



ARCADE

ESCAPE
GAME



AUTRE JEU

(PLATEAU, CARTES, ...)
COMBINANT
DU NUMÉRIQUE

dane
délégation académique
au numérique éducatif Lyon

La délégation académique au numérique éducatif de Lyon organise sur l'année scolaire 2020-2021 la 1ère épreuve académique du concours de fabrication de jeux numériques "Jeux fabrique". C'est un concours national initié par la Dane d'Aix Marseille.

Il s'adresse aux élèves des écoles, collèges et Lycées de l'académie, avec l'objectif de faire réaliser un jeu numérique (programmation "scratch ou python ou autres", interface de contrôle, musique, décor ...), permettant de mettre en oeuvre une démarche de projet et d'intégrer une touche interdisciplinaire dans une initiative qui se veut aussi ludique que sérieuse. Il s'intègre à l'approche STEAM en éducation

Le concours se déroule en deux phases :

1. Une phase en établissement où un groupe d'élèves (classe/groupe/club... encadré par au moins un enseignant) a pour objectif d'inventer, de réaliser (mise en scène, programme informatique), et de promouvoir un jeu numérique.
2. Une deuxième phase qui consiste, suivant le nombre de participant, en une visite où sera présenté les jeux numériques fabriqués par les équipes participantes (si les conditions sanitaires l'autorisent).

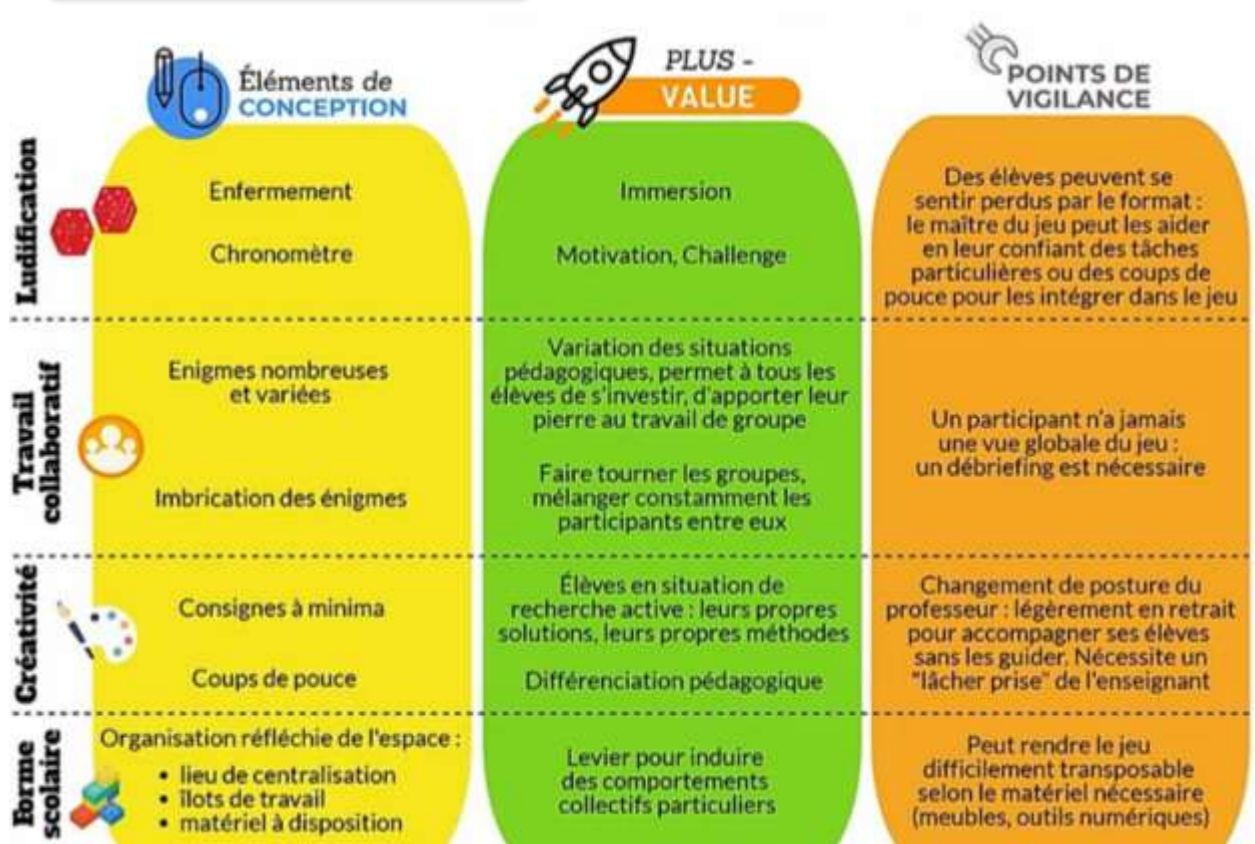
→ Contact : dane.jeuxfabrique@ac-lyon.fr

QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME

Le premier jeu vidéo d'Escape Game, *Crimson Room*, est apparu en 2004 au Japon. Il fut créé par Toshimitsu Takagi. Ce n'est qu'en 2007 que le concept évolue en Live Rooms Escape : il s'agit alors de s'échapper d'une pièce réelle.

Aussi connu sous le nom de jeu d'évasion, un escape game propose à une ou plusieurs équipes de joueurs de plonger dans une narration scénarisée les induisant à collaborer et coopérer entre-eux afin de récolter des indices leur permettant de résoudre des énigmes et des casse-têtes pour réussir leur mission en un temps limité et obtenir une récompense (libération, ...)

LES PRINCIPES CLÉS



L'escape game pédagogique CCBY Julia Dumont

COMMENT RÉUSSIR SON ESCAPE GAME

Voici les étapes principales :



Nous vous proposons deux fiches pour vous aider dans la préparation de votre escape game, la check-list pour construire son escape game et le post-it de l'énigme :

La check-list

— pour construire son —

ESCAPE GAME

les objectifs et les contraintes

LE PUBLIC CIBLE

- Nombre de participants
nombre d'équipes
- Niveau scolaire

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Connaissances/compétences
nouvelles/ré-investissement
- Compétences sociales
cohésion de groupe, ...

TYPE DE JEU

- Tout numérique
- Semi-numérique
- Non-numérique

DURÉE DU JEU

- Temps de jeu + débriefing

LES ESPACES

- Aménagement spatial
taille, agencement et mobilier, position des indices, sécurisation, ...

les énigmes

- Parcours d'énigmes
en parallèle/imbriqué (linéaire à éviter)
- Déterminer le nombre d'énigmes
- Varier les types d'énigmes
- Définir pour chaque énigme
principe, solution, imbrication
- Penser à matérialiser des étapes de réussite
check-list, changement de lieu, ...
- Enigme finale
- Anticiper les blocages
intégrer une aide dans le jeu/coup de pouce
- Construire un organigramme

titre de l'escape game

immersion narrative

- Thème
- Décor
objets, maquillage/costume, ...
- Ambiance musicale
- Effets spéciaux
son, lumière, numérique, ...

NARRATION

- Scénario :
 - Pourquoi sont-ils enfermés ?
 - Quelle est leur quête ?
 - Que va-t-il arriver à la fin du temps imparti ?
s'ils réussissent et s'ils ne réussissent pas
- Introduction de la quête
vidéo, MP3, maître du jeu ...
- Fil conducteur
- Maître du jeu

penser à

- Créer des émotions
- Tester l'escape game
l'ergonomie, le scénario, les énigmes, les erreurs possibles
- Anticiper la remise à zéro de l'escape game
- Réaliser un débriefing du jeu

Le post-it

de l'

ÉNIGME N°

L'énigme

FORMULATION DE L'ÉNIGME

INDICES NÉCESSAIRES
À SA RÉOLUTION

PRINCIPE DE L'ÉNIGME

OUTILS ET MATÉRIELS
NÉCESSAIRES

SOLUTION

imbrication / place dans le jeu

ce que permet la résolution de l'énigme

- Indice nécessaire à l'énigme n°
- Indice nécessaire à l'énigme finale
- Changement de lieu
- Autre énigme
- Récompense finale
- Autre

coup de pouce

- Carte d'aide
- Fiche technique
- Maître du jeu

DESCRIPTION

divers

Pour compléter la check-list pour construire son escape game et le post-it énigme :

- Vous trouverez ici de [précieus conseils généraux](#) du S'cape club pour réussir un escape game pédagogique.

FOCUS SUR L'ORGANIGRAMME

Il s'agit du squelette du jeu : il présente les énigmes et leur enchaînement. Il donne une vue synthétique du jeu. Vous pouvez, par exemple, utiliser notre proposition de post-it et les relier entre-eux.

On peut utiliser un simple papier et un crayon ou un outil numérique pour le construire (carte mentale, ...)

- [Aller plus loin sur l'organigramme](#) par le collectif Escape'n Game

FOCUS SUR LA MAÎTRESSE OU LE MAÎTRE DU JEU (GAME MASTER)

Son rôle au départ est de présenter les règles de sécurité et d'annoncer la quête. Pendant la phase de jeu, il peut être plus ou moins discret, présent physiquement ou virtuellement (webcam, talkie-walkie, ...). C'est à lui que revient le dosage de l'aide à apporter aux équipes et le rappel du temps. A noter qu'il peut se comporter comme un simple participant, apportant par ses interventions son aide et ainsi orientant le jeu. C'est aussi le game master qui réalise le débriefing.

- [Aller plus loin sur la maîtresse ou le maître du jeu](#) par le collectif Escape'n Game
- [Aller plus loin sur les coups de pouce apportés](#) par le collectif S'cape

FOCUS SUR LES ÉNIGMES

La création des énigmes

Il est important de proposer des énigmes variées, bien dosées (difficulté, temps de résolution limité à 5 minutes), intégrée à la narration et répondant aux objectifs pédagogiques fixés. Elles doivent être utiles. N'hésitez pas à manier l'humour ! Pour créer les énigmes, de très nombreuses ressources existent sur le Web. Vous pouvez aussi vous reporter à la liste d'outils proposés et aux liens vers des listes plus complètes. Inspirez-vous d'énigmes testées en tant que participant d'escape game ! Pensez à la remise à zéro de votre escape game, il faut que vos énigmes soient faciles à remettre à zéro !

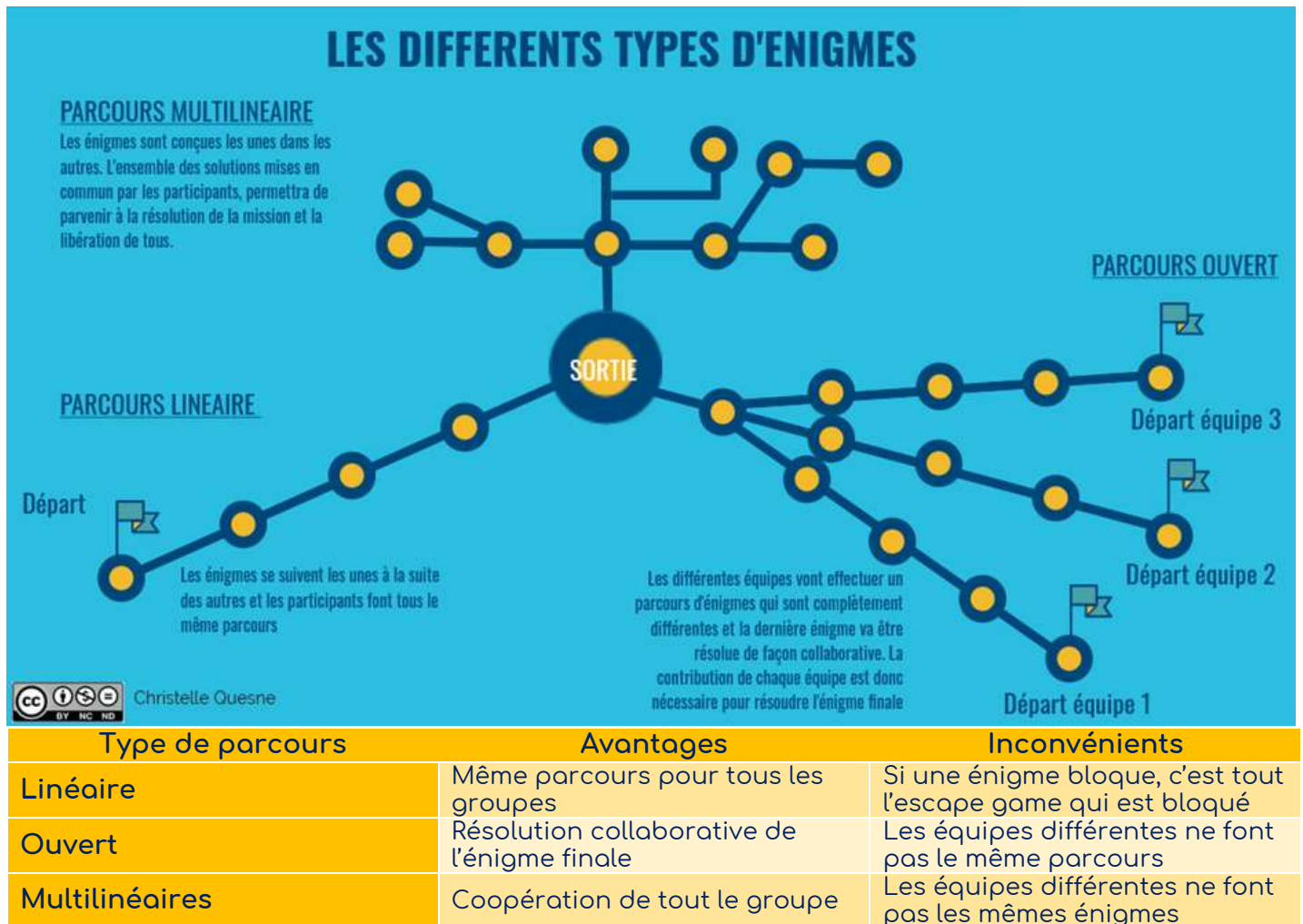
- [Aller plus loin sur la typologie des énigmes](#) par le collectif S'cape club (avec codage, superposition, manipulation, jeux de logique, observation)
- Et plus généralement pour la création, [la rubrique d'aide à la création](#) du S'cape club
- Penser à jouer, pour vous donner des idées :

Une collection d'escape game partagée par le collectif Escape'n Game :

<https://www.cquesne-escapegame.com/les-escape-games-pedagogiques>

Les parcours d'énigmes

Il s'agit du type d'enchaînement des énigmes. Les parcours n'ont pas le même objectif final.



LES DIFFÉRENTS TEMPS D'UN ESCAPE GAME



FOCUS SUR L'ACCUEIL DES PARTICIPANTS

Il est important de présenter aux participants un cadre sécurisé (délimiter l'espace, les règles de sécurité, ...) et de leur donner des recommandations. L'escape game est un changement de posture qui s'apprend.

➔ [Pour aller plus loin, des infographies de recommandation aux participants](#) par le collectif du S'cape club

FOCUS SUR LE DÉBRIEFING

3 étapes dans le débriefing : Comment l'avez-vous vécu ? Comment avez-vous réussi ? Qu'avez-vous appris ? Terminer par une synthèse. Il est intéressant de proposer un support, un organigramme à compléter, ...

➔ [Pour aller plus loin sur le débriefing](#) par le collectif du S'cape club

DES OUTILS ET DES RESSOURCES

Disposition de la salle	Archiclasse : boîte à outils
Le scénario	Site permettant la création d'infographies (gratuit et payant) : Genial.ly ou Canva Site permettant la création de storyboards (version d'essai gratuite) Les logiciels et sites de carte mentale, les tableaux blancs en ligne
Logiciel de montage vidéo	iOS : Application Adobe Spark – Tutoriel PDF Android : Application ComPhone – Tutoriel PDF Quik PC : Openshot - Tutoriel vidéo
Vidéo avec un avatar	Site en ligne Voki – Tutoriel Plotagon : PC – Android – iOS Morfo : iOS et SpekPic : Android Pour faire parler vos photos
Expérience en réalité augmentée	Métaverse : Android – iOS Merge cube : cube présentant un motif différent sur ses 6 faces sur lequel des applications dédiées peuvent superposer un modèle numérique 3D (en réalité augmentée).
Vidéo d'animation	Site en ligne : Powtoon – Tutoriel PDF Site en ligne : Genial.ly
Images, son et vidéo en licence CC	Pixabay.com (images + vidéos) Musique d'ambiance : https://www.ambient-mixer.com/ Au bout du fil (musique) FreeMusicArchive (musique) Les différents types de licences : creativecommons.org
Réaliser les énigmes	Une aide : les mécanicartes avec une section escape game : une énigme se décompose en un matériel (un coffre à ouvrir...), un moyen (clé, code...) et une compétence (rapidité, calcul, manipulation des mots...). Les mécanicartes présentent les différentes possibilités de ces 3 éléments et en associant une carte de chaque catégorie on peut définir un grand nombre de combinaisons et donc de types d'énigmes. Site de cadenas virtuel : Lockee Bric à bras du S'cape club : idées et astuces à utiliser dans votre escape game Des outils pour des énigmes numériques agrégés par le S'cape club Des extensions et aides réalisées par le S'cpae club pour un escape game utilisant Genial.ly MAL-DEN-CODE : Outil en ligne pour créer des QR-code à compléter

[Un listing plus](#) complet d'outils réalisés par le collectif Escape'n Games au format pdf.

La boîte à outils de la Dane : <https://dane.ac-lyon.fr/spip/Boite-a-outils>

Pour aller plus loin sur les jeux sérieux :

<https://padlet.com/pasmer74/jeuxserieuxressources>

Parcours M@gistere : [Utiliser les jeux numériques en classe](#)