

# S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion



MÉLANIE FENAERT  
PATRICE NADAM  
ANNE PETIT

# Remerciements

La première version de ce livre est une aventure, certes discontinuée, de plus d'un an. Ce travail réalisé sur notre temps libre a largement empiété sur nos obligations familiales. Nous tenons à remercier ici nos familles respectives qui, à leur manière, nous ont soutenus au cours de cette longue période d'écriture.


Nous souhaitons également remercier les collègues enseignants, les chercheurs et tous ceux avec qui les échanges ont pu enrichir notre réflexion sur la pratique des escape games pédagogiques.


Nous avons une pensée toute particulière pour Johnny Eisenhower qui a rejoint l'équipe S'CAPE trop tardivement pour participer activement à la rédaction de cette première version. Il nous a cependant aidés et grandement soutenus en qualité de premier relecteur au regard acéré. Nous le remercions vivement.


Nous remercions également ceux qui ont bien voulu - mais qui nous l'ont aussi parfois demandé - se prêter à l'exercice de la relecture. Il s'agit d'Amélie Canton-Kowalski, Audrey Dominique, Patricia Fenaert, Thierry Guquet, Aline Lemoine, Nathalie Lepouder, Grégory Michnik et Amélie Silvert.


Tous nos remerciements enfin aux lecteurs et aux auteurs d'escape games pour leur soutien au projet S'CAPE dans son ensemble et dont l'évolution prend une dimension que nous n'avions initialement pas imaginée.



 <https://scape.enepe.fr>

 @scapedu

 @scapedu

 [scape@enepe.fr](mailto:scape@enepe.fr)



Version 1.4 - mai 2019



# S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion

Avant-propos .....	6
<b>MISE EN RÉFLEXION .....</b>	<b>8</b>
Introduction .....	10
Les cinq E.....	14
Ludification et escape games.....	20
Ce qui se joue.....	24
Entre activité ludéfiée et escape game .....	30
Virtuel et semi-virtuel.....	36
L'enseignant, maître du jeu .....	42
La phase clé des apprentissages .....	52
Évaluer avec un escape game ?.....	62
Évaluer son escape game .....	68
<b>MISE EN PRATIQUE .....</b>	<b>76</b>
Quelques recommandations.....	78
Pas-à-pas .....	84
Fiches d'aide à la conception .....	118
<b>MISE EN IMAGES .....</b>	<b>124</b>
Les 5E en image.....	126
Recommandations express aux joueurs .....	128
Les 25 recommandations aux joueurs.....	130
Les 10 recommandations au game master .....	132
Créer en 7 étapes .....	134
20 conseils pour la création .....	136
Escape game équilibré.....	138
Faisabilité d'un escape game .....	140
Scénario convergent imbriqué .....	142
<b>MISE EN LUMIÈRE .....</b>	<b>144</b>
<b>MISE EN ANNEXES .....</b>	<b>152</b>

**Patrice Nadam** est enseignant-formateur à la DANE de l'académie de Créteil. Co-concepteur de l'escape game ENIGMA<sup>1</sup> utilisé depuis 2015 comme support de formation au numérique et aux jeux d'évasion pédagogiques, il a participé depuis à la création de plusieurs serious games de ce type (Edugate, ADN'igme, Les encapsulés, Cube 6, SKP<sup>2</sup>, La recette du Bonheur). Il met en place en 2016, au plan de formation de l'académie de Créteil, la première formation sur la création d'escape games pédagogiques. C'est en 2017 qu'il crée le site de partages et de conseils S'CAPE sur les escape games pédagogiques à partir duquel, aidé de Mélanie Fenaert, Anne Petit et Johnny Eisenhower, il développe une réflexion sur leur utilisation en classe et dans le cadre de la formation adulte.

**Anne Petit** est professeure-documentaliste en lycée polyvalent et formatrice dans l'académie de Besançon. Elle est aussi membre du site académique *Prof & Doc* et coordinatrice dans le réseau départemental des professeurs-documentalistes. Co-rédactrice du site S'CAPE, elle est également auteure et co-auteure de plusieurs escape games pédagogiques interdisciplinaires comme SKP et Escp'rimés, un escape game remarqué alliant poésie, français, info-documentation et une pincée de mathématiques. Dans le cadre des TraAM EMI, elle a créé dernièrement un escape game de découverte du CDI : *Libérez la doc !*

**Mélanie Fenaert** est professeure de SVT, formatrice et interlocutrice académique pour le numérique (IAN) dans l'académie de Versailles. Elle s'intéresse depuis deux ans à l'impact de la ludification sur les apprentissages et l'engagement des élèves et enseignants, même si elle-même est très mauvaise joueuse. Elle est auteure et co-auteure de différents jeux sérieux (Survive on Mars) et escape games pédagogiques virtuels, semi-virtuels (avec notamment Escape from Tortuga, premier escape game semi-virtuel et virtuel créé avec le site Genial.ly) et réels (Code Nobel<sup>3</sup>, Or noir, SKP). Au sein de la rédaction du site S'CAPE, elle est co-rédactrice d'articles d'analyse d'escape games d'enseignants et de formateurs, et participe à la réflexion de l'équipe sur la ludification et les apports du jeu et des jeux d'évasion en pédagogie.

---

1. Meilleure Innovation technique aux Serious Escape Games Awards 2017.

2. Prix du Jury aux Serious Escape Games Awards 2018.

3. Meilleure Innovation pédagogique Serious Escape Games Awards 2018.

# AVANT-PROPOS

L'escape game, ou défi-évasion, a fait une entrée fracassante dans le monde éducatif depuis bientôt trois ans. La déclinaison de ce jeu au service des apprentissages des élèves et de la formation des enseignants est en plein essor créatif. Les propositions et publications d'escape games pédagogiques affluent sur de nombreux sites, académiques ou non, et sur les réseaux sociaux enseignants.

Les escape games font partie des pratiques de ludification et répondent à des codes spécifiques que nous tentons de définir dans cet ouvrage. Ce livre n'est ni un vademecum, ni un livre de recettes, ni un manuel, mais un guide issu de notre expérience du terrain, pour oser se lancer dans l'aventure escape game et en comprendre les principes. Son objectif n'est pas de s'opposer à de quelconques pratiques. Au contraire, il s'enracine et prend appui sur toutes celles associées à la ludification.

**« J'ai enfermé les élèves dans une salle avec les ordinateurs mais ça n'a pas pris. »**

**« Ils n'y sont arrivés qu'au prix de nombreuses aides de ma part, j'ai dû donner des réponses et à la fin j'étais épuisé. »**

**« Je n'ai pas vu de différence avec une séance normale. »**

Il ne s'agit pas non plus de porter la bonne parole ou de fournir une pratique modélisante, mais tout simplement de savoir de quoi on parle afin de pouvoir répondre des réussites comme des aléas et échecs de la pratique. Il nous arrive parfois d'entendre des témoignages de collègues posant un regard honnête et critique sur leurs premiers essais dans le domaine de l'escape game pédagogique. Nous tentons alors de les conseiller afin de remédier aux difficultés rencontrées.

Loin de nous l'idée également de faire de l'escape game la panacée pédagogique, le Graal absolu de la motivation et de la mise en activité des élèves. Mais pour nous, il ne s'agit pas non plus d'un éphémère phénomène de mode, qui retombera et disparaîtra dans les limbes des folies pédagogistes. Nous croyons au défi-évasion en tant qu'outil, utilisable lors des différentes phases des apprentissages, permettant de mettre en œuvre des pratiques actives, réflexives et sociales, au même titre que le travail en ateliers, la démarche d'investigation... tenant compte de la diversité des élèves et permettant de développer le sens du partage et l'intelligence collective.

Qui sommes-nous pour proposer cette analyse ? Tous trois issus du monde enseignant, des parcours différents nous ont cependant amenés à nous passionner pour l'escape game pédagogique, et à constituer un collectif collaborant à la construction et l'enrichissement du site [S'CAPE](#).

Ce recueil a été conçu dans un esprit de complémentarité avec le site. Nous avons choisi de le proposer au format numérique car il répond à la philosophie qui nous guide depuis toujours, dans tous nos projets : partage et gratuité. Il nous permettra aussi d'enrichir au besoin la première version, au gré de nos approfondissements, de l'évolution de notre réflexion et de nos découvertes parmi la richesse des propositions de nos collègues enseignants et formateurs.

Vous y trouverez, nous l'espérons, de quoi satisfaire votre curiosité et votre envie de mieux comprendre cette nouvelle pratique pédagogique : descriptions, analyses, exemples précis, conseils pratico-pratiques, un peu de théorie aussi... et du fun !

Mais *chut*, on en a déjà trop dit. Le succès d'un escape game tient aussi à la part de mystère qui l'entoure.



**MISE  
EN  
RE  
FLE  
XION**





# INTRODUCTION

---

on a fait un escape game !

*Expression jubilatoire d'un jeune joueur auprès de ses camarades, après avoir vécu en classe une première expérience de jeu immersive.*



« En France, la première salle, *HintHunt*, ouvre en décembre 2013 à Paris et s'agrandit en août 2014 avec l'ouverture d'une nouvelle salle. »

Jeu d'évasion grandeur nature

*Wikipédia*

Escape game, live escape game, escape room, défi-évasion, jeu d'évasion réel... des termes qui nous parviennent par le biais des médias, des réseaux sociaux, au détour d'une conversation, mais de quoi parle-t-on exactement ? Ces expressions caractérisent-elles un seul et même concept ? Des variantes existent-elles ?

En terme de définition, un escape game, traduit littéralement par « jeu d'évasion » grandeur nature, propose à une équipe de joueurs d'être enfermée dans une pièce, avec décor, ambiance et scénario à l'appui. L'objectif est de s'en échapper en un temps limité. Pour ce faire, les participants devront résoudre des énigmes, collecter des indices et des objets, débloquer des mécanismes, ouvrir des cadenas, découvrir des pièces secrètes afin d'accomplir la mission qui leur a été allouée.

Le live escape game est une activité cérébrale et divertissante qui a fait son entrée officielle en France au cours de l'année 2013. Un nouveau loisir donc, qui bat son plein depuis trois années.

Le phénomène ne date cependant pas d'hier. Les premiers jeux d'évasion électroniques ou *Escape the room*<sup>1</sup> sont apparus au Japon en 2004/2005. *Crimson Room* en est le précurseur et permettait au joueur de se confronter à un défi ludique en solo.

L'escape game en est l'évolution logique par sa transposition dans le réel. Bien plus ludique et surtout pouvant être pratiqué à plusieurs.

Des simulations grandeur nature sont proposées au public, situant les joueurs dans une expérience de jeu immersive. L'esprit individuel et virtuel propre aux jeux vidéo d'aventure laisse la place aux escape games collectifs, participatifs et ancrés dans la réalité.

Aujourd'hui, les sociétés d'escape game fleurissent. On dénombre à ce jour pas moins de 1788 salles en France, soit plus de 670 enseignes dans 393 villes<sup>2</sup>. L'effet viral est notoire et ne peut être ignoré. Le phénomène a envahi l'hexagone. Les secteurs professionnels du recrutement et de la formation s'en emparent, tout comme le tourisme, le monde culturel et scientifique.

Des escape games sont proposés dans des lieux insolites et spectaculaires, notamment sous un format itinérant et en plein air. Des salles éphémères ouvrent momentanément leurs portes.

1. Type de jeu vidéo d'aventure dont le principe consiste pour le joueur à parvenir à s'échapper d'une pièce dans laquelle il est enfermé. Il doit trouver des éléments cachés dans le décor et suivre une séquence ou un enchaînement de mouvements précis. Tout cela culmine souvent par la découverte d'une clé ou d'un élément qui permet de « s'évader de la pièce ».

2. En perpétuelle évolution. Voir [*Infographie*] *Statistiques Escape Games en France : tous les chiffres* sur <https://www.escapegame.paris/statistiques-escape-game-france>.

Monuments, châteaux, mines, bateaux, caves, zoos... font appel à la créativité et à l'imagination sans limite de game designers pour créer des escape games dans leurs complexes atypiques, et il y en a pour tous les goûts ! Des enseignes se créent toutes les semaines.

S'il existe autant d'escape games que de thèmes associés et avec des niveaux de difficulté différents, ils obéissent tous à un même principe : faire vivre une expérience différente et distrayante, en favorisant la cohésion de groupe. Chacun pourra ainsi mettre à l'épreuve sa logique, sa capacité à résister à la pression du temps et son aptitude à communiquer.

Et pour les plus réticents ou claustrophobes ? Aucune crainte à avoir. Si enfermement manifeste il y a, une issue de secours est obligatoire. De même que les yeux avisés du game master derrière ses écrans de contrôle veillent sur votre progression dans le jeu et à votre sécurité.

Cet engouement s'est progressivement propagé au monde de l'éducation. Sans exactitude, nous pouvons situer la création des premiers escape games pédagogiques à l'année 2015. Mais il est difficile de fixer une date et une origine précise, ou de citer LE premier escape game éducatif.

Depuis l'année 2016, le défi-évasion investit largement le monde de l'enseignement, que ce soit en tant que support pédagogique ou dans un contexte de formation. Les enseignants sont séduits par cette nouvelle modalité d'apprentissage ludifiée et deviennent des designers pédagogiques, offrant l'opportunité à leurs élèves d'être, à leur tour, créateurs d'escape games.

La transposition dans un contexte pédagogique, à des fins d'apprentissages donc, est qualifiée de *serious escape game*, expression popularisée lors de la journée d'études qui a eu lieu le 7 décembre 2017 à la Serre Numérique à Valenciennes (Nord).

En reprenant les codes « classiques » de l'escape room, il s'agit d'immerger l'élève dans une situation de jeu grâce à l'action et par la découverte de contenus disciplinaires nouveaux ou un réinvestissement des acquis. Tout dépend des objectifs pédagogiques fixés, en amont, par l'enseignant-concepteur.

# LES CINQ E

---

Heuuuuu...

*Expression fréquemment émise par nos collègues quand nous leur parlions, il y a quelques temps, d'escape games pédagogiques.*



Quand la question s'est posée de définir un escape game pédagogique, il n'a pas été évident d'en déterminer les contours précis au sein de la sphère du ludique éducatif. Un escape game est un jeu avant tout, au sens plein que lui donne **Huizinga** : « un espace ludique, au cercle expressément délimité où l'action se déroule et où les règles font force de loi »<sup>1</sup>. C'est un jeu sérieux s'il est conçu avec des objectifs pédagogiques. Nous reviendrons plus loin sur les notions associées à la ludification des apprentissages.

Mais l'escape game possède des caractéristiques propres, qui font de lui un jeu extrêmement immersif. Par conséquent, en contexte pédagogique, ce format constitue un outil puissant et original pour les apprentissages, permettant notamment à l'élève/joueur de faire des choix et à en subir des conséquences sans risque réel. Ces constats sont issus de nos pratiques de terrain et de l'analyse de nombreux jeux d'évasion d'enseignants et de formateurs. Ils nous ont permis de déterminer les cinq éléments essentiels d'un escape game pédagogique, ceux sans lesquels le jeu n'est pas tout à fait dans le format. Quels sont-ils ?

## Évasion

Le jeu est une activité dont une des caractéristiques fondamentales est qu'il se situe hors de la vie courante : le joueur accepte de s'évader du réel et d'entrer dans une sphère particulière, un cercle magique, qui l'occupe pleinement et lui procure du plaisir<sup>2</sup>. Par nature, l'escape game est indissociable de l'idée d'évasion et pousse ainsi la définition du jeu à son paroxysme : on s'évade à la fois mentalement et physiquement.

Dans un contexte scolaire, il n'est toutefois pas autorisé d'enfermer les élèves. Pour respecter les règles de sécurité, le concept peut être décliné de nombreuses manières : évasion d'une pièce faussement fermée, ouverture d'un coffre cadénassé, désamorçage d'une « bombe », déverrouillage d'un ordinateur... L'évasion sous-tend ainsi différentes acceptions, dont nous retenons le concept général de délivrance (physique ou virtuelle, des personnes ou d'un objet...).

## Express

Tout jeu est provisoire. Il est « temporellement circonscrit, et se déroule jusqu'au bout »<sup>3</sup>. Il est souvent dual, implique des parties adverses. Même si un « ennemi » responsable de l'enfermement est souvent

---

1. Huizinga J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

2. Ibidem.

3. Ibidem.



personnifié dans le scénario, l'escape game est un jeu où l'adversaire est en réalité le temps. La pression du chronomètre est l'élément qui enclenche cette immersion particulièrement puissante dans le jeu. On peut ici se rapprocher du **modèle 3 E d'Eric Sanchez**<sup>4</sup> : le facteur temps aiguillonne les joueurs, et participe à leur engagement (*Enroll*).

## Énigmes

Si l'évasion est le cœur de l'escape game, les énigmes en constituent le squelette. Elles donnent au jeu une aura de mystère et matérialisent le défi proposé aux joueurs. Leur conception et l'ajustement de leur degré de difficulté sont essentiels au succès de l'escape game. Elles doivent ménager à la fois la part de ludique engendrant plaisir et motivation, et la part de pédagogique qui va permettre la réalisation des objectifs éducatifs du créateur du jeu. Leur variété (manipulatoires, calculatoires, réflexives, numériques...) est cruciale au sein du jeu.

## Équipe

Un jeu d'évasion peut se concevoir de diverses manières, cependant c'est un levier qui permet d'enclencher et de travailler de nombreuses compétences, dont la coopération et la collaboration. La structure du jeu permet de faire jouer à plein la répartition des tâches, la mise en valeur des intelligences multiples, les interactions, l'argumentation, l'auto-régulation... L'engagement (*Enroll*) du joueur est généralement stimulé par ce travail à plusieurs. La résolution en équipe lui offre la possibilité de s'illustrer ou d'apprendre au contact d'un « expert », qui ne sera pas nécessairement d'ailleurs le « bon » élève.

## Éduquer

C'est le dernier élément de cette liste, mais le premier objectif du concepteur de jeu d'évasion pédagogique. Or, le jeu n'a « pas de but spécifique en dehors de lui-même »<sup>5</sup>... L'aspect éducatif, le contexte de la classe, peuvent bloquer l'immersion de certains joueurs pour lesquels un jeu est un jeu, et pas une activité scolaire. En effet, le plaisir de jouer est un plaisir premier et facilement accessible, pouvant entraver les apprentissages, qui eux

---

4. Éric Sanchez, chercheur spécialiste des jeux numériques dédiés à l'apprentissage, à l'Université de Fribourg (Suisse) a participé à l'élaboration du modèle 3E (*Enroll, Entertain and Educate*) de conception de jeux pour apprendre (Sanchez et al, 2012).

5. Huizinga J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

nécessitent une plus grande réflexivité. Cette tension entre jeu et non-jeu<sup>6</sup> constitue un véritable défi pour le concepteur.

Pourtant, si l'escape game est réussi et a su ménager une part de magie et de ludique, le joueur entré pleinement dans le cercle magique du jeu est capable d'atteindre une concentration et une motivation recherchées par l'enseignant/formateur. Un phénomène que **Mihaly Csikszentmihalyi** qualifie d'état de *flow*<sup>7</sup>, et que nous développerons en page 23.

Au-delà de la construction et du contenu, du déroulement et des réactions variées des joueurs, tout l'enjeu de l'*Édu game master* sera de planifier et mener une phase après-jeu, ou débriefing permettant de pointer, verbaliser et construire les notions et compétences cristallisées lors du jeu.

Ainsi, le serious escape game constitue une autre modalité d'apprentissage par le jeu, reprenant divers éléments liés à la ludification : coopération, réflexion, manipulation, plaisir, auxquels s'ajoutent un défi à relever, une collecte d'indices par le principe de fouille, des énigmes à résoudre, des consignes à minima et un temps limité. La contextualisation, le storytelling (un scénario si possible non linéaire), la définition d'objectifs pédagogiques et de contenus disciplinaires, l'imbrication des énigmes, participent à l'expression d'habiletés et à l'acquisition de compétences chez les élèves.

---

6. Une notion développée par Gilles Brougère, reprise par de nombreux auteurs dont Michel Lavigne dans l'article *Jeu et non-jeu dans les serious games*, Revue Sciences du jeu 7, 2017 ; ou encore Alvarez, Djaouti et Rampoux dans *Apprendre avec les serious games ?* Réseau Canopé 2016.

7. Mihaly Csikszentmihalyi est un professeur hongrois de psychologie. Ses recherches portent principalement sur le bien-être, le bonheur et la créativité. Il développe la théorie du *Flow* dans *Vivre : la psychologie du bonheur*, 2004.



# LUDIFICATION ET ESCAPE GAMES

---

Sors ! Sors ! Sors !

*Expression culte du jeu télévisé Fort Boyard.*



L'utilisation du jeu d'évasion en classe est une composante d'un courant plus vaste en éducation, qui existe depuis longtemps mais revient en force depuis une dizaine d'années : la ludification, ou gamification, ou encore ludicisation.

Les nuances entre ces termes font débat parmi les spécialistes. Pour **Alvarez, Djaouti et Rampnoux** dans *Apprendre avec les serious games ?*, gamification et ludification sont synonymes et consistent à « associer du jeu ou des mécaniques du jeu à des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine » ; ces termes s'opposent au serious game ou jeu sérieux (associer une visée utilitaire à un jeu). D'après **Sanchez, Young, et Jouveau-Sion** dans *Classcraft : de la gamification à la ludicisation*, « Gamification est parfois traduit en français par ludification alors même que ce terme est également employé en anglais pour désigner la diffusion du jeu dans la culture. [...] Ainsi, en s'appuyant sur **Henriot, Genvo** propose le terme ludicisation pour insister non pas sur le jeu-game, l'artefact qui est utilisé pour jouer, mais les interactions qui se mettent en place lorsqu'il accepte de jouer. [...] Ce terme nous semble en effet plus approprié quand il s'agit de concevoir une situation d'apprentissage qui combine des visées éducatives et des caractéristiques ludiques. »

Nous avons choisi dans cet ouvrage d'utiliser le terme francophone et couramment accepté de ludification, pris dans son sens le plus large.

La ludification consiste à associer du jeu ou des mécanismes de jeu à des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine, ici le contexte de la classe. Les plus-values pédagogiques de la ludification, et des serious games en général, sont de l'ordre de la motivation des élèves, l'apprentissage par essai et erreur, les possibilités de différenciation, la stimulation des interactions pédagogiques entre élèves, et les représentations concrètes offertes aux élèves<sup>1</sup>. C'est une expérience que l'on peut qualifier d'immersive, dans laquelle le plaisir de jouer est un puissant moteur de ses apprentissages.

Support pédagogique s'appuyant sur des mécanismes ludiques, le serious game offre aux joueurs une occasion de suivre des règles afin de parvenir à un but et obtenir une récompense (satisfaction d'avoir joué, atteint l'objectif ou gagné) par l'intermédiaire de challenges. Le jeu est ainsi qualifié de sérieux lorsqu'il incite le joueur à prendre conscience de ses apprentissages. Mais de quelles façons ? En opérant des choix et en en subissant les conséquences. L'objectif est, par une succession d'essais/erreurs, de dépasser les obstacles et de progresser à son rythme, de se défier. Les challenges sont un prétexte pour le joueur de franchir des caps, d'exceller et clarifier des notions. Plus qu'un défi individuel, il s'agit aussi de se rassurer, et conforter ses capacités ou compétences personnelles.

---

1. *Apprendre avec les serious games ?*, Alvarez, Djaouti et Rampnoux, Réseau Canopé, 2016.

# Le flow...

Cette envie de performer est développée par **Mihaly Csikszentmihalyi**, psychologue hongrois, via *la théorie du flow* ou « expérience optimale »<sup>1</sup> caractérisant la manière d'un individu de se représenter l'expérience globale de jeu. Cette pratique suppose l'aptitude du joueur à se plonger, s'immerger pleinement dans une activité ludifiée et à la mener jusqu'à sa finalité. En 1975, le psychologue distingue quatre composantes de base du flow : le contrôle, l'attention, la curiosité et l'intérêt intrinsèque. Il définit, en 1993, huit dimensions de l'expérience de *flow* : des consignes et objectifs explicites, un feedback immédiat et un degré de difficulté adapté aux compétences des joueurs, une attention focalisée, une fusion entre l'action et la conscience, la sensation d'exercer un contrôle, une perte de la conscience du soi, une déformation du temps, une auto-satisfaction.

Le degré d'implication, d'immersion du joueur est tributaire de ces variables externes. Le challenge doit être clairement défini : quels sont les objectifs à atteindre ? La rétroaction immédiate vient alors en support dans le cas d'un échec ( tâtonnements, essais/erreurs, entraînements).

La faisabilité de l'activité en est le point de départ. Rassuré par l'adéquation entre le niveau de difficulté de l'épreuve et ses compétences personnelles, le joueur mesure ce qui doit être fait et évalue sa progression dans le jeu. Être complètement impliqué suppose aussi de se focaliser sur la tâche à accomplir et pouvoir la mener efficacement en adoptant différentes stratégies.

La concentration de l'individu est donc fortement sollicitée. Elle peut se révéler intense et ne pas laisser la place à la conscience du soi. On ne pense à rien d'autre qu'au jeu. La notion du temps est modifiée également. Le joueur se focalise sur le temps présent, oubliant le temps qui passe.

En s'impliquant pleinement, il vit le jeu et en oublie son environnement extérieur car l'expérience est vécue comme agréable et satisfaisante. Du plaisir de jouer, il en découle un sentiment de dépassement et de satisfaction personnelle.

Ces éléments réunis, le joueur s'aventure totalement dans le jeu sans cette sensation d'effort. Le plaisir donc, avec l'absence de contraintes.

Dans cet environnement naturellement favorable et propice à la ludification, il est donc apte à persévérer et à apprendre, par le jeu. Ces conditions placent le participant dans une attitude de jeu positive, il est apte à accueillir les apprentissages, favorisant ainsi une assimilation des informations. La motivation est un facteur clé essentiel : « tout ce qui est produit par le *flow* devient la récompense<sup>2</sup>. »

1. *Flow : A Psychology of Optimal Experience*, Mihaly Csikszentmihalyi, HarperCollins, 1991.

2. David Farmer (1999) émet une définition similaire dans *How does it feel to be in «the flow» ?*

# CE QUI SE JOUE...

---

C'est à plusieurs  
qu'on apprend tout seul.

*Idée défendue par la méthode Freinet sur le  
travail coopératif.*





Un escape game pédagogique est un vivier de compétences et attitudes à développer chez les élèves via une mise en situation et action. Si des savoirs sont effectivement mobilisés par la découverte de notions ou par un réinvestissement de contenus disciplinaires, des compétences sont également sollicitées.

Il n'y a pas de savoir sans compétence, et inversement, notamment dans une démarche d'apprentissage ludifiée. Ainsi, en quoi un défi-évasion permet-il l'acquisition de compétences sociales ?

De manière générale, certaines compétences sont inhérentes au concept même de l'escape game, le définissant par nature. Une, en particulier, est forte et se dégage pleinement : la coopération.

D'après la définition de **Sylvain Connac**, « la coopération est l'ensemble des situations où les élèves produisent ou apprennent à plusieurs, impliquant du partage de désirs et de la générosité réciproque. Ils œuvrent et agissent ensemble. » Définition que nous compléterons par les propos d'**Olry-Louis** en 2011 : c'est « la façon dont les membres d'une dyade (binôme) ou d'un groupe donné, confrontés à un apprentissage particulier, rassemblent leurs forces, leurs savoir-faire et leurs savoirs pour atteindre leurs fins. »

Dans l'enseignement, les modalités et les occasions sont nombreuses pour développer la coopération entre pairs. Il existe différentes situations d'apprentissage permettant une mise en œuvre de la coopération dont les jeux coopératifs qui, par nature, favorisent un sentiment d'amitié. « Ils participent d'une éducation à la paix parce que l'on apprend à se faire mutuellement confiance. »<sup>1</sup>

La coopération évoque le travail en petits groupes autour d'une activité précise. En ce sens, le travail d'équipe concourt au développement de compétences transversales. Avec l'escape game, nous allons au-delà d'une situation didactique de travail collaboratif cadrée par l'enseignant et ses consignes. Dans un défi-évasion, la coopération se met en place de prime abord par la constitution d'une équipe<sup>2</sup>, dont l'organisation spontanée en petits groupes aléatoires est à privilégier.

La situation-problème exposée via la résolution d'énigmes demeure à l'identique d'un travail de groupe, mais suppose une réflexion collective plus engagée du fait de la mise en jeu, de l'imbrication des énigmes, du nombre de participants et de la pression du temps.

---

1. Propos de Sylvain Connac, recueillis lors de sa conférence du 30 mai 2018, à la *Journée de l'innovation* de Besançon.

2. Une équipe est, par définition, un groupe de personnes devant accomplir une tâche commune, qui se distraient et agissent ensemble. Source : Centre national de ressources textuelles et lexicales ([cnrtl.fr](http://cnrtl.fr)).

La coopération vise l'émergence d'un conflit socio-cognitif permettant de clarifier et de confronter ses conceptions personnelles, ses points de vue et ses démarches. Nous préférons le terme d'**intelligence collective** associé à cette coopération, que nous qualifierons ici de « naturelle ».

L'escape game, de par son scénario, induit ainsi une unité des participants qui ne peuvent accomplir la mission qui leur a été allouée sans communication, échanges et partages. La mise en commun des indices, des informations et autres découvertes, le partage des tâches constituent un vecteur essentiel à la progression du jeu et à sa résolution. Au-delà de l'interactivité entre les individus, il convient de se partager également un espace pour (inter-)agir : la classe devient aussi un terrain de jeu.

L'intelligence collective ou l'art de réfléchir à plusieurs dépend du niveau des énigmes proposées et de leur degré d'**imbrication**.

Les tâches complexes incluent la compréhension de concepts, et doivent être à la portée des élèves du groupe disposant de ressources adéquates pour les résoudre. « Plus la tâche demande un niveau de coopération élevé, plus les compétences développées alors par les élèves sont d'un haut niveau de raisonnement, ce qui a à son tour un effet sur l'apprentissage en cours. »<sup>3</sup>

Le nombre de participants est une donnée à prendre en compte dans un défi-évasion, qui influe sur le degré de coopération. Il existe en effet différents types de coopération selon le nombre d'élèves présents dans le groupe : à deux, nous parlons de dyades ou de binômes ; entre deux et cinq élèves, il s'agit d'un groupe coopératif ; le niveau suivant est celui du groupe-classe.

L'intelligence collective est donc efficiente dans ce dernier cas, avec une préconisation : un escape game ne peut généralement excéder une quinzaine de participants. Si des parcours parallèles permettent une répartition de l'ensemble des joueurs en petits groupes, une imbrication des énigmes favorisera des moments de rassemblement, où chaque groupuscule pourra alors participer à la résolution collective d'une énigme.

Cependant, les difficultés de mise en œuvre de la coopération restent les mêmes que dans toutes situations d'apprentissages collaboratives. Plusieurs variables intrinsèques entrent en jeu : les relations personnelles et tensions, la place sociale accordée à chacun, l'habitude de la classe à coopérer, le contexte culturel qui incite les élèves à s'engager collectivement dans l'apprentissage, ou au contraire à travailler de manière plus individuelle. Chaque individu doit donc pouvoir trouver sa place et s'engager dans le groupe.

**« L'intelligence collective est l'art de maximiser simultanément la liberté créatrice et l'efficacité collaborative (Pierre Levy). »**

Favoriser l'intelligence collective

**S'CAPE 26/05/18**

**Dans le cas d'une imbrication, certaines énigmes nécessitent l'apport de plusieurs autres énigmes afin d'être résolues à leur tour.**

3. Hugon, 2008 ; Gillies, 2014.

**« Les joueurs peuvent aussi changer des rôles en cours de jeu pour les besoins de la progression du groupe... »**

Les types de joueurs

S'CAPE 20/01/18

**« Au-delà des connaissances purement disciplinaires, les savoir-être sont particulièrement sollicités dans un jeu collectif et coopératif. Les élèves en difficulté ont été de vrais *performers* et ont pris les choses en main. Ils ont été très actifs. Les plus scolaires se sont montrés parfois déconcertés, plus timorés. Je les ai découverts sous un autre angle, celui de joueur. Certains profils se dégagent nettement. C'est une agréable découverte. »**

**Témoignage d'Anne Petit recueilli par Jean-Michel Le Baut**  
Un Escape game littéraire au collège  
Le café pédagogique, L'expresso  
du 28/05/18.

La motivation est une autre variable à considérer, et provient chez les élèves en grande partie du climat motivationnel (l'environnement d'apprentissage) instauré par l'enseignant.

Dans un contexte coopératif, certains souhaiteront montrer aux autres qu'ils possèdent une compétence élevée, afin de se rassurer : « le but de maîtrise »<sup>4</sup>. Pendant que d'autres, dans une optique de comparaison, montreront leur supériorité : « le but de performance ».

Un climat motivationnel encourage le but de maîtrise et la motivation intrinsèque. À l'inverse, un climat de mise en compétition est plutôt lié négativement à la motivation intrinsèque. « Un élève qui cherche à apprendre et à progresser sera plus motivé dans un climat de maîtrise que dans un climat de compétition. Un élève qui aime la comparaison sociale sera plus motivé dans un contexte de compétition que dans un climat de maîtrise. »<sup>5</sup> Ces deux climats peuvent coexister dans la classe et dans une activité ludifiée. Cependant, les effets potentiellement négatifs d'un climat de compétition sont atténués par ceux du climat de maîtrise.

L'enseignant game master s'attachera à réguler la compétition si elle s'est invitée dans l'environnement des joueurs. Un défi-évasion n'est pas synonyme de rivalité, c'est l'occasion pour que chacun puisse mettre ses compétences au service du groupe et s'implique dans l'activité. Il s'agit d'instaurer et veiller à une ambiance de jeu sereine, un climat positif de classe. Il faudra favoriser la bienveillance entre les joueurs, s'assurer aussi que les plus faibles ne se sentent pas lésés ou mis de côté, renforcer l'esprit d'équipe et faciliter la cohésion de groupe. Les consignes et les explications données par l'enseignant avant la phase de jeu proprement dite situent les élèves dans cette aptitude à la complaisance. Cependant, des rappels en cours de jeu seront peut-être nécessaires.

La cohésion d'un groupe s'établit via des processus d'échanges, de communication, de réflexion collective, également par un partage des tâches, qui sont des « compétences sociales du XXIème siècle »<sup>6</sup>. Un escape game est l'occasion de créer ou de recréer du lien selon son entrée dans les apprentissages. En début d'année scolaire, c'est une manière d'apporter les premières briques pour souder le groupe-classe. S'il participe à l'amélioration du climat de la classe, l'effet reste ponctuel. En ce sens, la modalité escape game ne se substitue pas aux autres situations d'apprentissage coopératives mais les complète. Ses spécificités en font un nouveau format dans la pédagogie coopérative et la gamification.

4. Sarrazin, Tessier & Trouilloud, 2006.

5. Sarrazin, Tessier & Trouilloud, 2006 ; Leroy et al., 2013.

6. François Taddei, directeur de recherche à l'Inserm. Il a créé des formations interdisciplinaires innovantes de niveau licence, master et doctorat ainsi qu'un institut de formation par la recherche (IDEFI).

L'escape game pédagogique invite les élèves à apprendre entre pairs et suggère des temps de rencontre, favorisés et matérialisés par un point de rassemblement, et ce de façon implicite, spontanée, voire naturelle.

Le jeu suggère l'envie de participer, la motivation, le plaisir. En recréant une ambiance de jeu contextualisée dans l'optique d'un apprentissage, l'escape game suppose la solidarité, l'entraide et la bienveillance et participe donc au climat positif de la classe en soudant le groupe.

# ENTRE ACTIVITÉ LUDÉFIÉE ET ESCAPE GAME

---

Des énigmes énigmatiques...

*Expression souvent utilisée par Patrice  
voulant tout dire et rien du tout à la fois.*



Nous avons donné notre définition de l'escape game pédagogique dans un chapitre précédent. Pour résumer, il s'agit d'un jeu à but pédagogique (**Éduquer**) dont le cœur est la notion de délivrance (**Évasion**) permise par la résolution d'**Énigmes**, qui se joue en **Équipe** dans un espace et un temps délimités (**Express**).

Une fois ces jalons posés, il convient d'examiner ce qui, suite à l'engouement pour le jeu d'évasion éducatif, est proposé dans la sphère enseignante. Les activités étiquetées escape games sont multiples et recouvrent un large panel de formats et de supports. On peut y compter les chasses au trésor, les enquêtes policières et scientifiques, les histoires dont vous êtes le héros, les jeux de piste, les *murder parties*, des jeux de compétition entre équipes, les exercices ludifiés... Ces différents formats peuvent se situer dans le réel, mais inclure aussi une part plus ou moins importante de virtuel (voire être complètement virtuels), grâce à l'usage de divers outils numériques.

Il n'est pas question ici de discuter de la valeur pédagogique de toutes ces possibilités d'activités : elles sont toutes aussi honorables les unes que les autres, et constituent un large éventail permettant aux enseignants de diversifier et pimenter leurs pratiques, en fonction de leur personnalité, de leurs envies, de leurs compétences, et de leurs élèves.

L'objet de cette réflexion concerne plutôt l'emploi parfois un peu abusif de l'étiquette *escape game*. Les **5 Éléments** du jeu d'évasion pédagogique, s'ils ne suffisent pas à eux seuls pour brasser l'ensemble des caractéristiques des escape games pédagogiques, permettent toutefois de mieux déterminer l'appartenance d'une activité à la sphère du défi-évasion, ou son degré de proximité avec elle. Observons quelques exemples de formats, ce qui nous permettra aussi d'approfondir les caractéristiques des jeux pédagogiques de type escape game.

« Un facteur limitant du scénario linéaire est également le nombre de participants. Si cela semble possible de le proposer à une équipe de trois ou quatre joueurs, il est plus délicat de le faire dès que l'effectif devient plus important. Rien que pour la visibilité des énigmes et les manipulations à exécuter... Faire jouer un escape game en classe est l'occasion de proposer une réelle activité de groupe qui forcera les membres à communiquer et à réfléchir ensemble : la fameuse intelligence collective. »

Oser franchir la ligne  
S'CAPE 31/10/18

Une séquence constituée d'un enchaînement d'activités plus ou moins classiques, ou d'étapes d'un raisonnement, avec parfois validation des différentes phases par le professeur, est un format fréquemment proposé. Le support peut être numérique ou non, avec un code qui bloque l'accès aux ressources pour pouvoir progresser dans le jeu, le code étant intégré ou fourni par l'enseignant. On peut aussi évoquer les activités complètement numériques constituées d'une succession d'exercices avec nécessité de réussir chacun d'eux pour passer au suivant, comme on peut en construire sur des plateformes de e-education de type *Moodle*. Ce genre de séquence permet un suivi serré par le professeur des activités des élèves, mais ne relève pas complètement de l'escape game tel que nous l'avons défini. Un scénario de type échappement peut l'accompagner, on peut imaginer y mettre un temps limité et faire travailler les élèves en équipe (sachant qu'une équipe, à notre sens, compte au minimum trois membres), mais la linéarité des énigmes ne permet pas aux joueurs de se répartir les tâches, et les bloque dans leur progression en cas de difficultés. Dans ce cas, la gestion du temps leur échappe complètement, ils sont tributaires de l'aide de l'enseignant.



De plus, les énigmes s'apparentent parfois trop à des exercices classiques : on perd le côté mystérieux, hors du réel de l'école, l'activité reste scolaire sous le decorum ludique. L'absence ou quasi absence de consignes, hormis la mise en situation initiale, est un autre aspect important d'un escape game. En effet, une énigme se doit d'être... énigmatique. Bien sûr, si celle-ci implique par exemple une expérience de chimie à réaliser, un protocole et des consignes de sécurité seront bienvenues ; mais si chaque énigme nécessite des explications pour la comprendre et en venir à bout, cela bride l'imagination, limite la réflexion des élèves, et le jeu perd de son intérêt. Le risque ici est le découragement des joueurs, voire leur décrochage du jeu.

La classique chasse au trésor est un format bien plus proche de l'escape game. Nous avons là un vrai jeu de défi en équipe - parfois plusieurs en compétition - avec un scénario impliquant une quête aboutissant à une récompense, souvent à l'ouverture d'un coffre permettant de libérer un trésor. Le scénario est souvent teinté d'urgence, même si celle-ci n'est pas matérialisée par un chronomètre. Tout comme lors d'un escape game, les étapes peuvent être l'occasion d'une fouille et d'énigmes à résoudre. On a toutefois ici de nouveau une structure linéaire, dont nous avons déjà évoqué les écueils. Ce format permet de plus grandes libertés avec notamment une exploitation d'espaces de grande taille.

Dans un escape game, la mise en parallèle des énigmes est importante, ainsi que leur diversité et leur éventuelle imbrication. En effet, ceci est essentiel pour faire émerger l'intelligence collective, grâce au partage des tâches entre individus aux connaissances et compétences différentes.

Consignes minimales, non linéarité et diversité des énigmes (en contenu et en forme) sont également essentielles pour favoriser le travail de groupe et faire émerger l'intelligence collective. Pour parvenir à l'objet de la quête, toutes les énigmes doivent être résolues et comprises, et pour réussir cela rapidement, il va falloir se partager le travail en fonction des affinités, connaissances et compétences de chacun. Coopération de petits groupes d'élèves se répartissant les énigmes, collaboration au sein de chacun d'eux, émission d'hypothèses, essais/erreurs... Cette dimension ne se retrouve généralement pas dans les activités ludifiées guidées, ou de manière bien moins intense.

Cette gestion nécessaire du travail en équipe soulève un autre aspect. Pour se répartir les tâches et travailler en parallèle, surtout autour d'objets réels, il faut de l'espace, et pouvoir se l'approprier. La fouille de la pièce est un préalable à tous les escape games grand public. Dans le cadre scolaire, elle favorise l'appropriation de l'espace-classe comme nouvel espace de jeu, ce qui permet mentalement de changer de dimension, d'oublier que l'on est en classe (et ce d'autant plus si elle a été spécialement décorée dans la thématique), d'entrer dans le fameux « cercle magique du jeu »<sup>1</sup>. Cette liberté de mouvement facilite les échanges entre joueurs, leur permet de choisir de changer d'énigme si elle

**« L'énigme n'est pas un exercice classique d'une activité scolaire. Ce n'est surtout pas une question fermée pour laquelle est attendue LA bonne réponse de la part de l'élève. Ce serait plutôt une question ouverte où l'on demande d'analyser un document, un objet, mais sans consigne précise. »**

**Créer SON énigme**  
**S'CAPE 15/05/18**

**« Au fil de la piste, la fine équipe visite quasiment toute l'école, des différentes salles de classe à la salle de motricité. De nombreuses et terribles épreuves les attendent : parcours pour éviter les crocodiles, association consigne-image de piraterie avec des pinces enregistrées, puzzles sur TNI, numération, association d'images identiques, tableau à double entrée à compléter sur une table tactile... »**

**Nathalie Guey**  
**Le Trésor de Barberousse**  
**S'CAPE 27/04/18**

1. Huizinga, J. (1951). Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu. Paris : Gallimard.

« Créer un *Genially* peut être envisagé comme un simple support interactif avec divers éléments comme la vidéo d'introduction, le chronomètre, le fond sonore. Nombre d'enseignants sont allés plus loin et en ont fait l'interface accompagnant tout ou partie de leur jeu d'évasion, y intégrant des éléments de scénarisation, des décors, des indices cachés, des exercices, des codes et mots de passe. »

Genial.ly et les escape games

S'CAPE 21/04/18

leur résiste. L'équipe peut mieux s'organiser en petits groupes. Enfin, « utiliser le corps pour apprendre, c'est favoriser le développement des fonctions cognitives de l'enfant. »<sup>2</sup> On apprend mieux en bougeant et en *faisant*<sup>3</sup>.

Se pose la question des serious escape games complètement virtuels. Pas d'appropriation de l'espace par la fouille, le travail n'est pas vraiment un travail d'équipe si l'on considère que les élèves sont entre un et trois (maximum !) devant un écran. Cependant, certains jeux créés par des enseignants n'ont rien à envier aux premiers jeux vidéo de type *Escape the Room*, avec une ambiance soignée, des décors confinés, de la fouille virtuelle, des codes, des énigmes sibyllines, des *effets spéciaux*... ils peuvent aussi s'ancrer dans le réel avec la consultation de documents authentiques (d'une banque d'archives en ligne par exemple) ou la nécessité de réaliser une activité, une observation, une expérience pour parvenir à la résolution d'une énigme.

L'escape game pédagogique constitue un dispositif particulier au sein des nombreuses pratiques associées à la ludification et aux jeux sérieux. Si les plus-values recherchées sont les mêmes (motivation, engagement, action, plaisir de jouer au service des apprentissages...), ses éléments constitutifs répondent à des codes précis.

Il existe une infinité de possibilités de ludifier son cours, sa formation. Le format escape game en est une, avec des variantes plus ou moins poussées dans la scénarisation en mode évasion, plus ou moins empreintes de numérique, plus ou moins scolaires dans le choix des énigmes. Les activités citées empruntent plus ou moins certains des éléments typiques des défis-évasion. La question de la limite entre une activité ludifiée et un *vrai* escape game n'est pas tranchée... et il nous semble vain de chercher à le faire.

Nous avons pu constater de manière empirique que les enseignants adeptes des escape games grand public ou des jeux en général (notamment les jeux de rôle), partiront plus facilement de ce format pour en adapter le contenu à leur discipline. D'autres préféreront se baser sur leurs activités classiques pour les transformer en défi ludique. Bien souvent, une fois le premier ballon d'essai lancé et vécu avec les élèves ou stagiaires, le virus commence sa propagation, et le prochain escape game se prépare déjà. Il évoluera souvent vers un contenu plus pertinent ou des énigmes moins scolaires, une empreinte plus ou moins forte du numérique, un scénario plus ancré dans l'évasion...

Nous avons proposé un néologisme pour qualifier ce phénomène et ces activités : la *ludéfication*, des activités *ludéfiées*. Le choix d'un format intermédiaire entre classique et escape game revient à l'enseignant ou formateur, en fonction de son expérience, ses envies, ses compétences, son style, et surtout ce qu'il souhaite faire travailler à ses élèves ou stagiaires, et à quel moment.

2. *Apprendre autrement avec la pédagogie positive*. Audrey Akoun et Isabelle Pailleau, Eyrolles (2013).

3. Référence au *learning by doing* : Dewey, J. (1909). *Moral principles in education*. Houghton Mifflin.



# VIRTUEL ET SEMI-VIRTUEL

Welcome to the real world\*.

*\* « Bienvenue dans le monde réel. »  
Phrase d'accueil susurrée par Morpheus à Néo  
après qu'il ait avalé la petite pilule bleue...*



*Escape from Tortuga* est un des premiers escape games pédagogiques semi-virtuels et virtuels (une version proposée ultérieurement étant complètement virtuelle). Comme pour *ENIGMA*, ce jeu d'évasion tire ses origines de la formation des enseignants aux outils numériques, mais constitue aussi une première approche d'un jeu numérique éducatif, *Survive on Mars*.

Dans la quasi immédiate suite de l'éclosion des escape games pédagogiques sont apparus les serious escape games virtuels directement conçus par des enseignants - et non par des professionnels et éditeurs de jeux vidéo. C'est en 2017 que nous recensons ces premiers objets pédagogiques non identifiés, avec notamment *Escape from Tortuga* de **Mélanie Fenaert** et **Grégory Michnik**<sup>1</sup>.

On peut cependant se demander si les escape games virtuels créés par les enseignants sont réellement équivalents aux escape games joués « pour de vrai », surtout dans une optique pédagogique. Leur utilisation en classe ou en formation n'est pas sans soulever un certain nombre de questions concernant leur conception, les outils accessibles aux enseignants, l'adaptation aux contraintes didactiques de la discipline du créateur, mais aussi l'utilisation raisonnée d'un support complètement virtuel - à la manière d'un jeu vidéo - dans l'enseignement.

Les cinq éléments (5E) des escape games pédagogiques sont à connaître pour reproduire ce type de jeu en mode virtuel. Un défi-évasion se joue en mode **Express**, avec une **Équipe** de joueurs devant résoudre des **Énigmes** au sein d'un scénario impliquant de l'**Évasion**. S'agissant d'un escape game pédagogique, le cinquième élément, **Éduquer**, permet de ne pas oublier que les objectifs pédagogiques de l'auteur sont à la fois le point de départ et la finalité du jeu : ils doivent sous-tendre toutes les mécaniques développées en son sein et être en cohérence avec elles.

De ces cinq ingrédients, le jeu en équipe nous semble le moins intuitivement et facilement mis en place par les enseignants. En effet, le serious escape game virtuel tel qu'il existe actuellement emprunte beaucoup au jeu vidéo : les joueurs sont a priori assis devant un écran, soit seuls soit par groupes de deux ou trois... Une posture et un nombre de participants qui ne favorisent pas les interactions ni le partage des tâches, même si elles peuvent exister. En attendant une interface accessible aux enseignants qui permette aisément un mode multijoueur<sup>2</sup>, il existe des manières d'instaurer un travail d'équipe avec un effectif plus conséquent au sein d'un escape game virtuel. Parmi ces possibilités, l'utilisation d'un format mixant virtuel et monde réel nous semble la plus intéressante et pertinente.

Pour injecter de la réalité dans un escape game virtuel, il est possible d'user d'une astuce empruntée au théâtre de Brecht nommée *effet V* (pour *Verfremdungseffekt*), déjà exploitée par des éditeurs de jeux vidéo

1. *Escape from Tortuga* est basé sur *Survive on Mars*, jeu sérieux numérique et éducatif proposant aux enseignants des tâches complexes pour leurs élèves essentiellement en sciences, sous forme de missions sur une simulation de base martienne ou spatiale. Le site avec toutes les ressources : <http://surviveonmars.portail-svt.com>.

2. Pour l'instant, tous les exemples pédagogiques qui nous ont été communiqués ont été réalisés avec le site [Genial.ly](http://genial.ly), qui ne permet pas cette modalité de jeu.

et correspondant à un effet de distanciation, c'est-à-dire au « procédé utilisé dans le cadre d'une narration fictionnelle, ayant pour objectif d'interrompre le processus naturel d'identification du lecteur ou du spectateur aux personnages auxquels il est confronté »<sup>3</sup>.

Cet angle d'attaque implique une absence de fouille de la pièce au départ du jeu - un scandale pour certains puristes des escape games. Elle peut cependant être reproduite en mode virtuel, grâce à des zones interactives invisibles et des objets que l'on peut déplacer d'un cliquer-glisser pour révéler les indices camouflés. Certains joueurs, déjà familiers des escape games, pourraient cependant ne pas être dupes et commencer par la recherche d'indices dans la pièce. Afin de les plonger rapidement dans le jeu virtuel et de réserver la surprise du réel, plusieurs astuces s'offrent au game master : démarrer le jeu directement dans l'interface, avec lancement de la vidéo ; ou encore... mentir plus ou moins par omission afin que la pièce réelle ne soit pas fouillée.

L'escape game n'est donc pas virtuel à 100%. Les intérêts du format mixte, ou semi-virtuel, sont multiples. Il implique des allers-retours d'un monde numérique aux infinies possibilités scénaristiques et visuelles, à la réalité : objets physiques, sens du toucher, mécanismes, expériences scientifiques, livres, fouille réelle et appropriation de l'espace... Autant d'éléments pédagogiques difficilement reproductibles numériquement, ou de manière moins prégnante. De plus, il sera plus facile de jouer en équipe avec la nécessité de combiner le monde virtuel et une multiplicité d'objets dispersés dans la salle, en permettant ainsi le déplacement et en favorisant les discussions. Enfin, tous les joueurs ne sont pas identiquement attirés par le numérique, sa combinaison avec les éléments du monde réel permet de répondre à la diversité des profils et affinités des élèves ou adultes.

Il existe diverses possibilités de mise en scène d'un serious escape game virtuel : une pièce unique dont il faut s'échapper, ou un dédale de salles de type labyrinthe. Des surprises peuvent être réservées, comme la découverte d'une seconde pièce alors que l'on pensait avoir terminé le jeu. Au fil de nos analyses des travaux de nos collègues, nous avons croisé de nombreuses trouvailles scénaristiques : simulation de lampe à UV, liens avec le réel via la visite de sites, surprenants effets sonores, malus-temps pour les joueurs qui se trompent ou iraient trop vite dans leurs réponses...

Réaliser un premier escape game est une tâche qui demande beaucoup de temps et d'énergie. De nombreux enseignants choisissent pour un premier essai le format complètement virtuel.

« Dans *Escape from Tortuga*, première version, les joueurs sont lancés directement sur l'interface de jeu, et dès la première énigme bloquent sur un problème qui semble insoluble : *le code est dans la boîte noire près de toi, mais pas de boîte noire dans l'interface*. Ils poursuivent leur fouille virtuelle sans succès, jusqu'à ce que l'un d'eux finisse par *tilter* en repérant la valisette noire fermée par un cadenas, pas du tout camouflée sur la table. »

[Escape from Tortuga](#)  
S'CAPE 08/04/18

Le choix du semi-virtuel pour *Escape from Tortuga* est probablement aussi en lien avec la culture disciplinaire des créateurs : des professeurs de Sciences de la vie et de la Terre, matière dans laquelle l'ancrage didactique dans le réel est fondamental. De manière tout à fait empirique, suite à l'analyse de nombreux escape games virtuels ou non par l'équipe de S'CAPE depuis un an, cette idée semble se confirmer. On observe en effet une nette préférence pour l'escape game réel en SVT, alors que d'autres matières comme la physique-chimie, les langues ou l'histoire-géographie semblent plus attirées vers le format totalement virtuel.

3. D'après *Effet de distanciation* - Wikipédia.

L'effet V dans les jeux vidéo est mentionné dans *Apprendre avec les serious games ?*, Alvarez, Djaouti, Ramphoux, Réseau Canopé, 2016.

En effet, il présente de nombreux avantages *simplificateurs* : le seul matériel nécessaire consiste en ordinateurs et/ou tablettes, éventuellement suppléés par les smartphones des élèves pour les amateurs de BYOD<sup>4</sup>. Une fois l'outil choisi maîtrisé, la création de l'interface est assez aisée, et permet de développer des scénarios et décors sans limites à l'imagination. Gérer des élèves en train de jouer à un escape game virtuel procure aussi une sensation de maîtrise à l'enseignant. Les élèves sont assis. Ils peuvent même, selon la configuration de la salle, se tourner le dos ou être isolés derrière leur écran. Il n'y a aucun aléa matériel hormis les classiques de l'outil informatique. Enfin, comme pour un jeu vidéo, le jeu d'évasion virtuel peut se jouer seul ou à plusieurs, et surtout peut se rejouer aisément hors la classe.

On peut toutefois trouver quelques faiblesses au format, la première étant pourtant citée précédemment dans les avantages : les élèves sont assis... Sans fouille de la pièce ou objets à exploiter, il n'y a pas d'appropriation de l'espace. Le jeu est relativement plus calme pour l'enseignant, ce qui facilite sa tâche, mais on peut se questionner sur cette modalité qui ne change pas tellement des habituelles situations de classe, voire des situations à la maison pour les amateurs de jeux vidéo. De plus, le risque de créer une activité routinière est accru, il faut veiller à varier les outils et les types d'énigmes. Enfin, il est difficile matériellement de faire jouer les élèves à plus de deux ou trois devant un écran, le travail d'équipe est donc souvent peu présent dans ces escape games.

Dimitri Saputa, professeur d'histoire-géographie, s'est fait une spécialité des escape games virtuels. Dans *La malle retrouvée*, les joueurs sont amenés à visiter le site des archives nationales. Dans *Cognitio*, l'auteur joue avec les fonctionnalités de *Genial.ly* en faisant apparaître ou disparaître des objets après un temps donné (auto-destruction d'un document...), et en simulant la destruction d'un mur ou d'un objet par le joueur.

*Le grimoire du professeur Yakumito*, d'Alain Ritzenthaler (professeur de physique-chimie), est une petite pépite pleine d'ingéniosité, simulant la fouille d'un bureau avec effets sonores à l'appui, l'utilisation d'une lampe UV, l'explosion d'une bombe. Le jeu inflige aussi des malus-temps aux élèves tentés de ne pas réfléchir...

Le serious escape game virtuel est donc une modalité au plus proche des origines des jeux d'évasion, un retour aux sources en quelque sorte, mais avec une nouvelle contrainte : l'aspect éducatif. Il est essentiel pour l'enseignant de conserver toujours en tête ses objectifs pédagogiques. Réflexion valable pour tout escape game, bien sûr.

Il est possible de recréer (presque) tous les mécanismes des jeux d'évasion réels, l'important est de les avoir en tête pour ne pas transformer l'escape game en une quête linéaire ou répétitive. L'absence de travail en équipe est l'écueil le plus fréquent que nous relevons, mais des solutions de contournement existent. L'intégration du réel dans la mécanique du jeu en est une.

Nombre d'enseignants se sont lancés dans la création de serious escape games virtuels depuis la rentrée 2017, avec de belles réalisations dans des matières diverses : citons **Alain Ritzenthaler** en physique-chimie, **Dimitri Saputa** en histoire-géographie, ou encore **Johnny Eisenhauer** en éco-gestion. L'outil *Genial.ly* semble pour l'instant privilégié dans le monde éducatif, mais d'autres existent et gagneraient à être investis par les enseignants, comme *Jawa* ou encore *VTS Editor*.

4. *Bring your own device*, traduit en français par PAP (pour *prenez vos appareils personnels*) ou AVEC (pour *apportez votre équipement personnel de communication*). Correspond à l'utilisation de son équipement personnel mobile dans un contexte professionnel.



# Évaluons l'IMC d'un serious escape game virtuel

Nous retenons trois dimensions essentielles permettant d'estimer l'efficacité d'un escape game. Il s'agit de l'**IMC**, pour Immersion-Mouvement-Collectif. L'utilisation de cet indice est développée plus précisément dans le chapitre Évaluer son escape game.

L'**Immersion** peut être complète dans un escape game virtuel grâce aux décors, au fond sonore, à l'histoire prenante et des énigmes représentant un vrai défi... Pas la peine de trop argumenter pour s'en convaincre, il suffit de regarder nos adolescents devant un jeu vidéo...

Le **Mouvement**... Là, ça pêche un peu pour les escape games virtuels qui n'impliquent généralement pas de déplacement physique. Mais celui-ci peut être recréé virtuellement via le décor (plusieurs coins de la pièce ou plusieurs pièces à visiter) et des actions à réaliser dans l'interface. On risque de rester cependant sur des modalités de type *point-and-clic*. Dans un escape game semi-virtuel, on peut faire fouiller la pièce réelle, inclure des objets, cadenas, affichages, matériel pour expériences qui demanderont un déplacement et des actions aux joueurs. On peut entendre le **Mouvement** aussi comme le degré de liberté fourni aux joueurs, notamment dans le choix de l'ordre ou de la répartition des énigmes à résoudre. Ceci implique que le jeu doit être conçu de manière non linéaire.

Le **Collectif** : difficile de jouer collectif (à trois ou plus) devant un seul ordinateur. Ce point peut être résolu par la présence de plusieurs accès à la même interface (plusieurs ordinateurs ou tablettes) pour une même équipe. Cependant il est important que le jeu soit pensé pour que la coopération/collaboration ait un sens. Ceci sera certainement plus facile pour un escape game semi-virtuel.

# L'ENSEIGNANT, MAÎTRE DU JEU

Tous les jours, j'aide  
des personnes à s'enfuir.

*Etienne, game master. ([www.thegame-france.com](http://www.thegame-france.com))*

*Dans la peau d'Etienne, game master chez The Game.*



« Au lancement, nous avons recruté des gens issus du théâtre. Aujourd'hui, nous cherchons toujours des profils artistiques, car le plus important, pour nous, c'est d'avoir des personnes douées pour faciliter l'immersion des joueurs. »

Témoignage de Céline Bouquillon, cogérante de *Prisoners*.

« Escape game » : derrière l'écran des maîtres du jeu

*Le Monde* 24/06/16

Bien que *game master* devienne un véritable métier, il est difficile de trouver une définition officielle. Sorti tout droit des jeux de rôles et des jeux en ligne multijoueurs, le *game master* des jeux d'évasion est plus qu'un simple modérateur ou juge au sein d'une communauté de joueurs. Contexte scolaire oblige, des contraintes s'appliquent sur de nombreux plans : sécurité, aides dosées et différenciées en fonction des objectifs pédagogiques du jeu et du niveau des élèves, organisation d'un débriefing garant des apprentissages. Ce chapitre explore les différentes facettes de la posture de celui que nous avons nommé l'*Édu game master*... C'est-à-dire vous !

Vous n'aurez pas à arbitrer car, même si les participants d'un *serious escape game* vivent une course contre le temps, il n'y a pas de compétition au sein de l'équipe. Bien au contraire !

Vous ne serez pas un joueur non plus : vous donnerez les coups de pouce certes, mais pas les réponses aux énigmes ! Juste ce qu'il faut pour débloquer les joueurs.

## Un MAÎTRE du jeu

Même si vous n'êtes pas le concepteur de l'*escape game*, vous devrez cependant posséder une connaissance approfondie du scénario. Unique maître du jeu, vous seul avez la connaissance de tous les éléments du puzzle : localisation des indices, solutions des énigmes, imbrications entre elles, pièges. C'est donc naturellement vers vous que se tourneront les joueurs en cas de blocage. Ils vous ont accordé toute leur confiance dès la mise en situation, et la moindre hésitation ou erreur vous desservirait. Vous êtes le garant du bon déroulement des opérations : vous êtes l'organisateur de la partie, vous êtes le... MAÎTRE du jeu ! Pour que votre *serious escape game* atteigne les objectifs pédagogiques fixés, il va falloir tenir votre rôle, ou plutôt vos rôles tout le long de la partie.

## Le garant de la sécurité

Ce positionnement de maître du jeu est d'autant plus fort que vous serez obligatoirement dans la salle (contexte scolaire oblige) et non dans une autre pièce à surveiller à distance les événements et vos élèves évoluer, derrière votre écran à la manière d'un trader, comme c'est le cas dans les *escape games* grand-public. Cela ne vous interdit pas cependant de communiquer par écran interposé et de rester assis dans un coin de la classe.

## Un metteur en scène

Votre mission débute bien avant le jeu : avez-vous préparé tout le matériel ? Rien ne manque ? Les outils numériques sont-ils bien configurés ? La salle doit être disponible avant le jeu (entre quinze minutes et une heure) afin de la sécuriser et d'y enlever les éléments parasites. Ôtez le matériel inutile et potentiellement fragile, fermez les armoires à clé ou tout du moins indiquez par un affichage ce qui ne doit pas être fouillé. Il vous faudra ensuite dissimuler les indices en respectant les règles de sécurité (pas de cachettes en hauteur, ni dans les boîtiers électriques...).

Vous devez vous assurer qu'aucun élément ne manque, et être en mesure de les retrouver. Mettez-vous à la place d'un joueur. Le principe de fouille est à manier avec précaution, ne sombrez pas dans l'excès : la chasse aux indices ne doit pas durer soixante minutes ! À trop vouloir dissimuler les éléments, vous risquez d'agacer les participants, voire de les décourager.

## Un hôte d'accueil

L'heure de l'escape game arrive, c'est à vous d'accueillir les joueurs avec un briefing bien mené et préparé. Sympathique, soignez leur entrée, rassurez-les, expliquez-leur le principe général du jeu, brisez la glace en les faisant participer : demandez-leur par exemple s'ils ont déjà joué à un escape game du commerce. Certains ont une vague idée de la mission qui les attend, d'autres sont totalement novices, d'autres encore sont des joueurs confirmés. Adaptez-vous à votre public. Vous savez le faire : gérer l'hétérogénéité fait partie de votre quotidien.

Rappelez les consignes, les limites et autres règles de sécurité, notamment pour la phase de fouille. Mais surtout, afin de désamorcer toute appréhension, annoncez aux joueurs qu'il s'agit de leur faire passer un bon moment !

## Un acteur

Place à la mise en situation et à vos talents d'orateur, voire même de comédien : vous installez l'environnement du jeu. Pour vous accompagner dans cette présentation, quoi de mieux qu'une vidéo ou une bande-son... et un déguisement pour les plus extravertis d'entre vous ! Cette étape constitue le point de départ du défi : vous plongez les joueurs dans leur mission, vous donnez le ton. Il est nécessaire de trouver le juste équilibre entre la motivation des équipes et une mise en contexte stressante. En effet, attention à ne pas provoquer une surcharge émotionnelle chez les plus sensibles, généralement les plus jeunes. Un serious escape game reste un jeu, pas une *panic room*, le chronomètre et le décompte des minutes étant déjà une source de tension pour le groupe : pas la peine d'en ajouter !

**Quand vous réalisez des escape games itinérants, la transformation en moins de trente minutes d'une salle de conférence en espace de jeu est assez fréquente. Il faut savoir anticiper et s'adapter.**

**« Dans ÉNIGMA, plusieurs documents sont tout simplement placés dans une pochette plastique entre deux feuilles. Je suis toujours étonné de voir que certains participants n'ont pas l'idée de regarder à l'intérieur. »**

Des fouilles pour les curieux  
S'CAPE 15/10/17

**Dans diverses réalisations, les Édu game masters jouent pleinement leur rôle.**

**À titre d'exemples, citons :**

- Frédéric Preys et Maxime Briez dans *E pur si muove !*
- Michaël Freudenthal dans *LearningScape*.
- Cyril Mistrorigo dans *Antigone*.

## Un maître du temps

Le chronomètre est activé : les participants ont un temps limité pour résoudre le défi. L'objectif final, surtout dans un contexte scolaire, est qu'ils réussissent afin de ne pas engendrer de frustration et de s'assurer que toutes les notions visées aient été abordées. Vous supervisez la partie tout en la vivant réellement avec les participants. Gérer le temps n'est pas toujours chose aisée : cela varie d'une équipe à l'autre. La création d'un organigramme synthétisant le scénario et les relations entre les énigmes est un bon moyen de visualiser la chronologie des principales étapes du jeu. Cette maîtrise du temps passera par l'aide apportée aux joueurs. Le game master devra savoir contrôler ses interventions au cours du jeu.

## Une bouée de sauvetage

**Une possibilité est de matérialiser les coups de pouce, et d'en décider du nombre, ce qui de facto limite les interventions du game master. Dans Escp'rimes, Voyage en Oulipo, Anne Petit, professeure-documentaliste, a créé des cartes en forme de pouce et les a intégrées dans son jeu d'évasion : certaines sont découvertes pendant la fouille, d'autres offertes par le game master sur demande. L'essai avec des élèves de 5<sup>e</sup> a été concluant. Chaque équipe disposant d'un nombre restreint de cartes, les appels à l'aide et donc les interventions de l'enseignante ont ainsi été limités. Le choix d'utiliser ou non les coups de pouce a permis d'impliquer davantage les joueurs dans le défi, de faire le point sur leur avancée ou non, de canaliser leur effervescence, tout en dédramatisant la notion d'erreur et en relativisant les blocages.**

Deux écueils sont fondamentalement à éviter en tant qu'Édu game master, qui sont d'ailleurs parfois ceux des enseignants lors des activités de classe. Le premier est de vouloir trop aider les joueurs, de leur donner certaines réponses par crainte qu'ils n'y arrivent pas, qu'ils soient déçus de ne pas trouver rapidement ou de perdre la partie. À l'inverse, le second écueil consiste à ne pas vouloir fournir d'aide à une équipe en difficulté, voire sciemment tromper les joueurs pour les ralentir. Nous serions alors dans une situation de rupture du contrat de confiance, si important dans la relation entre un professeur et ses élèves.

Quelle est alors la posture idéale ? Vous ne devez pas diriger la partie, mais observer, guider, accompagner, évaluer... pour éventuellement réajuster. Utilisez les premiers temps de la partie pour porter attention aux relations existantes ou en train de se créer. Restez discret et gardez alors une certaine distance : il s'agit de laisser toute liberté aux participants de s'approprier l'espace, de découvrir le matériel, de récolter les indices, de s'interroger et d'amorcer une coopération...

Cependant, vous jouez, vous aussi, une course contre la montre. Vous devez être à la fois attentif et réactif. L'équipe progresse à un bon rythme ? Vous pouvez conserver encore votre distance. Les joueurs tournent en rond, ne progressent plus ? À vous de distiller les coups de pouce, d'attirer les joueurs vers certains indices, de suggérer des pistes. À ce moment, vous entrez officiellement dans la partie. Les coups de pouce doivent être donnés à bon escient, avec parcimonie, suite à votre diagnostic de la situation ou sur demande, mais attention à ne pas le faire trop tôt, ou trop tard. Les participants doivent avoir le temps de la réflexion, de la discussion, des essais/erreurs aussi, mais il ne faut pas les laisser patauger dans l'incompréhension, surtout dans le dernier tiers temps.

Intervenir à bon escient oui, mais surtout pas trop. Un game master omniprésent se révèle un frein pour le jeu. Cela part pourtant d'une bonne intention : on veut qu'ils réussissent, que la totalité des énigmes et notions qui se cachent derrière soient comprises, qu'ils ne bloquent pas trop longtemps sur une énigme-clé... Et pourtant, il va falloir leur faire confiance ! À quel moment intervenir ? Cela dépend de tellement de paramètres : début, milieu ou fin de partie, caractéristiques des joueurs (âge, niveau, élèves ou adultes...), dynamique de l'équipe de joueurs. Cela relève aussi en bonne partie du feeling et de votre expérience en tant que game master.

Une seule règle : NE JAMAIS DONNER LA RÉPONSE ! La déception serait grande chez les joueurs, et contre-productive. La gageure : les aider tout en préservant leur dynamique et leur motivation. Donner oralement des indices supplémentaires, avoir sous la main des coups de pouce gradués sont de bonnes solutions. Responsabiliser les joueurs face aux demandes d'aide est aussi important : des formateurs ont d'ailleurs concocté un outil en ce sens, à base de haricots (voir page 51)...

## Un chauffeur de salle bienveillant

Votre mission est aussi de préserver le dynamisme de l'équipe et de garantir le rythme soutenu caractéristique d'un escape game. L'ennui est générateur de frustration chez les participants. À vous de remotiver les troupes !

Le game master est celui qui permet à la coopération/collaboration de s'amorcer si elle n'est pas spontanée : en effet, au sein d'un groupe conséquent, les participants ont tendance à se répartir les énigmes et à s'isoler en sous-équipes (binômes ou trinômes généralement). Cela facilite les échanges et la réflexion, mais le risque est de perdre de vue l'ensemble du jeu, donc de ne pas faire le lien avec d'autres énigmes, notamment si l'imbrication est forte. Vous pourrez, et même devrez intervenir pour rappeler la nécessité de communiquer entre les groupes, voire guider pour établir les connexions entre eux et entre les énigmes. N'hésitez pas à imposer des bilans intermédiaires pour faire le point avec l'équipe sur les étapes franchies et les indices encore inutilisés. Rappelez de temps en temps, si nécessaire, l'objectif final.

Vous devrez également vous adapter aux personnalités des joueurs. Si vous ne les connaissez pas, il vous faudra les cerner rapidement afin d'inciter les plus en retrait à prendre la parole, de confier des missions spécifiques aux plus hésitants, d'encourager les joueurs en panne d'inspiration. Il vous faudra aussi malheureusement tempérer certains participants, trop impliqués, qui risqueraient de mettre à mal votre matériel. Mais vous ne maîtriserez pas non plus tous les facteurs qui vont faire qu'un participant va entrer ou non dans le jeu, et devrez aussi savoir laisser en paix les plus

réfractaires, en espérant que l'ambiance du jeu et la situation de défi viendront à bout de leurs réticences.

Souvenez-vous que les joueurs sont sous votre responsabilité. Dans un contexte scolaire, il vous est impossible de les enfermer à la manière d'une escape room grand public ; votre présence est obligatoire. Vos fonctions d'encadrement et de surveillance prennent tout leur sens ici. N'hésitez pas à vous faire seconder si possible par un autre adulte, par un collègue, une aide de laboratoire, ou pourquoi pas un élève.

## Un prof avant tout

La partie est finie ! Que l'équipe de joueurs soit parvenue au bout du défi ou pas, il ne faut surtout pas en rester là ! Dans un serious escape game, l'objectif majeur reste les apprentissages des participants. Après le déferlement d'adrénaline, les déceptions, les rebondissements, les cris de joie, il ne faut absolument pas négliger le temps de distanciation critique, ou débriefing, pour lequel il faudra consacrer au minimum un quart d'heure. Celui-ci consiste littéralement à reconstituer tous ensemble le déroulé du jeu, si besoin avec l'aide de l'organigramme, afin de faire prendre conscience aux participants des notions et des compétences mises en jeu durant la partie. Ce moment métacognitif est essentiel pour fixer les apprentissages.

En tant que game master, vous avez vécu le jeu au plus près de vos élèves, et même si vous n'avez pas tout vu, vous aurez pu repérer les moments de blocage, et les déblocages qui ont suivi, les interactions entre joueurs, les rôles endossés par ceux-ci... Il faudra mettre en valeur les succès, expliquer les difficultés, valoriser les différents types de compétences mises en œuvre par certains. Les retours critiques des élèves seront aussi précieux en vue d'améliorer le jeu et votre rôle de game master.

Vous l'aurez compris, en tant qu'Édu game master votre mission est primordiale puisque c'est à vous que revient la tâche de mener la partie, en mettant en œuvre vos capacités d'observation et d'écoute, et en ajustant vos interventions aux besoins de l'équipe de joueurs. La principale difficulté est de rester impartial, ne donner que les informations essentielles et ne pas se laisser déstabiliser par la curiosité des participants, essayant parfois de vous soutirer les réponses.

Il n'existe pas une, mais plusieurs façons de jouer les game masters, et votre personnalité y est pour beaucoup. Pas de recette miracle : à vous de piocher parmi les ingrédients proposés ici. Si vous ne l'avez jamais fait, vivre un escape game en tant que joueur vous permettra de cerner ses attentes, ses émotions, et d'avoir une vision de l'intérieur du déroulement du jeu. Le simple fait d'observer un escape game est très formateur également.

**« Platon déclarait *On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation*, constat auquel nous adhérons complètement. Cette notion semble parfaitement se démontrer au travers de l'expérience des escape games. En effet, au cours d'un jeu chacun a pu découvrir des comportements insoupçonnés durant une heure passée avec des personnes qu'il croyait connaître. Jouer avec des inconnus contribue, de plus, à faire tomber de potentiels préjugés. »**

**Isabelle Patroix et Alexia Audemar, chercheuses rattachées à l'École de Management de Grenoble dans**

**[Les types de joueurs](#)**

**S'CAPE 20/01/18**



Vous devrez aussi accepter de ne pas pouvoir tout maîtriser, et apprendre à gérer les imprévus, faire une place au hasard, gérer l'effervescence de la situation et le rythme soutenu, maîtriser le facteur temps.

Mais par-dessus tout, en tant qu'enseignant, n'oubliez pas de prendre du plaisir à voir vos élèves jouer et résoudre des énigmes parfois très complexes, sans votre aide ! Lâchez-prise sur les méthodes et techniques, vous ne pourrez ni tout maîtriser ni tout voir. Laissez les équipes évoluer, se tromper, revenir en arrière... L'erreur est la meilleure des formatrices, et la victoire finale n'en est que plus savoureuse !

# Un temps relatif

Pour maîtriser l'énergie et l'excitation du jeu et pour faire en sorte que les joueurs se posent et réfléchissent, le game master a une autre possibilité : jouer sur le timing. On peut envisager des pénalités-temps, par exemple en langues quand un élève parle français, comme on peut le voir dans certains jeux pédagogiques réels : il suffit de demander à l'élève de s'arrêter quelques temps, ce qui lui permettra de réfléchir et de modifier son attitude par la suite. On peut aussi les mettre en place dans un escape game virtuel, par exemple avec l'interface *Genial.ly*<sup>1</sup>. C'est le choix fait par **Alain Ritzenthaler**, professeur de physique-chimie, dans son escape game virtuel *Le grimoire du professeur Yakumito*, avec des pénalités de quarante secondes en cas d'erreur sur certaines énigmes. Dans le cadre du jeu, ce malus est certes efficace mais potentiellement frustrant voire décourageant, et il faut veiller à ne pas en exagérer la durée : respectons le droit à l'erreur des élèves ! Une minute peut déjà sembler très longue lors d'un défi en temps limité.

La pénalité-temps est facile à mettre en place et ne modifie pas la durée totale prévue pour le jeu... Elle peut cependant être perçue négativement, et freiner l'action. En prenant le contre-pied de cette démarche, on peut imaginer l'instauration de bonus-temps. Cette pratique semble a priori moins évidente, car cela signifie donner du temps supplémentaire, donc modifier la durée totale du jeu. Or dans un contexte scolaire, et surtout dans l'enseignement secondaire, le temps de jeu et de débriefing est bien souvent calé sur les heures de cours classiques : difficile de poursuivre après la sonnerie !

Des enseignants ont cependant relevé le gant. **Amélie Silvert**, professeure d'anglais, a créé une séquence ludifiée, *Mini-défi à Ellis Island*, comprenant une partie de jeu en temps limité inspirée des escape games. En amont, les élèves réalisent un travail classique leur permettant de gagner des bonus-temps en fonction de leur participation. Au sein d'un groupe, le gain peut s'élever à une minute par élève, soit au maximum quatre minutes. Lors de la séance suivante, ils vivront un défi en temps limité, dont la durée variera entre sept minutes (pour les équipes sans bonus) et onze minutes (pour les équipes ayant récupéré le maximum de bonus). Cela implique la mise en place de chronomètres différents pour chaque groupe, gérés grâce au site *Classtools*. Ce choix valorise le travail réalisé en amont au sein de l'îlot, et permet une préparation psychologique au défi qui les attend.

---

1. *Genial.ly* est devenu un outil très prisé dans le monde éducatif. Interface permettant de réaliser aisément des infographies, des présentations, des images interactives, des quiz, etc, ses diverses fonctionnalités ont aussi facilité le développement des escape games pédagogiques virtuels et semi-virtuels. Voir l'article *Genial.ly et les escape games* - S'CAPE.