer des sons à certains objets, à certaines actions. Certaines énigmes peuvent être sonores ou nécessiter la manipulation de fichiers audio (inversion de son, modification de la vitesse...)
- Effets **lumineux** : l'éclairage (ou l'absence d'éclairage) contribue à l'ambiance. Des ampoules à lumière noire et des lampes à UV créent des atmosphères magiques et peuvent participer à la résolution d'énigmes. Les propriétés de la lumière peuvent être aussi le thème de certaines énigmes.
- Effets **numériques** : le numérique est assez facile à mettre en œuvre et crée toujours son petit effet. Par exemple, la réalité augmentée peut être utilisée dans de nombreux contextes et être source de nombreuses énigmes.
- Effets de **maquillage** : si les maîtres du jeu interviennent physiquement en début de jeu ou s'ils sont présents dans la salle avec les participants, pourquoi ne pas les maquiller et les déguiser pour rendre l'aventure encore plus réaliste ? Vous pouvez également envisager de déguiser les participants (une simple blouse peut parfois suffire pour certains scénarios).

Documents annexes

Si vous faites plusieurs sessions successives ou si vous n'êtes pas présents à toutes les sessions, il est utile de créer également un document pour faciliter la **mise en place** du jeu et sa **remise à zéro** rapide entre deux séances (effacer les historiques et les fichiers téléchargés, replacer les objets, cacher les indices...). Une check-list peut alors être pratique pour une plus grande efficacité.

Expliquer les énigmes et détailler les points de vigilance est toujours utile pour des maîtres du jeu efficaces.

3 ■ Tester l'escape game

Un escape game, c'est comme un cours, il y aura obligatoirement des ajustements à apporter, notamment car vous avez modelé son déroulement en anticipant la réactivité et la réaction des joueurs...

En premier lieu, **simuler** le jeu permet de repérer les erreurs éventuelles. Réaliser un **organigramme** permet de bien visualiser l'imbrication des énigmes.

Ensuite, réaliser un ou deux tests grandeur nature permet de vérifier le bon déroulement du jeu. Après observation et concertation entre observateurs, on peut envisager de modifier :

- Le **scénario du jeu** (ou le discours d'introduction), s'il est mal compris par les joueurs.
- Les **énigmes**, si elles sont trop difficiles ou, au contraire, trop simples. Attention, cela dépend énormément des équipes de joueurs.
- La **salle** et les **objets**, s'ils ne sont pas fonctionnels.
- Les **coups de pouce** et notamment leur forme (orale, numérique, papier, objet...) et leur formulation...

Le **rodage des maîtres du jeu** (et l'adaptation des coups de pouce) nécessitera plus de deux séances de test, mais l'ajustement peut se faire progressivement au cours des différentes sessions de jeu.

Patrice NADAM

avec l'aimable autorisation de Gus de GusAndCo