

ESCAPE GAMES PÉDAGOGIQUES ET INTERCULTURELS : MÉTHODOLOGIE



Association Odyssee, France
Leeds Trinity University, Royaume-Uni
Kuryboslab, Lituanie



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne





PROJET

Escape your Stereotypes

CODE

2018-3-FR02-KA205-015240

Licence Creative Commons :

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Ce projet est soutenu par le programme Erasmus+ de l'Union Européenne.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette
publication ne constitue pas une approbation du
contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la
Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui
pourrait être faite des informations qu'elle contient.

SOMMAIRE

SECTION I - PRÉSENTATION DU PROJET	1
1. Projet Escape Your Stereotypes	
2. Histoire des Escape Games	
3. Types d'Escape Games	
SECTION II - CONCEPTION D'UN ESCAPE GAME POUR L'APPRENTISSAGE INTERCULTUREL	4
1. Introduction	5
2. Décisions d'apprentissage	5
a. Définir les objectifs d'apprentissage	
b. Prendre en compte les styles et préférences d'apprentissage	
c. Planifier les résultats d'apprentissage	
d. Identifier les connaissances des participant.e.s	
e. Définir l'évaluation pour les résultats d'apprentissage	
f. Identifier les contraintes et champs d'application du jeu	
3. Décisions narratives	13
a. Plan et cadre de l'histoire	
b. Définir les rôles des joueur.euse.s	
c. Définir les protagonistes	
d. Définir les antagonistes	
e. Définir les tests pour les éléments narratifs	
4. Décisions sur les mécanismes du jeu	14
a. Définir la forme du jeu	
b. Définir le déroulement du jeu	
c. Identifier les cadenas	
d. Identifier les énigmes	
e. Identifier les codes et les chiffrements	
f. Définir le rôle de la/du/des animateur.rice(s)	
g. Compétition VS coopération	
h. Définir les indices mécaniques et créer un script d'indices	
i. Durée du jeu	
5. Créer le document de conception du jeu	23
a. Compléter le document de conception du jeu	
SECTION III - PROTOTYPE ET TEST DU JEU	24
1. Prototypes des énigmes et du jeu	25
a. Planifier la session test	
b. Prototypes papiers	
c. Prototypes numériques	
d. Prototypes physiques	
2. Tester le jeu	27
a. Tester le jeu pour s'assurer des résultats d'apprentissage	
b. Tester la cohérence de la narration	
c. Tester les mécanismes du jeu	

SECTION IV - Construire l'espace.....	28
a. Définir l'espace	
b. Mesurer et utiliser l'espace	
c. Mobilier et construction des objets	
d. Effets spéciaux, son et lumière	
e. Éléments numériques	
f. Santé et sécurité	

SECTION V - ANIMER UN ESCAPE GAME POUR L'APPRENTISSAGE INTERCULTUREL.....

3

1. Mettre en place le jeu.....	34
a. Lieu géographique et emplacement	
b. Décoration et accessoires	
c. Ajuster le jeu à la taille du groupe	
2. Préparer les joueur.euse.s.....	35
a. Santé et sécurité	
b. Comment jouer	
c. Mission des personnages	
3. Indices et aide pendant le jeu	36
a. Rôles des personnages non-joueur.euse.s	
4. Fin du jeu.....	37
5. Compte-rendu et réflexion.....	37
a. Le cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb	
b. Notes et retours de l'animateur.rice	
c. Retours des joueur.euse.s	
d. Consolidation des apprentissages et plan d'action	
e. Résolution des conflits	

SECTION VI - PARTAGER LES SUCCÈS.....

41

- a. Partagez votre jeu
- b. Retours sur le projet Escape Your Stereotypes

ANNEXES.....

43

- 1. Fiche pratique de conception d'un escape game - apprentissage
- 2. Fiche pratique de conception d'un escape game - narration
- 3. Fiche pratique de conception d'un escape game - mécanismes du jeu
- 4. Fiche pratique de conception d'un escape game - schéma du déroulement du jeu
- 5. Fiche pratique de conception d'une énigme

SECTION I

PRÉSENTATION DU PROJET



Le projet Escape Your Stereotypes

L'objectif du projet Escape your Stereotypes est de créer un Escape Game pédagogique sur l'interculturalité et la lutte contre les stéréotypes et les préjugés. Nous produirons un guide méthodologique et un Escape Game qui sera librement et gratuitement accessible en ligne.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Escape your Stereotypes est soutenu par le programme Erasmus+ de l'Union Européenne.

Dans un contexte de développement des mouvements nationalistes en Europe (Brexit, euroscepticisme etc), notre projet souhaite travailler sur le rapprochement des cultures de façon à soutenir la construction d'une Europe qui ne serait pas uniquement économique et politique, mais à dimension humaine.

D'après la vision des partenaires du projet, l'approche interculturelle ne peut être apprise, elle doit être vécue, expérimentée. En effet, c'est par la rencontre et les échanges avec les autres que nous devenons conscient.e.s de nos stéréotypes et que nous pouvons apprendre à se connaître et à se comprendre, à dépasser les préjugés. A travers ce projet, nous proposons un soutien à l'apprentissage interculturel par « l'apprendre en faisant » de façon ludique. C'est pour cela que nous avons choisi l'Escape Game comme outil pour ce projet.

Afin de mener à bien ce projet, trois partenaires ayant différents champs d'expertise complémentaires se sont engagés dans Escape Your Stereotypes :



L'Association Odyssée est une association impliquée dans la lutte contre les stéréotypes et les préjugés ayant plusieurs années d'expérience dans la gestion de projets Erasmus+ (KA1 et KA2). Odyssée met en place des activités en vue de développer l'apprentissage interculturel.



Leeds Trinity University est une université impliquée dans des programmes européens et qui développe des Escape Games pédagogiques.



Kuryboslab est une association qui dispose d'une expertise dans la création d'Escape Games pédagogiques à destination de jeunes et de professionnel.le.s du secteur jeunesse. Ces outils permettent de développer les compétences sociales, personnelles et professionnelles en contexte non-formel.

Les publics cibles sont les jeunes (volontaires, étudiant.e.s, stagiaires, apprenti.e.s, élèves, jeunes ayant moins d'opportunités mais aussi les jeunes n'étant ni étudiant.e, ni employé.e, ni stagiaire...), les organisations travaillant avec des jeunes dans plusieurs contextes (école, organisations d'apprentissage informel...), les travailleur.euse.s jeunesse, le personnel actif dans l'éducation et la formation...



Plus d'informations sur le projet :

www.escapeyourstereotypes.eu

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240

Nous contacter :



Marilou BREDA, France :
mbreda@associationodyssee.fr

Liz CABLE, Royaume-Uni :
L.Cable@leedstrinity.ac.uk



Audrius LAURUTIS, Lituanie :
kuryboslab@gmail.com

Qu'est ce qu'un escape game ?

Un Escape Game est un **espace thématique** aménagé avec des **énigmes, des chiffres et des défis** que les **joueur.euse.s** doivent résoudre afin de **s'échapper** en un certain laps de temps, en général une heure. Un escape game est composé d'une ou plusieurs pièces abritant des puzzles, des codes et énigmes qui permettent d'ouvrir progressivement des séries de conteneurs, pour finalement débloquent la porte de la pièce.

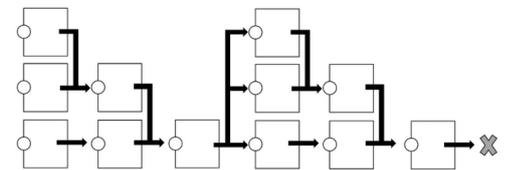


Pour s'échapper, les équipes ont un temps défini à l'intérieur de la pièce, en général 60 minutes, les joueur.euse.s peuvent être aidés par des indices donnés par des humain.e.s ou non-humain.e.s quand ils sont bloqué.e.s. L'objectif est de réaliser la mission et de s'échapper de la pièce le plus rapidement possible avec le minimum d'aide.

Les escape games peuvent avoir n'importe quel thème ou histoire, bien que les thèmes les plus populaires soient autour des braquages de banques, des raids sur des temples égyptiens ou grecs, échapper à un tueur en série ou encore désamorcer une bombe...

Les escape games consistent principalement en une série de conteneurs qui doivent être ouverts par des clés, des combinaisons de codes et mots de passe obtenus en résolvant des énigmes et en relevant des défis.

La pièce en elle-même est un conteneur, et un seul jeu peut consister en plusieurs pièces. Suivant l'organisation de la pièce, l'équipe peut être amenée à résoudre plusieurs énigmes en même temps, ou alors le jeu peut être linéaire, c'est-à-dire qu'une fois que l'équipe est bloquée, elle ne peut plus avancer dans le jeu sans un indice du/de la maître.sse du jeu.



Histoire des Escape Games

Les escape games sont un format basique de jeux vidéos. La toute première histoire d'aventure, Colossal Cave en 1976 en est un exemple. Aujourd'hui, la réalité virtuelle s'immisce dans les escape games. Le fil conducteur est la résolution d'énigmes pour terminer le jeu et s'échapper.

1976

En 1986, l'émission de télévision britannique "the Adventure Game" met au défi une équipe de célébrités de s'échapper de la planète Arg en résolvant des puzzles et des énigmes scientifiques afin de gagner des cristaux qui leur permettront de faire le voyage retour vers la Terre.

1986

En 2007, Takao Kato, de la maison d'édition Kyoto, créait le premier "vrai Escape Game", devenant la première entreprise à créer un escape game à grande échelle, avec la possibilité de jouer à plusieurs équipes en même temps grâce à un jeu de table hybride et des salles. En 2011, l'entreprise hongroise Parapark a lancé la première de ses franchises mondiales à Budapest, basée sur des tests de personnalité pour la constitution des équipes. Le but était de viser le marché de la formation et de l'éducation. Peu après le lancement du premier escape game commercial à Seattle, aux États-Unis, Gabriel Palacios, professeur de sciences à Berne, en Suisse, a lancé des salles d'aventure en s'inspirant d'un puzzle éducatif et de jeux scientifiques qu'il avait créés pour ses étudiant.e.s.

2007

2011

Dès le début des jeux commerciaux, l'utilisation des escape games à des fins éducatives a été explorée. Au fur et à mesure que l'industrie s'est développée, la définition d'un escape game s'est élargie pour inclure le théâtre immersif et des jeux de rôles. Dans certains boîtes de nuit comme "The Bletchley" à Londres, au Royaume-Uni, les joueur.euse.s déchiffrent des codes pour gagner des boissons. "Paradox" à Athènes, en Grèce, propose des jeux plus longs destinés aux passionné.e.s. Ils durent 3 heures chacun. "Prison Escape" est une expérience immersive d'évasion de prison pour plus de 100 joueur.euse.s.

Plus récemment, avec la pandémie du Covid-19 qui a entraîné la fermeture des escape rooms dans le monde entier, l'expérience s'est diversifiée grâce aux webcams et aux logiciels de vidéoconférence qui permettent à des équipes distantes de se connecter depuis le monde entier et de jouer par procuration à travers le.a maître.sse du jeu qui est un un.e avatar. Cela a donné lieu à une toute nouvelle gamme d'expériences, notamment des salles où les accessoires, les serrures et les machines peuvent être contrôlés à partir d'un ordinateur portable, et d'autres où les imprimés et les vidéos en ligne se combinent pour créer une expérience virtuelle entièrement dissociée d'un espace physique.

2020

Types d'Escape Games

Un escape game pédagogique est différent d'un escape game commercial, car il permet une définition plus large, notamment des jeux beaucoup plus grands pour plus de personnes à la fois, et une interprétation plus ouverte de l'espace et de la durée du jeu.



Dans un quiz vous devez répondre correctement à des questions afin de marquer des points et vous vous affrontez en équipe pour obtenir le meilleur score. Dans un escape game, si vous ne répondez pas correctement à un défi, vous ne pourrez pas vous échapper.

Les escape games partagent des points communs avec les chasses au trésor dans la mesure où chaque défi réussi et chaque conteneur ouvert contient des informations sur les défis à venir.



Les escape games commerciaux se déroulent pour la plupart dans des environnements fictifs. Certaines entreprises créent leur propre univers qui relie tous leurs jeux ; "ClueQuestHQ" au Royaume-Uni est célèbre pour ses moutons anthropomorphes maléfiques qui veulent dominer le monde. Cependant, quelques entreprises sont spécialisées dans la création de jeux spécifiques à des sites historiques, construits autour d'événements, de lieux et de mystères réels.

Les professionnel.le.s des musées peuvent dialoguer avec les visiteur.euse.s d'une manière différente et attirer vers les sites culturels des personnes qui ne les visiteraient peut-être pas en temps normal. Ces escape games culturels et historiques attirent les touristes mais également le public scolaire et sont construits avec des objectifs éducatifs autant que de divertissement.



Ils sont souvent organisés sous la forme de jeux pop-up - ce qui n'enlève rien à leur solidité - pour occuper un lieu pendant un certain temps. C'est le cas de l'escape room "Save The Alien" à l'Eden Project, au Royaume-Uni.

Sur le marché des entreprises, les escape games sous forme de jeux de société ont pris leur essor pour répondre aux besoins des grands événements où beaucoup de participant.e.s jouent en même temps.

Le même jeu est reproduit plusieurs fois et joué de manière compétitive par des équipes qui disposent chacune de leur propre copie du jeu dans une grande salle.



Dans le cadre de l'éducation interculturelle, nous souhaitons encourager la collaboration, le travail d'équipe, la communication et la découverte. Certains formats d'escape games se prêtent donc davantage à ces objectifs que d'autres, comme nous allons explorer dans ce document.

Dans un escape game pédagogique, il est important de garder en tête les objectifs d'apprentissage pour les joueur.euse.s, mais aussi le plaisir et le divertissement qui génèrent la motivation pour s'engager dans le jeu.

L'expérience générale d'un escape game pédagogique est très différent d'un escape game commercial.

SECTION II

CONCEPTION D'UN
ESCAPE GAME

SUR

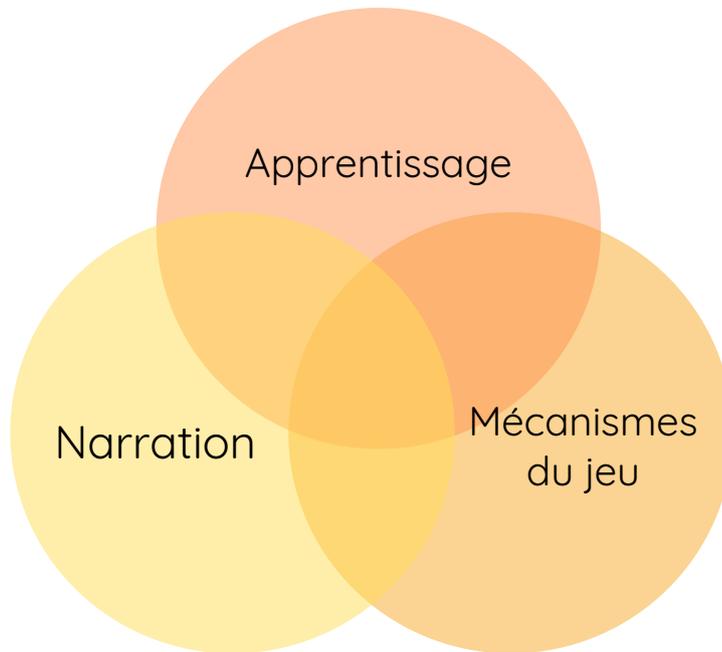
L'APPRENTISSAGE

INTERCULTUREL



Introduction

Les trois éléments qui doivent être pris en compte afin de concevoir un escape game pédagogique sont les objectifs d'apprentissage, la narration et les mécanismes du jeu. Ces trois facteurs sont interdépendants. Par exemple, si vous voulez que chaque participant.e fasse l'expérience d'un défi particulier afin d'atteindre certains objectifs d'apprentissage, vous devez concevoir la forme et le déroulement du jeu d'une manière qui permette à chaque joueur.euse de vivre cette expérience.



Décisions d'apprentissage



Les objectifs d'apprentissage sont une vue d'ensemble de ce que l'animateur.rice veut transmettre, ils sont donc exprimés comme des objectifs généraux pour le jeu. Ils seront définis plus en détail pour chaque mission dans le jeu.

Ces objectifs peuvent être formulés de manière assez générale, visant la compréhension ou la sensibilisation sur une thématique. Il est possible de commencer par une très bonne idée d'histoire, de décor ou d'énigme, et de construire le reste du jeu autour de cette idée.



Il existe plusieurs modèles d'apprentissage qui peuvent nous aider à concevoir un escape game. Il y a des arguments évidents contre le fait d'étiqueter les apprenant.e.s comme préférant telle ou telle méthode d'enseignement, ou ayant tel ou tel type d'intelligence, mais nous avons tous.tes des préférences, des compétences et des expériences antérieures qui nous rendent meilleur.e.s à un type d'énigme plutôt qu'à un autre. Il y a donc un vrai intérêt de créer un jeu qui a suffisamment de défis différents pour permettre à chaque joueur.euse de s'impliquer et de développer de nouvelles compétences.

Deux modèles d'apprentissage et/ou d'intelligence différents :

- Les Neuf Types d'Intelligence par Gardner
- Le modèle des préférences d'apprentissage de VARK



Focus sur les neuf types d'intelligence de Gardner

Le modèle des intelligences multiples d'Howard Gardner s'applique bien à la conception des escape games. Huit énigmes de 5 minutes, c'est à peu près ce qu'il faut pour un escape game pour débutant.e.s. Une façon simple de concevoir un ensemble varié d'énigmes pour un jeu est de créer une énigme pour chacun des huit premiers types d'intelligence. Nous pouvons utiliser ce modèle pour garantir la variété. En général, une énigme mélange différents style d'apprentissage ce qui signifie qu'il est plus probable que les joueur.euse.s travaillent ensemble pour la résoudre.

1	L'intelligence Verbo-Linguistique		<ul style="list-style-type: none">• Énigmes sous forme de rébus• Homophones (par ex. pain et pin)• Rimes et rythmes des mots• Recherche d'informations pertinentes dans plusieurs textes• Histoire des énigmes
2	L'intelligence Logico-Mathématique		<ul style="list-style-type: none">• Résolution de problèmes logiques et mathématiques• Réalisation d'expériences• Suivre des instructions• Discerner des modèles logiques et numériques
3	L'intelligence Musicale-Rythmique		<ul style="list-style-type: none">• Trouver, faire correspondre et reproduire des modèles dans la musique : rythme, hauteur et tonalité• Mémoire musicale
4	L'intelligence Spatiale		<ul style="list-style-type: none">• Construction tridimensionnelle et déduction• Graphiques et images, y compris visualisation, mise à l'échelle et extension d'images• Miroirs et lentilles• Couleurs et motifs
5	L'intelligence Corporelle-Kinesthésique		<ul style="list-style-type: none">• Naviguer dans des labyrinthes à différentes échelles• Conduire des voitures miniatures ou des drones• Lancer et/ou viser• Défis de coordination physique
6	L'intelligence Interpersonnelle		<ul style="list-style-type: none">• Des déductions d'énigmes impliquant les humeurs, les motivations et les désirs des personnages de l'univers du jeu.• Interrogation et jeu de rôle
7	L'intelligence Intrapersonnelle		Des énigmes qui nécessitent une compréhension et une prise de conscience des biais cognitifs. Par exemple : Dépasser la fonctionnalité d'un outil, comme par exemple utiliser une cuillère comme tournevis.
8	L'intelligence Naturaliste		<ul style="list-style-type: none">• Reconnaître les plantes, les animaux et les autres objets de la nature• Comprendre l'ordre naturel des choses
9	L'intelligence Existentielle		<ul style="list-style-type: none">• Aborder des questions profondes sur le sens de la vie• Réfléchir à des questions de société et de qualité de vie• Raconter des problèmes et trouver des solutions et des réponses créatives

Dans l'énigme "Perspectives" de notre escape game, nous avons combiné des éléments qui font écho à plusieurs types d'intelligences : verbo-linguistique, logico-mathématique et spatiale.

Toutes les joueur.euse.s doivent collaborer afin de trouver le code.





Focus sur le modèle des préférences d'apprentissage VARK

Le modèle VARK présente d'autres éléments à prendre en compte pour faire correspondre le contenu d'un jeu aux différentes modalités d'apprentissage et s'assurer que nous avons des énigmes qui répondent à chaque préférence et garantissent la variété de nos jeux.

Les apprenant.e.s auditif.ve.s préfèrent entendre les instructions et verbaliser leurs propres pensées. Pour faire participer à votre jeu un.e apprenant.e ayant une préférence pour un style d'apprentissage auditif, commencez par un briefing verbal, et envisagez de créer des énigmes qui demandent :

- L'écoute de messages, de tonalités ou de la musique
- Lire des instructions au groupe
- Extraire des informations pertinentes d'une bande sonore de fond
- Jouer un rôle avec un.e acteur.rice ou avoir une conversation en direct

Les apprenant.e.s visuel.le.s ont deux sous-canaux - linguistique et spatial, ou lecture/écriture et visuel non-verbal. Les apprenant.e.s qui sont **visuel-linguistiques** aiment apprendre par le biais du langage écrit, comme les tâches de lecture et d'écriture. Pour impliquer les apprenant.e.s ayant cette préférence dans votre escape game, offrez-leur la possibilité de prendre des notes. Des tablettes d'écriture digitale (eWriters), comme les jeux de mots, les tableaux blancs ou les tableaux à feuilles mobiles (flipchart) sont parfaits pour cela, plutôt qu'un simple cahier et un stylo. **Les apprenant.e.s visuel.le.s non verbales. aux** préfèrent les représentations visuelles des faits et des chiffres, aiment les graphiques, les diagrammes, les plans, les cartes et les infographies, regarder des vidéos et ont une bonne mémoire des visages et des lieux. Pour susciter l'intérêt d'un.e apprenant.e ayant cette préférence, pensez à créer des énigmes qui requièrent :

- L'utilisation de liste
- Suivre les instructions
- Le déchiffrement de graphiques, tableaux, illustrations ou autres supports visuels
- Tests de mémoire visuelle
- Discerner ou se souvenir de motifs, de couleurs, de visages et d'informations visuelles
- Esquisser ou décrire des figures et des motifs

Les apprenant.e.s kinesthésiques ont également deux sous-canaux - **kinesthésique** (mouvement) et **tactile** (toucher). Cet accent peut également s'étendre aux sensations physiques associées aux émotions. Fournissez des stylos de différentes couleurs si vous le pouvez. Pour les apprenant.e.s kinesthésiques, envisagez des puzzles qui impliquent :

- Des aptitudes tactiles telles que la sensation de différentes textures, ou la lecture de chiffres ou de lettres par le seul toucher
- Manipulation d'objets et de morceaux d'objets en 3 dimensions
- Mouvements rapides ou rythmiques
- Musique
- Transfert d'informations d'un support à un autre

Nous avons plusieurs puzzles qui demandent une manipulation et un déplacement dans l'espace afin de pouvoir les résoudre - pour notre "énigme chronologique" les joueur.euse.s doivent mettre des cartes avec des pinces à linge sur une corde dans l'ordre chronologique afin de découvrir le mot de passe.



Planifier les résultats d'apprentissage

Les résultats de l'apprentissage sont exprimés en termes d'impact qu'ils auront sur les participant.e.s en leur permettant de faire quelque chose qu'ils ne pouvaient pas faire auparavant. Une façon simple d'exprimer un résultat est de toujours commencer par la phrase "la participant.e sera capable de ..." C'est aussi utile lorsque vous évaluez l'apprentissage des participant.e.s et également dans la conception des énigmes.

Les résultats d'apprentissage sont les compétences, les connaissances et les aptitudes très spécifiques que vous voulez que les joueur.euse.s démontrent après avoir participé au jeu, que ce soit pendant le jeu, après le jeu ou après un apport supplémentaire plus tard dans le programme. Il est possible de créer une énigme ou un défi pour donner aux joueur.euse.s l'expérience d'une activité, d'une situation ou d'un point de vue, auquel vous pourrez faire référence bien plus tard dans leur apprentissage, en utilisant le jeu pour amorcer des points d'apprentissage à travers une expérience partagée.



Planifiez vos résultats d'apprentissage par rapport au modèle des 7S de Liz Cable : eSpace, Social, hiStoire, Savoir-faire, Stratégie, Simulation, Soi-même.



Focus sur le modèle des 7S de Liz Cable

ESPACE (Setting)

L'espace physique du jeu, sa fonction et son emplacement dans le monde de l'histoire et le monde réel.

Vous n'avez peut-être pas beaucoup de choix quant à l'endroit où se déroule votre jeu dans le monde réel, mais vous voulez qu'il sonne vrai dans l'univers de l'histoire. Vous pouvez mettre en scène le jeu dans une vieille salle de classe ou un bureau moderne, ou encore dans une salle des fêtes ou un centre d'accueil. Lorsque vous commencez par trouver une raison pour laquelle le jeu que vous voulez faire se déroule dans ce lieu physique, de nombreux éléments du jeu commencent à se mettre en place, de la narration à la mise en scène. Si vous voulez qu'une fouille archéologique soit le point central d'un jeu, mais que vous ne pouvez pas créer une tombe ancienne, vous pouvez créer le bureau du professeur d'archéologie sur un campus universitaire, ou un entrepôt temporaire où les objets de la fouille ont été envoyés pour être catalogués.

Le cadre peut également faire partie de l'objectif du jeu. Vous pouvez vouloir familiariser les participant.e.s avec la disposition d'une salle d'audience, d'une salle de réunion, d'une salle d'interrogatoire ou d'une bibliothèque. Il peut s'agir d'amener les joueur.euse.s à utiliser l'espace pour sa fonction, ou l'espace peut fournir une toile de fond immersive pour une simulation.

Si vous êtes en mesure de construire le décor, de fabriquer des accessoires et de créer l'emplacement exact que vous souhaitez pour le décor, vous trouverez quelques idées sur la manière de procéder dans une section ultérieure.

Vous pouvez envisager de créer un paquet de papiers et d'accessoires pour le jeu qui sont livrés là où se trouvent les joueur.euse.s, pour que le jeu soit joué comme une enquête actuelle sur un récit géographiquement et/ou chronologiquement décalé. Imaginez que vous receviez une caisse d'emballage ou une valise cabossée léguée par un oncle excentrique, ou encore une mallette - peu importe que le jeu se déroule dans un bureau ou une salle de classe, l'histoire se trouve dans les artefacts.

Il est important que l'histoire corresponde au cadre du jeu, de cette façon tout est dans le jeu et tout peut susciter la curiosité et l'émerveillement. Il est très rébarbatif de se voir dire d'imaginer ce qui n'existe pas avant même que le jeu n'ait commencé. "C'est la nuit dans les bois sombres et profonds, et vous êtes tombé.e.s sur une grotte..." n'est tout simplement pas adapté à une salle de classe où il reste une heure avant la sonnerie du déjeuner.

SOCIAL

Les interactions et la collaboration avec les autres joueur.euse.s et les personnages non-joueur.euse.s.

L'objectif est que les joueur.euse.s travaillent ensemble en utilisant une série de compétences transversales pour communiquer, coopérer et collaborer, afin d'apprendre à se connaître et à apprécier l'approche et la contribution de chacun.e. Vous pouvez décider que les joueur.euse.s devront jouer un rôle avec un ou plusieurs personnages afin de trouver des informations. Poser la bonne question, c'est comme mettre une clé dans une serrure pour obtenir la réponse nécessaire pour progresser.

Tout cela pourrait tester leurs compétences sociales et de communication, leur capacité à argumenter, à établir une relation, à persuader quelqu'un.e etc. Afin de concevoir un jeu qui aide les joueur.euse.s à remarquer et à apprécier leurs différences, il faut s'assurer qu'ils ont la possibilité de travailler ensemble pour atteindre un objectif. Mettre des personnes dans un même groupe ne permet pas automatiquement d'obtenir les résultats escomptés. Si vous concevez le jeu de manière à ce qu'il y ait de nombreux points de départ et chemins à suivre, les joueur.euse.s peuvent se séparer et résoudre leurs chemins d'énigmes individuellement, ce qui signifie que non seulement ils ne travaillent pas les un.e.s avec les autres, mais que des sous-groupes peuvent se former et accroître les divisions dans l'équipe. Cela signifie également que les joueur.euse.s n'auront pas l'occasion de voir toutes les énigmes, ni de mobiliser les compétences nécessaires à la résolution de toutes les énigmes.

Nous devons concevoir le jeu de manière à ce que, pour certaines énigmes au moins, le groupe entier se trouve au même point du jeu et ait besoin de la même énigme à résoudre, et que ces énigmes - les énigmes passerelles - soient peut-être celles qui exigent que le groupe travaille ensemble. Cela signifie que vous devez tenir compte de l'aspect physique des énigmes, du nombre de personnes qui peuvent les voir et manipuler les pièces du puzzle en même temps. Ainsi, si vous avez un jeu avec plusieurs dossiers, des lettres, des cartes d'enregistrement ou toute autre information que les joueur.euse.s doivent trier, assurez-vous que les éléments soient physiquement assez grands pour être vus par plusieurs personnes à la fois, et qu'il y en ait assez pour que chacun.e ait un accessoire du même puzzle dans sa main afin de pouvoir le résoudre ensemble.

Fixer physiquement les pièces du puzzle aux murs et les séparer est une façon de s'assurer que plusieurs membres de l'équipe participent en même temps à la solution. Une autre façon de s'assurer que les joueur.euse.s collaborent de manière significative est de leur donner un rôle dans le monde de l'histoire qui s'accompagne de responsabilités spécifiques dans le jeu. Cela signifie que l'équipe dépend de chaque membre qui doit ainsi remplir son rôle unique et lui donne une perspective différente sur le récit.

HISTOIRE (Story)

La narration qui guide les joueur.euse.s à travers le jeu et leur donne leur rôle et des missions

Un escape game donne l'opportunité de s'attaquer à des problèmes de la vie réelle. En Allemagne, il y a un jeu importé du Royaume-Uni appelé "The Divide" qui traite du sujet des sans-abri. Au Royaume-Uni, les jeux jumeaux "Dystopia" et "Utopia" jouent avec l'idée qu'il y a deux côtés à chaque histoire, et que cette histoire peut être le conte que nous nous racontons sur les raisons pour lesquelles nous vivons comme nous le faisons. "Underground Escape", dans l'Arkansas, utilise des moments historiques clés de l'expérience afro-américaine, comme le vote pendant le mouvement des droits civiques, pour former les participant.e.s à la diversité et à l'inclusion.

Notre but est de concevoir des jeux qui mettent en lumière les questions de relations interculturelles. Le narrateur pourrait donc aborder ces questions directement dans un conflit que les joueur.euse.s doivent résoudre, ou bien il pourrait aborder ces éléments par le biais d'une métaphore, peut-être en utilisant un jeu sur le premier contact avec des extraterrestres, ou encore il pourrait simplement s'agir d'une narration qui offre aux joueur.euse.s de multiples occasions de travailler ensemble et d'aborder leur propre apprentissage interculturel de cette manière.

Nous voulons que les joueur.euse.s sentent qu'ils sont impliqué.e.s dans l'histoire et qu'ils ont une certaine influence sur le résultat, en choisissant entre plusieurs options ou en créant leur propre réponse au défi final du jeu. Nous souhaitons qu'ils éprouvent de l'empathie pour les personnages représenté.e.s et qu'ils se soucient de ce qui leur arrive.

La fin du jeu ne se résume pas forcément à l'ouverture d'une porte verrouillée. Un escape game peut avoir des fins alternatives entre lesquelles les joueur.euse.s choisissent, ce choix peut être individuel ou en équipe, ou peut même avoir des résultats plus créatifs, où les joueur.euse.s laissent par exemple des messages pour les futur.e.s joueur.euse.s du jeu, ou leur résultat pourrait être qu'ils décident de se joindre à une quête continue pour le changement sociétal.



La création d'un scénario "d'appât et d'échange" donne aux joueur.euse.s une deuxième occasion de s'engager dans l'intrigue. Ainsi, la mission qui leur est confiée au départ est remplacée par une mission que les joueur.euse.s découvrent dans le jeu. Lorsqu'Aladdin est allé chercher la lampe dans la grotte pour son oncle, il ne savait pas alors que son oncle aurait des intentions néfastes, et il ne savait pas que la lampe était magique et contenait un génie qui allait changer sa vie. Le but est d'expliquer suffisamment pour que les joueur.euse.s entrent et s'engagent dans le jeu.

Demander aux joueur.euse.s de décider s'ils veulent terminer la mission une fois qu'ils ont toutes les informations, ou s'ils veulent faire quelque chose d'entièrement différent, est un excellent moyen de les faire s'engager de manière réfléchie dans le sujet. Un jeu peut être conçu pour ouvrir un monde d'histoires à une classe, qui peut ensuite être abordé dans les leçons suivantes pour nourrir l'imagination et les recherches.

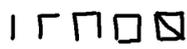
SAVOIR-FAIRE (Skills)

Une démonstration de la capacité à réaliser une tâche spécifique

Quelle que soit l'énigme, il y a un moment de réalisation où le joueur.euse sait ce qu'il doit faire, et ensuite il faut simplement s'atteler à la tâche. L'énigme devient une tâche. Dans un escape game pédagogique, il est possible de tester les participant.e.s ou d'introduire une compétence que vous souhaitez leur faire acquérir. Vous pouvez également tester leurs connaissances ou leur capacité à acquérir des connaissances. Dans un jeu commercial, il est courant de s'assurer qu'aucune connaissance extérieure n'est nécessaire pour terminer le jeu. Toutes les informations nécessaires à la résolution d'une énigme sont fournies à l'intérieur de la salle - ceci est intéressant d'un point de vue interculturel car des personnes de cultures différentes peuvent avoir des connaissances différentes.

Une chose simple comme les marques de pointage peut être différente selon les pays. Les inclure dans votre jeu devient une source d'intérêt et de discussion.

Marques de pointage Anglaises : 
(Aussi utilisées dans certaines parties de l'Europe, de l'Amérique du Nord et de l'Australie):

Marques de pointage Françaises : 
(Aussi utilisées en Espagne, Brésil, Chili, Argentine)

Marques de pointage Chinoises : 

Par exemple, je suis britannique et j'ai joué à un jeu en France où la connaissance des chiffres romains était requise - ce qui n'est pas quelque chose que l'on nous enseigne au Royaume-Uni. Pour contourner ce problème dans le jeu, vous pourriez avoir une horloge avec des chiffres romains, ou un livre avec des numéros de page, ou une autre forme de "pierre de Rosette" pour permettre la traduction entre les deux. Vous pourriez même avoir un court tutoriel écrit/visuel si vous souhaitez que la connaissance des chiffres romains soit un résultat d'apprentissage, puis faire en sorte que les participant.e.s s'entraînent avec plus d'une énigme dans le jeu.



Dans un escape game, les connaissances peuvent être fournies de manière explicite et supposées à partir d'un enseignement antérieur ou peuvent être récupérées par les joueur.euse.s directement dans la salle, dont vous attendez qu'ils utilisent des compétences de recherche d'informations du monde réel dans le cadre de la résolution des énigmes. Il s'agit-là d'un point que vous devez expliciter dans votre briefing pour le jeu, et vous assurer que vos indices sont adaptés à la réponse que vous attendez. Les joueur.euse.s expérimenté.e.s ne s'attendent pas à pouvoir utiliser leur smartphone. Si vous voulez qu'ils cherchent quelque chose sur Internet, faites-leur savoir que c'est autorisé et attendu. La récupération, l'acquisition ou le rappel de connaissances peuvent être les compétences requises par toute énigme. Connaître les notes de musique ou les couleurs de l'arc-en-ciel avantagera certains joueur.euse.s, mais il ne faut pas s'attendre à ce que ces connaissances soient acquises. Pour les participant.e.s plus jeunes ou moins expérimenté.e.s, un livre de laboratoire, un guide de terrain ou des notes prises par un protagoniste de l'histoire peuvent les guider tout au long du jeu et leur fournir des informations et des diagrammes opportuns ou des points vers des sources d'information pertinentes. Bien sûr, les compétences peuvent aussi être physiques. Vous pouvez également faire appel à des capacités de réflexion, lorsque les joueur.euse.s doivent rassembler et traiter un grand nombre d'informations ensemble. Assurez-vous que ce qui est demandé aux joueur.euse.s est dans les limites de leurs capacités. Vous pouvez leur demander de démontrer la même compétence plus d'une fois, afin que différent.e.s joueur.euse.s aient l'occasion de s'essayer, et la tâche peut être légèrement plus difficile à chaque fois.

STRATÉGIE

Adopter le mode de pensée de la discipline ou des rôles joués

Un défi stratégique est un défi qui ne se concentre pas sur un élément discret de l'apprentissage mais nécessite que les participant.e.s réfléchissent de manière holistique à plusieurs éléments en même temps. Peut-être voulez-vous qu'ils suivent un processus particulier jusqu'à la solution, ce qui nécessite la réunion de plusieurs éléments différents, ou peut-être l'énigme exige qu'ils travaillent ensemble d'une manière particulière. Il se peut que la discipline comporte un certain mode de pensée que vous voulez que les participant.e.s pratiquent. Ils devront peut-être créer une stratégie de communication au sein d'une équipe multilingue. Cela peut être aussi simple que de leur demander de créer leurs propres moyens mnémotechniques ou aides-mémoire ou d'utiliser les compétences appropriées pour résoudre un problème.

Dans un jeu que j'ai conçu pour réviser la comptabilité, les élèves ont créé un ensemble de comptes au fur et à mesure du jeu. Cela signifie que chaque calcul dépend de l'exactitude du précédent, et donc que le jeu est linéaire dans sa conception.



Lorsque vous concevez le jeu, vous pouvez créer des énigmes qui nécessitent les réponses aux énigmes précédentes pour pouvoir avancer (ce qui n'est pas courant dans les jeux commerciaux).

Dans la section du document consacrée au déroulement du jeu, vous verrez qu'il y a parfois des méta-énigmes, ou énigmes obligatoires pour avancer, qui nécessitent que toutes les énigmes précédentes soient résolues avant que les joueur.euse.s puissent passer à la suite. Vous pouvez concevoir le jeu de manière à ce que les joueur.euse.s créent les informations dont ils ont besoin pour résoudre les énigmes futures en fonction des résultats des énigmes précédentes. Ainsi, à notre liste d'acquisition, de récupération et de rappel des connaissances dans les jeux d'évasion, nous pouvons ajouter la création de connaissances.

SIMULATION

Une approximation qui se déroule au-delà de la réalité

Le nombre d'articles publiés sur les escape games dans le milieu médical est plus élevé que pour tout autre sujet éducatif, et il s'agit d'un domaine où la simulation était déjà une forme d'enseignement courante, pour des raisons évidentes. Les simulations sont idéales lorsque vous souhaitez vous rapprocher d'une expérience dangereuse, coûteuse ou inaccessible à des fins d'apprentissage. Vous pouvez également utiliser des simulations qui ne se distinguent pas de la réalité, si ce n'est que leur but est de s'exercer. Il peut s'agir d'une simulation physique utilisant les outils réels ou un modèle, ou d'une simulation virtuelle utilisant un environnement numérique.

Si vous utilisez un modèle ou une simulation virtuelle, les joueur.euse.s peuvent avoir besoin d'instructions sur la façon d'utiliser l'équipement fourni.

Dans un escape game interculturel, il est plus probable que la simulation consiste à jouer une situation dans un lieu particulier, en lien avec l'histoire et le cadre du jeu. Les participant.e.s voient la pertinence et l'application pratique d'une simulation et la considèrent comme une opportunité d'apprentissage authentique qui s'applique au monde réel au-delà du jeu, d'une manière plus concrète que d'autres énigmes.

SOI-MEME

La mise en œuvre des aptitudes, qualités, attitudes et comportements et la réflexion sur sa propre pensée

Les escape games sont des expériences grandeur nature. Elles ne commencent ni se finissent à la porte de la salle mais offrent une opportunité d'expérience d'apprentissage authentique qui est directement et immédiatement applicable à la vie réelle.

L'intégration de ces éléments dans l'apprentissage se fera par le biais d'un débriefing et d'une réflexion sur l'expérience, à la fois en tant qu'individu et en tant que groupe, et en intégrant le jeu dans un programme continu qui permet de consolider les éléments appris.

Donner aux participant.e.s le temps et l'opportunité de réfléchir à leur expérience en tant qu'individus et en tant que groupe permettra d'approfondir l'apprentissage. Nous vous donnons quelques idées sur la manière d'y parvenir dans une section ultérieure.



Focus sur les objectifs d'apprentissage et les résultats de l'apprentissage interculturel

Des recherches et projets Erasmus+ antérieurs ont défini cinq composantes essentielles de l'interculturalité, qui se prêtent toutes à la découverte, à la discussion et à la réflexion dans le cadre d'un escape game :

La curiosité/découverte des connaissances : la capacité de s'intéresser à une situation culturelle, d'acquérir de nouvelles connaissances sur un sujet et de les mettre en pratique dans des situations quotidiennes.

La tolérance de l'ambiguïté : la capacité d'accepter de se trouver dans une situation peu claire, de ne pas disposer de toutes les informations nécessaires, et d'y faire face de manière positive et constructive.

La relations aux autres : la capacité à interagir avec d'autres personnes en tenant compte des enjeux culturels.

L'empathie : la capacité de comprendre ce que les autres pensent et ressentent dans des situations réelles, la capacité de gérer les sentiments, comprendre les souhaits et les visions des autres tout en réalisant ses propres objectifs.

La sensibilisation à la communication : la capacité d'établir des liens entre les expressions linguistiques et les éléments culturels, d'identifier et de travailler avec différents moyens de communication, de modifier sa propre façon de communiquer.



Voici quelques-uns des objectifs pédagogiques pouvant s'appliquer pour des escape games sur l'apprentissage interculturel. Vous en aurez peut-être d'autres sur lesquels vous souhaitez vous concentrer.

- Permettre aux jeunes de prendre conscience des stéréotypes, de déconstruire les préjugés.
- Identifier les impacts qu'ont les stéréotypes et les préjugés lors d'une interaction avec quelqu'un.e.
- Comprendre à quel point les règles, les codes, les normes pour soi et pour les autres sont profondément intégrés.
- Comprendre à quel point il est difficile de reconnaître et de comprendre de nouvelles règles, et agir en conséquence.
- Établir un dialogue entre des personnes ayant des visions et des points de vue différents.
- Construire une réflexion citoyenne autour du "vivre ensemble" ou du "vivre en commun".
- Renforcer l'envie de vivre et d'expérimenter des situations interculturelles.
- Dépasser la peur de communiquer en langue étrangère.
- Utiliser/développer des compétences en matière de communication interculturelle.
- Coopérer et travailler en équipe/binôme/groupe.
- Prendre conscience des visions, des perceptions et des valeurs différentes qui nous entourent.
- Examiner les perspectives personnelles et celles des autres sur : la famille, le genre, les responsabilités, la sexualité, la gestion des émotions, la proximité, la territorialité..

Les résultats d'apprentissage qui découlent de ces objectifs d'apprentissage pourraient inclure :

Objectifs d'apprentissage

- Identifier les répercussions que peuvent avoir les stéréotypes et les préjugés lors de l'interaction avec une personne



Résultats d'apprentissage

- Les joueur.euse.s seront capables de décrire les possibles impacts des stéréotypes et des préjugés sur une personne lors de l'établissement d'une nouvelle relation.
- Les joueur.euse.s seront capables de suggérer des moyens d'éviter les préjugés inconscients dans les interactions.



Quelles hypothèses allez-vous faire sur les connaissances que les joueur.euse.s apportent au jeu?

Allez-vous leur fournir tout ce dont ils ont besoin? Ou leur fournir les moyens de le rechercher ?



Evaluation : comment allez-vous valider que les énigmes et le jeu génèrent les résultats d'apprentissage ?



Vous avez probablement abordé le projet avec l'idée qu'un objectif d'apprentissage particulier ferait un bon jeu, et vous devez maintenant le transformer en un format à partir duquel vous pourrez créer des énigmes.

Cependant, vous travaillerez sous la contrainte non seulement du budget, du temps, et des ressources, mais aussi de vos propres compétences en matière de narration, de construction d'accessoires et de fabrication d'énigmes.

Contraintes/Champs: considérez pour combien de temps les joueur.euse.s sont présent.e.s au total, et pour cette session. Combien de temps aurez-vous dans la salle pour le briefing, le debriefing et le temps de réflexion ? Comment la session de jeu s'intègre-t-elle dans les autres sessions que vous avez prévues ? L'histoire doit-elle s'inscrire dans un univers scénaristique établi ou en cours ?



Il est en fait plus simple d'être créatif.ve avec des contraintes que d'avoir une page blanche, et en travaillant dès le départ avec vos contraintes de lieu, de temps, de sujet, de taille d'équipe ou autre, vous finirez par obtenir un jeu qui répond à tous vos critères, et qui n'en sera que meilleur !

Les décisions narratives



Plan et cadre de l'histoire

Quelle est l'histoire ? Le genre ? Le cadre ?

Cela peut être dicté par le lieu dont vous disposez, ou vous pouvez avoir besoin de présenter l'ensemble du jeu pour que les joueur.euse.s ne soient pas physiquement au même endroit. Le monde de l'histoire doit-il être cohérent avec autre chose ?



Définir les rôles des joueur.euse.s

Quel est l'objectif des joueur.euse.s? Quels rôles jouent-iels?

Généralement, dans les escape games commerciaux, les joueur.euse.s ont été piégé.e.s, et iels doivent s'échapper. Dans les jeux éducatifs, iels sont plus susceptibles de se voir confier une mission dont le but est d'aider quelqu'un.e d'autre, voire de sauver le monde !



Définir les protagonistes

Qui essaie d'aider les joueur.euse.s?

C'est votre protagoniste. Cela peut être un groupe ou un individu.



Définir les antagonistes

Qui essaie d'arrêter les joueur.euse.s?

C'est votre antagoniste.

Quel est le rôle de l'animateur.rice ou des animateur.rice.s - s'iels doivent jouer un rôle ?



Définir les tests pour les éléments narratifs

Le test: Comment allez-vous vérifier si les joueur.euse.s ont compris la narration et ce qu'iels doivent en retenir ?

Il est déconseillé d'avoir plus de deux enjeux (ceux des antagonistes s'opposant à ceux des protagonistes) dans un scénario, l'intrigue doit être suffisamment simple pour être comprise rapidement, et tout rebondissement doit être clair et sans ambiguïté.

Les joueur.euse.s jouent comme une seule équipe et ne doivent débattre de leurs actions seulement lorsque vous le souhaitez, à des fins d'apprentissage

Dans une certaine mesure, c'est l'intrigue qui les fait avancer, car dans un escape game, chaque résultat est prévu, sauf si vous choisissez de la rendre ambiguë pour faire passer votre message pédagogique.



Les décisions sur les mécanismes du jeu



Considérez le nombre de personnes qui joueront au jeu, à partir duquel vous pouvez calculer le nombre d'équipes et leur taille, idéalement 5 personnes pour un jeu linéaire. Si vous avez plusieurs joueur.euse.s dans une équipe, alors pour les occuper vous devrez avoir plus d'une énigme qui peut être résolue en même temps. Ces changements de dynamique du jeu peuvent nuire à la réussite de l'apprentissage de certain.e.s joueur.euse.s, à moins que vous ne vous assuriez que les joueur.euse.s partagent leurs expériences et leurs apprentissages. Cela veut dire que vous devez décider de la forme du jeu. Est-ce qu'il s'agira d'une salle au sens habituel du terme ? Ou de quelque chose de plus adapté à votre public et à votre lieu ?

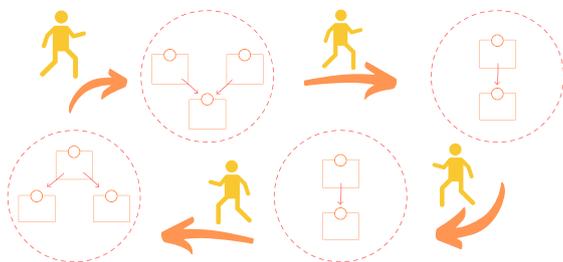
La manière habituelle de construire un escape game pédagogique est d'en faire un jeu en suivant le modèle commercial. C'est-à-dire avoir une pièce ou une série de pièces interconnectées qu'une petite équipe de 5 à 8 joueur.euse.s tente d'ouvrir, ou une mission à accomplir dans un délai donné. Cela peut être difficile à programmer si vous avez deux groupes ou plus.

Différentes possibilités:

- Faites de votre jeu l'une des rencontres d'une journée pleine de rencontres pédagogiques différentes que les joueur.euse.s vivent en équipe. Si vous avez six équipes, vous pouvez créer six rencontres toutes chronométrées, ou organiser une journée de défis plus libre avec une expérience de jeu chronométrée pour chaque équipe.
- Concevoir et exécuter le jeu comme un jeu de table, avec tout le contenu dupliqué pour chaque équipe à sa propre table dans un espace plus grand. Vous pouvez expliquer à tout le monde en même temps, et laisser des indices par QR codes ou par enveloppes fermées de manière à ce qu'il n'y ait pas besoin d'un.e animateur.ice par table de jeu. Vous pouvez mettre de grands objets et accessoires dans la pièce afin que chaque joueur.euse puisse les utiliser au lieu de les dupliquer (par exemple : des affiches au mur). La clé est de s'assurer qu'ils sont visibles afin que les joueur.euse.s ne soient pas tenté.e.s de les cacher ou de les prendre aux autres équipes.
- Concevoir un jeu dans une grande salle avec assez d'espace pour que chaque équipe ait son propre tableau de contenus, cadenas, documents, et faites-les jouer le jeu l'un.e contre l'autre ainsi que contre-la-montre. Vous pouvez placer des indices et des éléments de l'énigme de grande taille sur les murs et les installations, ou à la vue d'une fenêtre afin que toutes les équipes partagent certains des éléments en se déplaçant dans la pièce, mais en ayant leurs propres boîtes à ouvrir.
- Créez un jeu de "tournoi" où chaque station est une énigme différente et demandez aux équipes de les visiter à tour de rôle, chaque équipe commençant par un endroit différent. Cela fonctionne très bien pour un jeu de style "mystère" où chaque table contient des indices sur un.e suspect.e en particulier, mais cela pourrait également fonctionner pour différents pays ou nationalités représentés sur chaque table. Vous devrez rapidement remettre à zéro toutes les tables entre les équipes. Pour chaque station, si la dernière boîte est ouverte, les joueur.euse.s obtiennent un morceau du méta puzzle, qu'ils doivent résoudre à la fin du jeu. Chaque station doit être conçue de manière à ce qu'il faille le même temps pour la résoudre.

Vous avez peut-être la chance d'avoir un espace dédié - pour un certain temps du moins - afin de concevoir votre pièce.

Si ce n'est pas le cas ne désespérez pas, il existe d'autres formes de jeu qui peuvent convenir à un groupe plus important.



Un exemple d'une disposition en "tournoi", chaque série d'énigmes peut être résolue dans n'importe quel ordre



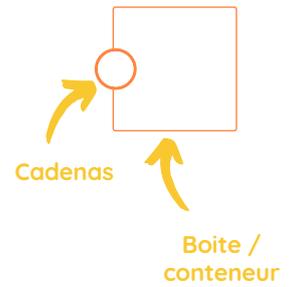
Une fois, j'ai joué à un jeu dans lequel toutes les statues d'Utrecht avaient été maudites par un serpent, transformant la ville entière en plateau de jeu.

- Créez un jeu à l'envers. Gardez tous les cadenas et les boîtes centrales, et faites jouer le groupe entier en même temps, et divisez-les en petites équipes pour aller visiter les lieux, résoudre les énigmes, pour le jeu de rôle avec les personnages du jeu, compléter les défis physiques... A chaque fois, ils doivent retourner au point central pour partager ce qu'ils ont appris ou pour essayer d'ouvrir une serrure. C'est un excellent moyen de familiariser un groupe avec un lieu et il est utilisé avec beaucoup de succès pour les jeux de découverte sur les campus. Vous pouvez utiliser des bâtiments entiers ou leurs façades comme énigme.
- Si vous avez les participant.e.s pour une période plus longue, par exemple tous les jours pendant une semaine ou une fois par semaine pendant un trimestre, vous pouvez créer une rencontre par jour, et la narration se déroule en temps réel. C'est un exercice d'échauffement agréable en début de session, et la narration peut s'approfondir et converger vers les sujets de la session au fur et à mesure que le temps passe. Ce format d'histoire en série vous permet également de réagir aux commentaires des joueur.euse.s, et faire preuve de créativité quant à la façon dont ils "résolvent" une énigme et aux résultats obtenus. Par exemple, envoyer un mail à un des personnages de votre histoire.



Le flux du jeu : c'est le nombre d'énigmes sur lesquelles on peut travailler en même temps.

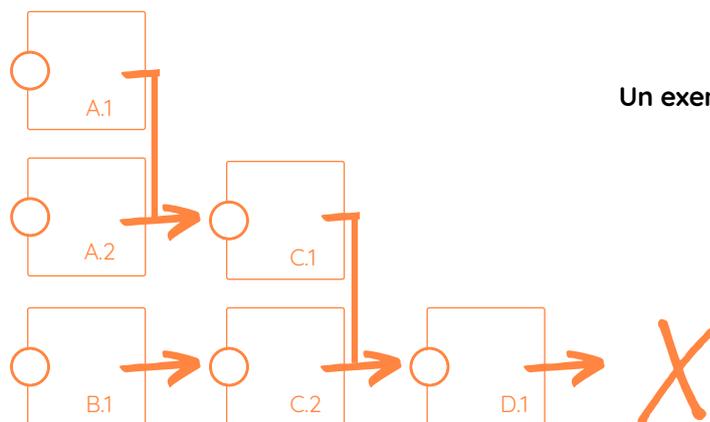
Le déroulement du jeu dépend de l'ordre dans lequel les boites sont ouvertes, et la façon dont on fait passer des éléments du jeu de telle sorte que les équipes doivent avoir accompli certaines tâches avant de pouvoir aller plus loin. Un peu comme le boss de niveau à la fin d'un jeu vidéo de plateforme que vous devez vaincre avant de passer au niveau suivant. Cela permet de s'assurer que l'histoire se déroule dans le bon ordre.



Le déroulement le plus simple d'un jeu est **linéaire**, où les contenus de chaque boite (ainsi que les éléments qui peuvent être déjà disponibles dans la salle) vous donnent tout ce dont vous avez besoin pour résoudre une énigme et trouver le code permettant d'ouvrir la serrure suivante dans la séquence. Cela présente l'avantage de faire travailler tout le monde ensemble en permanence, bien que cela puisse conduire à de la frustration, car il n'est pas possible de "revenir" sur une énigme avec un regard neuf par la suite. Si vous êtes bloqué.e.s sur une énigme, alors vous ne pouvez pas avancer dans le jeu.

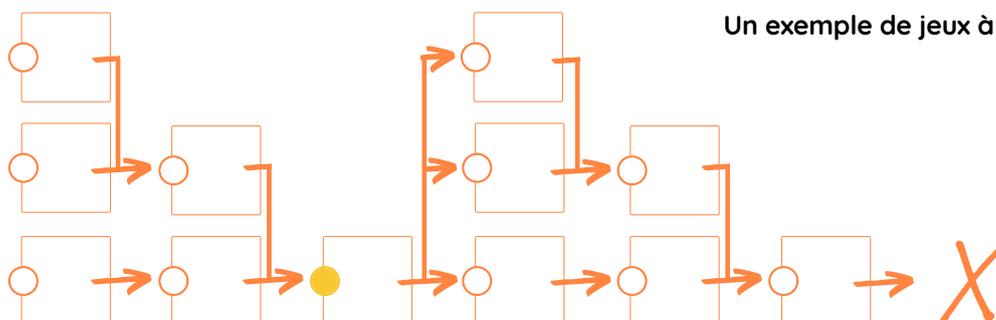


Le déroulement **non-linéaire** d'un jeu est tel que certaines, voire toutes les énigmes, peuvent être résolues en même temps, de sorte que les joueur.euse.s se divisent en sous-unités pour travailler à leur résolution. Cela veut dire que l'expérience de chaque joueur.euse sera unique. C'est un déroulement plus difficile à concevoir et à réinitialiser, et cela peut causer des problèmes d'interférence entre les puzzles. Vous devrez donc faire attention à cela lors des tests.



Un exemple de jeu non-linéaire

Les **jeux à étapes** permettent deux "actes" ou plus, en général la porte est une entrée menant à une autre pièce ou section qui s'ouvre ensuite sur d'autres énigmes en parallèle. Cela permet de concevoir le jeu en fonction de l'histoire, à mesure que les joueur.euse.s découvrent le récit.



Un exemple de jeux à étapes

Le **cadenas** sur cette boite est ce qui s'appelle **une porte**, garantissant que les joueur.euse.s ont complété toutes les énigmes précédentes afin d'avancer. Il peut s'agir d'une nouvelle salle, avec de toutes nouvelles énigmes qui offrent alors la possibilité aux joueur.euse.s de résoudre des énigmes en parallèle.



Quels cadenas ou autres types de serrures utiliserez-vous ?

Les escape games contiennent au minimum des séries de boîtes avec des serrures qu'il faut ouvrir en obtenant des codes grâce à la résolution d'énigmes. Dans ce contexte, le sens du mot "énigme" s'étend aux chiffres et aux codes, aux devinettes, et même parfois à des épreuves physiques de dextérité ou d'habileté. Cela peut signifier qu'en plus de la recherche d'un code de combinaison, le code peut être révélé ou gagné d'une autre manière une fois le défi terminé.

Si vous pouvez, obtenez une version qui a également une clé pour contourner la combinaison au cas où une joueur.euse ou la maître.sse du jeu réinitialise accidentellement le code ou si le code est oublié. C'est plus cher, mais cela peut en valoir la peine !



En tant que concepteur.rice d'énigmes (ou de casse-têtes, comme on les appelle dans le monde des énigmes), la première règle est de toujours concevoir vos énigmes en fonction d'un cadenas. Lorsque vous achetez un cadenas, assurez-vous qu'il soit réinitialisable, afin que vous puissiez régler le code en fonction de votre énigme.

Types de cadenas

Cadenas à chiffres : ils peuvent être de 3, 4 ou 5 chiffres. Il existe des cadenas mécaniques à bouton-poussoir qui permettent d'appuyer sur les chiffres dans n'importe quel ordre, mais ceux-là ne sont généralement pas réinitialisables, donc vous devez écrire votre énigme en fonction du code donné. Les **cadenas colorés à chiffres** peuvent être utiles car les couleurs peuvent donner un indice sur l'ordre.



Je ne recommande pas les cadenas à trois chiffres (sauf s'il y en a deux ensemble sur une mallette ou quelque chose de similaire, ou si vous en utilisez deux à la fois.) car ils peuvent être forcés très rapidement. Si vous devez utiliser un cadenas à trois chiffres assurez-vous qu'il soit seulement accessible au moment du jeu où il est nécessaire, afin de limiter les risques de tricherie réussie.

Cadenas à lettres : ils peuvent être de 3, 4 ou 5 lettres. Ceux à 5 lettres peuvent avoir un espace que vous pouvez utiliser pour un mot de 4 lettres. Faites attention en achetant des cadenas à lettres avec des gâchettes amovibles, veillez à ce que les cadenas soient conçus pour contenir des mots sensés, et si vous en avez besoin de plus d'un car vous devez les dupliquer assurez-vous qu'ils soient similaires. Si vous recherchez le mot, vous devriez pouvoir trouver une liste de toutes les combinaisons de mots possibles en ligne. Si celui-ci n'est pas en ligne, cela peut signifier que votre sélection de mots est aléatoire et que vous aurez des difficultés à créer un mot-code avec celui-ci.



Je m'en tiendrais à des séquences plus courtes que 100 ! C'est une bonne idée d'avoir un de ces cadenas directionnels à disposition des joueur.euse.s pour qu'ils puissent s'entraîner avant le début du jeu, il faut savoir les manipuler et savoir comment le réinitialiser avec un double clic s'ils ont donné une mauvaise réponse.

Cadenas à direction : il permet de saisir un nombre quelconque de directions, jusqu'à 100. Vous pouvez définir des énigmes où la réponse est exprimée sous la forme suivante : en haut, en bas, à droite et à gauche ou Nord, Sud, Est et Ouest. Vous pouvez également ajouter vos propres autocollants au cadenas. Certains sont fournis, mais vous pouvez aussi dessiner les vôtres, de sorte à ce que le code devienne, par exemple, Cœur, Carreau, Pique et Trèfle.

Cadenas à date: Les joueur.euse.s auront à saisir toutes les dates auxquelles iels peuvent penser, ou qui sont visibles dans la pièce, y compris la date d'aujourd'hui. Il peut s'agir d'une question facile pour les faire démarrer, ou si une date, ou le fait de savoir comment calculer une valeur correcte est utile d'une manière ou d'une autre - la fête de la Bastille pour la France, le jour d'anniversaire de la Reine Elizabeth pour le Royaume-Uni.

Cadenas coffre-fort : Ceux-ci sont difficiles à ouvrir et si les joueur.euse.s ne se sont pas familiarisé.e.s avec vous devrez peut-être leur donner des instructions explicites.

Cadenas imprimés en 3D : certaines structures locales (fablab par exemple) peuvent être en mesure de vous aider à fabriquer des cadenas personnalisés sur un cadenas déjà acheté. Il y a aussi des vendeur.euse.s en ligne qui peuvent imprimer des cadenas en 3D avec le symbole que vous voulez dessus.

Les mots de passe : vous pouvez concevoir une salle entière sans cadenas mais en utilisant des mots de passe. Les joueur.euse.s trouvent la solution sous la forme d'un mot ou d'une phrase, qu'ils saisissent ensuite comme mot de passe dans un formulaire informatique ou une clé USB, ou qu'ils doivent annoncer au.à la maître.sse du jeu pour avoir accès à l'énigme suivante.

Transpositions : Chaque énigme a une réponse qui permet d'ouvrir une boîte fermée. Si vous voulez que la réponse soient "Tombouctou" alors aucun cadenas ne fonctionnera, à la place ce sera plutôt un mot de passe informatique ou un mot code donné verbalement à un personnage. Une autre manière de procéder est de disposer d'une carte de transposition. Dans ce cas-là, la transposition pourrait être une carte du monde où il faut trouver Tombouctou ce qui permet aux joueur.euse.s de trouver des coordonnées qu'il faut entrer sur le cadenas.

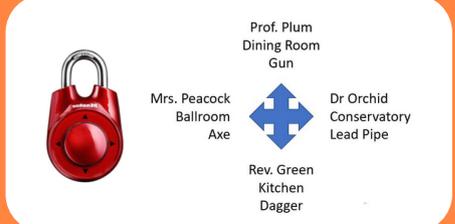
Vous pouvez utiliser un manuel de cours ou un guide de voyage comme table de transposition pour que les joueur.euse.s cherchent leurs réponses dans l'index, qui correspondrait bien à vos objectifs d'apprentissage et à votre récit :

Gagne, R. 39-42 Heutagogy 105-6
Games 171-2 Herring, Red 23, 75, 98, 144
Gamification 23-25 Hints 5, 104

Pour concevoir vos énigmes, travaillez juste à l'envers : à partir des réponses possibles (les entrées de l'index avec 4 ou 5 chiffres comme numéros de page).

Une autre manière de faire une transposition est de concevoir un cadenas spécifique à l'énigme en ré-étiquetant un cadenas à direction. Vous pouvez avoir plusieurs réponses par position de verrouillage, de cette manière vous pourriez transformer un cadenas à direction en un cadenas à lettres, avec un schéma sur papier.

Dans une énigme de meurtre dont la réponse est "Le professeur Plum avec le tuyau de plomb (lead pipe) dans la salle de bal (ballroom)", la solution serait la suivante : haut, droite, gauche ou nord, est et ouest.



Si votre jeu doit être transposable en plusieurs langues, nous recommandons d'utiliser des codes chiffrés pour vos cadenas plutôt que des lettres.



Voici un exemple d'énigme

Objectif d'apprentissage: Un groupe de jeunes en échange doit trouver le chemin jusqu'à leur logement en utilisant une carte. Vous voulez qu'il sachent quel bus ils doivent prendre, où se trouve le logement, où se trouve la salle de classe, où se trouve le restaurant d'aujourd'hui et le musée de mercredi.

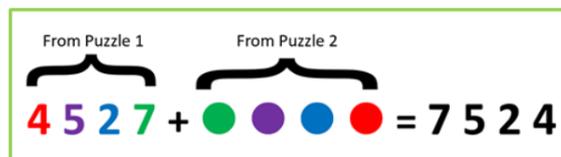
Résultat d'apprentissage : Les jeunes seront capables d'indiquer sur une carte de la ville les lieux clés de leur visite.

Énigme: Vous pouvez concevoir une énigme consistant à suivre les déplacements d'un personnage dans la ville sur une carte. Le voyage peut inclure tous les lieux qu'ils ont besoin de connaître, ainsi que d'autres lieux aléatoires que vous placerez de manière à ce que le voyage soit une série de directions cardinales, de sorte que les réponses puissent se présenter sous la forme suivante Nord, Sud, Est et Ouest. En fonction de votre intrigue, les joueur.euse.s recevront une carte du lieu, ainsi que des indications. De simples indications ne constituent pas une énigme et ne font pas avancer votre récit. Il peut s'agir d'un rapport de police, d'un journal intime, de la déclaration d'un témoin ou de l'itinéraire d'un chauffeur de taxi pendant une soirée. C'est ensuite aux joueur.euse.s d'utiliser les deux documents ensemble pour trouver les instructions permettant d'ouvrir le cadenas à direction.



Il existe une grande variété d'énigmes utilisées dans les escape games. Nous recherchons ici des énigmes qui peuvent contribuer à atteindre nos objectifs d'apprentissage interculturel. Évidemment, nous voulons aussi que les joueur.euse.s prennent du plaisir lors de la session, car le but du jeu est en partie de créer des souvenirs durables de l'expérience vécue. La plupart des cadenas, comme nous l'avons vu, nécessitent deux informations pour être ouverts. Les chiffres à utiliser en tant que codes, et l'ordre dans lequel les utiliser. Les cadenas mécaniques à bouton-poussoir n'ont besoin que de chiffres, et souvent, lorsque vous concevez une énigme, l'ordre des chiffres est révélé lorsque l'énigme est résolue.

Cependant, quand vous avez une énigme qui ne révèle que les chiffres ou les lettres de la combinaison, vous avez la possibilité d'ajouter une autre étape à l'énigme pour révéler l'ordre.



Parfois, une énigme que vous réalisez est simplement une tâche sous un autre nom, le simple fait de transformer la réponse en un code de cadenas ne fait pas de l'énigme une résolution d'équations du second degré. L'ajout d'une nouvelle étape à l'énigme, qui constitue en fait une deuxième énigme, peut vous aider à intégrer un résultat d'apprentissage au puzzle. Cela ajoute également *un autre moment* où les joueur.euse.s voient que les deux éléments doivent être combinés ensemble pour obtenir la réponse.

Assurez-vous d'avoir un même thème pour les deux parties de l'énigme pour qu'il soit clair qu'elles vont ensemble. Dans l'exemple ci-dessus, les couleurs sont clairement assorties, mais assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres éléments dans la pièce qui utilisent ce code de couleurs. Vous pouvez utiliser n'importe quel indice visuel qui incite les joueur.euse.s à penser que les deux éléments vont ensemble.

Voici une autre étape de l'énigme ci-dessus : **6 4 8 5 2 3 3 7**

Donc les joueur.euse.s doivent :

1. Trouvez toutes les pièces du puzzle
2. Eliminer celles qui ne sont pas pertinentes (ex: les suspects qui ont un alibi lors des investigations du crime)
3. Choisir seulement les informations pertinentes : dans ce cas précis les chiffres 4, 5, 2 et 7.
5. Découvrir le code et faire correspondre le code du cercle aux numéros.

Je ne vous suggère pas d'utiliser ce puzzle brut, il est plutôt ennuyeux ! Mais remplacez les chiffres et les couleurs par des éléments qui correspondent à votre thème et qui font avancer votre histoire.

Vous trouverez ci-dessous **d'autres d'exemples d'énigmes** qui peuvent être utilisées seules ou combinées en plusieurs étapes pour créer des énigmes plus difficiles :



Révélation d'énigmes : Les joueur.euse.s accomplissent une tâche, un défi ou une énigme et, ce faisant, révèlent ou déclenchent la révélation de la réponse ou d'une partie de l'énigme. Les énigmes à révélation peuvent également nécessiter un outil :

- Une lampe à ultra-violet pourrait révéler des informations cachées sur les murs ou les accessoires.
- Une lentille rouge - il peut s'agir d'un recouvrement en plastique ou de lunettes de couleur qui révèlent une partie de l'énigme ou la réponse.
- Une clé USB ou un ordinateur peuvent contenir des fichiers (pour la prochaine énigme) auxquels on ne peut accéder qu'avec un mot de passe.

Vous pouvez également considérer les codes comme une énigme à révéler, car ils nécessitent de disposer d'un livre de codes pour être résolus par exemple.

Les énigmes de logique : Les joueur.euse.s éliminent plusieurs options jusqu'à ce qu'il ne reste que la bonne réponse. Gardez-les aussi simples que possible afin que les joueur.euse.s puissent les résoudre sur place sans avoir à recourir à des grilles de logique. Ceux-ci font de bons méta-puzzles. Comme ils ont tendance à demander beaucoup d'informations au compte-goutte, vous pouvez demander aux joueur.euse.s de collecter divers éléments de pièce à conviction au cours du jeu, et lorsque le puzzle est présenté, ils sont déjà familiarisé.e.s avec les éléments du puzzle, et peuvent en fait en avoir déjà résolu certains.

Enigmes à motifs : Toutes les énigmes ont un élément à motifs - ne serait-ce que pour associer la bonne serrure à l'énigme, ou combiner deux éléments d'une énigme pour obtenir la solution complète. Repérer les modèles, les similitudes et les dissemblances, compter les éléments...

Enigmes d'inventaire : Si vous avez déjà joué à un jeu vidéo comportant des énigmes, vous connaissez déjà les énigmes d'inventaire : lorsque vous devez combiner des éléments de la pièce d'une manière qui peut-être inhabituelle pour progresser. Dans les jeux vidéo, beaucoup d'humour peut provenir des combinaisons aléatoires. Dans un escape game, nous pouvons voir l'inventivité des joueur.euse.s et leur façon de surmonter un biais cognitif.

Les anagrammes : Les anagrammes sont une manière simple d'ajouter une étape supplémentaire à l'énigme. Cependant, plus le mot est thématique, plus les joueur.euse.s sont susceptibles de le mettre dans la serrure et de l'ouvrir en contournant complètement l'énigme.

Il est recommandé de ne pas utiliser un mot si l'on peut s'en passer du point de vue de l'intrigue, mais plutôt d'utiliser 5 lettres au hasard, ou de choisir un mot qui n'est pas immédiatement évident. Vous devez vous assurer que la réponse est unique, et qu'une fois trouvée, elle s'intégrera si bien dans le récit que les joueur.euse.s sauront qu'elle est la bonne. Dans une histoire avec un professeur ivre (*drunken*) l'anagramme était KIRDN (*drink*). Quand vous l'avez, vous SAVEZ que c'est ça. Ouvrir la serrure ne fait que le confirmer.

Une idée intéressante pourrait être de faire en sorte que l'énigme se résume à un mot dans une langue, qui, une fois traduit dans une autre langue, correspond à la serrure. C'est correct tant qu'il y a une sorte d'indice indiquant que c'est nécessaire. L'énigme peut-elle être glissée entre les pages d'un dictionnaire français/anglais ?

Les labyrinthes : Les labyrinthes physiques dans lesquels vous devez utiliser un aimant pour faire glisser une boule de métal, ou une télécommande pour conduire une voiture, sont une caractéristique essentielle des escape games commerciaux. Ils peuvent être peints sur les murs ou les sols ou alors intégrés aux meubles. S'il n'y a qu'une seule route correcte dans le labyrinthe, vous pouvez utiliser le chemin pour signifier quelque chose d'autre - comme l'ordre de quelque chose, ou épeler les lettres d'un mot de passe le long du chemin, ou si vous dessinez le chemin, cela épelle des lettres ou des chiffres. Faites-en un jeu d'équipe en plaçant le labyrinthe d'un côté du cadre, et l'aimant à l'opposé, ce qui signifie que deux personnes au moins doivent travailler ensemble pour le réussir.



Les termes "code" et "chiffrement" ont des significations distinctes.

- **Un code** remplace des mots entiers par d'autres mots, par exemple "La bouilloire est allumée" devient "Le cambriolage est en cours", donc vous devez avoir un livre de code pour le résoudre.
- **Un chiffrement** remplace des lettres individuelles, ainsi, par exemple, un chiffrement alphanumérique remplace des lettres par un nombre représentant leur place dans l'alphabet A=1, B=2, Z=26. La clé pour déchiffrer un code est de connaître la méthode par laquelle il a été codé : la clé de chiffrement.

Un chiffrement simple ne nécessite qu'une seule transposition ou méthode pour le produire ou le résoudre, et tous les chiffrements simples peuvent être déchiffrés sans connaître la méthode de cryptage, si vous avez le temps pour le faire, ce qui est rarement le cas lors d'un escape game. Sachez que certain.e.s joueur.euse.s se contenteront de s'asseoir seul.e.s pendant tout le temps nécessaire pour résoudre le problème en utilisant la méthode de la fréquence des lettres, vous ne pouvez donc pas compter sur l'utilisation de ce type d'énigme comme porte d'entrée, car elle pourrait être résolue plus tôt que prévu et sans aucune instruction supplémentaire.

Je suis sûre qu'il vous est déjà arrivé d'utiliser un couteau ou un autre ustensile pour dévisser une vis alors qu'il n'y avait pas de tournevis à proximité, ou d'utiliser un objet quelconque à la place d'une règle. Ce sont deux énigmes réelles : utiliser ce que l'on a pour fabriquer ce dont on a besoin.



J'ai utilisé le mot "SANTA" pour un jeu sur le thème de Noël ! Quelle erreur ! Santa, Satan... Si vous utiliser un anagramme, assurez-vous qu'il n'y ait qu'une seule solution possible (dans TOUTES les langues pour votre jeu interculturel). En anglais : teams = meats = steam = mates = tames etc.

Voici les types de codes et de chiffrements :

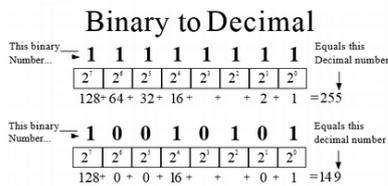
Substitution alphanumérique : Nombres = lettres, vous avez juste à créer une clé si votre code n'est pas : 1 = A, 2 = B, etc

Indexation: L'indexation est un moyen de cacher des mots et des informations dans des passages de texte. Vous connaissez peut-être les poèmes acrostiches, où la première lettre de chaque ligne épelle un mot ou un message caché. Il est possible de le rendre plus compliqué en ajoutant une étape d'énigme supplémentaire et en utilisant d'autres lettres que les initiales pour le mot codé.

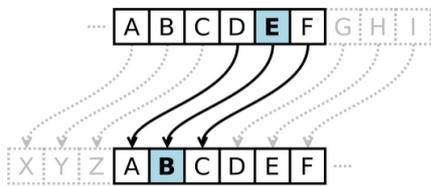
En combinant cet acrostiche avec une énigme qui mène à la réponse 1, 12, 11, 16, 2, 7, vous obtenez une énigme d'index classique. Quelle est la solution ?

Puzzles maintain.
 Unresolved dilemmas.
 Zany rooms perplex.
 Zealous puzzlers cogitate.
 Let's escape fastest,
 Enigmas expect.

Code binaire : Exprimé en zéros et en uns, le code binaire représente à la fois des lettres et des chiffres. Les ensembles de cinq sont les plus courants, car le binaire à cinq bits peut représenter des chiffres décimaux jusqu'à 32. Cela peut être écrit ou présenté par des lumières (allumées ou éteintes) ou des interrupteurs (haut ou bas) ou tout élément qui n'existe que dans deux états. Vous devrez cependant disposer d'une fiche d'identification pour le code binaire dans la pièce, et sa présence devrait alerter les joueur.euse.s pour qu'ils cherchent des rangées de cinq "choses" dans la pièce.



Chiffre de César : Aussi appelé chiffrement par décalage, tout ce que vous devez savoir pour décoder le texte chiffré est le nombre de lettres à "déplacer" vers l'avant ou l'arrière. Dans cet exemple le E devient un B, donc pour retraduire le code, il faut avancer la lettre de trois places dans l'alphabet. Une roue de chiffrage peut aider les joueur.euse.s.

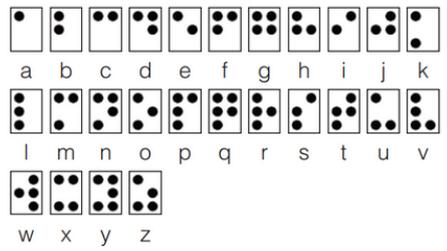


Braille : Le braille est un code standardisé basé sur une grille de 2 x 3. Il peut être utile dans le noir, à l'intérieur ou derrière quelque chose que les joueur.euse.s ne peuvent pas voir, mais peuvent sentir.

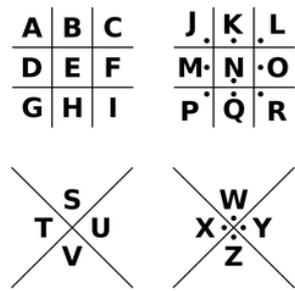
Il existe différents systèmes de braille pour différentes langues.

Vous pouvez également amener les joueur.euse.s à créer les lettres en utilisant des réponses vrai/faux pour indiquer si chaque position dans la grille est un point ou non.

Ce serait fastidieux avec un long mot, mais pour une combinaison de trois ou quatre chiffres, ce ne serait pas trop difficile. Vous pouvez également cacher les parties en relief dans une image ou un document, de sorte que le code soit caché à la vue de tou.te.s.

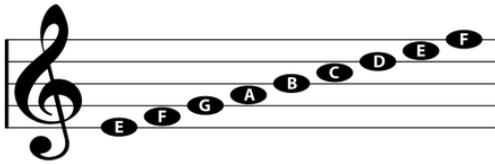


Chiffre de Pigpen: Ce chiffrement a une torsion parce qu'il est symétrique en rotation, donc si vous l'implémentez d'une manière où l'orientation n'est pas fixe, les joueur.euse.s devront trouver l'orientation dans le cadre du déchiffrement. Comme beaucoup de ces chiffrements, vous pouvez les trouver gratuitement en ligne sous forme de style de police.



Code en morse : Celui-ci est intéressant parce qu'il est conçu pour être un message audio, mais il peut également être écrit ou réalisé sous forme de feu clignotant. Vous pouvez même l'utiliser de manière tridimensionnelle, par exemple en utilisant des boutons (points) et des interrupteurs (tirets) sur un ruban ou en attachant les vestes d'une rangée de peluches.

Notes de musique : A - G ne peuvent être encodées qu'en utilisant les notes des portées, bien que vous puissiez utiliser différentes notes sur la même portée pour encoder plus de lettres.



Donc BAGGAGE devient:



Le nom des notes de musique dépendent des pays.

Les pays anglophones et néerlandophones nomment les notes en utilisant les sept premières lettres de l'alphabet latin:

A - B - C - D - E - F - G.

La plupart des autres pays, notamment l'Italie, la France, l'Espagne, le Portugal, la Roumanie, la Grèce, les pays d'Europe de l'Est, la Turquie, les pays arabophones, les pays persanophones et la plupart des pays d'Amérique latine utilisent la convention de dénomination du solfège: do, ré, mi, fa, sol, la, si.

Lettre aléatoire: Le fait de faire correspondre des lettres de l'alphabet à d'autres lettres de façon aléatoire est un chiffrement valide, mais sans plusieurs des lettres les plus courantes données ailleurs dans la pièce d'une manière ou d'une autre, il peut être fastidieux et long à résoudre.



La route des chiffres : tant que vous gardez la grille suffisamment petite, cela peut fournir un bon moment !

Votre propre cryptogramme : comme Tolkien qui a créé des runes naines et elfiques, vous pourriez créer vos propres symboles pour les lettres, les nombres ou les mots, tant que vous fournissez la clé quelque part dans la pièce. C'est particulièrement adapté aux salles d'extraterrestres, de civilisations anciennes ou de fantaisie. Veillez à ce que la tâche de déchiffrage soit courte afin qu'elle ne soit pas rébarbative ou ennuyeuse. Vous pouvez diviser la clé en plusieurs parties, ou même ne pas avoir de clé pour chaque lettre, juste les plus communes, de sorte que le reste doit être déduit par les joueur.euse.s.



Le rôle des facilitateur.rice.s : s'agit-il de personnages hors du jeu? dans la pièce avec les joueur.euse.s ou ailleurs? Que vous soyez un personnage dans le jeu ou non, vous serez la.le maître.sse du jeu tout au long du jeu et vous faciliterez le travail d'équipe et l'apprentissage.



Compétition vs collaboration - les équipes vont-elles travailler l'une contre l'autre ? verront-elles les progrès des autres ?

Si vous avez un jeu compétitif chronométré, et qu'à un moment donné toutes les équipes se réunissent pour résoudre un défi final, cela peut sembler bien sur le papier, mais en pratique cela ne fonctionne pas souvent... L'équipe qui travaille dur pour être la première à atteindre le point de coopération est frustrée et, n'ayant rien d'autre à faire, aura tendance à perturber les autres joueur.euse.s plutôt que de collaborer.





Le mécanisme d'indices dépendra de la manière dont vous utilisez les facilitateur.rice.s.

Votre **script d'indice** doit être développé le long de la chronologie du jeu. Les joueur.euse.s reçoivent leur premier indice, si nécessaire après 10 ou 15 minutes d'un jeu de 60 minutes. Vous commencerez par une estimation de l'endroit où vous pensez que les joueur.euse.s devraient être dans cette course contre la montre, par exemple ils devraient avoir résolu la moitié des énigmes à la moitié du temps imparti, et ensuite en regardant le prototype du jeu en cours, vous aurez une compréhension plus fine du temps que chaque élément doit prendre, et du temps que les joueur.euse.s ont en main. Peut-être que la dernière moitié des énigmes ne prend qu'un tiers du temps? De cette façon, les joueur.euse.s se précipitent vers l'énigme finale sur une vague de solutions rapides, et ensuite la tension monte vraiment lorsque l'énigme finale n'est pas si facile, et que l'heure tourne.

Les indices ont aussi besoin d'être **testés**. Dans certains jeux commerciaux, les indices sont délibérément cryptés, ce qui peut être frustrant pour les joueur.euse.s qui doivent déjà demander de l'aide. Cependant, vous ne pouvez pas non plus leur donner la réponse, leur dire la solution avec ou sans explication est tout simplement démoralisant. Vous devrez développer un ensemble d'indices, peut-être trois pour chaque énigme, qui deviennent progressivement plus précis dans les indications données.



A Amsterdam il y a un jeu où un singe fou délivre des notes sous la porte à des moments opportuns. Cela peut sembler un peu fou, mais cela fonctionne parfaitement dans le cadre de la fantaisie du monde de l'histoire. Au lieu que les notes soient des allusions directes, parce qu'elles sont livrées par un personnage, elles peuvent être des indices supplémentaires à ajouter à l'énigme originale.

Dans un jeu éducatif, vous voulez vraiment que les joueur.euse.s aient le plus de chances de s'échapper de la pièce ou d'accomplir leur mission. Cela signifie qu'il faut concevoir **un jeu sans indice**, afin que les joueur.euse.s puissent être complètement immergé.e.s dans le jeu collaboratif et ne pas être interrompu.e.s par un.e maître.sse du jeu externe, ou même par un.e acteur.rice dans le jeu si possible.

Donner un indice doit être l'ultime recours et ils doivent être aussi subtils que possible. Il faut juste attirer l'attention sur ce qui doit être examiné ensuite, ou sur quelque chose que les joueur.euse.s ont oublié avoir vu ou trouvé. Cela peut suffire à les remettre sur la bonne voie.

Pour tirer parti des indices visuels qui indiquent les éléments d'une énigme qui vont ensemble, vous pouvez, en tant qu'animateur.rice, faire un peu de "rangement" de l'espace pour créer des regroupements ou des orientations visuelles qui déclenchent un moment de réflexion chez les joueur.euse.s. Idéalement, vous leur donnez des conseils et des indices de manière si discrète et si opportune que les joueur.euse.s ne s'en rendent même pas compte. Si vous êtes dans la pièce avec les joueur.euse.s, que ce soit en temps que "personnage" ou facilitateur.rice, vous pouvez demander à un.e joueur.euse de répéter ce qu'il a dit et que les autres joueur.euse.s ont négligé ou ignoré.

Lorsque les testeur.euses testent les énigmes, il est intéressant de leur demander de résoudre le problème à haute voix, soit en articulant leur raisonnement au fur et à mesure, soit en écrivant leur processus de résolution en ligne. Cette description détaillée de la résolution des énigmes peut vous donner un aperçu du vocabulaire utilisé par les joueur.euse.s autour de l'énigme, ce qui vous aidera à rédiger des indices spécifiques. Cela vous permettra également de connaître les différentes solutions potentielles qu'ils proposent au fur et à mesure – dont certaines peuvent être plus évidentes ou intuitives que votre conception initiale du puzzle, ou vous devrez peut-être modifier vos indices et vos repères pour lever toute ambiguïté qui pourrait nuire à la solution.





Chronométrez le jeu - qu'allez-vous utiliser comme chronomètre ? Voulez-vous pouvoir "truquer" le temps si nécessaire ?

Vous n'avez pas besoin d'un compte à rebours visible. Vous pouvez avoir des alarmes à 15 minutes, puis un compte à rebours final à 10 et 5 minutes de la fin. Ou vous pouvez avoir une bande sonore pour le jeu avec un minuteur intégré.

Dans un jeu, j'avais une bande sonore qui comprenait un compte à rebours jusqu'au départ de l'hélicoptère final, qui représentait la dernière chance des joueur.euse.s d'échapper à une mort certaine.

Le jeu lui-même prendra un certain temps, mais vous devez également prévoir un briefing avant le jeu, une discussion après le jeu et toute autre activité à laquelle vous souhaitez que les joueur.euse.s participent en dehors du jeu. Vous devrez peut-être aussi prévoir des temps de repos et une pause.

Un escape game est presque défini par un compte à rebours, il serait donc inhabituel de ne pas avoir de minuteur sur un jeu, et dans tous les cas, vous serez limité.e.s par la durée de la session.

Il existe plusieurs minuteurs en ligne que vous pouvez utiliser : il suffit de taper "minuteur 60 minutes", il existe également de nombreuses versions en vidéo.



Pour un jeu de zombies que j'ai conçu, j'ai créé un fichier audio représentant une station de radio sur laquelle figuraient diverses alertes d'actualité, des sons de ce qui se passait à l'extérieur (beaucoup de grognements et de coups de feu), y compris un compte à rebours jusqu'à l'approche du dernier hélicoptère, et le bruit de son atterrissage à la fin. En utilisant la capture de l'hélicoptère comme objectif de la mission, la bande sonore pourrait servir de chronomètre avec des avertissements à 45, 30, 15, 10 et 5 minutes de l'imminence du départ.

Vous pourriez créer une bande sonore similaire pour différentes histoires. 60 minutes avant les inondations, 60 minutes avant la chute d'un astéroïde, 60 minutes avant la dernière danse du bal de fin d'année, etc.



59_m 15_s



Figure 1 Google's inbuilt timer function, which can play full screen.

Si la narration le permet, vous pouvez simplement demander aux joueur.euse.s de synchroniser les comptes à rebours de leurs téléphones.

Créer le document de conception du jeu

Le document de conception du jeu compile toutes les informations dont vous devez tenir compte pour concevoir et préparer votre escape game. Il s'appuie sur les trois domaines suivants : l'apprentissage, la narration et la mécanique du jeu. En outre, une section consacrée à la conception des énigmes vous guide dans la planification et la conception de chaque énigme en fonction des domaines de l'apprentissage, de la narration et de la mécanique de jeu.



Dans l'**annexe** de cette méthodologie, vous trouverez une **fiche pratique pour la conception d'un escape game**, comprenant les éléments suivants :

- Fiche pratique pour les éléments sur l'apprentissage
- Fiche pratique sur la conception narrative
- Fiche pratique sur la mécanique du jeu
- Schéma de déroulement du jeu
- Fiche pratique sur la conception des énigmes

Remplissez chaque fiche pratique et n'hésitez pas à les reproduire autant que nécessaire pour concevoir votre escape game.

SECTION III

PROTOTYPE ET TEST DU JEU



Prototypes des énigmes et du jeu



Il est important de **tester chaque énigme** pour voir si elle fonctionne et avoir une idée de son niveau de difficulté, en combien de temps se résout-elle et comment vous pouvez aider les joueur.euse.s à la résoudre.. Vous pouvez rendre une énigme plus facile en ajoutant des *signaux* (qui sont généralement des indices pré-existants et basés sur la conception du jeu : des éléments constitutifs du jeu permettant de mettre en lumière certains éléments du jeu qui aideront les joueur.euse.s à résoudre l'énigme) ou des *indices* (qui sont généralement des instructions ou des informations supplémentaires écrites ou dessinées) ou encore en ajoutant des *indices externes* qui peuvent être mis à disposition par la.le maître.sse de jeu si nécessaire. Il n'est pas nécessaire de créer l'ensemble de l'énigme physique pour la tester, ce serait une stratégie à haut risque s'il s'avérait qu'elle ne fonctionne pas comme prévu.

Créez plutôt des prototypes pour **tester les énigmes individuellement**, puis une fois que les énigmes sont aussi parfaites que possible, vous pouvez les assembler et **tester le jeu dans son ensemble**.

Lorsque vous testez le jeu, essayez de vous assurer que les éléments de l'énigme sont clairement délimités, afin que les joueur.euse.s sachent quels éléments s'assemblent pour former l'énigme. Si vous avez créé des énigmes qui reposent sur la collecte de pièces, les joueur.euse.s doivent savoir quand iels les ont toutes rassemblées et ne doivent pas essayer de résoudre l'énigme trop tôt - avant d'avoir toutes les pièces, ou au contraire chercher à rassembler plus de pièces alors qu'ils ont déjà tout ce dont iels ont besoin.

Vous pouvez aussi vous rendre compte lors du test que votre énigme est trop difficile. Cela fait partie du processus : vous êtes si familièr.e avec votre énigme que vous pensez que c'est évident. Le principe du prototype consiste souvent à remettre en place les pièces de l'énigme dont on pensait qu'elles étaient "perdues", car la solution repose alors trop sur l'intuition.

Parfois les joueur.euse.s qui connaissent les escape games auront un avantage naturel sur les nouveaux.elles venu.e.s, car iels comprennent déjà les concepts de collecte des pièces d'un puzzle, d'utilisation d'une lumière bleue, etc. En tant que concepteur.rice de jeux, vous devrez vous assurer que les nouveaux.elles arrivant.e.s ont les mêmes chances de s'échapper en fournissant des indices explicites dans le jeu.



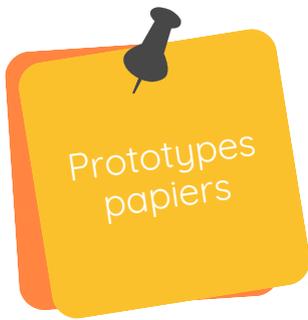
Dans certains jeux, vous pouvez constater que la narration vous permet d'avoir des instructions, un livre de laboratoire, un rapport de mission d'agent secret, un journal intime ou un document similaire pour guider les nouveaux.elles joueur.euse.s dans ce qu'ils doivent faire tout au long du jeu, tandis que vous pouvez supprimer cette option pour les joueur.euse.s expérimenté.e.s.

Il est également important de tester les énigmes et la cohérence narrative au regard des biais et des implicites culturels au sens large : les connaissances et les savoir faire des participant.e.s sont susceptibles de varier selon leur génération, leur niveau de formation et d'études, leur origine, leur milieu socio-culturel et économique... Bref, les parcours de vie de vos participant.e.s peuvent influencer leur compréhension des énigmes et de leurs missions.

Par exemple, si votre public est composé de participant.e.s d'âges variés, pensez à utiliser une technologie numérique maîtrisée par toute.s, sauf si cela fait partie de vos objectifs d'apprentissage et que vous souhaitez favoriser l'entraide, le partage de connaissances et l'apprentissage par les pairs. Ou encore, si votre jeu s'adresse à des jeunes européen.ne.s et qu'il intègre une référence à un personnage qui n'est pas connu internationalement, cela pourra mettre en difficulté certain.e.s participant.e.s.



Nous avons envisagé une énigme dont un élément était basé sur une publicité à la télévision promouvant la qualité d'une voiture. Or, notre public cible utilise principalement des médias en ligne sur lesquels la publicité est souvent ciblée. Il est très probable que notre énigme aurait été un fiasco car une partie de nos joueur.euse.s n'étaient pas la cible de la publicité en question et ne connaissaient pas cette référence !



Concevez l'énigme sur papier et voyez comment elle fonctionne. Si vous utilisez des accessoires dans la version finale, trouvez un objet similaire en ligne, modifiez-le pour qu'il contienne les informations nécessaires à l'énigme (il n'est pas nécessaire qu'il soit beau, ce n'est pas ce qui compte ici), et imprimez-le au format A4 pour que les joueur.euse.s puissent le voir clairement.

Si vous concevez un puzzle destiné à être manipulé et travaillé par plusieurs joueur.euse.s à la fois, les prototypes en papier peuvent vous aider à simuler cette difficulté supplémentaire.

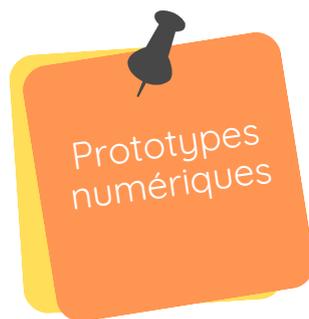
Collez des papiers sur des surfaces autour de la pièce, en précisant qu'ils ne peuvent pas être déplacés, pour simuler des éléments hors de portée des joueur.euse.s et vous aider à découvrir des complexités et des difficultés que vous pouvez utiliser ou non en fonction du déroulement de votre jeu.

Vous pouvez faire un prototype en papier de presque n'importe quelle expérience. Associé à un.e maître.sse du jeu décrivant les effets des actions, vous pouvez simuler toutes sortes d'éléments codés à l'aide d'une simple description audio et de croquis sur papier des différentes étapes du puzzle.



Il existe des podcasts qui décrivent des escape games en audio. *Alexa* propose également des escape games uniquement audio.

Si vous créez des énigmes en plusieurs langues pour votre escape game, votre prototypage vous aidera à découvrir si des subtilités de l'énigme, de l'indice ou du conseil sont perdues dans la traduction.



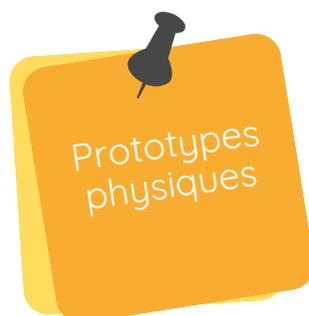
Il est très utile de pouvoir faire tester ses puzzles à distance en ligne, surtout si l'on souhaite obtenir beaucoup de réponses très rapidement.

Si vous voulez que les testeur.euse.s écoutent du son ou voient des vidéos, vous pouvez mettre ces ressources sur SoundCloud ou YouTube, ou sur un blog Wordpress dédié aux tests d'énigmes, et utiliser des QR codes pour que les joueur.euse.s les trouvent rapidement avec l'appareil photo de leur téléphone portable.

Si vous créez une énigme électronique codée qui ne peut pas être mise en forme sur papier, comme avec un interrupteur ou même une énigme dépendant d'un aimant, vous pouvez utiliser PowerPoint ou un outil de fiction interactive comme Twine pour mettre en forme cette fonctionnalité. Comme précédemment, vous pouvez combiner ceci avec un.e maître.sse du jeu, et toujours prototyper le puzzle en ligne en utilisant un outil de visioconférence comme Zoom.

Si vous voulez simuler une serrure, vous pouvez utiliser Twine, Google Forms, des articles Wordpress protégés par un mot de passe, ce qui peut avoir l'avantage d'enregistrer toutes les mauvaises réponses saisies afin de faire la lumière sur les erreurs des joueur.euse.s.

Je crée généralement un prototype en papier, puis je demande des volontaires dans les groupes Facebook, et j'utilise Messenger pour enregistrer leur processus et leurs réactions.



Créer votre première version des éléments physiques du jeu peut signifier en faire une version réduite pour vérifier qu'elle fonctionne. Il arrive qu'un prototype qui a bien fonctionné sur le papier développe une complexité ou des interférences inattendues lorsqu'il est réalisé en 3D. Créez des prototypes physiques aussi bon marché que possible avant de vous engager dans la conception et la construction finale.

Tester le jeu



Tester le jeu pour s'assurer des résultats d'apprentissage

Quand vous testez les énigmes, demander aux participant.e.s de verbaliser leurs pensées pendant qu'ils jouent, afin que vous puissiez entendre l'ensemble du processus. Cela vous permettra également de savoir quelles connaissances ils apportent dans le jeu et utilisent pour résoudre les énigmes, et ce qu'ils retiennent des éléments de la pièce. Demander aux testeur.euse.s :

- Comment sont identifiés les énigmes et toutes leurs pièces - comment savoir qu'il y avait un puzzle à résoudre ?
- Comment est abordée la résolution de l'énigme au début ?
- Qu'ont-ils trouvé perturbant ?
- Comment ont-ils résolu l'énigme ?
- Que pensent-ils avoir appris ?



Tester la cohérence de la narration

L'histoire derrière le jeu et les apprentissages doivent avoir du sens. Les motivations des personnages que les joueur.euse.s découvrent à travers les artefacts qu'ils ont laissés derrière eux ou les énigmes qu'ils ont créées doivent être claires. Idéalement, les joueur.euse.s auront un impact sur le jeu ou le monde de l'histoire qui sera évident pour elles.eux, qu'ils réussissent ou échouent. Demander aux testeur.euse.s :

- Que se passe-t-il ?
- De quel côté étiez-vous ?
- Que deviez-vous faire ?
- Pourquoi deviez-vous le faire ?
- Qu'est-ce qui a changé maintenant que vous avez réussi ?



Tester les mécanismes du jeu

Une fois que vous avez testé les puzzles individuels, vous pouvez les assembler et faire tester votre **premier jeu complet**. Au départ, vous devez prévoir trois fois plus de temps que la durée prévue. Vous cherchez à savoir si le déroulement du jeu fonctionne et si les énigmes n'interfèrent pas les unes avec les autres pour embrouiller les joueur.euse.s une fois qu'ils se trouvent dans le même espace. Vous devez vérifier si vos indices fonctionnent, et si le temps de jeu est correct. Ajuster la durée et la formulation de l'indice peut faire toute la différence, mais il faut s'attendre à devoir remanier ou même supprimer les énigmes qui prennent trop de temps. Demander aux testeur.euse.s :

- Avez-vous reçu des indices au bon moment ?
- Les indices étaient-ils clairs et utiles ?
- Les énigmes étaient-elles clairement séparées, ou avez-vous mélangé des parties d'une énigme avec une autre ?
- Était-il toujours facile de comprendre quelle énigme allait avec quelle serrure, et ce qu'elle ouvrait ?
- Certaines des énigmes ont-elles été trop longues à résoudre ?

SECTION IV

CONSTRUIRE L'ESPACE



Premièrem, en tant que concepteur.rice du jeu, vous devez prendre quelques décisions :



- Si votre espace est physique (sol, mur, plafond) ou numérique (applications, plateforme web, Zoom etc.),
- Si vous construisez un escape game ou une escape room.

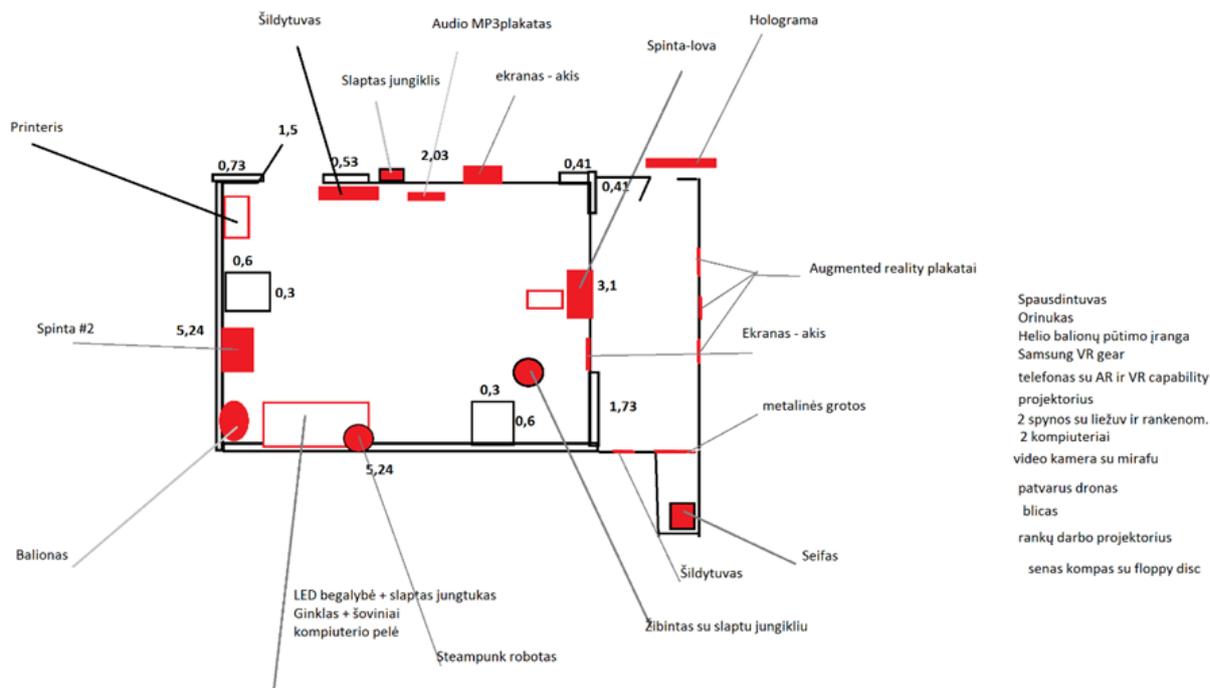
Pour construire **des jeux physiques**, vous pouvez rencontrer certaines limites, comme la possibilité de détruire les murs ou de remodeler les meubles. D'un autre côté, vous pouvez toujours trouver des astuces, des solutions pour créer des jeux géniaux avec des ressources limitées. Dans cette section, nous allons essayer de découvrir quelques exemples et principes de base sur la façon dont vous pouvez remodeler les espaces pour répondre à vos besoins en tant que concepteur.rice de salles/jeux.

Pour construire **un espace numérique**, la seule limite est votre imagination et vos compétences numériques. Vous pouvez utiliser la plateforme Zoom ou Meet, la réalité augmentée, des applications de chasse au trésor, etc. C'est à vous de décider quel monde et quel espace fantastique vous allez créer.



Essayez de vous mettre à la place d'un.e architecte et de comprendre votre espace. Lorsque les architectes conçoivent des espaces, iels trouvent quelque chose d'unique et de précieux dans le bâtiment et essaient de l'utiliser pour en exprimer le caractère unique. Dans notre cas nous devons mesurer l'espace, analyser toutes les portes, sorties, formes des murs, plafonds afin de trouver des niches secrètes qui pourraient être utilisées pour nos besoins.

Vous pouvez même dessiner un schéma et y apposer tout commentaire utile :



Une autre manière créative de concevoir et mesurer l'espace est d'utiliser la technique de cartographie militaire. Quand les soldat.e.s sont sur le point d'attaquer l'ennemi, iels tracent une frontière sur un terrain et marquent tous les objets stratégiques (collines, bâtiments, installations électriques, routes, etc.). Pour cela, iels utilisent tout ce qui se trouve dans la forêt pour marquer ces objets. Par exemple, les casernes ennemies peuvent être de grosses pierres et la route peut être un morceau de bois.



Dans notre cas, nous pouvons utiliser tout et n'importe quoi pour construire des espaces physiques en 3D : du ruban adhésif, des crayons, des marqueurs en terminant par des boîtes en carton. Lorsque vous aurez créé cette image 3D colorée de votre future escape game, il sera beaucoup plus facile de construire le jeu réel.



Si vous construisez un escape game avec un budget précis, il est fort probable que vous vous amuserez encore plus, car vous devrez concevoir vous-même toutes les idées créatives que vous avez eues. Il faut prendre en compte que vous avez un espace tridimensionnel avec des murs, un plafond, un sol, des portes, des fenêtres et peut-être quelques recoins secrets.

Commençons par les **murs** : s'ils vous conviennent, vous n'avez pas besoin de les peindre ou de les détruire, des morceaux de papier, des notes, des photos peuvent être délicatement collés aux murs. Dans certains cas, vous pouvez utiliser des posters ou même des fonds en photos pour créer l'atmosphère souhaitée. Mais faites attention, ne soyez pas trop confus.e et ne mettez que les éléments qui sont liés au déroulement du jeu, sinon les participant.e.s se perdront dans les informations.

Le **sol** est un autre élément de l'espace dont vous pouvez vous servir. Vous pouvez mettre un tapis et cacher quelque chose d'important dessous. Vous pouvez marquer 12 heures quelque part sur le sol et considérer l'espace comme une horloge ou un échiquier. Vous pouvez considérer l'escape game comme un jeu de société. Mais dans notre cas, le plateau est le sol, les obstacles sont le mobilier et les autres objets, et les personnages sont les vrai.e.s joueur.euse.s.

Le **plafond** : il pourrait être plus délicat d'utiliser le plafond pour vos besoins en tant que concepteur.rice de jeu. Cependant, vous pouvez cacher un petit texte, qui ne peut se lire qu'avec des jumelles. Ou laissez une information suspendue à une chaîne. Pour l'atteindre, les participant.e.s devront débloquer des palettes pour atteindre la note et ainsi trouver un autre indice.

Les **portes** sont souvent quelque chose de spécial dans les escape games. La plupart du temps, on s'attend à ce que ce soit l'étape finale pour terminer le jeu. Vous pouvez essayer de tromper vos participant.e.s en "jouant avec les portes". Vous pouvez installer une porte artificielle sur le mur qui en fait ne fait rien et quand les joueur.euse.s l'ouvriront, iels trouveront un mur. Si vous avez des niches secrètes, ou de grands meubles, votre porte de sortie peut être n'importe quelle partie secrète du mur ou d'une armoire.



Les **fenêtres** peuvent être utilisées comme des fenêtres. Là encore, il peut être amusant de cacher un petit bout de papier dans un endroit éloigné où seules des jumelles permettent de lire le mot. La plupart du temps, vous pouvez cacher les fenêtres pour isoler les participant.e.s du bruit, de la lumière et des distractions extérieures afin que les joueur.euse.s ressentent l'atmosphère que vous avez créée. Si vous utilisez un film sombre, vous pouvez éliminer complètement la source de lumière extérieure et commencer à jouer avec la lumière intérieure.

Lorsqu'il s'agit de **concevoir du mobilier**, c'est à votre imagination de créer des éléments inattendus. Vous pouvez tromper les participant.e.s en les forçant à penser que les lunettes de soleil ne sont que des lunettes de soleil pour regarder une lampe et obtenir un nouveau code. Mais il est fort probable que vos participant.e.s s'attendent à ce que ces lunettes de soleil soient là pour autre chose.

Donnez aux joueur.euse.s un oreiller et attendez des participant.e.s qu'ils trouvent un lit secret. Mais au lieu de cela, ils essaieront de tout faire avec cet oreiller et il est fort probable que peu d'entre elles.eux pensent que c'est pour poser la tête dessus. Ainsi, lorsque vous concevez des meubles et d'autres éléments, vous avez peu d'options :

- Vous pouvez les utiliser pour leur objectif principal et, de cette façon, vous tromperez les participant.e.s qui ont tendance à trop réfléchir.
- Vous pouvez créer vos propres versions de meubles et d'éléments pour répondre à vos besoins.

Vous pouvez créer une table ou cacher un ordinateur portable dans une commode. Les objets et éléments du quotidien peuvent avoir différentes fonctions.



Par exemple, vous pouvez mettre une simple affiche, avec un lecteur mp3 caché derrière. Ainsi, les joueur.euse.s devront réaliser qu'ils doivent brancher des écouteurs dans un morceau de papier pour obtenir un autre indice.



Les sons et les lumières sont des éléments importants à utiliser dans un escape game. Concernant **la lumière**, si vous avez décidé d'assombrir votre salle de jeu ou de la concevoir dans un endroit sans fenêtres, vous pouvez alors faire vos premiers pas en tant qu'artiste de lumière !

La lumière et le son sont des instruments très puissants afin de créer l'atmosphère que vous souhaitez.



Au lieu des lumières au plafond, prenez des lampes de chevet, elles créeront beaucoup plus d'ombres et feront disparaître les murs, le sol et le plafond. Ainsi, en utilisant uniquement ce petit ajustement du jeu, vous créez une atmosphère et vous pourrez commencer à raconter votre histoire et à mettre en œuvre un scénario. Si vous voulez aller plus loin, utilisez des vidéos projecteurs. Vous pouvez en trouver dans presque toutes les classes ou bureaux. Installez-le dans un meuble et projetez des vidéos et des sons qui correspondent à votre histoire ou à l'atmosphère souhaitée. Vous pouvez aussi laisser un câble HDMI ou VGA au sol. Les joueur.euse.s ne sauront pas où commence ce câble, mais lorsqu'ils trouveront le vidéoprojecteur et le connecteront, vous pourrez commencer à afficher ce que vous voulez. Cela peut également servir d'indice.



Les hologrammes peuvent être un autre effet spécial qui rendra votre jeu plus vivant. Si vous avez un espace assez sombre, utilisez un vidéo projecteur sur du matériel tel que des rideaux pour projeter du contenu sur un fond sombre. Dans ce cas là vous aurez quelque chose de similaire à un hologramme. Il n'est pas très difficile de créer un cadre de portrait vivant. C'est un effet spécial amusant qui peut s'avérer utile. Il suffit de mettre une tablette dans un cadre. Commencez par une image fixe et, à un moment donné, laissez votre image se mettre en mouvement et délivrer le contenu souhaité.



Les sons peuvent être utiles lors de la création du jeu. Vous pouvez avoir une bande sonore pour toute la durée du jeu (par exemple 60 minutes). Au fur et à mesure que le temps s'écoule, la tension est créée et la musique devient plus intense ou plus forte. Vous pouvez pré-enregistrer des indices dans la bande son. Comme nous l'avons mentionné plus haut, vous pouvez cacher des prises secrètes pour des écouteurs, afin que les joueur.euse.s puissent s'intéresser au son et commencer à résoudre des énigmes uniquement lorsqu'ils entendent un thème ou une chanson particulière. Vous pouvez cacher des haut-parleurs dans des meubles et faire croire aux joueur.euse.s que des acteur.rice.s sont caché.e.s dans les meubles. Cela dépend de votre scénario.



En tant que créateur.rice de jeux, vous pouvez également mobiliser vos compétences numériques. Voici quelques exemples des éléments numériques que vous pourriez introduire dans votre escape game :

Si vous diffusez des vidéos pendant votre jeu, pensez à les sous-titrer : cela facilitera la compréhension pour les personnes dont la langue maternelle n'est pas celle de la vidéo.



- **Projections vidéo** : Il peut s'agir d'une projection murale, d'une projection holographique sur rideau, d'une projection cachée à partir d'un meuble transformé ou d'une niche dans un mur.
- **Équipement de réalité virtuelle** : La réalité virtuelle est de plus en plus accessible et à moindre coût. Des équipements sans fil existent, donc vous pouvez mettre les lunettes n'importe où dans l'espace ; préchargez l'application et enrichissez votre expérience avec cet équipement.
- **Éléments de réalité augmentée** : Il peut d'agir d'une image sur le mur. Lorsque les joueur.euse.s pointeront leur téléphone ou leur tablette vers cette image, celle-ci commencera à bouger et à donner des indices aux joueur.euse.s. Vous pouvez utiliser la réalité augmentée uniquement dans le cadre d'un escape game ou créer un jeu complet basé sur cette technologie. Vous pourrez trouver des exemples en recherchant "AR escape games" sur Internet.
- **Arduino, robotique et autres constructions numériques-mécaniques** : La collaboration est l'une des plus belles choses dans les escape games. Trouvez quelqu'un.e qui travaille dans le domaine de la robotique, de l'arduino (plateforme informatique), des Lego-robots et travaillez ensemble pour créer des énigmes plus intéressantes ! Vous pouvez installer des détecteurs de mouvement, des lasers, des alarmes sonores, des éléments de suivi de la lumière. Avec Arduino, tout est possible.
- **Mots de passe** : Préchargez l'application sur l'ordinateur ou la tablette et demandez un mot de passe aux participant.e.s. Une fois qu'ils l'ont saisi correctement, ils peuvent avancer. Vous pouvez également connecter un ordinateur avec un composant mécanique Arduino pour obtenir des résultats plus intéressants. Par exemple, si le mot de passe est correct, la lumière s'allumera.



Il est déconseillé d'acheter de fausses prises de courant ou d'utiliser des ventilateurs, des radios ou d'autres objets électriques vidés pour y cacher des énigmes, des accessoires ou des pièces. Si les joueur.euse.s pensent qu'ils peuvent progresser davantage en accrochant, démontant des machines ou des appareils électroniques sous tension ou en utilisant une fourchette pour faire lever sur une prise de courant, c'est la recette du désastre !

SECTION V

ANIMER UN ESCAPE GAME POUR L'APPRENTISSAGE INTERCULTUREL



Mettre en place le jeu



Votre jeu doit convenir au lieu que vous avez choisi. Plus le lieu et l'emplacement correspondent à votre histoire plus il sera facile pour les joueur.euse.s de s'immerger dans le monde créé.

Selon l'histoire de votre escape game le lieu peut correspondre à un lieu réel (laboratoire) ou un lieu fictif (vaisseau spatial). Le budget détermine finalement la possibilité de créer certains décors. Avec de la créativité, du système D et une imprimante, on peut construire des décors convaincants et bluffer les joueur.euse.s. Les vidéos "do it yourself" concernant les Escape Games ne manquent pas !



→ A ne pas faire :

N'ayez rien dans la pièce qui ne fasse pas partie de votre jeu. Les joueur.euse.s regarderont le moindre élément et penseront que c'est un indice, alors assurez-vous que c'est le cas. Chaque objet de votre pièce doit avoir un lien avec l'histoire, même si ce n'est pas une partie de votre énigme. Tout ce qui se trouve dans la pièce doit pouvoir faire l'objet d'une provenance qui explique d'où il vient et qui l'a mis dans la pièce.

N'utilisez pas de texte cursif dans vos documents destinés aux joueur.euse.s, car il est très difficile pour les personnes atteintes de dyslexie de le lire.

Ne plastifiez pas les accessoires en papier pour les faire durer plus longtemps, cela nuit à l'authenticité de votre décor. Vous pouvez trouver du papier spécial indéchirable sur lequel vous pouvez imprimer et qui dure beaucoup plus longtemps, mais il faudra quand même le remplacer. Si vous avez un petit nombre d'équipes pour votre jeu ou si vous avez suffisamment de temps pour faire une pause entre les parties, fournissez de nouvelles copies (convenablement vieilles et patinées) de chaque document pour chaque équipe.

→ A faire :

Testez l'ensemble de la pièce avec une nouvelle équipe lorsque tout est installé à l'endroit exact où le jeu sera joué.

Prévoyez suffisamment de lumière, de projecteurs, de lampes et de plafonniers et, si vous avez des torches, prévoyez-en suffisamment pour que tout le monde puisse les utiliser (ou une très grosse lampe puissante !).

Fournissez des stylos et du papier, ou un tableau blanc, ou un tableau d'affichage pour vos joueur.euse.s - pensez à en donner suffisamment pour qu'ils en aient un chacun.e. Ce n'est pas seulement pour aider les joueur.euse.s à résoudre vos énigmes et à noter les noms et les faits importants, mais aussi pour éviter que les joueur.euse.s n'écrivent sur vos accessoires.

J'aime que les joueur.euse.s ouvrent le courrier de quelqu'une d'autre. Il y a quelque chose de très inconfortable dans le fait de décacheter une enveloppe scellée qui les pousse à s'investir davantage dans ce qu'ils font.





Les groupes ont tendance à être beaucoup plus grands qu'une équipe de 5/6 personnes dans un escape game. Il y a plusieurs façons de changer le format pour qu'il fonctionne pour des groupes plus grands, nous avons évoqué six façons de changer le format du jeu plus tôt (section *définir la forme du jeu*).

Cependant, le nombre de joueur.euse.s qui se présentent le jour même peut parfois être inattendu. Il est important de garder la taille de l'équipe aussi proche que possible de celle pour laquelle vous avez conçu le jeu. Il est préférable d'organiser le même jeu plus ou moins souvent que de mettre plus de personnes dans chaque équipe. En effet, vous avez testé chaque énigme et le déroulement du jeu pour un certain nombre de personnes. Si vous en avez moins, elles risquent d'être frustrées et d'échouer, et si vous en avez plus, elles risquent de s'ennuyer.

Briefer les joueur.euse.s



Vous devez effectuer une **évaluation des risques** selon la méthode exigée par votre organisation, et créer un briefing sur la santé et la sécurité que vous donnerez aux joueur.euse.s. Cela comporte généralement :

- Que faire en cas d'incendie
- Que se passe-t-il s'ils pensent qu'un accessoire ou une énigme est cassée ou se brise ?
- La bonne quantité de force à appliquer sur les accessoires, les serrures, les cadenas et les conteneurs
- Toute zone interdite ou tout objet dans la pièce qui ne doit pas être fouillé/touché

Vous ajouterez probablement vos propres éléments à la liste au fur et à mesure que vous organiserez d'autres sessions.



Si vous souhaitez donner **des conseils** aux joueur.euse.s pour qu'ils puissent tirer le meilleur parti du jeu, ajoutez-les au briefing. Vous devriez aussi vérifier si les joueur.euse.s savent comment ouvrir le type de cadenas que vous aurez dans la pièce.

En général dans un escape game commercial les objets ne seront jamais utilisés deux fois. Qu'il s'agisse d'une pièce de puzzle ou d'un outil, une fois qu'il a été utilisé, les joueur.euse.s peuvent s'en débarrasser. La règle habituelle des escape games est qu'aucune connaissance extérieure n'est nécessaire pour résoudre les puzzles. Il n'est pas considéré comme équitable qu'une équipe soit avantagée par rapport à une autre dans une course contre la montre parce qu'elle a une connaissance préalable de certains éléments du puzzle, par exemple l'utilisation du tableau périodique des éléments, la notation musicale ou les chiffres romains.

Un escape game conçu pour l'apprentissage pourrait cependant être écrit spécifiquement pour motiver les participant.e.s à faire des recherches sur un sujet pour la première fois, ou après un apport pédagogique de votre part pour évaluer leur mémoire, leur compréhension ou même l'application de leurs connaissances et compétences dans le cadre du jeu. Comme certains de vos joueur.euse.s peuvent avoir joué à des jeux commerciaux, vous devez inclure dans votre briefing un élément sur votre approche à cet égard.

Les escape games commerciaux proposent souvent la recherche d'objets comme activité de remplissage du temps, mais vous devez vous demander si cela est approprié à votre jeu. Demandez-vous si la recherche apporte quelque chose aux résultats d'apprentissage.

Si vous ne voulez pas que les joueur.euse.s cherchent et perdent du temps alors qu'ils ont déjà tout ce dont ils ont besoin sous la main, vous pouvez donner des indices - c'est le rôle de la/du maître.sse du jeu.





Une fois que vous avez donné le briefing sur la santé et la sécurité, et les conseils sur la façon de jouer, répondez aux questions des joueur.euse.s, puis **le jeu peut commencer**.

Si vous êtes le.la maître.sse du jeu, vous vous mettez alors dans ce rôle (se retourner et mettre un chapeau ou une blouse peut suffire), ou vous pouvez faire intervenir un.e acteur.rice ou faire écouter aux participant.e.s un enregistrement vidéo qui les entraîne dans l'histoire. Les joueur.euse.s doivent connaître la raison de leur présence dans le jeu et identifier comment iels sauront qu'iels ont gagné (ou atteint leur mission). Vous devrez également leur dire qui les aidera et contre qui iels se batteront.

Indices et aide pendant le jeu

Assurez-vous que la méthode par laquelle vous donnez les indices pendant le jeu est cohérente avec le mécanisme de jeu que vous avez choisi.

Un.e maître.sse du jeu externe, qui ne fait pas partie de l'univers de l'histoire, peut bien fonctionner pour un jeu conçu comme une compétition entre équipes, car le.la maître.sse du jeu est vu.e comme une personne de l'extérieur vers laquelle les joueur.euse.s peuvent se tourner pour avoir des indices.

Décidez de la manière dont les indices seront donnés pour ne pas trop faciliter le jeu, mais aidez les joueur.euse.s quand même.



Un **personnage non-joueur (PNJ)** est un rôle dans le jeu joué par un.e maître.sse du jeu ou un.e acteur.rice pour maintenir l'immersion narrative. Il peut s'agir de quelqu'un.e qui aide les joueur.euse.s ou de quelqu'un.e qui les incite à agir, mais en même temps en leur donnant des indices. Le PNJ peut être dans la pièce avec les joueur.euse.s mais dans l'histoire il doit y avoir une raison pour que le PNJ ne puisse pas répondre aux énigmes, même s'il sera la source d'indices.

Souvent le PNJ doit simplement gérer l'attention des joueur.euse.s. Il suffit de prendre un élément de l'énigme que vous voulez que les joueur.euse.s examinent ensuite et de dire quelque chose (à peu près n'importe quoi!) pour que les joueur.euse.s l'examinent. L'idée est de leur donner l'impression que vous êtes un personnage, plutôt que de leur donner un indice parce qu'iels en ont besoin. "Avez-vous terminé avec ça?" "Je me demande pourquoi c'est là?", "Dois-je mettre cela de côté maintenant?"... Toutes ces expressions permettent de recentrer le jeu.

Un **PNJ externe** à la pièce peut être un personnage communiquant par le biais d'un système de sonorisation, d'un terminal d'ordinateur, d'une radio à ondes courtes ou d'un appel téléphonique à distance. C'est à vous de décider si les joueur.euse.s peuvent initier le contact, ou si seul le.la maître.sse du jeu peut les contacter puis de le tester pendant les essais du jeu.

Vous pouvez également introduire des indices, en fonction de l'énigme et de l'histoire, comme l'un des différents personnages représentés par une imprimante qui s'active soudainement, un fax qui arrive ou un message téléphonique qui est diffusé lorsque les joueur.euse.s trouvent le code d'accès à la messagerie vocale.

Dans un jeu de zombie, l'aide pourrait être un.e assistante de laboratoire qui a été mordu par un zombie et ne peut donc pas se souvenir clairement de tout, mais se souvient occasionnellement de quelques choses essentielles, qui est parfois lucide.



Fin du jeu

Traditionnellement, quand les joueur.euse.s s'échappent de la pièce, le jeu se termine. Cependant, dans un escape game pédagogique, vous créez la fin du jeu selon vos besoins d'apprentissage : vous pouvez demander aux joueur.euse.s de s'échapper de la pièce, d'accomplir une mission ou de créer un message pour le monde sur ce qu'ils ont appris pendant le jeu.

Le but d'un escape game pédagogique est d'atteindre les objectifs d'apprentissage et d'acquérir des compétences. Iels peuvent acquérir des nouveaux savoirs, mais également travailler sur leurs savoir-être. Un scénario écrit d'une certaine façon peut stimuler les joueur.euse.s et les amener à s'engager, se questionner, se dépasser, comme par exemple lorsque les joueur.euse.s sont amené.e.s à se rebeller contre leur supérieur.e s'il s'avère que la personne qui les a "engagé.e.s" pour remplir la mission est dangereuse.

Pour ce faire, vous devez rédiger un élément "d'appât et d'échange", de sorte que les joueur.euse.s se rendent sur place sous de faux prétextes et que la véritable intrigue ne soit révélée qu'une fois qu'ils sont entré.e.s dans le cœur du jeu.

Compte-rendu et réflexion



Voici le cycle d'apprentissage en quatre étapes selon Kolb qui sont traversées par les apprenant.e.s de manière séquentielle.



La théorie de Kolb mentionne que nous avons chacun.e une préférence pour une étape du cycle d'apprentissage, ce qui veut dire que nous préférons naturellement l'une de ces phases au détriment des autres. Vous pouvez donc avoir des participant.e.s qui s'illuminent dans l'escape game (test, expérience), mais qui, une fois l'expérience terminée, sont trop pressé.e.s de passer à un prochain jeu, au lieu de réfléchir sur ce qu'ils ont appris (réflexion, conceptualisation).

Un escape game offre l'opportunité de sensibiliser les participant.e.s à leurs propres préférences d'apprentissage et d'action, et de les mettre au défi d'adopter un point de vue différent.



A chaque fois que vous faites le jeu, vous apprendrez quelque chose de différent. Cela peut être par rapport au déroulement du jeu, sur la façon dont les joueur.euse.s ont interprété quelque chose que vous avez dit pendant le briefing, ou une nouvelle façon de résoudre ou d'envisager une énigme qui vous donne un aperçu ou une nécessité de revoir la conception.

Prenez des notes pendant le jeu pour trouver quelque chose de positif à dire à chaque participant.e.

Si vous avez la chance de pouvoir compter sur l'aide d'autres membres du personnel, attribuez-leur des joueur.euse.s en particulier afin que les participant.e.s puissent recevoir des notes personnelles après le jeu. L'idée est de donner un retour positif, même si un groupe a eu besoin de beaucoup d'indices pour terminer le jeu, ou si le jeu s'est terminé sans qu'ils n'aient accompli leur mission. Parfois, les joueur.euse.s vont suivre une piste dans une énigme à laquelle vous ne vous attendiez pas, et iels peuvent être capables de rationaliser une explication et une solution brillante (ou pas si brillante) qui ne fonctionne pas. Revenez sur ce point lors du débriefing et faites savoir aux joueur.euse.s qu'il s'agissait d'une énigme intéressante et possible, et que vous l'utiliserez peut-être même dans une prochaine partie.



Il peut être judicieux de prévoir une possibilité de retour d'expérience entre pairs après le jeu. Cela dépend de ce que vous espérez réaliser avec le groupe et des résultats d'apprentissage que vous attendez.

Le fait de recevoir des commentaires de la part d'autres joueur.euse.s peut être un excellent moyen de **renforcer le groupe** et **le moral des membres** de l'équipe. Veillez à ce qu'il reste positif.

- Une façon de s'assurer que le retour est toujours encourageant est de demander à chaque participant.e de donner à un.e autre participant.e **"deux étoiles et un souhait"**, ce qui signifie trouver deux raisons de donner une étoile à cette personne, et un souhait pour son développement futur.
- Si vous souhaitez être **moins formel**, le simple fait d'introduire des commentaires sur "qui a fait du bon travail ?" et "qui a sauvé la journée ?" peut amorcer une discussion intéressante.
- Si vous souhaitez être **plus formel**, il existe plusieurs outils en ligne gratuits qui peuvent vous aider à faire des commentaires entre pairs, à assigner des participant.e.s de manière aléatoire et à rendre les commentaires anonymes.

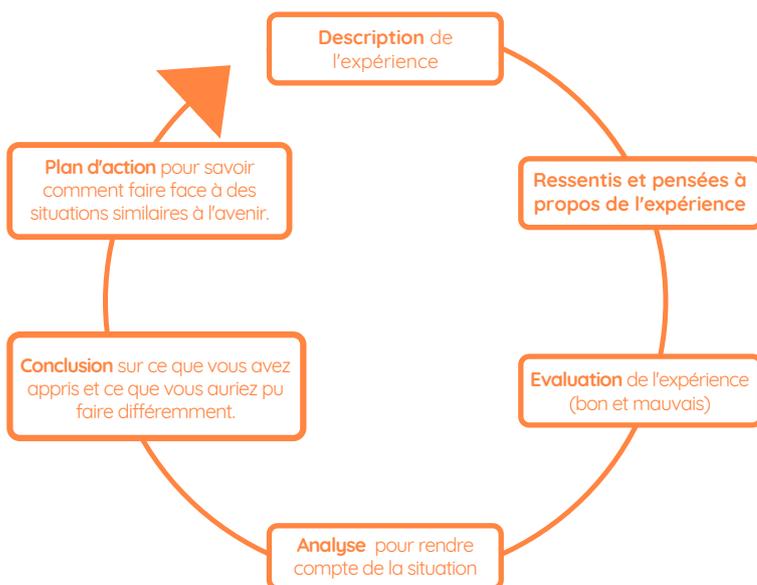


Il est important de discuter du jeu et de l'expérience des participant.e.s pour s'assurer que les objectifs d'apprentissage que vous aviez conçus ont aboutis aux résultats d'apprentissage attendus. Les participant.e.s sont-ils maintenant capables de démontrer leur apprentissage d'une manière appropriée ? La richesse d'une expérience d'apprentissage en escape game peut nécessiter plusieurs étapes, à la fois immédiatement après le jeu et plus tard.

Les escape games sont un excellent format pour introduire le concept de réflexion, accroître l'autonomie dans la prise de décision, d'augmenter le raisonnement et la résolution de problèmes et développer des compétences sociales et personnelles



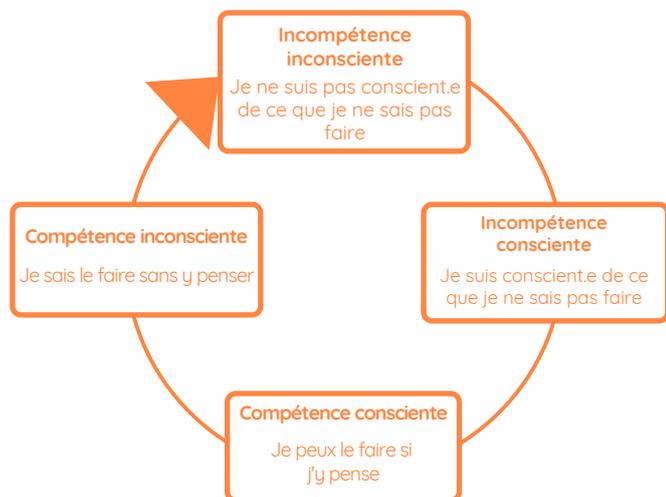
Le cycle de réflexion de Gibbs est un modèle utile pour guider les participant.e.s dans le processus de réflexion.



1. Décrivez l'expérience, en utilisant qui, quoi, quand, où, comment et pourquoi.
2. Comment vous sentiez-vous ? À quoi pensiez-vous ?
3. Quels étaient les points positifs et négatifs de cette expérience ? Qu'est-ce qui s'est bien passé, et qu'est-ce qui ne l'a pas été ?
4. Pourquoi les choses se sont-elles passées comme elles l'ont été ? Que pouvez-vous en apprendre ? Que devez-vous savoir pour mieux comprendre ?
5. Qu'avez-vous appris de cette expérience ? Comment l'expérience aurait-elle pu être meilleure ? Quelles mesures pourriez-vous prendre pour vous améliorer ?
6. Que ferez-vous pour que la prochaine fois, vos compétences et votre comportement donnent de meilleurs résultats ?



Il est possible qu'au cours du jeu, ou de la réflexion, des émotions profondes soient suscitées chez les participant.e.s. Pour que les animateur.rice.s parviennent à aider les joueur.euse.s à découvrir et à reconnaître leurs propres préjugés, le jeu les incitera à réfléchir à leurs actions, leurs attitudes, leurs suppositions et leur comportement. Cela peut les mettre **mal à l'aise**. Broadwell a identifié chacune des quatre étapes de l'apprentissage, y compris l'étape inconfortable d'*incompétence consciente*, comme des éléments nécessaires du processus d'apprentissage.



Dans une atmosphère de plaisir et de convivialité, avec un regard positif inconditionnel, le jeu peut être une expérience d'apprentissage significative qui changera les participant.e.s pour le meilleur. Cependant, il est possible que si les joueur.euse.s ont l'impression que leurs valeurs sont remises en question ou contestées, iels commencent à se sentir attaqué.e.s ou sur la défensive et un conflit s'ensuit. Cela peut se manifester de plusieurs façons : un désengagement pendant le jeu, le joueur.euse essaie de résoudre les puzzles tout.e seul.e ou encore un retrait lors des discussions pendant la phase de réflexion.

Dans une certaine mesure, les escape games ont toujours pour but de "frustrer". L'*eustress* est une réaction positive au stress qui génère un désir de réaliser et de surmonter des défis. C'est exactement ce que nous voulons encourager dans un escape game - un apprentissage centré sur la résolution d'un problème. Les joueur.euse.s doivent travailler ensemble, communiquer, être créatif.ve.s, regarder les choses différemment et générer des nouvelles solutions. Cependant, les tempéraments et les nerfs peuvent s'échauffer un peu dans cette exercice contre la montre. Il existe deux principaux types de conflits négatifs :

- **Les conflits de fond** portent sur des éléments tels que les objectifs, les tâches et l'allocation des ressources. Dans le contexte d'un escape game, ces conflits peuvent porter sur la question de savoir qui tiendra la torche UV ou qui ouvrira la serrure, ou encore sur l'anxiété causée par le temps qui s'écoule.
- **Les conflits émotionnels** sont dus à des facteurs tels que la jalousie, l'insécurité, la contrariété, l'envie ou les conflits de personnalité. Ce genre de conflit peut se produire si quelqu'un.e est perçu.e comme "accaparant les énigmes", ou comme ne se concentrant pas assez sur la tâche à accomplir, au grand dam d'un.e joueur.euse plus compétitif.ve. Il s'agit d'un conflit émotionnel lorsque deux personnes semblent toujours avoir des points de vue opposés et ont du mal à cacher leur animosité personnelle.

Des **styles de travail différents** peuvent également être à l'origine de conflits émotionnels. Ainsi, deux joueur.euse.s peuvent résoudre une énigme de deux façon différente en utilisant leurs propres préférences d'apprentissage. Quelqu'un.e qui souhaite le silence pour écouter attentivement une bande sonore, peut-être dérangé.e par quelqu'un.e d'autre qui essaie d'ouvrir le cadenas sans avoir suivi l'information jusqu'à la fin. Reconnaître si les conflits sont d'ordre émotionnel ou de fond peut indiquer à la.ou facilitateur.rice la meilleure façon de résoudre la situation. Il est possible de gérer les conflits de différentes manières, et parfois chacune d'entre elles est appropriée.

- **L'évitement** - aller faire une autre énigme ou se retirer.
- **Dominer** - se frayer un chemin.
- **Trouver un compromis** - proposer un plan pour essayer les deux solutions possibles, ou répartir les énigmes à résoudre au sein du groupe.
- **Accommoder** - concéder que quelqu'un.e d'autre devrait essayer en première.e, ou une solution différente.
- **Collaborer** - aider activement à résoudre une énigme d'une certaine manière, afin de passer plus rapidement à l'essai d'une autre solution proposée.

Cette méthodologie n'est pas le lieu pour une longue discussion sur la résolution des conflits, mais il est important de souligner que ces questions peuvent se poser et, dans une certaine mesure, sont destinées à se poser dans le cadre du processus d'apprentissage, que ce soit pendant le jeu, dans la réflexion qui suit, ou même plus tard, lorsque l'apprentissage est consolidé.

Les maître.sse.s du jeu doivent être prêt.e.s à résoudre les conflits, et à aider leurs joueur.euse.s à résoudre les conflits dans le cadre du processus d'apprentissage.

Dans un escape game en lien avec l'approche interculturelle, des échanges peuvent avoir lieu entre participant.e.s pendant le jeu ou au cours du debriefing autour de thématiques liées aux stéréotypes et aux préjugés, voire même faire ressortir des expériences vécues ou des *a priori*.

Il nous semble important d'en avertir les facilitateur.rices et de les inviter à poursuivre les échanges tout en apportant des clarifications pour que les participant.e.s puissent être écouté.e.s tout en réfléchissant à leur posture et leur opinions. Des temps d'échanges individuels peuvent être pertinents également. Le "T-KIT 4 « intercultural learning » second edition" publié par le Conseil de l'Europe et la Commission Européenne en 2018 fournit des éléments de précisions :

"Les stéréotypes sont les croyances exagérées, simplifiées ou généralisées à propos d'un groupe de personnes. Un stéréotype est "une image dans notre esprit" qui détermine comment nous arrivons à avoir certaines croyances au sujet d'une personne, seulement parce qu'elle appartient à un certain groupe. Un stéréotype n'est pas une catégorie mais une idée fixe ou une croyance sur cette catégorie, une représentation cognitive d'un groupe social et de ses membres. Les stéréotypes naissent du besoin de catégoriser le monde dans des groupes simples et clairs. La catégorisation permet de gagner du temps dans notre façon de gérer l'information et répond au besoin de comprendre et de prévoir des actions. Elle permet aux personnes de se sentir mieux (puisque, habituellement, elles pensent que leur groupe est "meilleur" que les autres groupes). En parallèle, cette simplification du monde mène à une compréhension partielle et inadéquate de celui-ci. Lorsque nous basons nos perceptions sur des stéréotypes, nous catégorisons les autres à partir de quelques aspects facilement identifiables et nous croyons que la majorité des personnes de cette catégorie sont similaires les unes aux autres, mais éloignées des personnes appartenant à d'autres catégories. Le stéréotype agit comme un filtre et attribue une croyance de base à tous les membres d'un groupe, déclenchant des préjugés et bloquant la possibilité d'un réel dialogue entre membres de groupes culturels qui se perçoivent comme différents."

"Les préjugés sont des attitudes négatives de rejet envers les membres d'un groupe, basées sur le simple fait que nous les voyons comme appartenant à ce groupe. On peut être victime de préjugés basés sur des caractéristiques telles que la race perçue, le genre, les capacités, l'ethnie, la nationalité, l'âge, le statut social, l'orientation sexuelle etc."

"Alors que les stéréotypes sont des structures cognitives et que les préjugés sont des attitudes basées sur un jugement de valeur, les discriminations sont des comportements. Il s'agit de comportements inégaux envers les membres d'un groupe, basés sur un préjugé existant envers ce groupe. Il y a plusieurs types de discriminations :

- Discrimination directe : politiques et comportements qui différencient intentionnellement certains groupes selon leur appartenance culturelle et leur nuisent.
- Discrimination indirecte : il s'agit d'une norme d'apparence neutre, mais il s'avère que la personne qui l'utilise est consciente du fait qu'un groupe spécifique ne peut s'y conformer. Par exemple : imposer une tenue obligatoire qui est soit très chère pour certains groupes socio-économiques, soit en désaccord avec leur pratique religieuse.
- Discrimination structurelle : une forme complexe de discrimination dans laquelle les institutions et les structures d'État échouent à fournir des services adéquats et des opportunités égales à certaines personnes en raison de leur appartenance culturelle. Cette discrimination persiste puisque les institutions étatiques n'arrivent pas à reconnaître et à gérer son existence et ses causes ni à agir afin de pallier à l'injustice historique envers certains groupes de personnes."



SECTION VI

PARTAGER LE SUCCÈS





Si vous souhaitez contribuer et mettre à disposition d'autres concepteur.rice.s votre jeu complet, ou partager une étude de cas sur la façon dont votre jeu s'est déroulé dans la pratique, n'hésitez pas à nous contacter. Nous pourrions ajouter les ressources à l'adresse suivante www.escapeyourstereotypes.eu. Tous les jeux seront disponibles en tant que ressources éducatives libres.

Utiliser les hashtags #escapeyourstereotypes et #erasmusplus #escaperoom sur Twitter, Instagram et Facebook pour atteindre la communauté au sens large.



Nous vous invitons à envoyer un email à Liz à l.cable@leedstrinity.ac.uk si vous souhaitez donner votre avis sur cette méthodologie, ou si vous avez des commentaires ou des suggestions. Le travail sur les escape games est en constante évolution, au gré des apprentissages et des technologies, nous serons donc ravi.e.s de continuer à échanger avec vous et à prendre en compte vos remarques.

Envoyez un email à l'un.e d'entre nous si vous souhaitez nous faire part de vos commentaires sur l'initiative du projet Escape Your Stereotypes.



Nous contacter:



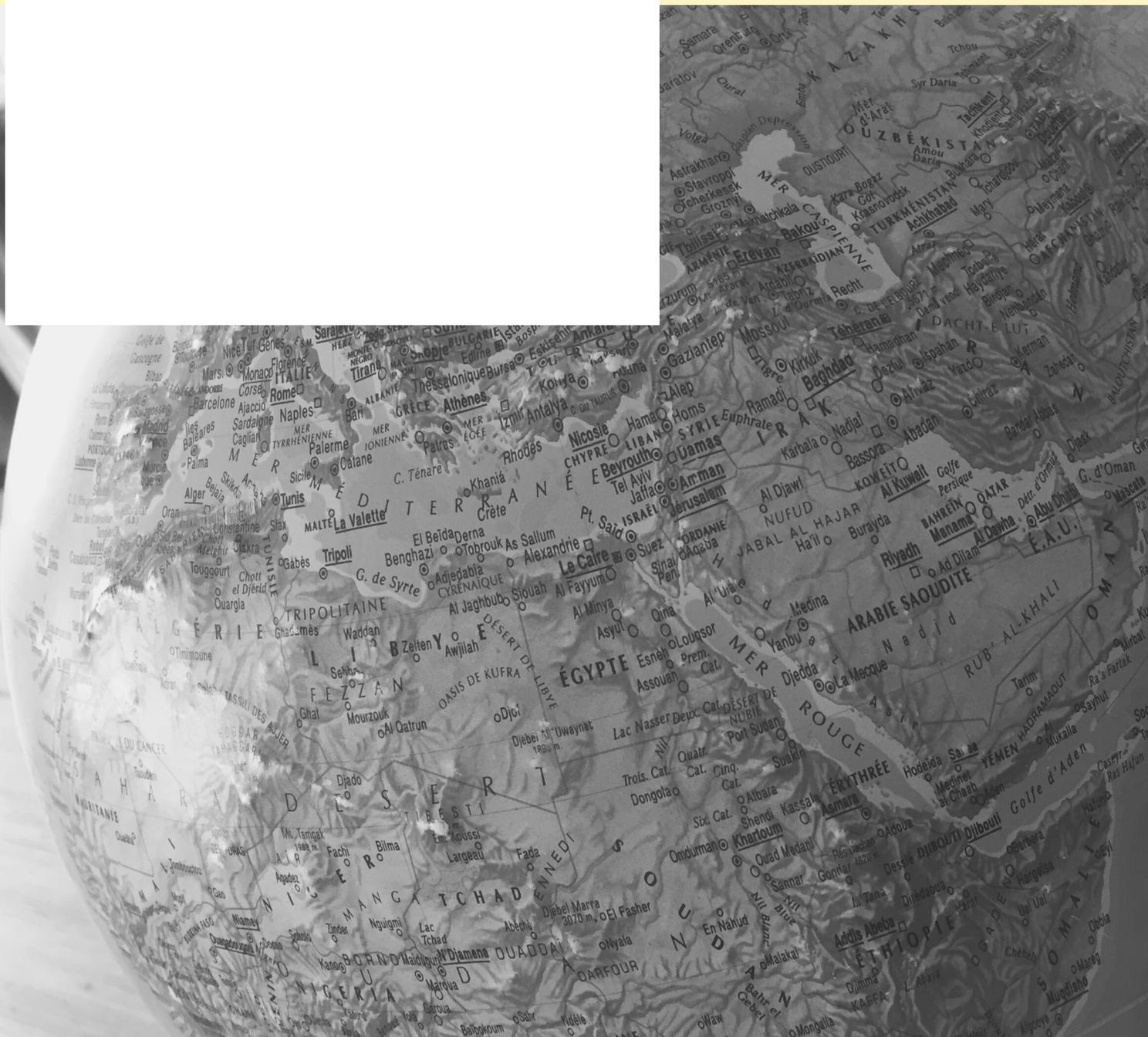
Marilou BRED A, France:
mbreda@associationodyssee.fr

Liz CABLE, UK:
L.Cable@leedstrinity.ac.uk



Audrius LAURUTIS, Lithuania:
kuryboslab@gmail.com

ANNEXES



Feuille de conception d'un Escape Game

FICHE PRATIQUE - Objectifs pédagogiques

- Le public cible (âge, connaissance préalable, familiarité) : _____

- Objectifs d'apprentissage : _____

- Résultats de l'apprentissage : _____

- Espace : _____

- Social : _____

- Histoire : _____

- Savoir-faire : _____

- Stratégie : _____

- Simulation : _____

- Soi-même : _____

Feuille de conception d'un Escape Game

FICHE PRATIQUE - Conception de la narration

- Description de l'histoire : _____

- Missions : _____

- Sous-missions : _____

- But final : _____

- Réglages : _____

- Protagoniste : _____

- Antagoniste : _____

- Qui sont les joueur.euse.s ? _____

- Quelle est la date ? _____

- Accessoires et décors : _____

Feuille de conception d'un Escape Game

SCHÉMA DE DÉROULEMENT DU JEU

Feuille de conception d'un Escape Game

FICHE PRATIQUE - conception d'une énigme (répliquer autant que nécessaire)

Énigme n°

- Objectif(s) d'apprentissage: _____

- Résultat(s) d'apprentissage: _____

- Type de cadenas: _____

- Solution: _____

- Coffre: _____

- Éléments: _____

- Méthodologie: _____

- Indices: _____

- Min et Max de temps pour la résolution: _____

- Améliorations: _____

- Variations: _____



**ESCAPE
YOUR
STEREO
- TYPES**



#EscapeYourStereotypes



www.escapeyourstereotypes.eu



PROJET
Escape your Stereotypes

CODE
2018-3-FR02-KA205-015240



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Ce projet est soutenu par le programme Erasmus+ de l'Union Européenne. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.