



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



La recette du Bonheur

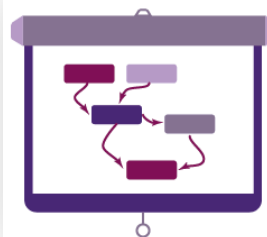
ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE

Catherine MASSICOT – Aline LARIVIÈRE – Christophe ANSART – Yannick CHOULET – Patrice NADAM



<http://scape.enepe.fr>

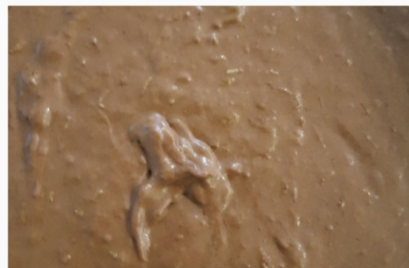
f @ScapEdu 



debriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.

DÉBRIEFING de l'escape game à la lumière des 20 conseils de S'CAPE



scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.



organigramme

Créer un visuel du scénario permet d'avoir une vue d'ensemble du jeu qui est alors plus facile à partager.



énigmes

Variar les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.



imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires. L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.



étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.



consignes

Réviser les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace.



puzzles

Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.



cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurité.



décor

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets de décor.



effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...



maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.



participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



test

Tester l'escape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.



debriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.



plaisir

L'important est de faire plaisir aux participants et aussi de se faire plaisir.



<http://scape.enepe.fr>



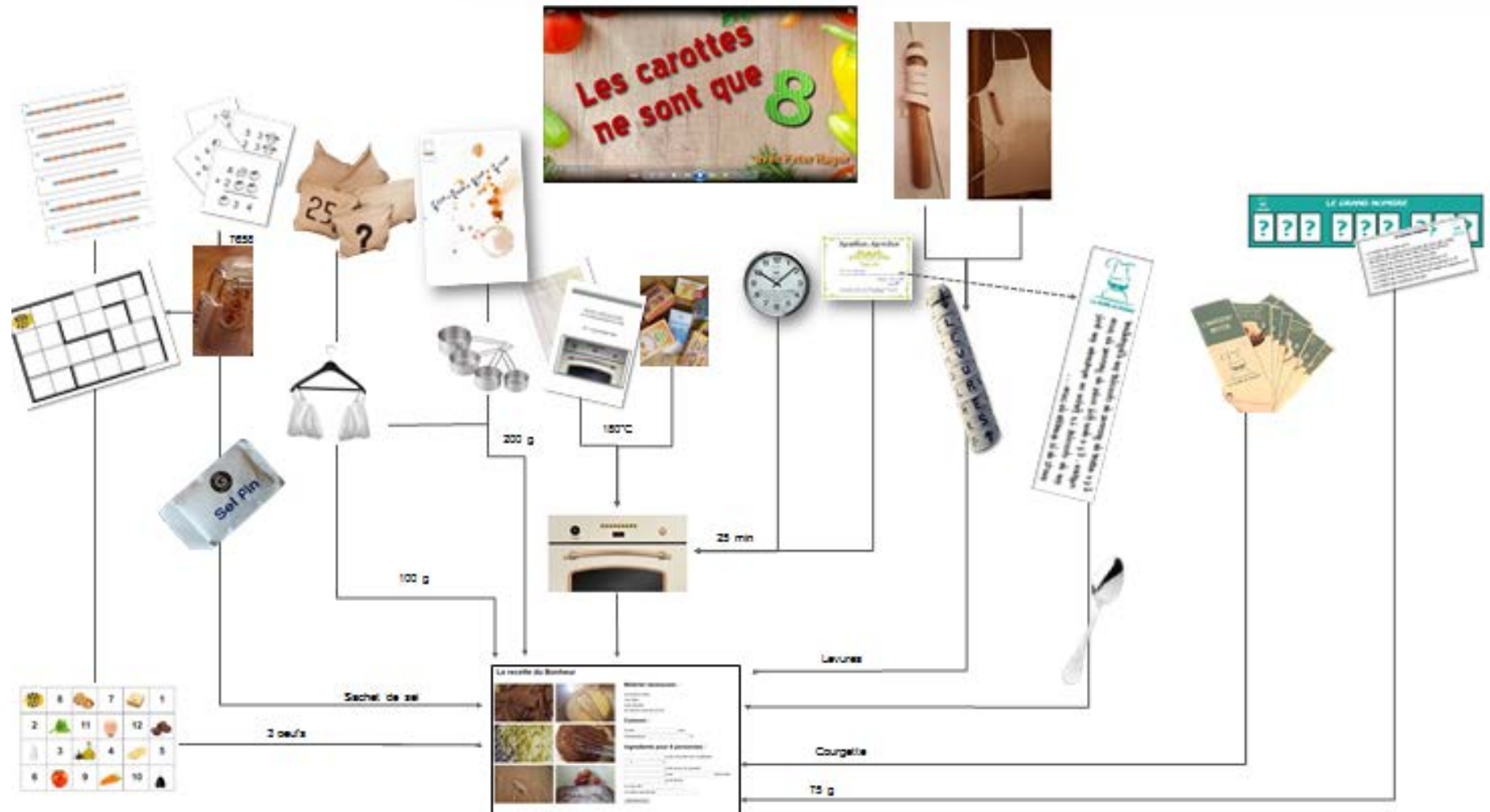
@scapedu





A complex network diagram consisting of several interconnected lines in purple and grey. The lines form a dense web of paths, with three prominent red square nodes acting as junctions or hubs. The overall structure is abstract and non-representational.

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires.
L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.



LE SCÉNARIO

Défi lancé par un cuisinier.
*Retrouver la recette du Bonheur
en moins d'une heure.*



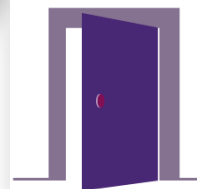
scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.



CRYPTARITHMÉTIQUES



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'appropriier l'espace.



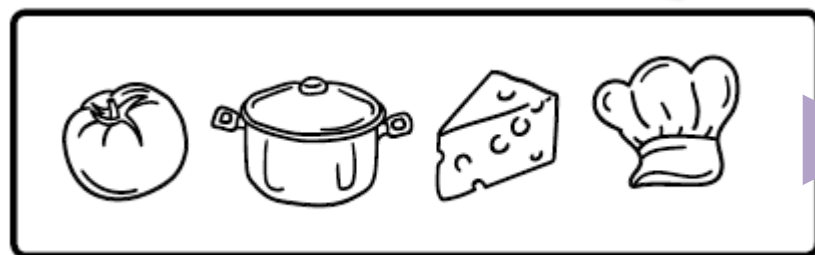
cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.

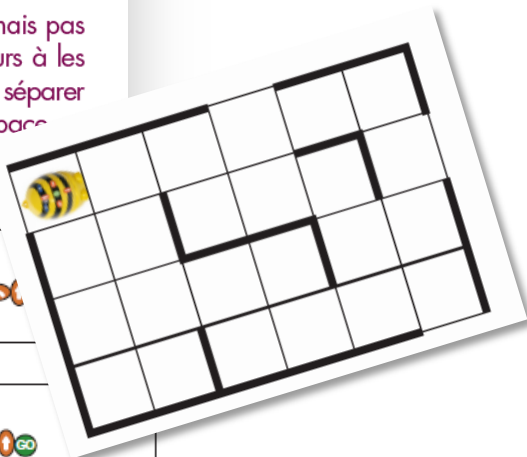


LABYRINTHE



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace



1/6



2/6



3/6



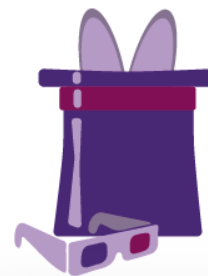
4/6



5/6

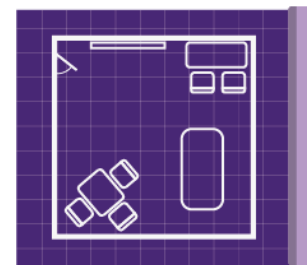


6/6



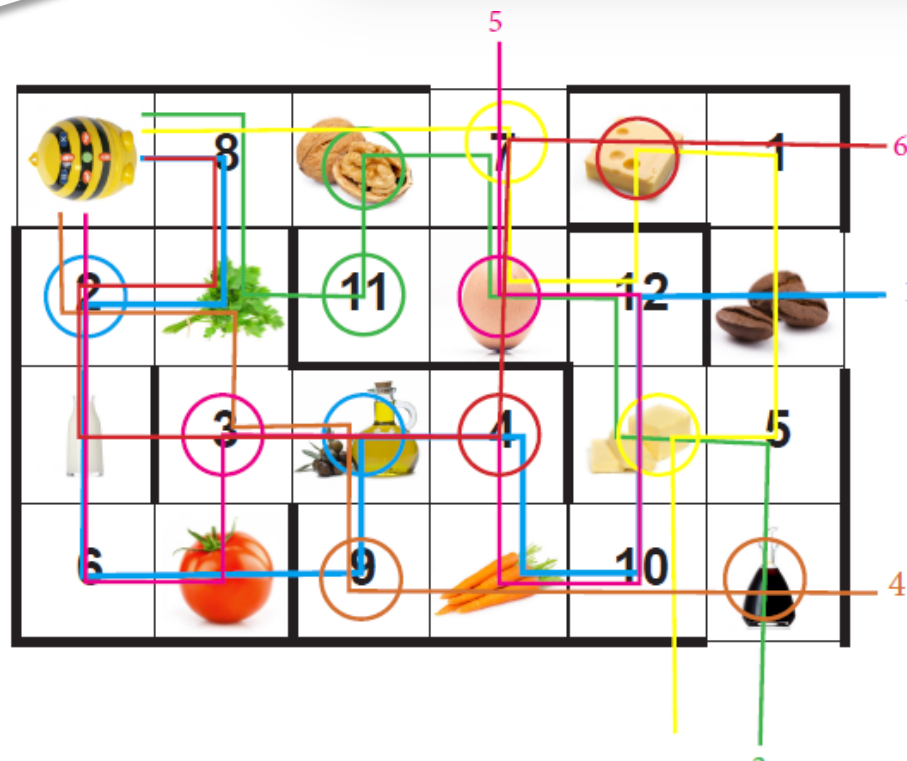
effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...



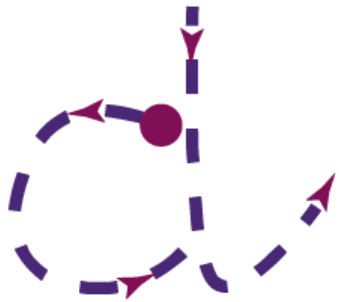
espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurisation.





QCM « INSCOTCHABLES »



consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



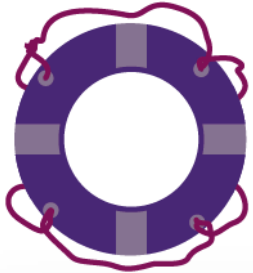
énigmes

Varier les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.





LA SCYTALE



coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.



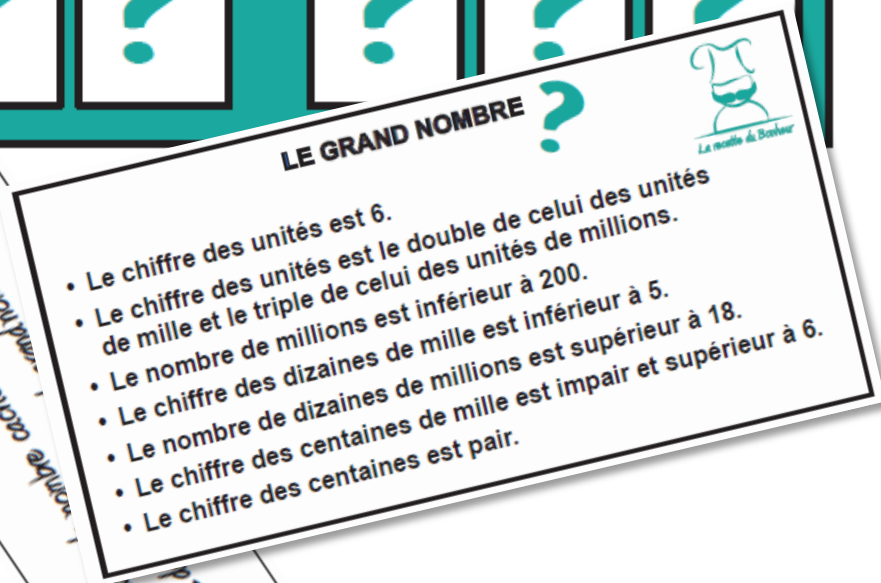
maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.





LE GRAND NOMBRE



consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.

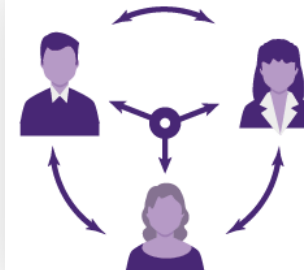


PESÉES COMPARATIVES



test

Tester l'échappée game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.



participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



LES FRACTIONS





QR-CODE - TEMPÉRATURE

356°F



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.

HORLOGE /DIPLÔME



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.





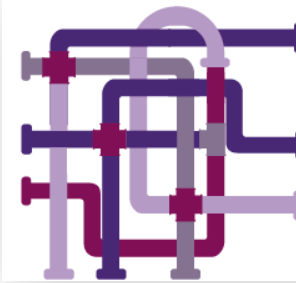
LE FOUR





FORMULAIRE

La recette du Bonheur



imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires.
L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.

Matériel nécessaire :

un fouet à main
une râpe
une maryse
un moule rond de 20 cm

Cuisson :

Durée : min.

Température : °C.

Ingredients pour 8 personnes :

g de chocolat noir à pâtisser

g de sucre en poudre

g de épluchée

g de farine

Un peu de

Un demi sachet de

PREPARATION



L'ÉNONCÉ



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.

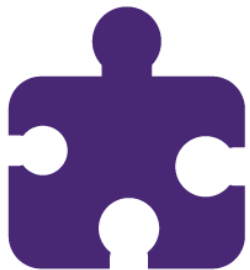


trei'ibérpni'b sup taloonb eb zermirp eb trutua a y li
sucr eb zermirp eb znoim z'of xueb a y li . exétzpm
z'ont sup etrezérqen en enraf al taloonb eb sup
... sucz eb étitruup al eb z'ruup

il y a autant de grammes de chocolat que d'ingrédient
mystère . Il y a deux fois moins de grammes de sucre
que de chocolat. La farine ne représente que trois
quarts de la quantité de sucre . . .



LES CUILLÈRES



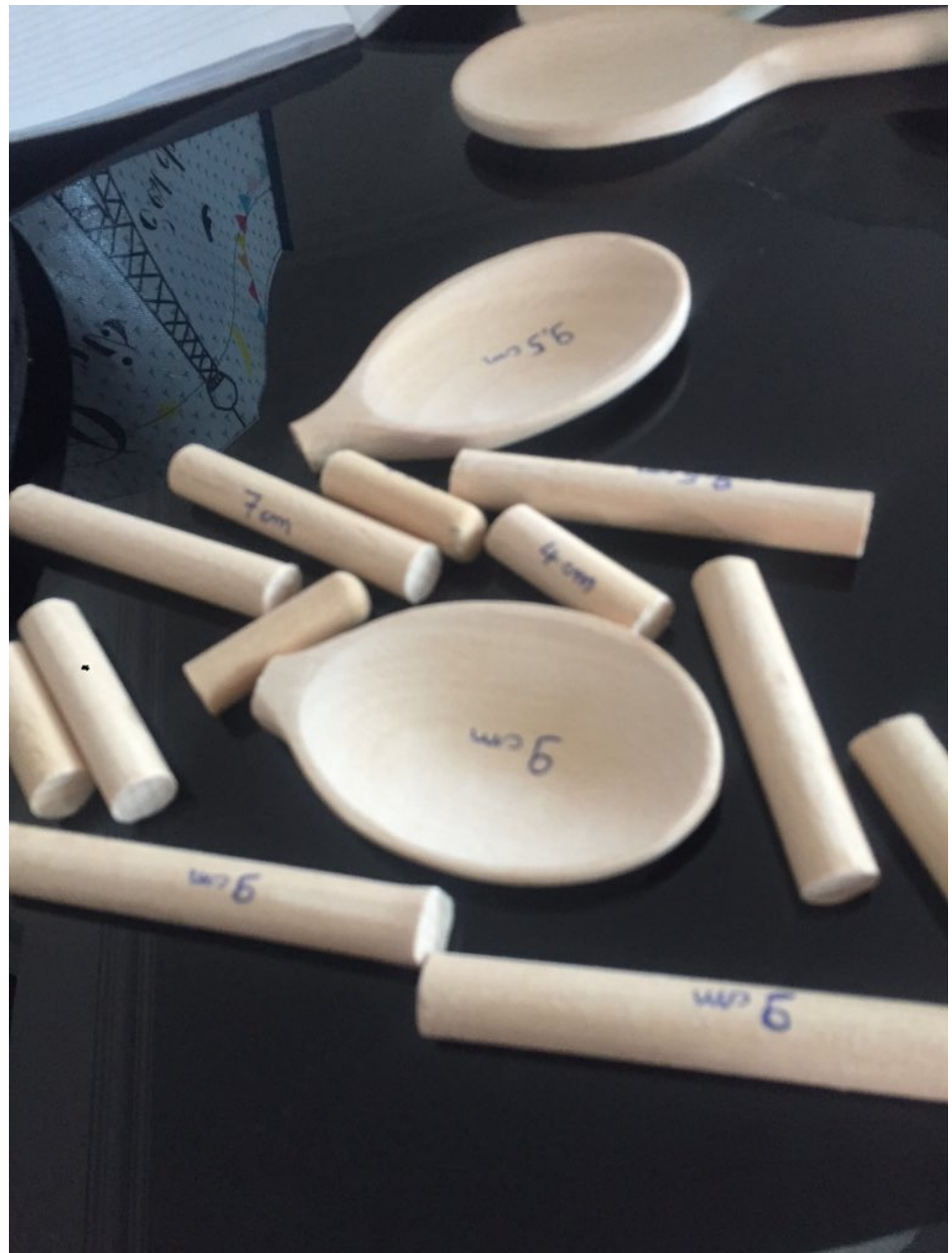
puzzles

Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.



test

Tester l'écape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.





plaisir

L'important est de faire
plaisir aux participants
et aussi de se faire plaisir.