

QUESTION
1



Sait-on clairement pourquoi les joueurs sont enfermés et/ou ce qu'ils cherchent ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
2



Sait-on qui a placé les énigmes ?



© S'CAPE

++

QUESTION
3



Sait-on ce qu'il arrive si les joueurs ne réussissent pas ?



© S'CAPE

+

QUESTION
4



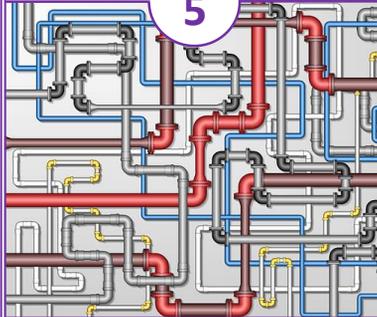
Le scénario est-il convergent ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
5



Le scénario est-il imbriqué ?



© S'CAPE

++

QUESTION
6



La fin est-elle marquée ?



© S'CAPE

++

QUESTION
7



Le jeu a-t-il été testé ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
8



Les coups de pouce ont-ils été anticipés ?



© S'CAPE

++

QUESTION
9

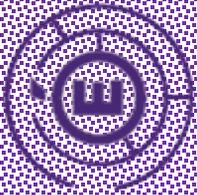


Une remise à zéro est-elle prévue et organisée ?



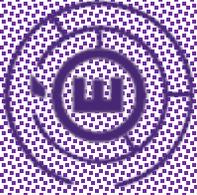
© S'CAPE

+



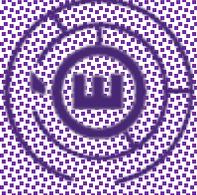
S'CAPE

SCAPOSCOPE



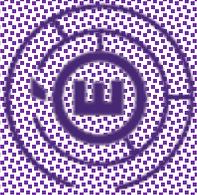
S'CAPE

SCAPOSCOPE



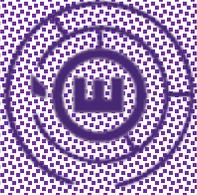
S'CAPE

SCAPOSCOPE



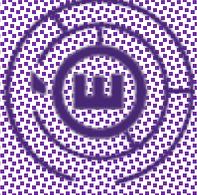
S'CAPE

SCAPOSCOPE



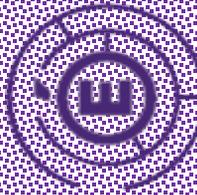
S'CAPE

SCAPOSCOPE



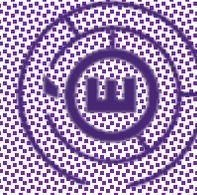
S'CAPE

SCAPOSCOPE



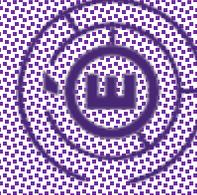
S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE

QUESTION
10



La durée de jeu a-t-elle été correctement estimée ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
11



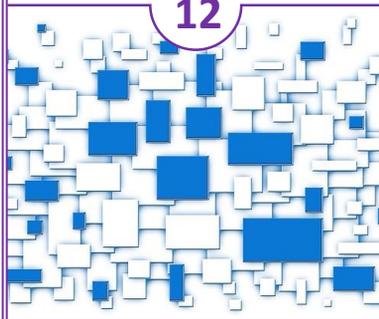
Une introduction audiovisuelle a-t-elle été créée ?



© S'CAPE

++

QUESTION
12



Un organigramme avec les liens entre les énigmes a-t-il été réalisé ?



© S'CAPE

++

QUESTION
13



Les énigmes sont-elles variées ? (au moins trois types différents)



© S'CAPE

+++

QUESTION
14



Les consignes sont-elles réduites ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
15



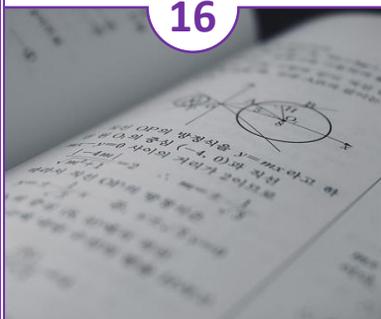
Les énigmes sont-elles en cohérence avec le scénario ?



© S'CAPE

++

QUESTION
16



Les énigmes sont-elles adaptées aux joueurs ?



© S'CAPE

+++

QUESTION
17



Des énigmes obligent-elles les joueurs à coopérer ?



© S'CAPE

++

QUESTION
18

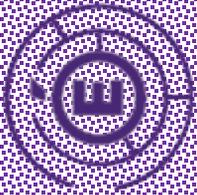


Les énigmes reflètent-elles les objectifs pédagogiques ?



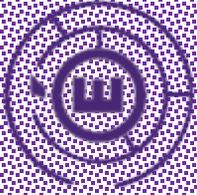
© S'CAPE

+++



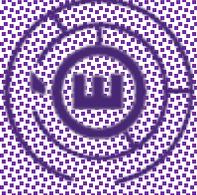
S'CAPE

SCAPOSCOPE



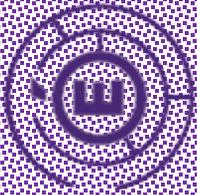
S'CAPE

SCAPOSCOPE



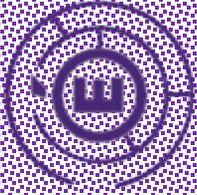
S'CAPE

SCAPOSCOPE



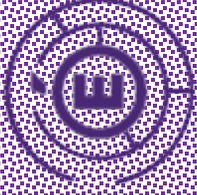
S'CAPE

SCAPOSCOPE



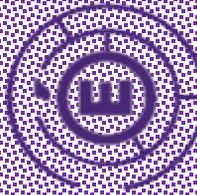
S'CAPE

SCAPOSCOPE



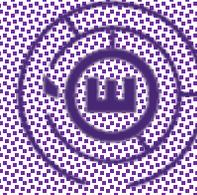
S'CAPE

SCAPOSCOPE



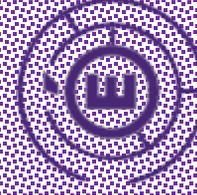
S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE

QUESTION
19



Le jeu propose-t-il une fouille réelle de la salle ?



S'CAPE

+++

QUESTION
20



Doit-on réaliser des puzzles dans le jeu ?



S'CAPE

++

QUESTION
21



Le jeu propose-t-il des cadenas ou des cryptex ?



S'CAPE

+++

QUESTION
22



Y a-t-il des effets spéciaux ?
(lampe UV, réalité augmentée...)



S'CAPE

++

QUESTION
23



Y a-t-il des objets à manipuler ?



S'CAPE

++

QUESTION
24



Les émotions des joueurs
sont-elles visibles ?



S'CAPE

++

QUESTION
25



La salle est-elle organisée en
espaces séparés ?



S'CAPE

+++

QUESTION
26



La salle possède-t-elle un
espace de centralisation ?



S'CAPE

+++

QUESTION
27

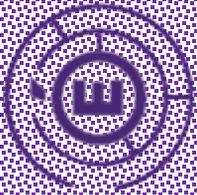


La taille de la salle est-elle
adaptée à l'effectif des
joueurs ?



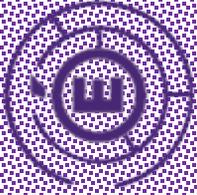
S'CAPE

+++



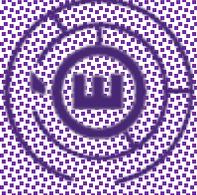
S'CAPE

SCAPOSCOPE



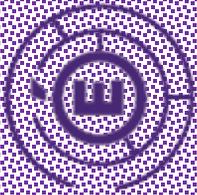
S'CAPE

SCAPOSCOPE



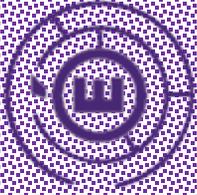
S'CAPE

SCAPOSCOPE



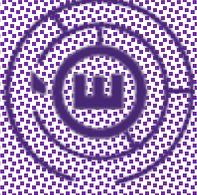
S'CAPE

SCAPOSCOPE



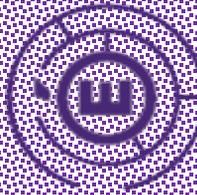
S'CAPE

SCAPOSCOPE



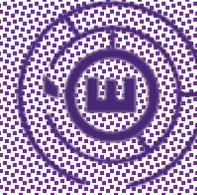
S'CAPE

SCAPOSCOPE



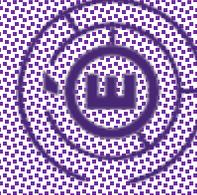
S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE

**QUESTION
28**



L'atmosphère générale de la salle participe-t-elle à l'immersion des joueurs ?



S'CAPE

++

**QUESTION
29**



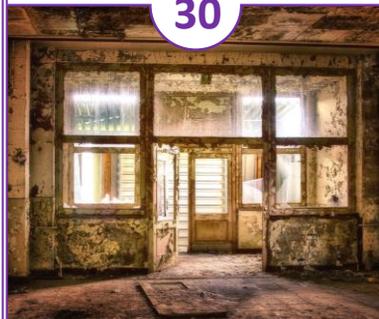
Le temps est-il matérialisé ?



S'CAPE

++

**QUESTION
30**



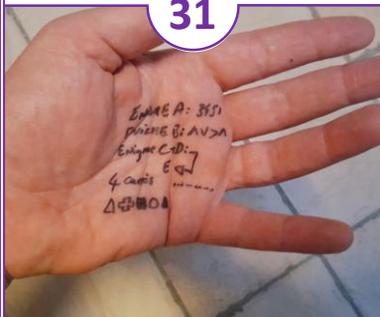
Des étapes du jeu sont-elles matérialisées par des lieux différents ?



S'CAPE

+

**QUESTION
31**



Le maître du jeu connaît-il suffisamment le scénario et la salle ?



S'CAPE

+++

**QUESTION
32**



L'accueil du maître du jeu participe-t-il à l'immersion des joueurs ?



S'CAPE

+++

**QUESTION
33**



Le maître du jeu dynamise-t-il l'équipe de joueurs ?



S'CAPE

+++

**QUESTION
34**



Le maître du jeu oriente-t-il les joueurs sans leur donner les réponses ?



S'CAPE

+++

**QUESTION
35**



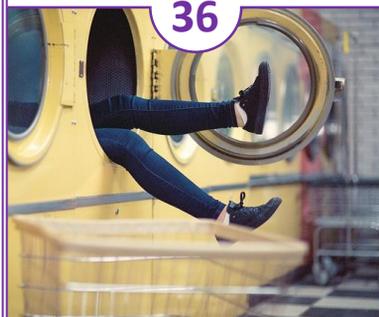
Le maître du jeu maîtrise-t-il suffisamment le chronomètre ?



S'CAPE

++

**QUESTION
36**

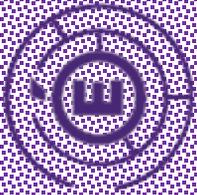


Le maître du jeu reste-t-il dans la salle durant la partie ?



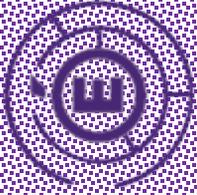
S'CAPE

+++



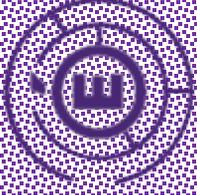
S'CAPE

SCAPOSCOPE



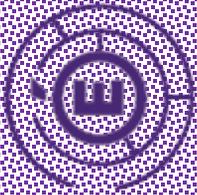
S'CAPE

SCAPOSCOPE



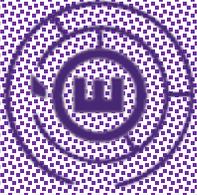
S'CAPE

SCAPOSCOPE



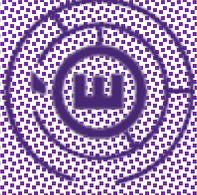
S'CAPE

SCAPOSCOPE



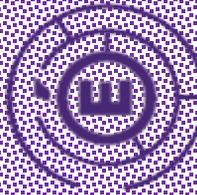
S'CAPE

SCAPOSCOPE



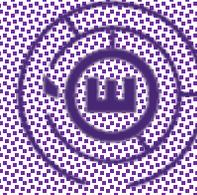
S'CAPE

SCAPOSCOPE



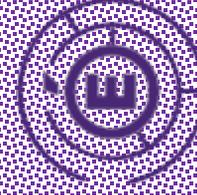
S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE

**QUESTION
37**



Les joueurs peuvent-ils décharger leurs émotions avant ou pendant le débriefing ?



© S'CAPE

++

**QUESTION
38**



Les joueurs peuvent-ils poser des questions pendant le débriefing ?



© S'CAPE

+++

**QUESTION
39**



Revient-on sur les étapes du jeu lors du débriefing ?



© S'CAPE

+++

**QUESTION
40**



Le débriefing fait-il suite immédiatement au jeu d'évasion ?



© S'CAPE

+++

**QUESTION
41**



Un support de présentation est-il utilisé durant le débriefing ?



© S'CAPE

+

**QUESTION
42**

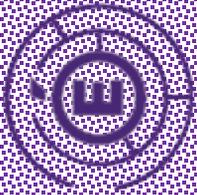


Une trace est-elle construite pendant ou après le débriefing (orale, écrite, podcast...) ?



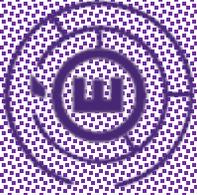
© S'CAPE

++



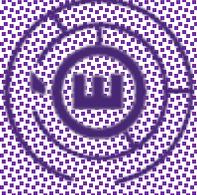
S'CAPE

SCAPOSCOPE



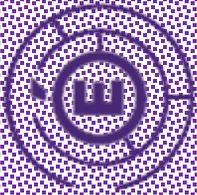
S'CAPE

SCAPOSCOPE



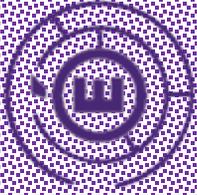
S'CAPE

SCAPOSCOPE



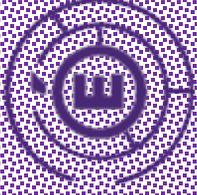
S'CAPE

SCAPOSCOPE



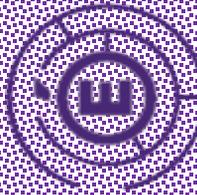
S'CAPE

SCAPOSCOPE



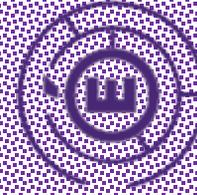
S'CAPE

SCAPOSCOPE



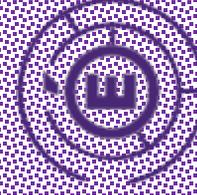
S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE



S'CAPE

SCAPOSCOPE

SCÉNARIO

1

© S'CAPE

Questions de 1 à 6



Scénariser c'est raconter une histoire avec un début et une fin qui doit marquer les esprits. L'histoire même si fictionnelle doit rester cohérente.

On évitera les scénarios linéaires et on imbriquera éventuellement les énigmes.

CONCEPTION

2

© S'CAPE

Questions de 7 à 12



Il est fortement conseillé de tester le jeu afin d'en vérifier la faisabilité et le temps nécessaire pour résoudre les énigmes.

La réalisation d'un organigramme, des coups de pouce et d'une remise à zéro éventuelle facilite le déroulé et le suivi du jeu.

Une introduction audiovisuelle est plus engageante.

ÉNIGMES

3

© S'CAPE

Questions de 13 à 18



Basées principalement sur les objectifs pédagogiques, les énigmes doivent être variées et rester mystérieuses tout en n'étant pas trop difficiles.

Elles doivent être cohérentes avec le scénario. On évitera notamment les anachronismes. Les énigmes peuvent être le déclencheur de la coopération entre les joueurs.

FUN

4

© S'CAPE

Questions de 19 à 24



L'escape game est générateur d'émotions (plaisir, stress, joie ...). Fouille, objets, cadenas, effets spéciaux sont des éléments qui permettent de révéler chez les joueurs des comportements et compétences insoupçonnés.

Un puzzle matérialise la sensation de progresser dans le jeu.

ESPACE

5

© S'CAPE

Questions de 25 à 30



Ni trop grande, ni trop petite, la taille de la salle est responsable en partie de la coopération entre les joueurs. On aménagera des îlots pour éclater l'équipe et une table centrale pour permettre son regroupement.

Chronomètre et décor participent à l'immersion des joueurs.

MAÎTRE DU JEU

6

© S'CAPE

Questions de 31 à 36



Le maître du jeu a un rôle essentiel. Il dynamise et guide les joueurs. Il connaît le scénario et maîtrise ses interventions.

Pour des raisons de sécurité, il reste dans la salle, mais peut être à l'écart de l'espace de jeu.

C'est aussi un acteur, son accueil participe à l'immersion des joueurs.

DÉBRIEFING

7

© S'CAPE

Questions de 37 à 42

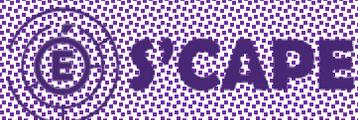
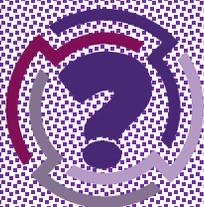


De préférence, le débriefing fait suite au jeu dont il reprend les étapes. Il permet d'explicitier les énigmes et de les relier aux objectifs pédagogiques.

Les joueurs doivent participer activement au débriefing. Une trace écrite peut en être faite et prendre des formes variées.

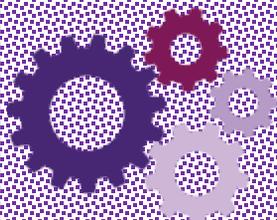
RECOMMANDATIONS

ÉNIGMES



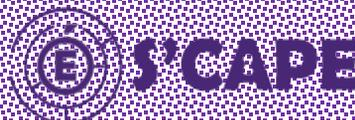
RECOMMANDATIONS

CONCEPTION



RECOMMANDATIONS

SCÉNARIO



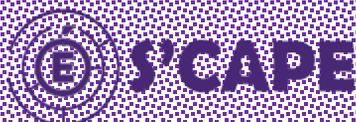
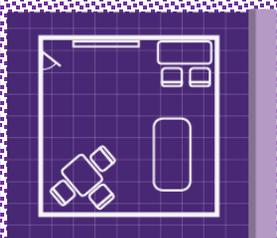
RECOMMANDATIONS

MAÎTRE DU JEU



RECOMMANDATIONS

ESPACE



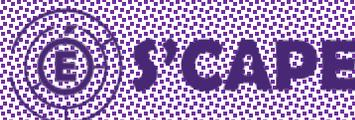
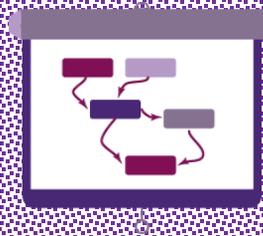
RECOMMANDATIONS

FUN



RECOMMANDATIONS

DÉBRIEFING



RÈGLES DU JEU SCAPOSCOPE

A

INSTALLATION

Faire un tas de cartes QUESTION et un tas de cartes RECOMMANDATION.

CARTES QUESTION

Tirer une à une les cartes QUESTION et répondre par OUI ou par NON aux sept questions d'une même série. Il est possible de se défausser d'une question sans objet.

Au fur et à mesure, placer les cartes sur la table ou le plateau de jeu en deux tas, en fonction des réponses oui/non.

À la fin de chaque série de sept cartes QUESTION, se référer à la carte RECOMMANDATION correspondante.



RÈGLES DU JEU SCAPOSCOPE

B

CARTES RECOMMANDATION

Trier les cartes RECOMMANDATION en trois catégories en fonction des cartes QUESTION présentes dans le tas NON.

Si le tas NON ne contient aucune carte QUESTION de la série, placer la carte RECOMMANDATION correspondante dans la catégorie OK.

Si le tas NON ne contient que des cartes QUESTION avec un ou deux +, placer la carte RECOMMANDATION correspondante dans la catégorie À AMÉLIORER éventuellement.



RÈGLES DU JEU SCAPOSCOPE

C

Si le tas NON contient au moins une carte QUESTION avec trois +, placer alors la carte RECOMMANDATION correspondante dans la catégorie À REVOIR absolument.

BILAN

Une fois tirées toutes les cartes QUESTION, repasser en revue les cartes RECOMMANDATION de la catégorie À REVOIR (et À AMÉLIORER) et rechercher les modifications à apporter à l'escape game.



ANALYSE D'ESCAPE GAMES SCAPOSCOPE

Le SCAPOSCOPE est un jeu de 49 cartes destiné à guider l'analyse d'un escape game pédagogique en posant sept séries de six questions.

À utiliser lors du test d'un jeu d'évasion ou avant le test par anticipation de certaines des réponses.

Les gagnants : vous et les futurs joueurs de votre escape game.



RÈGLES DU JEU LES 7 RECOMMANDATIONS

A

Les règles sont celles du jeu des sept familles. Distribuer sept cartes QUESTION à tous les joueurs. Le reste des cartes forme la pioche.

Un joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite pour compléter une de ses familles. Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner, sinon le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! ».



RÈGLES DU JEU LES 7 RECOMMANDATIONS

B

Si un joueur obtient la carte désirée (pioche ou par un autre joueur), il peut rejouer en redemandant une autre carte à l'un des participants. Dans le cas contraire, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention !

Un joueur ne peut demander une carte QUESTION d'une série seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.



RÈGLES DU JEU LES 7 RECOMMANDATIONS

C

Si un joueur possède toute une série (les 6 cartes QUESTION), il pose la série devant lui et remporte la carte RECOMMANDATION correspondante.

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher.

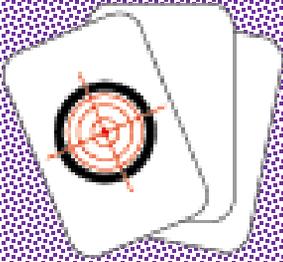
En fin de partie, compter combien chaque joueur possède de cartes RECOMMANDATION. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

Remarque :

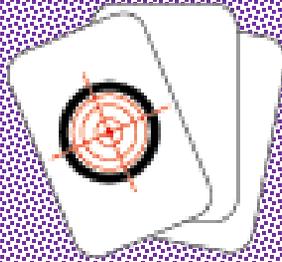
Les cartes RECOMMANDATION servent également à connaître les numéros des questions de chaque série.



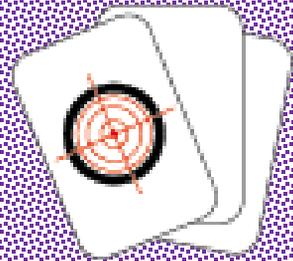
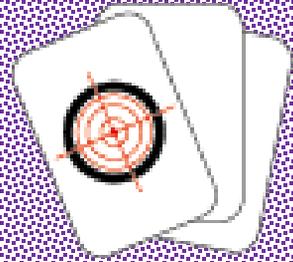
RÈGLES DU JEU



RÈGLES DU JEU



RÈGLES DU JEU



RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU

