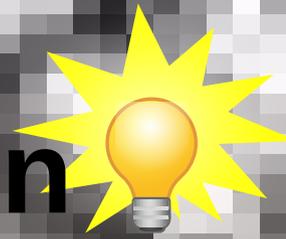


# Escape game ou jeu d'évasion



## De quoi s'agit-il ?

L'escape game ou « jeu d'évasion » est un jeu d'équipe et de réflexion sur un thème. Il s'agit de sortir d'une salle fermée dans un temps limité, en résolvant des énigmes, en libérant des indices.

**Origine** : JAPON. Initialement, jeu virtuel : dans un jeu vidéo, trouver dans le décor d'un lieu donné des éléments (clés) pour en sortir et évoluer dans le scénario...



Deux usages différents selon qu'il s'agit de loisirs  
ou de visée éducative et pédagogique

# « Escape game » pour se divertir

**La Grande Évasion**

## LE JEU

*Vous ne connaissez pas encore le concept de jeu d'évasion grandeur nature ?  
Venez vivre une expérience nouvelle en famille, entre amis, entre collègues...*

- 1 ÉQUIPE**  
Formez une équipe de 2 à 6 personnes, et n'oubliez pas que l'intelligence collective est supérieure à la somme des intelligences individuelles qui la composent.
- 1 PIÈCE**  
Pénétrez dans une pièce où seules l'exploration, la coopération et la résolution d'énigmes vous permettront de trouver la sortie.
- 1 DÉFI**  
60 minutes pour vous évader, pas une seconde de plus... Gardez votre sang-froid, réfléchissez et agissez vite !

FR 15:02

Activité payante sur réservation.  
Immersion dans un espace scénarisé.  
Public adolescent ou adulte.

**Principe** : enfermer dans un espace clos un groupe de personnes (6 maximum dans l'exemple présenté) devant collaborer et réfléchir ensemble pour pouvoir sortir avant la fin du temps imparti. *Ici, retrouver la statuette et le code pour s'échapper en moins de 60 mn pour la première situation...*

**La Grande Évasion**

## LES MISSIONS

10 CLUB FAMILIAL

Fouille Observation

MISSION # 1

**CAMBRIOLAGE**  
CHEZ LE PROFESSEUR JONES

**RÉSERVER**

### CAMBRIOLAGE CHEZ LE PR. JONES

De 2 à 6 joueurs - 35% d'évasion

#### SCENARIO

Une mystérieuse relique a été retrouvée il y a quelques jours par un explorateur de renom. Celle-ci présente des propriétés paranormales et intéresse un grand nombre de gens mal intentionnés. Un collectionneur privé, qui souhaite rester anonyme, nous mandate pour le dérober en toute discrétion... Serez-vous à la hauteur ?

*"NULLE PIERRE NE PEUT ÊTRE POLIE SANS FRICTION, NUL HOMME NE PEUT PARFAIRE SON EXPÉRIENCE SANS ÉPREUVE."*

Confucius.

FR 15:03 05/11/2018

# « Escape game » pour apprendre

Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion **virtuel ou non**, à réaliser en groupe et construit sur une **succession d'énigmes** permettant d'atteindre un but. Appliqué à l'éducation, il s'agit de construire un scénario où les compétences attendues seront éprouvées au travers de différentes étapes allant de la fouille à la résolution d'énigmes en passant par toutes sortes d'observations, de décodages et d'ouverture de cadenas... ou de recours à certains gadgets...

## 7 bonnes raisons de créer un Escape Game pédagogique

- 1- Développer le sens de l'observation des élèves
- 2- Favoriser la communication et l'organisation au sein d'un groupe
- 3- Faire travailler leur logique
- 4- Utiliser l'intelligence collective
- 5- Motiver les élèves dans les apprentissages grâce à l'aspect ludique
- 6- Se servir d'un format original pour revoir les notions du cours ou pour en introduire de nouvelles
- 7- Sortir de la routine en enseignant autrement ! D'après Prof Power :



# « Escape game » ou pas ?

Toute mise en situation d'apprentissage ludique ou proposition d'énigmes est-elle un « escape game » pour autant ?

Entre les « serious games » plutôt récents et la revisite des jeux de piste et autres enquêtes... exploités dans les CDI depuis les années 1990, la volonté de construire des situations d'apprentissage plus ludiques est pérenne...



## Des éléments indispensables :

- *Travail collaboratif : petits groupes ou îlots*
- *Temps imparti : compte-temps, maître du temps, chronomètre...*
- *Recherches d'indices*
- *Objectif commun mais étapes parallèles et pas forcément chronologiques*
- *Diversité d'outils numériques ou non*



Intérêt pour l'enseignement ?

« L'idée d'utiliser ce type de jeu à des fins pédagogiques peut apparaître comme une évidence. La question de la motivation des élèves est depuis toujours au centre des préoccupations de bon nombre de collègues. Quoi de mieux que le jeu pour stimuler la curiosité et l'envie d'apprendre chez les élèves ? »

*Une enseignante d'anglais conceptrice de Escape the Island of Tears*

Pour découvrir des Escape games par discipline et par niveau, suivre le lien :

<http://scape.enepe.fr/la-carte-aux-tresors.html>



# Les contraintes de la classe



*Escape game* et travail de classe semblent s'opposer. En effet, même si on devrait, dans les deux situations, conduire les participants (élèves ou joueurs) à atteindre ensemble un objectif commun en les laissant se forger par tâtonnement leur propre expérience, les contraintes d'une salle de classe paraissent souvent incompatibles avec les principes d'un vrai *escape game*. Pour un *escape game* pédagogique, il convient de faire avec les spécificités de la classe ou du groupe....

- Effectifs : une classe de 25, 30 ou 35 élèves interdit une unité de lieu et de temps ! Prévoir des groupes de 10 élèves-joueurs au maximum...
- Lieux : une grande salle attitrée a minima, ou plusieurs adjacentes, un gymnase, le CDI...
- Organisation du jeu : privilégier plusieurs pôles d'activités en évitant un jeu trop linéaire à l'origine de stagnation ou engorgement au fur et à mesure de la découverte des énigmes
- Sécurité des élèves : ne pas proposer de situations dangereuses a priori pour les élèves même si la scénarisation les suggère
- Interdiction d'enfermer les élèves : contrairement aux salles de loisirs, peut-être créer des scénarii pour entrer quelque part et non pas en sortir...
- Partir des compétences attendues pour une séquence donnée et non d'un seul postulat d'animation à visée distractive
- Travail d'équipe : même s'il est possible de concevoir seul.e un *escape game*, le travail collaboratif entre enseignants permet d'optimiser l'investissement personnel

# Objectifs ludiques et pédagogiques

laposte.net/accueil | Convergence | S'CAPE - Les défis de S'CAPE | Créer un Escape game péda... | S'CAPE - Escape CDI en ligne

scape.enepe.fr/escape-cdi-en-ligne.html

Rechercher

Niveaux envisagés : Lycée  
Discipline(s) : Documentation  
Durée : Non défini  
Nombre d'énigmes : 14  
Phase d'apprentissage : Découverte  
Date de création : octobre 2017

Numérique  
Manipulation  
Agilité

Genially LearningApps Quiz en ligne



A travers cinq univers, vous devez résoudre les énigmes (sous forme de Learning apps) et récolter les lettres composant le nom de la personne disparue.



Ce jeu en ligne reprend les principes des jeux de type *escape room*, notamment la fouille virtuelle des lieux. La symbolique des livres - portes du savoir est forte !

laposte.net/accueil | Convergence | S'CAPE - Indispensable débriefing

scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html

Rechercher

ACTUALITÉS | AIDE À LA CRÉATION | LES TRÉSORS | LES DÉFIS DE S'CAPE | BRIC-À-BRAC | LA CARTE AUX TRÉSORS | RECHERCHER



## Indispensable débriefing

Article écrit par [Anne Pellé](#)  
le 23 octobre 2018

Victoire ! Le défi a été relevé, le chronomètre a été vaincu, la partie est terminée !  
vraiment ? En réalité, pour l'enseignant game master et pour les joueurs, c'est le début de la phase la plus importante, celle qui justifie pédagogiquement la mise en place d'un escape game en classe : le débriefing.

Autres articles

- ▶ On a créé une énigme
- ▶ Oser franchir la ligne
- ▶ Réussir son escape game
- ▶ Escape game ou pas ?
- ▶ Pourquoi proposer un escape game ?
- ▶ Les contraintes d'un escape game en classe
- ▶ Créer SON énigme
- ▶ Favoriser l'intelligence collective
- ▶ POUCE !
- ▶ Trichez...

22:16  
18/11/2018

# Un escape game proposé dans le cadre de la *Fête de la science* 2018



Les sciences se prêtent particulièrement aux Escape games : <https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/concevoir-un-escape-game-pedagogique-regards-croises-retour-dexperience>

<http://www.deliresdencre.org/escape-game/escape-game-fete-de-science-2018/>

# À vous de jouer...

Les publications sur les escape games pédagogiques sont essentiellement consultables en ligne. Voici une sélection de sites proposant une approche didactique et pragmatique...

- <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>
- <http://scape.enepe.fr/station-gras.html>
- <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/2238>
- <http://eduscol.education.fr/experitheque/fiches/fiche13543.pdf>
- <http://dane.ac-creteil.fr/?article655>
- <http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/actualites/actualites/article/citoyen-ne-s-un-escape-game-sur-la-revolution-francaise.html>