



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

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



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



DANE

académie de CRÉTEIL



La recette du Bonheur

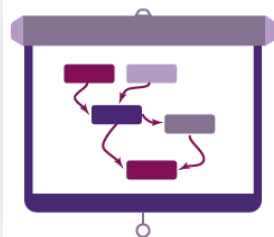
ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE

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



<http://scape.enepe.fr>

f @ScapEdu 






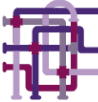





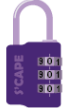










debriefing

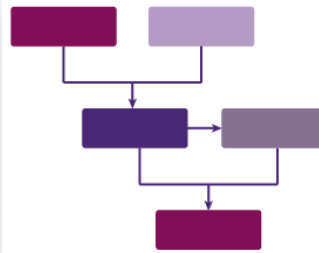
Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.

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



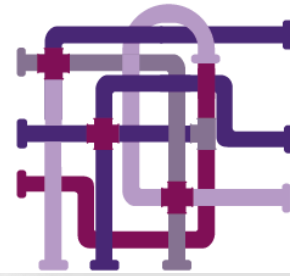
 scénario Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !	 introduction Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.	 issue Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant 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 Varier 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 Réduire 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.	 puzzle 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.	 décors La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.	 effets spéciaux Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bandoulière 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'écape 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.

L'ORGANIGRAMME



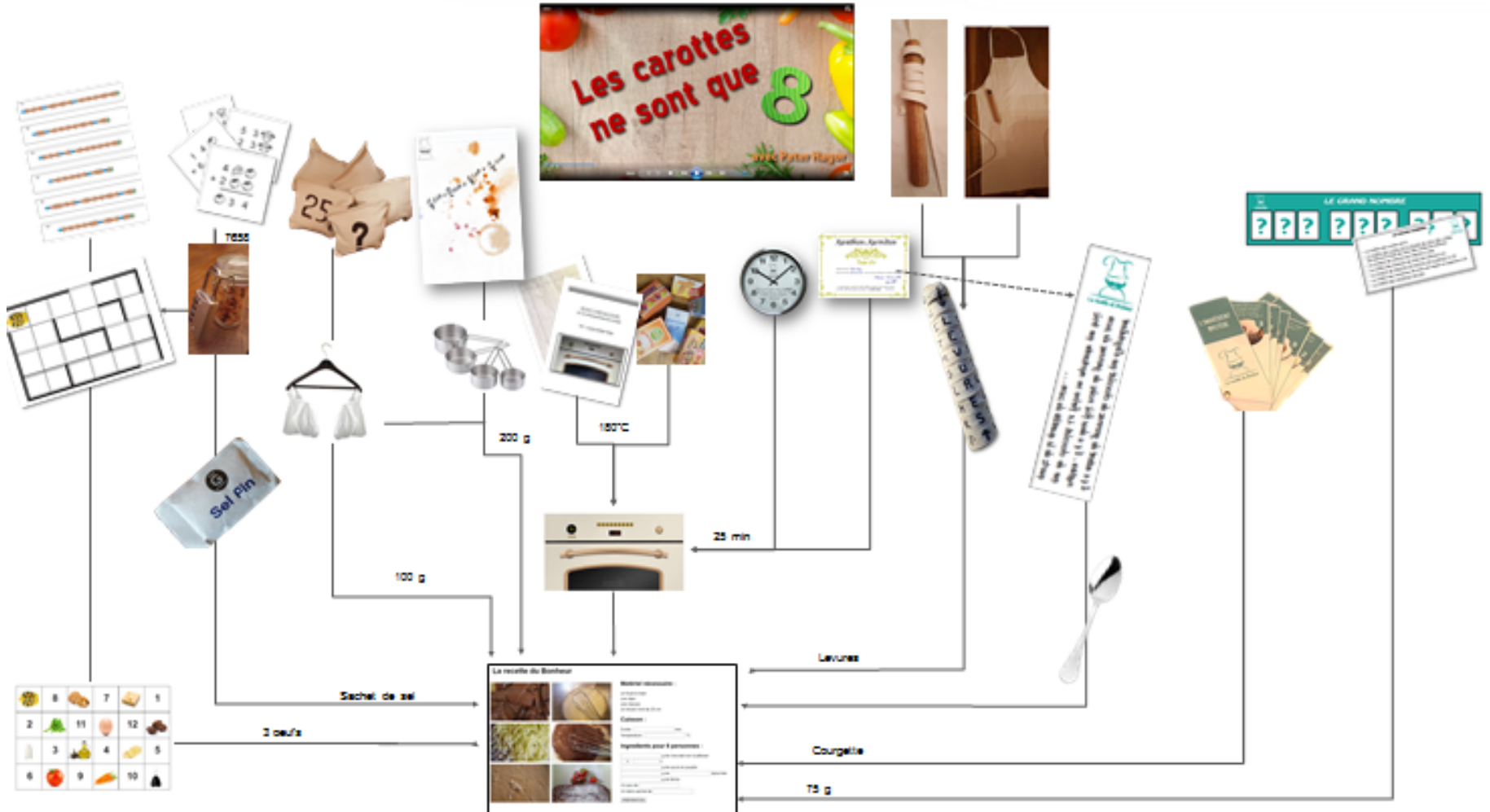
organigramme

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



imbrication

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.*



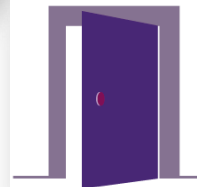
scénario

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'approprier l'espace.



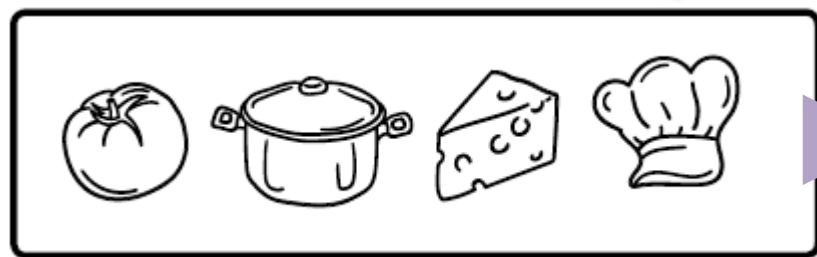
cadenas

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.

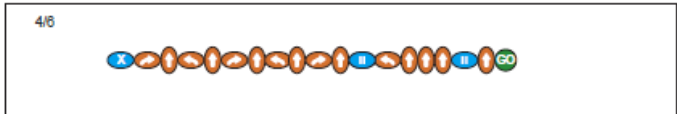
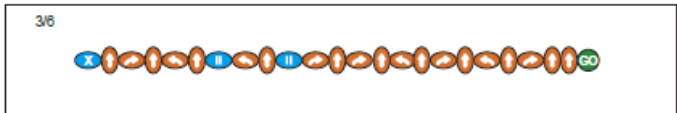
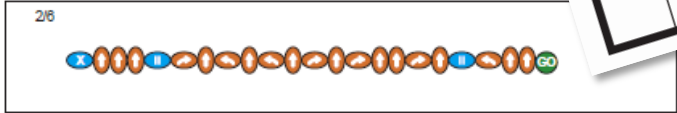
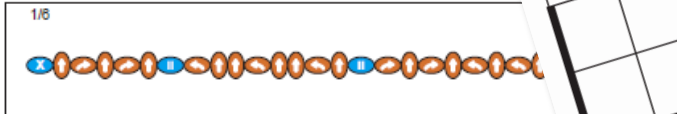
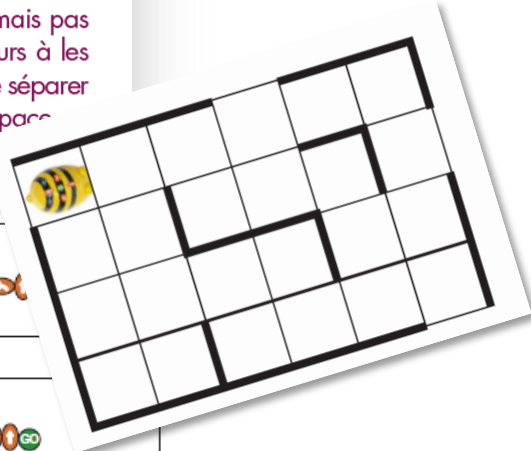


LABYRINTHE



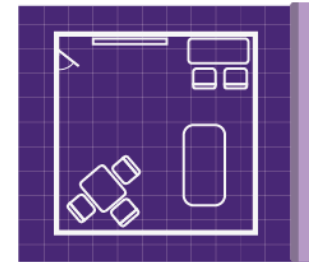
fouille

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



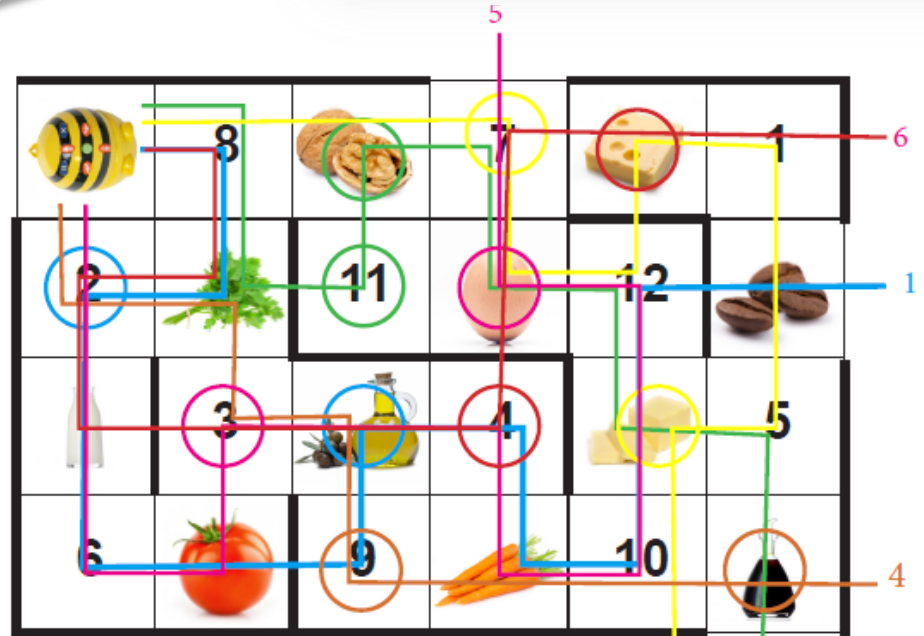
effets spéciaux

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

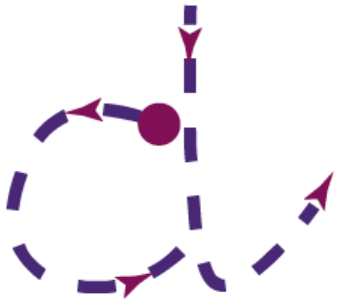


espace

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.

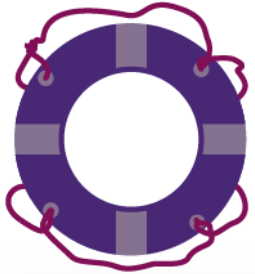


énigmes

Varié 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



La recette du Bonheur

LE GRAND NOMBRE

10 boxes, each containing a question mark.



La recette du Bonheur

Le chiffre des unités est le plus petit des du grand nombre.



La recette du Bonheur

LE GRAND NOMBRE ?

- Le chiffre des unités est 6.
- Le chiffre des unités est le double de celui des unités de mille et le triple de celui des unités de millions.
- Le nombre de millions est inférieur à 200.
- Le chiffre des dizaines de mille est inférieur à 5.
- Le nombre de dizaines de millions est supérieur à 18.
- Le chiffre des centaines de mille est impair et supérieur à 6.
- Le chiffre des centaines est pair.

Le chiffre des dizaines de mille est le plus grand nombre.

Le chiffre des centaines de mille est le plus grand nombre.



consignes

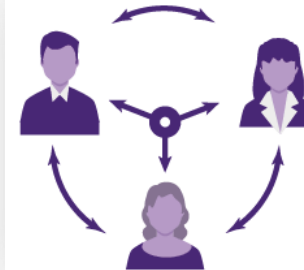
Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.

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.

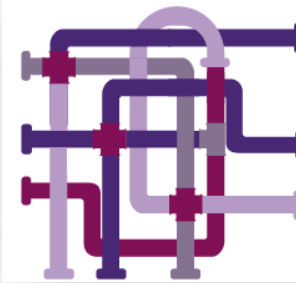
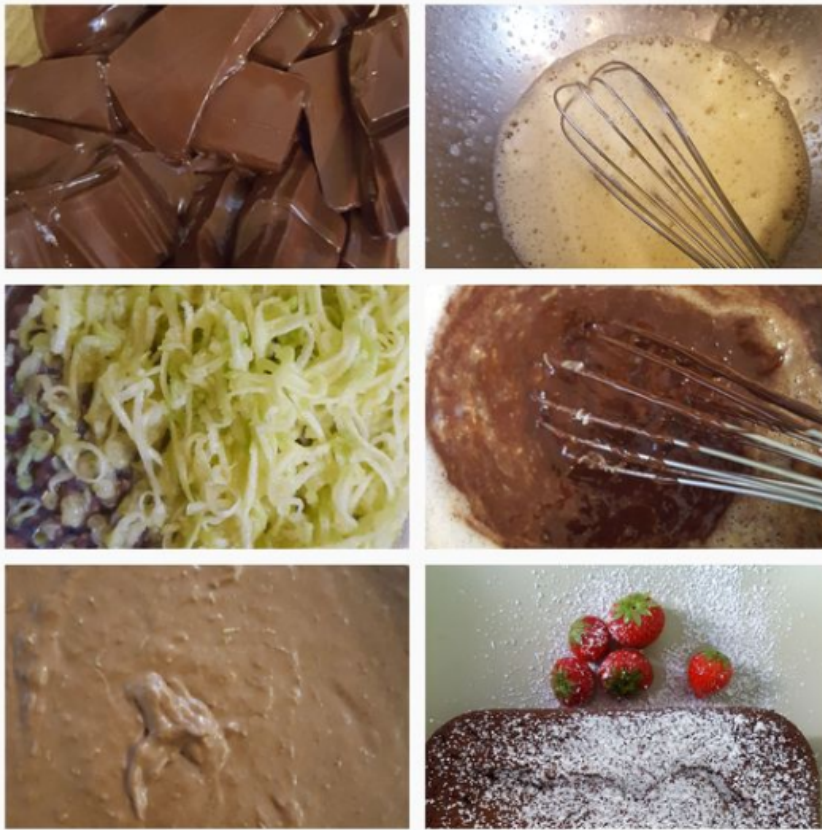


LE FOUR



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.



La recette du Bonheur

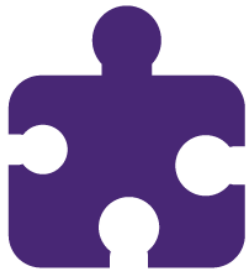
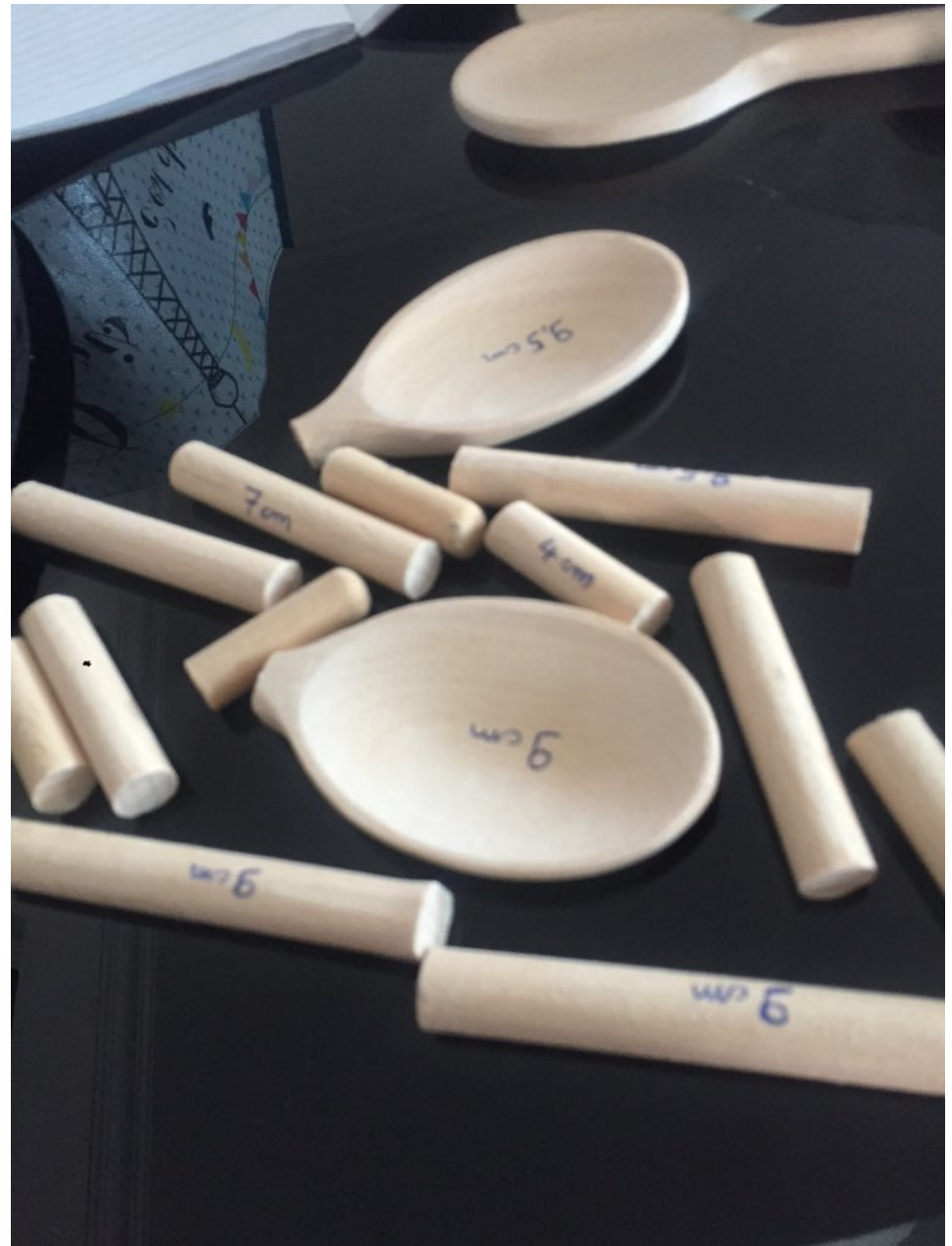
il y a autant de grammes de chocolat que d'ingrédient mystère. Il y a deux fois moins de grammes de sucre que de chocolat. La farine ne représente que trois quarts de la quantité de sucre...

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...

La recette du Bonheur



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'escape 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.