



Fiche pédagogique

“Escape games” ou Jeux d’évasion

Présentation

“Le jeu d’évasion consiste la plupart du temps à tenter de s’échapper d’une pièce en un temps limité (généralement une heure) et se pratique habituellement en groupe, même si des concepts existent pour une seule personne.”

La plupart du temps par groupe de deux à cinq/six participants (bien qu’il existe des enseignes adaptées à des groupes plus grands), les joueurs doivent chercher des indices disséminés dans une ou plusieurs pièce(s), puis les combiner pour avancer dans la salle.

Le but est généralement de sortir d’une pièce (d’où le nom d’escape room), mais il peut aussi être d’apporter une solution à un autre problème, comme résoudre un meurtre ou trouver un trésor.

Certains jeux d’évasion sont construits autour d’une histoire, tandis que d’autres proposent une succession de jeux de logique déconnectés les uns des autres. Bien qu’adaptés à un large public, adolescents, familles ou seniors, les jeux d’évasion ont pour cœur de cible les 25-40 ans.” (Wikipedia, 2021)

Les jeux d’évasion font partie des “jeux sérieux : serious games” qui sont utilisés à de fins pédagogiques, professionnelles, thérapeutiques,

Établissements de l’EA qui témoignent sur des escapes games mis en place :

Lycée de St Herblain (contact : florent.dionizy@educagri.fr) :

- **Sujet** : notre point de départ était de présenter les projets écoresponsables de façon moins ennuyeuse dans un temps restreint, pour les entrants en seconde.

Nous avons balisé une matinée du mercredi avec la présentation des autres dynamiques du lycée (sport, Alesa...). Nous prenions un groupe de 15 à 20 élèves pendant 1 heure.

- **Objectif** : faire découvrir les différents projets des écoresponsables du lycée.
- **Mode opératoire** : on les enferme dans une salle et on leur met à disposition des éléments (mots à trouver) cachés dans la salle pour leur permettre de reconstruire un code leur permettant de sortir. Il faut trouver des mots cachés dans des objets (insolites, ils ont fait de la récup’).

Quand le groupe trouve tous les mots, on débloque l’enveloppe : descriptif du projet lu à haute voix.

Il a fallu réfléchir aux mots clés pour les projets. On a trouvé des objets, on a fait une malle pour notre escape game. 1 heure c’est très court mais c’est suffisant! il faut 15 min pour tout remettre en place! noter où sont cachés les mots ou infos.

- **Cela demande beaucoup de préparation en amont** : écrire le scénario et concevoir l’ensemble (pendant 6 mois), puis préparer les salles, le matériel, la logistique, le “timing”.
- **Le plus!** C’est intéressant parce que cela rend l’apprentissage actif! on fait des liens ensuite en cours.
- **Important** : cela a été conçu par les écoresponsables.



Lycée agricole de Tulles-Naves (contact : nathalie.maisonnas@educagri.fr) :

- **Public** : cela s'adresse à tout le lycée, sauf quelques classes,
- **Sujet** : sur les perturbateurs endocriniens, qu'est ce que c'est, où ça se trouve, qu'est ce que ça fait.
- **Durée** : une semaine complète, semaine du DD en novembre, du lundi au vendredi : une journée par niveau (3ème, 2nde etc....), sous forme de circuits et de compétitions, on a chronométré, réunion finale avec un lot de produits bio.
- **En parallèle** : les groupes étaient sur d'autres ateliers. 1 heure/ classe.

parfois le groupe est composé de la classe entière, parfois en deux groupes.

Les autres atelier : fabrication de dentifrice au coco et au charbon, fabrication de lessive, gel hydroalcoolique, déodorant

- **Mode opératoire** : l'escape game réparti sur trois salles : première salle avec petits cartons, avec organes pour montrer l'endroit où se trouvent les perturbateurs. Ensuite tunnel pour passer à une autre salle, des petits bouts de carton avec des lettres, il fallait décoder une phrase et dernière salle avec un rébus. Il fallait reconstituer les mots concernant les produits de la salle de bain. Nous avons fait des vidéos de youtube qui expliquent notre escape game et les ateliers. [retrouvez les ici](#)

Estelle au lycée agricole de Sées (contact : emmanuel.bossis@educagri.fr) :

on l'a pas encore fait. On a fait des tests.

- **Notre sujet** : Mission ODD (Objectifs du développement durable),
- **Mode opératoire** : c'est un escape game tout prêt, à télécharger avec les 17 ODD, cela dure 30 min. Les participants sont répartis en 4 groupes, chaque groupe doit résoudre des énigmes permettant de trouver un code permettant de sortir de la salle. Cet escape game est en ligne, à imprimer (référence dans la fiche).
- **Préparation en amont** : Cela demande du temps de préparation : préparer la salle, plastifier, préparer, comprendre l'espace game : ça prend une journée. Il faut faire attention au temps. Parfois les questions ne sont pas comprises, cela demande plus de temps. J'avais suivi une formation sur les escapes game. C'est pas si facile à mettre en place, parce qu'il faut savoir où on va. on va le faire sur une journée entière avec plusieurs groupes. Il faut bien faire attention, à bien s'organiser avant, et bien ranger après chaque groupe.

Discussion :

Véronique : je découvre, j'ai l'impression que cela demande une grande quantité de travail. C'est un sacré challenge. peut-être pas cette année.

Estelle : c'est pour cela qu'on a pris un escape game déjà tout prêt.

Nolwenn : j'en ai déjà fait des escapes game, en anglais. Combien de personnes pour encadrer?

Florent : en terme d'encadrement :

Un encadrant adulte (moi je suis le seul). ensuite grand groupe d'écos.



2 écos pour vérifier les enveloppes et 2 écos qui circulent pour vérifier que tout se passe bien => donc 5 personnes par groupe (entre 15 et 20). Aussi pour avoir le temps de ranger entre deux groupes (pas beaucoup de temps), donc c'est bien d'être un peu nombreux.

Si les gens ne trouvent pas, 2 écos peuvent aider, si le groupe est bloqué par rapport à un groupe qui va vite. On peut faciliter des étapes si nécessaire.

On l'a testé avec un public adulte, ça marche très bien. On prépare un escape game en virtuel. à suivre sur instagram

Mélodie : ça dépendait : coordination par un ancien éco et 3, 4 nouveaux : environ 3 ou 4 écos pour encadrer un groupe.

Estelle : on va être 2 pour 10 personnes, il faut suivre avec les réponses à côté, pour aider.

Loar : c'est bien quand c'est encadré par des écoresponsables, c'est bien que ce soit des "pairs", permet de créer du lien.

Florent : cela permet de créer un premier lien avec les anciens écos, voir aussi comment fonctionne la dynamique éco.

Arnaud : on peut choisir d'atteindre différents objectifs avec ce jeu. Le jeu doit être très en lien avec l'objectif. C'est une façon d'enseigner autrement.

Florent : le jeu c'est comme un chemin initiatique, pour accueillir les nouveaux (mais pas que), on peut y mettre beaucoup de fond, oui pour enseigner autrement. Il faut adapter la forme. on a travaillé sur le sensitif, il y a de l'émotion. On a travaillé aussi sur qu'est ce que l'on va retenir de ce moment-là? On pense à l'émotion, sans manipuler.

Mélodie : les profs qui accompagnaient les classes, plutôt observateurs. encadrante juste pour superviser l'ensemble. tout a été créé par les écoresponsables.

Pour en savoir plus et trouver des escapes games tout prêt sur internet

:

- Escape games sur les alternatives alimentaires : https://www.oxfammagasinsdumonde.be/agir/agir-dans-mon-ecole/jm-oxfam/anciennes-campagnes/cultivons-les-alternatives/escapegame/#.YBE_oNbjJNh
- Commerce équitable : la méditation du donut : <https://www.outilsoxfam.be/produits/260>
- Equilibre à table : https://reseau-idee.be/outils-pedagogiques/fiche.php?&media_id=5725&index=5&no_reload=632ae1fa_1
- Philaterriens pour sauver la planète : <https://www.decouvrirletimbre.com/wp-content/uploads/2019/10/PHILATERRIENS-Guide.pdf>
- des infos précises pour animer, mener un escape game au temps de la "continuité pédagogique" : <https://scape.enepe.fr/la-pedagogie-continue.html>



- escape game pour comprendre les objectifs du développement durable : <https://www.comprendrepouragir.org/produit/objectif-developpement-durable-planete-alerte/>

Bibliographie :

- >Jeu d'évasion. (2021, janvier 3). *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Page consultée le 08:27, janvier 3, 2021 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27%C3%A9vasion&oldid=178351354.
- >Escape game une nuit à la bibliothèque aux éditions Mango
- >Escape game 3 aventures chez Mango aussi