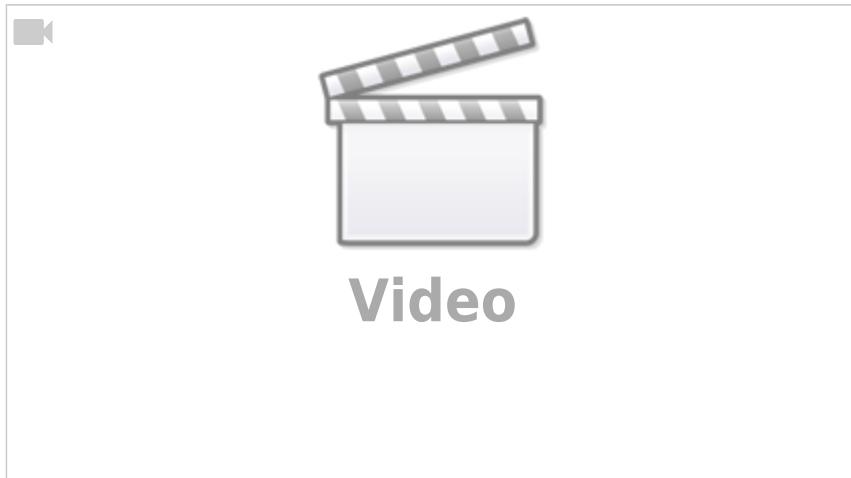


Créer un escape game

L'équipe du BIK'LAB a créé un escape game "À la Découverte du BIK'LAB, un FabLab en Guadeloupe".



À la découverte du BIK'LAB, [S01E01 "de l'impression 3D à la réalité augmentée"](#)

Cette page présente quelques points clés pour la création d'un escape game.

Escape Game : définition

Un escape game, également connu sous le nom de "jeu d'évasion", est une activité de loisir interactive dans laquelle une équipe de joueurs est enfermée dans une pièce ou un ensemble de pièces. **L'objectif principal est de s'échapper de l'espace de jeu en un temps limité, généralement une heure.** Pour y parvenir, les joueurs doivent résoudre une série d'énigmes, de devinettes et de défis, souvent en trouvant et en utilisant divers objets cachés dans l'environnement.

Les thèmes et les scénarios des escape games varient considérablement, offrant une large gamme d'expériences. Ils peuvent inclure des histoires de détective, des aventures historiques, des scénarios de science-fiction ou d'horreur, et bien d'autres. Ces jeux mettent l'accent sur le travail d'équipe, la communication, la résolution de problèmes et la pensée créative.

Les escape games peuvent se dérouler dans des installations physiques spécialement conçues ou être proposés sous forme de jeux virtuels ou en ligne, où les participants interagissent avec l'environnement de jeu via un ordinateur ou un appareil mobile. Ils sont devenus très populaires dans le monde entier et sont souvent utilisés pour le divertissement, le renforcement d'équipe ou même des fins éducatives.

Un Escape Game Pédagogique ?

Un escape game pédagogique est un outil éducatif innovant qui combine l'aspect ludique des jeux d'évasion avec des objectifs pédagogiques, rendant l'apprentissage plus dynamique et interactif.

En quoi un escape game peut-il accompagner les apprentissages ?



<https://sup.univ-lorraine.fr/files/2021/03/escape-game-pedagogique-ludicio-su2ip-univ-lorraine-2021.pdf>

(par le *Service Universitaire d'Ingénierie et d'Innovation Pédagogique de l'Université de Lorraine*)

Objectifs Éducatifs

- **Intégration des Matières** : Les énigmes et les défis sont conçus pour intégrer des connaissances et des compétences spécifiques liées à divers sujets éducatifs, comme les mathématiques, les sciences, l'histoire, les langues, etc.
- **Développement des Compétences** : Ils visent à développer des compétences telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, la communication, la collaboration et la créativité.

Format du Jeu

- **Adaptation au Cadre Scolaire** : Contrairement aux escape games de loisirs, les versions pédagogiques sont souvent conçues pour s'adapter aux salles de classe et aux ressources disponibles dans les établissements scolaires.
- **Durée Flexible** : La durée du jeu peut varier pour s'adapter au calendrier scolaire, souvent plus courte qu'un escape game traditionnel.

Scénarios et Thèmes

- **Thèmes Éducatifs** : Les scénarios sont souvent basés sur des thèmes éducatifs et adaptés à l'âge et aux intérêts des publics scolaires.
- **Contextualisation** : Les jeux peuvent être contextualisés pour correspondre à un sujet d'étude ou à un projet en classe.

Rôle de l'Enseignant

- **Facilitateur** : L'enseignant agit souvent comme un facilitateur ou un guide, aidant les publics scolaires si nécessaire et veillant à ce que les objectifs d'apprentissage soient atteints.
- **Évaluation** : L'escape game peut être utilisé comme un outil d'évaluation pour mesurer la compréhension et les compétences des publics scolaires de manière interactive.

Avantages Pédagogiques

- **Engagement des Publics Scolaires** : Ces jeux rendent l'apprentissage plus attrayant et peuvent augmenter la motivation et l'engagement des publics scolaires.
- **Apprentissage Actif** : Ils encouragent un apprentissage actif, où les publics scolaires sont directement impliqués et engagés dans le processus d'apprentissage.

Défis

- **Conception** : Créer un escape game pédagogique nécessite un équilibre entre les objectifs éducatifs et l'aspect ludique.
- **Accessibilité** : Il faut veiller à ce que le jeu soit accessible et approprié pour tous les publics scolaires, en tenant compte de leurs différents besoins et capacités.

Écrire un Scénario pour un Escape Game

Importance fondamentale du scénario dans la conception d'un escape game

- **Préalable essentiel** : À l'instar du plan d'une dissertation qui en dessine les contours et guide la rédaction, l'élaboration d'un scénario complet et détaillé est cruciale dans la création d'un escape game. C'est le fondement sur lequel repose tout le jeu, et sa qualité et son exhaustivité sont directement proportionnelles à la réussite de l'expérience ludique proposée.
- **Déterminant de la qualité** : Un scénario bien conçu ne se contente pas de guider les joueurs à travers une série d'énigmes ; il tisse une narration captivante qui immerge les participants dans un univers cohérent et stimulant, transformant ainsi une simple suite d'énigmes en une aventure mémorable.

Points clés pour la rédaction d'un scénario efficace

- **Liste de contrôle stratégique** : La conception d'un scénario d'escape game exige de prendre en compte une série de points clés, pouvant être envisagés comme une liste de tâches à accomplir. Cette liste de contrôle stratégique est un guide indispensable pour structurer l'histoire, équilibrer les défis, et veiller à l'engagement continu des participants.
- **Éléments essentiels** : Chaque point de cette liste doit être minutieusement examiné et intégré au scénario, garantissant ainsi que l'aventure créée ne soit pas seulement un défi intellectuel, mais aussi une expérience immersive et cohérente qui captivera les joueurs du début à la fin.

1. Définir le Thème et l'Histoire

- **Choix du thème** : Déterminez un thème général (par exemple, mystère, science-fiction, historique, horreur, etc.).
- **Histoire de fond** : Créez une histoire de fond captivante qui sert de base à votre jeu. Cela inclut les personnages, le contexte, et le but (pourquoi les joueurs doivent-ils s'échapper ?).

2. Définir les Objectifs

- **Objectif principal** : Clarifiez ce que les joueurs doivent accomplir pour "s'échapper" ou gagner le jeu.
- **Objectifs secondaires** : Si nécessaire, ajoutez des objectifs secondaires pour ajouter de la profondeur au jeu.

3. Conception des énigmes et défis

- **Variété** : Intégrez une variété d'énigmes (logique, physique, recherche d'indices, etc.).
- **Progression** : Assurez-vous que les énigmes mènent logiquement les unes aux autres.
- **Difficulté** : Équilibrez la difficulté pour qu'elle soit stimulante mais faisable.

4. Intégration dans l'Histoire

- **Cohérence** : Assurez-vous que chaque énigme s'intègre naturellement dans l'histoire et le thème.
- **Immersivité** : Utilisez des énigmes qui renforcent l'immersion dans le scénario.

5. Conception de l'espace de jeu

- **Disposition** : Planifiez la disposition des pièces ou des zones de jeu.
- **Ambiance** : Déterminez la décoration, les effets sonores et l'éclairage pour renforcer l'atmosphère.
- **Sécurité** : Assurez-vous que l'environnement est sûr pour les joueurs.

6. Tester et Itérer

- **Tests initiaux** : Testez le jeu avec un groupe test pour identifier les problèmes et les zones d'amélioration.
- **Itération** : Apportez des modifications en fonction des retours et testez à nouveau.

7. Finaliser le scénario

- **Documentation** : Créez une documentation détaillée du jeu, y compris les énigmes, les solutions, et les indices.
- **Guide pour les animateurs** : Préparez un guide pour les animateurs ou les maîtres du jeu pour qu'ils puissent gérer le jeu efficacement.

Conseils Supplémentaires

- **Équilibre du jeu** : Veillez à équilibrer les énigmes pour différents types de compétences et de pensées.
- **Surprises et rebondissements** : Ajoutez des éléments inattendus pour maintenir l'intérêt et le défi.
- **Accessibilité** : Assurez-vous que le jeu est accessible à différents groupes d'âge et capacités.

From:
<https://wiki.lebiklab.fr/> - **Wiki Le BIK'LAB**



Permanent link:
https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=projets:creer_un_escape_game&rev=1705670792

Last update: **04/04/2024 15:35**