



## Animation d'un escape room pédagogique pour l'enseignement des langues

Chapitre 1: Préparer les élèves.....	3
Les choses à faire pour préparer les élèves au jeu.....	3
Soyez encourageant.....	3
Fixez des règles de base.....	4
Adoptez un ton positif.....	4
Rappelez d’aller aux toilettes avant le jeu.....	5
Avant le jeu.....	6
Préparation du sujet.....	7
Utilisez les leçons précédentes pour la préparation.....	7
Chapitre 2: Rendre un escape game inclusif.....	9
Mettre en œuvre un escape game inclusif.....	9
1. Pour commencer.....	9
2. Liste d’inclusion.....	10
3. Quelles adaptations peuvent être utiles pour quels besoins spécifiques ?.....	11
4. Faites des tests!.....	15
Chapitre 3: Immersion.....	17
Comment favoriser l’immersion des joueurs.....	17
Chapitre 4: Se préparer à devenir un maitre du jeu.....	23
Introduction.....	23
Maîtriser l’immersion.....	24
Maitrisez les mécaniques du jeu.....	27
Préparez le debriefing en amont.....	30
Facilitez votre propre vie (facultatif).....	31
Chapitre 5: S’occuper de la logistique.....	33
L’importance de la logistique dans l’éducation et dans les escape rooms.....	33
Ce dont vous aurez besoin.....	33

Planifier l'activité .....	35
Compétences utiles .....	36
Aménagement de la salle .....	37
Testez vos énigmes .....	38
Le jeu .....	38
Chapitre 6: Debriefing .....	41
Points à prendre en compte .....	41
Formes de débriefing .....	41
Durée du débriefing .....	42
Qui parle (le premier) .....	42
Aménagement de la salle de classe .....	43
Créer une ambiance propice au dialogue .....	43
Sujets de discussion .....	44
Retour de l'enseignant sur le comportement et les performances des élèves .....	46
Leçons tirées du jeu .....	46
Poursuite de l'utilisation et évaluation .....	47
Idées ou plans futurs .....	47
Références .....	48

# CHAPITRE 1:

## PRÉPARER LES ÉLÈVES

### Les choses à faire pour préparer les élèves au jeu

La préparation est sans aucun doute la clé de tout succès. Ce chapitre traitera des actions pour préparer les élèves au jeu. Cela aidera non seulement pour réduire le nombre d'erreurs possibles, mais aussi pour permettre aux élèves d'être plus confiants sur ce à quoi ils peuvent s'attendre et les aider à profiter pleinement de l'expérience.



### Soyez encourageant

Nous savons tous que les encouragements ont un impact important sur chacun d'entre nous.

Les enseignants jouent un rôle clé pour favoriser l'engagement et l'apprentissage des élèves en leur apportant soutien et motivation.



Avant le jeu, l'enseignant doit rappeler aux élèves l'importance du travail d'équipe en expliquant que cela peut aider à relever les défis plus efficacement. La meilleure façon pour les élèves de comprendre les avantages d'équipe est avant tout l'exemple des autres et la pratique. L'enseignant doit dire aux élèves que chacun d'entre eux possède des talents et des compétences uniques, et c'est pourquoi allier ces perspectives diverses peuvent les aider à trouver des idées intéressantes.

L'enseignant peut également inspirer les élèves grâce à des citations célèbres ou populaires. Par exemple, « Personne ne peut siffler une symphonie. Il faut tout un orchestre pour la jouer. » (H.E. Luccock), ou « Le talent fait gagner des matches, mais le travail d'équipe et l'intelligence font gagner des championnats. » (Michael Jordan). Il est essentiel que l'enseignant encourage les élèves à collaborer efficacement afin qu'ils participent activement et qu'ils apprécient l'expérience qui en résulte. Il faut également rappeler aux élèves qu'ils ne doivent pas avoir peur de faire des erreurs mais qu'il faut persévérer. Les énigmes peuvent sembler trop difficiles, voire impossibles à résoudre, surtout au début, mais les joueurs doivent faire de leur mieux pour progresser.

Pendant le jeu, les élèves ne pourront pas demander de l'aide ni parler directement à l'enseignant. Celui-ci observera leur évolution et leur donnera des indices lorsqu'il verra que cela fait longtemps qu'ils n'ont pas résolu des énigmes. L'enseignant pourra toutefois communiquer avec les élèves si cela fait partie d'un mécanisme de jeu spécifique, ou dans le cas où un élève se sent malade ou est blessé.

### Fixez des règles de base

Les règles de base définissent un ensemble de comportements attendus et de règles à respecter afin que les joueurs vivent une expérience immersive et que le déroulement ne soit pas interrompu. Il est très important de définir les règles de base clairement et fermement, tout en gardant un ton positif. Les élèves comprennent mieux lorsqu'on leur dit ce qu'il faut faire plutôt que ce qu'il ne faut pas faire.

### Adoptez un ton positif



L'enseignant doit utiliser des instructions affirmatives autant que possible. Au lieu de dire « Ne cassez pas le vase », il peut adopter un ton positif en disant « Le vase est fragile, faites attention ! », ou coller des autocollants sur les objets fragiles de la pièce.

Lorsque ce n'est pas possible, il est essentiel que l'enseignant explique comment les règles peuvent être bénéfiques pour le déroulement du jeu et pour leur propre

sécurité. Par exemple, il peut dire : « si vous voyez un autocollant rouge et rond ou s'il est écrit « ne pas toucher », vous ne devez pas le toucher » ou « ne montez pas sur les meubles car cela peut être dangereux et vous pourriez tomber ».

Il faut rappeler aux élèves qu'il n'y a pas d'éléments à détruire. Par exemple, il faut leur dire que si un tiroir ne s'ouvre pas, c'est peut-être parce qu'il n'est pas nécessaire de l'ouvrir, ou parce que les élèves doivent trouver un autre moyen de l'ouvrir que de tirer dessus.

En règle générale, les téléphones portables ou les montres intelligentes, également très utilisés par les élèves, ne peuvent pas être utilisés pendant le jeu. L'enseignant doit demander aux élèves de mettre leur téléphone en mode silencieux et de ranger leurs appareils afin de rester concentrés et orientés vers l'objectif.



Il doit également rappeler aux élèves de s'écouter activement les uns les autres afin de trouver une solution, d'essayer de rester ouverts d'esprit et de respecter les opinions et les idées des autres élèves, même s'ils ne sont pas d'accord.

### Rappelez d'aller aux toilettes avant le jeu

Avant le début du jeu, l'enseignant doit rappeler aux élèves d'utiliser les toilettes avant d'entrer. Une fois l'aventure commencée, ils ne peuvent être excusés.

## Avant le jeu

Le travail d'équipe et la communication sont les clés pour terminer un escape room. Si un enseignant souhaite préparer les élèves à cette expérience, il peut leur recommander de regarder cette vidéo de Mark Rober avant le jeu (« 10 astuces pour gagner un escape room ») :



<https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>

Voici les grandes lignes pour bien préparer les élèves à jouer à un escape game.

1. Il ne fait aucun doute qu'en pensant à l'escape game la veille, les élèves se sentiront excités. Conseillez-leur de bien se reposer en leur expliquant que **le sommeil aide le cerveau à traiter et à retenir les informations** et qu'il donne également l'énergie nécessaire pour rester concentré sur le jeu.
2. Les élèves ne doivent pas manger de nourriture déséquilibrée surtout la veille des examens et des tests. Il en va de même pour l'escape game. Les étudiants doivent manger un repas équilibré, comme des fruits et légumes frais, accompagnés de protéines et de graisses saines pour **nourrir leur cerveau**.
3. En ce qui concerne les vêtements que les élèves doivent porter pendant l'escape game, il faut leur conseiller de porter des **vêtements confortables**.

Cela peut prévenir les blessures. Il faut également souligner qu'en portant des vêtements confortables, les élèves ne se sentiront pas limités pendant le jeu et seront en mesure de terminer toutes les tâches, même celles qui impliquent des capacités physiques.

4. Il faut **définir le contexte car cela rendra le jeu plus réaliste et immersif.**

Les élèves doivent être informés s'ils doivent préparer quoi que ce soit en amont.

## Préparation du sujet

L'enseignant peut donner des devoirs aux élèves afin qu'ils fassent la préparation à la maison. Lorsque les élèves se préparent à l'avance, ils sont plus investis dans le sujet et plus engagés dans le processus d'apprentissage. De cette façon, ils sont plus susceptibles de participer au jeu et de rester concentrés. Il est extrêmement utile que l'enseignant assigne des devoirs qui font appel aux connaissances antérieures de l'élève afin de les relier au sujet. Ceci est particulièrement important si l'enseignant demande aux élèves de mobiliser des connaissances préalables au jeu pour une énigme (voir Outil - [Out-of-the-room-knowledge.pdf](#)). Les devoirs doivent être courts pour ne pas décourager les élèves. Par exemple, si le thème de l'échappée game est lié à l'histoire, l'enseignant peut donner aux élèves des devoirs pour faire des recherches sur les plus grands souverains du monde. Une bonne façon de se préparer au sujet peut être la diffusion par l'enseignant d'une vidéo. Le jour même, l'enseignant peut montrer aux élèves des objets en rapport avec le contenu du jeu, ce qui les amènera à découvrir le sujet. Dans l'ensemble, l'enseignant doit insister sur l'importance de la préparation, indiquer quelles compétences seront mises en pratique, quelles connaissances seront acquises et utilisées, et comment cela les aidera pour la suite du programme. En dehors de toutes les tâches des élèves, il incombe à l'enseignant de motiver et d'inspirer ses élèves pour qu'ils s'amuse.

## Utilisez les leçons précédentes pour la préparation

Students often regard classes to be isolated units, each having different content. Having a quiz after each lesson helps them to get a recap of everything they have learnt. It can also be an introduction to the next class that might help them get familiar with the most relevant elements and connect them with other subjects.



Les élèves considèrent souvent les cours comme des unités isolées, chacune ayant un contenu différent. L'organisation d'un quiz après chaque leçon leur permet de récapituler tout ce qu'ils ont appris. Il peut également s'agir d'une introduction au cours suivant, qui peut les aider à se familiariser avec les éléments les plus pertinents et à les relier à d'autres sujets.

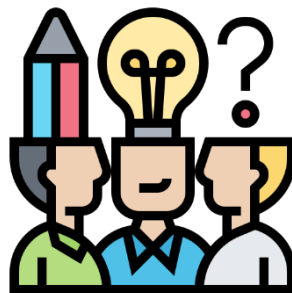
Par rapport à l'apprentissage traditionnel qui tend souvent à être limité dans sa structure, l'apprentissage par le jeu motive et encourage les élèves qui acquièrent de nouvelles compétences ou développent celles qu'ils possèdent déjà d'une manière à la fois amusante et bénéfique pour eux. Avant de jouer à un véritable escape game, les élèves doivent avoir l'occasion de s'exercer. Diverses plateformes interactives telles que Kahoot ou Quizizz peuvent être incorporées dans la classe pour faire voir aux élèves différentes perspectives sur un certain sujet ou les voir prendre des décisions à un moment précis dans un cadre auquel ils ne sont pas habitués. L'enseignant peut utiliser du matériel prêt à l'emploi trouvé sur ces plateformes ou créer le sien afin de préparer les élèves à un escape game. L'enseignant peut utiliser du texte, des enregistrements audio, des couleurs, et connecter autant de sujets que nécessaire pour fournir une expérience basée sur le jeu. Il peut répartir la classe en plusieurs groupes afin de promouvoir le travail d'équipe qui sera nécessaire une fois l'escape game réel terminé. Il est important que l'enseignant crée des groupes équilibrés si certains élèves ont des difficultés d'apprentissage, ce qui sera expliqué en détail dans le chapitre sur l'inclusion. Quizizz peut contenir la plupart des éléments d'un escape game : travail d'équipe, énigmes, mystères, faits, et tout cela peut être limité dans le temps, ce qui renforce l'excitation et l'engagement des élèves. L'enseignant peut également utiliser des escape games en ligne afin de voir comment les élèves font face aux énigmes et comment ils répartissent le temps dont ils disposent. Les élèves peuvent se familiariser avec le concept d'un escape game s'ils n'y ont jamais joué auparavant et, de cette façon, ils n'auront pas l'impression de sortir de leur zone de confort. Par conséquent, l'enseignant peut avoir un aperçu de tous les défauts et des réactions positives qu'il pourrait obtenir de ses élèves.

## CHAPITRE 2:

# RENDRE UN ESCAPE GAME INCLUSIF

### Mettre en œuvre un escape game inclusif

Ce chapitre présente comment un escape game peut être rendu inclusif pour tous les élèves.



Il se concentre sur les élèves qui ont des besoins spécifiques, des phobies, des traumatismes ou des troubles émotionnels et explique comment adapter le jeu pour qu'ils se sentent pleinement inclus et en sécurité tout au long de l'expérience.

L'objectif n'est pas de rendre les activités plus faciles, mais plutôt de supprimer les obstacles qui pourraient empêcher ces élèves d'avoir le même accès à l'escape room que leurs camarades.

### 1. Pour commencer

La première chose à faire lorsque vous savez que certains de vos élèves ont besoin d'adaptations est de dresser une liste exhaustive de toutes les difficultés de vos élèves. Cela inclut les troubles spécifiques de l'apprentissage, les déficiences sensorielles, les troubles émotionnels, les phobies, les traumatismes et toute autre condition qui pourrait générer des besoins spécifiques.

Si vous n'êtes pas sûr, la chose la plus simple à faire est de leur demander quelles sont les tâches pour lesquelles ils peuvent avoir des difficultés dans leur vie

quotidienne. Ces difficultés peuvent concerner les manipulations, la lecture, l'écriture, la parole, l'écoute, la gestion du temps, les déclencheurs de phobies ou de traumatismes, etc.

Une fois que vous avez une liste des besoins de vos élèves, vous pouvez préparer un plan de répartition des équipes en fonction des forces et des faiblesses de chaque élève afin de vous assurer d'avoir des équipes homogènes. Vous pouvez également envisager de donner à chaque étudiant un rôle spécifique dans l'équipe si vous estimez que c'est absolument nécessaire pour favoriser une collaboration efficace au sein du groupe. Ces rôles doivent bien sûr être cohérents avec le scénario que vous utilisez pour le jeu.

## 2. Liste d'inclusion

En fonction des difficultés de vos élèves, vous devrez préparer quelques listes avant le jeu. Elles vous permettront de vous assurer que votre jeu est conçu et mis en œuvre de la manière la plus inclusive possible pour vos élèves. Elles varieront d'une classe à l'autre puisqu'elles seront personnalisées en fonction des besoins de vos élèves.



Tout d'abord, établissez une liste du matériel que vous utilisez. Par exemple, elle peut compter les éléments suivants :

- Des serrures suffisamment grandes pour être utilisées par des élèves atteints de dyspraxie ;
- Une qualité suffisante du matériel audio pour les élèves malentendants ou souffrant de troubles de la parole ;
- Un texte écrit dans une police inclusive, sans empattement (dit « sans serif »), de taille 12 au minimum, avec un interligne de 1,5.

Il est également possible d'établir une liste sur la pièce dans laquelle le jeu se déroule. Elle peut par exemple identifier la nécessité d'avoir :

- Un espace suffisant pour permettre aux élèves atteints de dyspraxie ou à mobilité réduite de se déplacer ;
- Au moins une fenêtre pour éviter de déclencher d'éventuelles phobies chez les participants ;
- Une bonne acoustique pour assurer une bonne perception des sons pour les élèves malentendants.

Enfin, vous pouvez établir une dernière liste portant sur les processus que vous mettez en place. Cette liste pourrait s'assurer que :

- Les règles sont établies clairement dès le départ et rappelées par différents éléments dans la salle (liste des règles, autocollants « ne pas toucher », etc.) pour éviter les difficultés de mémorisation ;
- La bonne gestion du temps est favorisée par une horloge numérique au mur pour faciliter sa lecture aux élèves qui ont des difficultés à lire l'heure ;
- Le rôle du maître du jeu et la procédure par laquelle les élèves seront contactés ont été expliqués pour éviter de déclencher des réactions d'anxiété.

### 3. Quelles adaptations peuvent être utiles pour quels besoins spécifiques ?

Voici une liste des difficultés les plus courantes que les élèves peuvent rencontrer, avec des adaptations possibles pour assurer une mise en œuvre inclusive de l'expérience de jeu :

#### **Difficultés de lecture**

Pour les élèves qui ont des difficultés de lecture, il est important que le matériel que vous produisez pour l'escape game soit conçu dans une police et un format inclusif. Par exemple, vous pouvez utiliser la police Open Sans, en taille 12 (14 pour les titres) et avec un interligne de 1,5. Le texte doit être aligné à gauche, et il faut éviter les caractères italiques et soulignés.

## Color Contrast Checker

Calculate the contrast ratio of text and background colors.

Text color: #112A46

Background color: #ACC8E5

Contrast: 8.42 Very good ★★★★★

Small text ★★★ Large text ★★★

Good contrast for small text (below 18pt) and great contrast for large text (above 18pt or bold above 14pt). [Click to enhance](#)

Quote n. 4

When hungry, eat your rice; when tired, close your eyes.  
Fools may laugh at me, but wise men will know what I mean.

Lin-Chi

<https://coolers.co/contrast-checker/112a46-acc8e5>

Quand vous imprimez des textes, assurez-vous que le papier est assez épais, surtout si vous imprimez en recto-verso, afin d'éviter tout problème pour les élèves qui ont des difficultés de lecture.

### Difficultés d'écriture

Lorsqu'une énigme est axée sur l'écriture, veillez également à fournir du matériel adapté si nécessaire. Donnez suffisamment d'espace aux élèves pour écrire et gardez à l'esprit le thème de grammaire ou de vocabulaire sur lequel vous avez choisi de travailler. Il vaut mieux ne pas pénaliser les élèves s'ils font des erreurs sur des mots ou des points qui ne concernent pas directement le thème de votre énigme.

Si les joueurs doivent écrire un code et qu'ils ont mélangé certaines lettres, comme c'est souvent le cas pour les élèves dyslexiques, vous pouvez également intervenir en tant que maître du jeu pour vous assurer qu'ils ne perdent pas de temps parce qu'ils ont mis un "b" à la place d'un "p" alors qu'ils ont compris le sens de l'énigme, par exemple.

## Difficultés de motricité

Si vos élèves ont des difficultés motrices, vous devrez probablement discuter du matériel avec eux avant d'organiser l'activité. Il se peut que vous deviez leur fournir des stylos, des règles ou des cadenas spécifiques à la place des stylos traditionnels, afin qu'ils puissent saisir les objets sans difficultés supplémentaires. Pour les élèves à mobilité réduite, l'adaptation peut consister à tester les décors de la pièce sans décorations ni éléments d'énigme avant le jeu et à leur demander s'ils peuvent se déplacer facilement dans l'espace. Veillez également à ce que tous les objets soient à une hauteur accessible à tous les élèves, quelle que soit leur taille ou s'ils se déplacent en fauteuil roulant.

## Difficultés en maths

Comme les énigmes de ce projet concernent l'apprentissage des langues, on pourrait penser que les difficultés mathématiques ne sont pas pertinentes dans ce cas. Cependant, certains élèves peuvent avoir des difficultés à lire l'heure sur une horloge analogique, à se concentrer sur des opérations mathématiques tout en parlant dans une langue étrangère, ou à reconnaître des modèles et des séquences mathématiques. Essayez d'utiliser le moins possible de tâches liées aux mathématiques, fournissez une calculatrice et veillez à ce qu'elles soient adaptées afin de ne pas interférer avec les tâches d'apprentissage de la langue sur lesquelles le jeu doit se concentrer. Pour cela, vous pouvez discuter avec les professeurs de mathématiques des élèves, leurs parents ou même les élèves eux-mêmes pour repérer les tâches à éviter.



## Difficultés du langage oral

Pour les élèves souffrant de troubles de la parole, les tâches d'expression orale et d'audition peuvent poser quelques difficultés. Afin d'adapter votre jeu à ceux qui ont des difficultés d'écoute, vous devez vous assurer que la qualité de tout le matériel audio est bonne, y compris l'appareil que vous pourriez utiliser pour communiquer avec les élèves en tant que maître du jeu. Assurez-vous que l'acoustique de la salle est suffisamment bonne pour qu'aucun écho ou bruit ne vienne perturber la

communication, et demandez à vos élèves de s'exprimer clairement lorsqu'ils s'adressent les uns aux autres afin que chacun puisse participer de manière égale. Pour ceux qui ont des difficultés de production de la parole, offrez un espace sûr à tous vos élèves afin qu'ils ressentent moins de pression lorsqu'ils parlent. Comme il y a déjà une certaine pression dans le jeu lui-même, il serait peut-être préférable de ne pas noter leurs compétences oratoires à ce moment-là. S'ils font une erreur, ne les interrompez pas pour qu'ils la corrigent immédiatement, car cela pourrait les décourager et les rendre plus réticents à prendre à nouveau la parole. Prenez des notes pour le débriefing et faites des commentaires généraux sans pointer du doigt les élèves qui ont fait des erreurs.

### **Difficultés sensorielles**

Les difficultés sensorielles qui pourraient être les plus fréquentes dans les jeux sont les difficultés visuelles et auditives. Pour les élèves ayant une déficience visuelle, les adaptations pour les élèves ayant des difficultés de lecture s'appliquent également. Un autre point important est de veiller à avoir un éclairage correct. Bien que les escape games tamisent souvent les lumières pour créer une atmosphère mystérieuse, nous ne conseillons pas de le faire si certains élèves ont une déficience visuelle, car cela leur créerait une difficulté supplémentaire pour lire. L'utilisation du braille pour les élèves souffrant d'une grave déficience visuelle comme alternative au texte écrit est également un excellent moyen de les inclure. Pour les élèves malentendants, vous pouvez appliquer les conseils donnés pour les élèves ayant des difficultés d'écoute. Si vous et vos élèves utilisez la langue des signes ou la parole codée, cela facilitera également leur participation aux activités. L'utilisation de symboles visuels ou de transcriptions pour aider à la compréhension du contenu audio est également une bonne idée. Pour les élèves qui utilisent des appareils auditifs ou des implants cochléaires, certains outils peuvent également être connectés à leurs appareils, tels qu'une boucle d'induction ou des microphones Bluetooth qui pourraient être utilisés pour améliorer la communication avec leurs camarades.

## Phobies, traumatismes, troubles émotionnels

Les déclencheurs de phobies, de traumatismes ou de troubles émotionnels étant très nombreux, il est crucial de demander à l'avance à vos élèves s'ils en souffrent et, le cas échéant, quels éléments pourraient déclencher une crise. Par exemple, afin d'éviter les déclencheurs d'anxiété, assurez-vous qu'il n'y a pas de son ou de musique stressante pendant le jeu, expliquez très clairement les processus dès le début afin qu'ils ne soient pas surpris par, par exemple, le bruit du maître de jeu lorsqu'il contacte les joueurs. Pour les élèves qui ont un traumatisme lié à un certain type de bruit ou de contact physique, veillez à les éviter dans votre jeu. La même règle s'applique aux élèves qui ont des phobies telles que les clowns, l'obscurité, les araignées, etc.

### 4. Faites des tests!

La phase de test doit être abordée avec des élèves de tous profils. Cela signifie que si vous avez pris en compte tous les besoins de vos élèves, ils devraient pouvoir se sentir en sécurité et motivés tout au long de l'expérience, tout comme leurs camarades. Bien sûr, lors de votre premier test, vous remarquerez peut-être que vous avez oublié de faire une adaptation pour certains de vos élèves. C'est normal et ce sera un bon enseignement pour les jeux que vous créerez à l'avenir.

Lorsque vous jouez pour la première fois avec des élèves, dites-leur dès le début que vous cherchez à améliorer le jeu et à le rendre aussi inclusif que possible. Montrez-leur que leurs commentaires seront appréciés et donnez-leur quelques points sur lesquels se concentrer, surtout si ce sont eux qui ont exprimé un besoin spécifique dont vous avez essayé de tenir compte dans votre jeu. Si vous pensez que cela peut aider, donnez-leur un formulaire d'évaluation avant qu'ils ne jouent au jeu, afin qu'ils sachent quels éléments évaluer.

Une fois le jeu terminé, rassemblez vos élèves pour le débriefing et prévoyez un moment pour discuter des besoins spécifiques. Cette discussion peut inclure les élèves qui n'ont exprimé aucun besoin, afin de les sensibiliser à ce qu'ils pourraient également faire pour éviter de mettre leurs camarades mal à l'aise.



Enfin, tous ces retours vous aideront à améliorer votre jeu et à mieux comprendre les difficultés auxquelles vos élèves sont confrontés dans leur expérience d'apprentissage quotidienne, pas seulement lors des escape games !

# CHAPITRE 3:

## IMMERSION

### Comment favoriser l'immersion des joueurs



L'immersion des élèves est essentielle pour profiter pleinement de l'escape room. Plusieurs aspects doivent être pris en compte pour tirer le meilleur parti de l'escape room et que les élèves apprécient non seulement les énigmes mais aussi tous les aspects de l'activité. Il est extrêmement important de prêter attention aux différents détails qui permettent à nos élèves de se sentir impliqués dans le jeu. Cependant, les enseignants doivent prêter attention à la diversité, en analysant les besoins non seulement de l'ensemble du groupe mais aussi ceux de chaque élève. Pour réussir dans cette tâche, il est vivement recommandé de lire le chapitre sur l'inclusion de ce guide, en accordant une attention particulière à l'explication relative aux phobies et traumatismes.

Vous trouverez ci-dessous une explication détaillée de certains aspects à prendre en compte lorsque les enseignants décident de créer un escape room dans leur classe.

#### **Le scénario**

Un scénario intéressant et de qualité est la base d'une expérience réussie dans les escape rooms. Tant le scénario que les différentes énigmes doivent être adaptés à différentes variables : l'âge des élèves, leur évolution, leur développement cognitif et émotionnel, leurs propres intérêts et goûts, etc. Il faut également tenir compte du niveau des élèves, en adaptant les différentes activités et énigmes. Il est essentiel de créer un fil conducteur qui relie chaque énigme et activité, afin que l'ensemble du jeu ait un sens. Quelques exemples de scénario intéressant pourraient être un

escape room dans la Rome antique, ou dans l'Angleterre du 19ème siècle (par exemple les livres de Charles Dickens).

## **Le lieu**

L'escape room doit être organisé dans un espace approprié, en tenant compte des possibilités de l'école ou de l'académie. Vérifiez combien de salles vous pouvez utiliser, ainsi que leurs caractéristiques. Vous pouvez utiliser non seulement la salle de classe, mais aussi le laboratoire, le gymnase ou la salle de musique s'ils sont disponibles. Une fois les différents lieux choisis, organisez les énigmes dans chaque pièce. Par exemple, si l'escape room est lié au sujet de la géographie, chaque pièce peut être un pays différent avec des énigmes liées à ce pays. Il est également essentiel de disposer d'un plan d'évacuation d'urgence dans chaque salle pour garantir la sécurité des élèves en cas de problème. Il est possible que chaque salle ait un mobilier différent : vous devez prendre ce critère en compte, et pourquoi pas en tirer parti en utilisant ces différentes configurations pour rendre l'expérience plus intéressante. Par exemple, s'il y a des casiers, ils peuvent être utilisés pour cacher des indices à l'intérieur. N'oubliez pas que les différentes salles doivent avoir suffisamment d'espace pour que vos élèves puissent se déplacer sans interférer avec les expériences des autres groupes. Assurez-vous que la salle est équipée de tout ce dont les élèves auront besoin pour l'expérience, y compris les énigmes, les indices, les appareils électroniques et tout ce qu'ils vont utiliser. C'est essentiel pour que l'immersion ne soit pas interrompue.

## **Le décor**

L'enseignant doit prendre le temps de réfléchir à différentes façons de décorer et de préparer les salles afin que les élèves puissent profiter pleinement de l'expérience. En outre, les élèves peuvent participer à la décoration, en créant différents éléments lors des cours précédents ou même en apportant certains objets à l'école. Les décorations doivent être en phase avec le thème de l'escape room afin de créer une atmosphère qui permette aux élèves de s'immerger dans l'expérience. Les décorations peuvent également être utilisées pour cacher la caméra du maître du jeu. Ces décorations peuvent être réalisées à l'aide de différents objets ; par exemple, si l'escape room a pour thème Halloween, des toiles d'araignée, une paire

de candélabres ou de vieilles photos accrochées au mur peuvent être utilisées comme décorations appropriées. Certaines décorations peuvent également servir d'indices ou d'objets que les élèves devront trouver pour résoudre une énigme.



### La musique

Une playlist adaptée et de qualité est essentielle à l'immersion des élèves. La musique doit être en phase avec le thème de l'escape room. Si le thème est Halloween, vous pouvez utiliser une musique effrayante ou des bruits de pas et des sons plaintifs. Toutefois, le volume ne doit pas être trop fort, afin que les élèves puissent parler normalement. Essayez de ne pas utiliser de musique connue car les élèves pourraient se déconcentrer en écoutant une chanson qu'ils connaissent.

### L'odeur



L'odeur de la pièce peut être un facteur important pour que les élèves se plongent dans l'expérience de l'escape room. N'utilisez pas une odeur trop forte car cela pourrait distraire les élèves et les empêcher de se concentrer. Gardez à l'esprit que les odeurs utilisées doivent être agréables et doivent avoir un point commun avec le thème de l'escape room. Par exemple, si l'escape room est basée sur le monde arabe, une sorte d'encens peut être utilisée pour créer une atmosphère plus réaliste. Ainsi, les élèves sentiront l'odeur typique des rues et des marchés arabes, ce qui peut être utile pour les encourager à apprécier l'expérience.

## La luminosité

La luminosité peut grandement contribuer à immerger les élèves dans l'expérience. L'intensité de la lumière est importante pour créer une atmosphère adéquate. L'enseignant peut utiliser différentes quantités de lumière en fonction de la zone de la salle, en fournissant différentes lampes ou même des torches ou des bougies. Par exemple, si l'escape room se déroule dans le monde arabe, l'enseignant peut placer quelques bougies disposées autour de la salle de classe. En revanche, si l'escape room est basé sur l'espace et les galaxies, il y aura y avoir quelques néons placés à différents endroits de la classe. L'enseignant doit s'assurer que la quantité de lumière n'est pas un problème dans le déroulement du jeu, en vérifiant que les élèves peuvent voir et résoudre correctement les différentes énigmes.

## Les costumes

Une autre bonne option pour plonger les élèves dans l'expérience de l'escape room est de porter des déguisements. L'enseignant et les élèves peuvent porter des costumes en rapport avec le thème du jeu. L'enseignant peut également demander à certains de ses collègues de se déguiser et de participer à l'expérience. Ces autres enseignants peuvent être là en tant que personnages non joueurs pour des énigmes spécifiques. Par exemple, dans certaines énigmes, les élèves devront trouver un personnage qui leur donnera un code clé (une phrase, un mot, etc.) et ce personnage leur donnera un indice pour la suite. Il est possible que les costumes soient créés au cours des leçons précédentes. L'enseignant peut donner aux élèves du matériel pour fabriquer leurs propres costumes. Par exemple, si l'escape room est basé sur l'Empire romain, les élèves peuvent fabriquer un casque romain avec du papier d'aluminium. Ils peuvent également créer une épée en carton ou en mousse.



## Les aides visuelles et technologiques

De nos jours, les gens sont habitués à recevoir un stimulus visuel continu. Nous passons beaucoup de temps à regarder nos téléphones portables, à regarder la télévision ou à jouer à des jeux vidéo. Le stimulus visuel fait partie de notre vie quotidienne et il semble être un bon vecteur de motivation et d'engagement. Ainsi, l'enseignant peut créer des supports visuels à l'aide de différentes applications ou programmes (Genially, Canva, PowerPoint, etc.). Il peut également créer des diapositives pour expliquer les instructions des différentes énigmes, par exemple. En outre, certaines énigmes interactives peuvent être créées sur une tablette ou un ordinateur portable, car elles sont plus attrayantes pour les élèves. Les supports visuels peuvent aider les élèves à s'immerger dans le jeu car ils ont l'habitude de les voir tous les jours.



## Le maître du jeu

Cette figure de proue est essentielle lorsqu'on parle d'immersion des élèves. Il est généralement représenté par l'enseignant, bien que ce dernier puisse créer un maître de jeu virtuel. Par exemple, si l'escape room s'inscrit dans la lignée de la découverte de l'Amérique, le professeur peut créer un Christophe Colomb virtuel qui parle aux élèves, leur expliquant les règles de l'escape room et leur donnant un certain contexte historique. Ce personnage peut être utile pour expliquer les instructions et guider les élèves, en les aidant lorsqu'ils se sentent perdus dans une énigme. Cependant, il est important de tenir compte du fait que la présence du maître du jeu ne doit pas être remarquée, afin que le jeu reste immersif. Pour

favoriser cette immersion, il est préférable que le maître du jeu se trouve dans une autre pièce et puisse observer ce qui se passe à l'aide d'une caméra, ou qu'il soit caché derrière un paravent pour que les élèves ne le voient pas.

### Les puzzles et énigmes

Les différentes énigmes et puzzles que les élèves doivent résoudre doivent être liés au sujet tout en suivant le fil conducteur de l'escape room. Par exemple, si l'action se déroule dans l'Égypte ancienne, des manuscrits en papyrus, des hiéroglyphes ou des clés anciennes peuvent être utilisés. Les enseignants doivent également noter qu'il est essentiel que les élèves trouvent des objets faciles à manipuler. Sinon, les élèves peuvent se sentir frustrés ou démotivés et se désengager du jeu.

Les enseignants peuvent également utiliser des microcontrôleurs (Arduino/Raspberry), qui pourraient permettre au créateur de « cacher » des mécanismes de jeu complexes sans nuire à son budget ou à la conception de la salle. On pourrait par exemple les utiliser pour simuler de la magie ancienne, comme le folklore fantastique du roi Arthur ou de la mythologie grecque, ou pour simplifier de lourdes manipulations technologiques.



### La pré-information

Les enseignants doivent préparer quelques leçons en amont pour expliquer aux élèves le contexte et les instructions générales de l'escape room. Cela peut les préparer à l'expérience. Pour plus d'informations sur la préparation, veuillez consulter la première partie de ce guide sur les « choses à faire pour préparer vos élèves ».

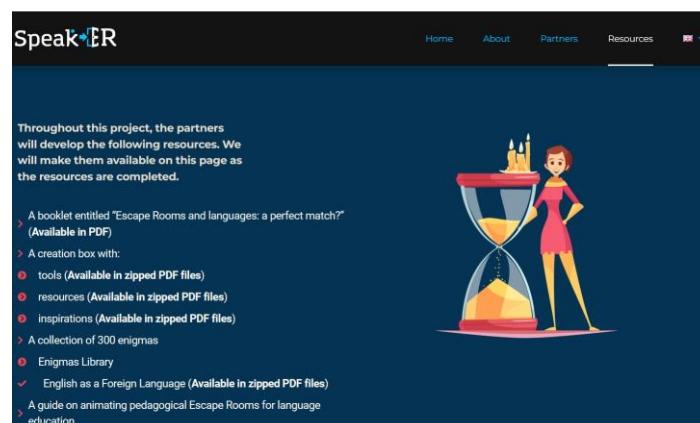
# CHAPITRE 4:

## SE PRÉPARER À DEVENIR UN MAÎTRE DU JEU

### Introduction

Qu'est-ce qu'un maître du jeu ? Si vous avez lu les ressources précédentes de ce projet, il y a de fortes chances que vous ayez déjà rencontré ce terme. Vous connaissez peut-être même déjà la réponse.

Les maîtres du jeu sont des organisateurs, des arbitres et des modérateurs de jeux. Ils accueillent, guident et aident les joueurs tout en s'intégrant au jeu ou en restant discrets pour maintenir l'immersion des joueurs. Après la partie, ils débriefent et clarifient les doutes qui subsistent avec les joueurs. Les maîtres du jeu font partie de la catégorie des personnages non joueurs (PNJ). Pour en savoir plus, consultez l'outil correspondant « personnage non joueur » dans la boîte de création d'échappée du projet, disponible [ici](#). Vous y trouverez également deux autres ressources sur le sujet, à savoir « Le maître du jeu et le scénario » et « Les maîtres du jeu et les enseignants ».



<https://speakerproject.eu/resources/>



Si vous êtes un enseignant cherchant à créer votre propre escape room pédagogique, vous pourriez assumer à la fois les rôles de concepteur et de maître du jeu. Dans les jeux commerciaux, ces deux rôles sont souvent, voire toujours, assumés par des personnes ou des équipes différentes.

Dans cette partie du guide, nous répondons à la question : quel est le rôle du maître du jeu et comment s'y préparer ? La liste fournie comprend toutes les étapes à suivre si vous êtes uniquement le maître du jeu. Par conséquent, si vous êtes également le concepteur du jeu, certaines parties peuvent être redondantes.

## Maîtriser l'immersion

On pourrait s'attendre à ce que l'aspect immersif du jeu soit entre les mains du concepteur du jeu. Ce n'est que partiellement vrai. Même avec un escape room parfaitement conçu pour l'immersion, la performance du maître du jeu est d'une grande importance. Vous découvrirez ci-dessous pourquoi et comment maîtriser votre partie du processus d'immersion.

### 1. Tester un escape game commercial

Se préparer à devenir un maître du jeu commence de la même manière que se préparer à le créer : vous devez essayer un escape game commercial.

Si vous avez créé l'escape room auquel vous allez jouer, il y a de fortes chances que vous ayez déjà effectué cette étape. Cependant, avez-vous prêté attention au rôle du maître du jeu ? Avez-vous remarqué ce qu'il faisait et comment il le faisait ? Là encore, il n'y a pas de meilleur moyen de comprendre le rôle et l'importance du maître du jeu que de le vivre soi-même. La plupart du temps, si le maître du jeu est bien intégré dans le jeu, vous ne vous rendez pas compte de sa présence ou de son influence sur le déroulement de votre partie en jouant. Au mieux, vous penserez que les indices donnés font partie de la pièce. Voici un exemple d'une bonne intégration : votre escape room se déroule dans un contexte futuriste. Au fur et à mesure que les joueurs dévoilent l'intrigue, vous communiquez par SMS sur un écran d'ordinateur avec une intelligence artificielle (IA) personnalisée. Toute la narration, la communication et les indices passent par la « voix » de l'IA. Ainsi,

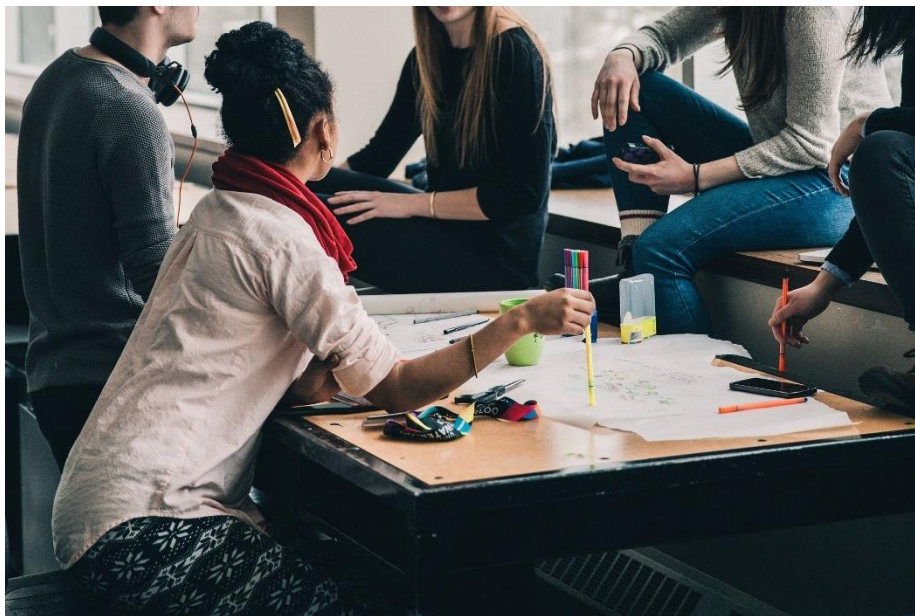
lorsqu'un indice est nécessaire, ce n'est pas une entité étrangère à l'environnement du jeu qui le donne, mais un personnage du jeu. L'immersion reste intacte.

Au contraire, si le maître du jeu n'est pas bien intégré dans le déroulement du jeu, vous le remarquerez immédiatement, que vous soyez un joueur expérimenté ou non. Sur une note positive, l'expérience d'une partie avec un maître du jeu épouvantable vous donnera des idées sur ce qu'il faut éviter dans votre propre configuration.

Discutez avec votre maître du jeu lors de votre session de débriefing. Demandez-lui comment les autres participants résolvent habituellement les énigmes auxquelles vous avez été confronté et de vous faire part des commentaires habituels des gens sur la salle. Demandez à quel moment du jeu les gens ont besoin d'indices : vous avez peut-être trouvé un objet avec lequel les gens ont généralement du mal, etc.

## 1. Connaissez vos joueurs

Si vous êtes l'enseignant de la classe, vous avez un avantage : vous connaissez vos joueurs, leur niveau, leur âge, leur comportement, leurs difficultés, leurs intérêts, leurs troubles, ainsi que la dynamique de la classe et les relations entre les élèves.



Même si vous ne connaissez pas les élèves avant le jeu, l'environnement vous donne quand même un avantage : vous avez accès aux dites informations. Demandez donc à leurs enseignants.

L'un des points de contrôle les plus importants concerne les besoins spécifiques. Vous pouvez revenir au deuxième chapitre de ce guide pour plus d'informations concernant l'adaptation des salles. En tant que maître du jeu, vous jouez un rôle dans l'accessibilité et l'inclusivité globales de la salle. Vous devrez communiquer avec les élèves de manière à ce qu'ils se sentent inclus. Parlez clairement, soyez attentif aux réactions de vos élèves et n'hésitez pas à répéter si vous le jugez nécessaire.

De manière générale, la connaissance de vos interlocuteurs est utile pour anticiper leurs réactions. Pour en savoir plus, consultez le document « Cadre et feuille de route pour la création d'escape room dans l'enseignement des langues » du projet SpeakER, ainsi que l'outil « Fiche de profil de l'élève vérifiée » inclus dans [la boîte de création](#).

## 1. Préparer un discours d'introduction

Le discours d'introduction n'est pas seulement un moyen d'expliquer le concept et d'établir les règles. C'est aussi la première partie du jeu, et elle a un impact important sur l'immersion de vos joueurs.



Il doit être divisé en trois étapes et contenir d'abord :

- l'objectif (« Trouver un moyen de sortir de la pièce ») ;
- les règles du jeu (« Ne pas grimper », « Ne pas utiliser la force », « Ne pas toucher les éléments marqués par un ruban rouge. », etc.). Reportez-vous à l'outil « Règles - jeux et sécurité » dans la boîte de création pour plus d'informations ;
- la narration : présentez l'histoire, les personnages (s'il y en a), la mission, les rôles des joueurs, etc. Vous pouvez même cacher quelques indices dans

vos discours. Globalement, votre discours d'introduction doit donner l'ambiance de toute la partie et ne doit pas être négligé.

Cependant, veillez à ce qu'aucune des informations fournies pendant le discours d'introduction n'induisse les joueurs en erreur. Par exemple, évitez de donner une règle du jeu sous couvert d'une blague : si les joueurs essaient de la respecter, ils risquent de rencontrer des difficultés pendant le jeu et de se sentir frustrés.

Si le thème le permet, le mieux est de s'habiller en conséquence.

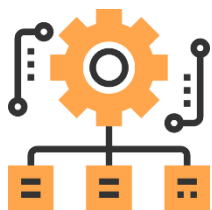
Enfin, pour renforcer encore l'immersion, intensifiez votre jeu d'acteur. Répétez votre texte comme si vous prépariez une représentation théâtrale. Entraînez-vous devant vos collègues.

Reportez-vous à la partie 3 de ce guide pour plus d'informations sur l'importance de l'immersion dans un escape game.

## Maitrisez les mécaniques du jeu

Dans cette partie, nous laissons de côté le processus d'immersion pour nous plonger dans la connaissance du jeu. Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction de cette partie, le maître de jeu est là pour organiser, arbitrer et modérer le jeu. Par conséquent, vous devez connaître le jeu presque autant que le concepteur du jeu. Nous vous présentons ci-dessous les points sur lesquels vous devez vous concentrer.

### Structure et scénario



La première étape de cette deuxième phase de préparation consistera à se familiariser avec le scénario. Si vous n'êtes pas celui qui l'a créé, apprenez-le. Si vous l'avez créé parmi d'autres, plongez-y à nouveau. De cette façon, vous éviterez de confondre un scénario avec un autre.

Imprimez la feuille de route créée et étudiez les mécanismes et la structure du jeu.

L'outil correspondant « feuille de route » inclus dans la [boîte de création](#) vous aidera

à comprendre son utilité. Vous devez savoir quelle énigme vient après l'autre ou à côté d'une autre et quels accessoires donnent quels indices.

À cette étape, nous vous encourageons vivement à dérouler la séquence des énigmes dans votre tête, surtout si vous n'avez pas eu l'occasion de tester le jeu au préalable. Essayez de repérer les moments où le jeu pourrait mal tourner : une énigme trop compliquée pour le niveau de la classe, une possibilité d'éviter un exercice, un objet qui fonctionne mal, etc. Pourquoi ne pas organiser un test avec d'autres enseignants ou membres du personnel ?

Surtout, prêtez une attention particulière aux événements que vous allez activer (jouer un morceau de musique, débloquent un élément, etc.) et à leur chronologie.

Enfin, si vous avez déjà testé la salle, lisez vos notes. Si vous connaissez d'autres enseignants qui l'ont déjà jouée, demandez-leur leur avis. Chaque groupe est différent, et chaque individu peut trouver une nouvelle façon de résoudre chaque énigme. Pour plus d'informations, consultez la ressource « Tester votre énigme » dans la [boîte de création](#).

## La pièce

La deuxième étape concerne l'environnement du jeu. Vous trouverez ci-dessous une liste de ce que vous devez faire.

Étudiez la configuration de la pièce : vérifiez les caractéristiques intérieures et extérieures, si tout fonctionne correctement. Portez une attention particulière aux accessoires électroniques, notamment aux caméras (si le concepteur les a incluses dans la pièce). Elles sont un outil essentiel pour un maître du jeu car elles permettent de suivre l'état du jeu depuis l'extérieur.

- Toutes les informations relatives à l'aménagement de la salle qui pourraient incomber au maître du jeu sont données dans la partie 5 de ce guide. Les informations relatives aux caméras sont fournies dans l'outil « caméras » de la [boîte de création](#).

Si vous jouez dans la salle une deuxième fois, remettez tout en place avant de commencer la nouvelle partie : fermez les casiers, mélangez les numéros, cachez

les clés et les objets à leur place, défaites les puzzles, recommencez les labyrinthes et les présentations, etc.

Vérifiez si le dispositif de communication fonctionne et comment. Toutes les urgences en ont un. Il s'agit d'un point de contact entre les joueurs et le maître du jeu. Il est utilisé pour aider les joueurs en leur délivrant des indices ou des indications. Il peut s'agir d'un téléphone, d'un talkie-walkie, d'un chat sur un ordinateur/tablette/smartphone, d'une vieille boîte aux lettres, d'un robot, etc.

**Rappel :** Déterminer quel dispositif de communication est le plus adapté à la configuration de l'escape room fait partie du travail du concepteur du jeu. Cependant, les maîtres du jeu étant leurs principaux utilisateurs, n'hésitez pas à donner votre avis sur sa facilité d'utilisation ou à le modifier si vous êtes également le concepteur du jeu.

## Les indices

Le brainstorming sur les indices à délivrer est une tâche qui incombe à la fois au concepteur du jeu et au maître du jeu, puisqu'il se produira deux fois. Une première liste doit être établie pendant la phase de création en anticipant les points qui pourraient possiblement poser problème (par exemple, les cachettes, les exercices difficiles, la mauvaise compréhension des liens entre les éléments, etc.)



Cependant, votre liste d'indices évoluera au fur et à mesure que vous jouerez la pièce. C'est là que le maître du jeu entre en jeu. Vous découvrirez où les joueurs ont des difficultés et vous adapterez, en faisant évoluer la liste. Différents groupes de joueurs auront des difficultés à différents moments de la partie, ce qui vous donnera des conseils supplémentaires à créer pour être mieux préparé la fois suivante. Préparer les indices vous aidera à les donner rapidement et à éviter de donner des réponses directes.

Essayez d'avoir deux niveaux de difficulté pour chaque indice (si possible), l'un révélant davantage la solution que l'autre. Vous serez ainsi en mesure d'adapter

vosre présentation au niveau de compréhension du groupe. Si vous pensez qu'ils sont sur le point de déchiffrer le code, donnez l'indice le plus difficile, et vice versa. Cela peut vous sembler être un travail supplémentaire inutile, mais il y a une bonne raison de procéder ainsi : l'attention des joueurs est maintenue grâce à un équilibre délicat entre faisabilité et défi. En effet, pour reprendre les mots de Jane McGonigal (2011) : « il n'y a rien d'aussi engageant que de travailler aux limites de ses capacités ». Le jeu le plus engageant est celui où, même si vous échouez plusieurs fois, vous réessayez parce que vous savez que vous pouvez réussir. À l'inverse, les jeux trop difficiles ou pas assez exigeants peuvent être source d'insatisfaction. C'est pourquoi vous devriez surveiller le niveau de vos indices.

## Préparez le debriefing en amont

Pour que le jeu soit une activité d'apprentissage efficace, il doit se terminer par une séance de débriefing. Il s'agit d'une partie importante du travail du maître du jeu, et essentielle dans un contexte éducatif. Une fois de plus, il est préférable de bien se préparer.

### 1. Prenez des notes

Tout d'abord, préparez de quoi prendre des notes. Pour que votre séance de débriefing soit efficace, vous devrez prendre des notes sur les difficultés de vos élèves. Notez le temps qu'ils passent sur chaque étape, notez leurs erreurs, mettez en évidence quel indice vous avez donné, etc. Non seulement cela vous permettra de mieux anticiper la prochaine partie, mais ce sera également la base du processus de révision, car il servira de rappel. Pour ce faire, vous pouvez créer et imprimer une fiche de suivi. Reportez-vous à l'outil correspondant dans la boîte de création pour en savoir plus.

Notez également les moments où vos élèves empruntent un autre chemin, en particulier ceux auxquels vous n'avez pas pensé. Par exemple, ils peuvent découvrir une faille dans le jeu, comme un moyen de déchiffrer un code que vous n'aviez pas prévu. Cela peut les amener à aller plus loin qu'ils ne le devraient, ce qui peut créer des difficultés de compréhension. En le notant, vous pourrez transmettre

l'information au concepteur du jeu ou modifier vous-même le scénario pour éviter que le problème ne se reproduise.

## 2. Debriefing

Une bonne séance de débriefing se déroule en deux phases. Tout d'abord, vous devez finaliser le jeu avec les joueurs s'ils ne sortent pas à temps. Le temps nécessaire à cette étape variera en fonction de la progression des joueurs à la fin du chronomètre.

Ensuite, faites asseoir vos élèves en cercle, demandez-leur de vous faire part de leurs réactions et posez-leur des questions à l'aide de vos notes. Pour en savoir plus sur la façon de vous y préparer, rendez-vous à la page 41 où nous décrivons précisément toutes les étapes que vous devez couvrir pour avoir un débriefing utile à la fois pour vous et vos élèves. Vous pouvez également consulter la ressource « Comment organiser le débriefing », incluse dans la [boîte de création](#).

### Facilitez votre propre vie (facultatif)

Enfin, voici un dernier conseil, mais pas des moindres. Cette étape facultative facilitera le processus de préparation. Imprimez la liste suivante et cochez les cases lorsque vous avez ledit élément devant vous..





## ER Game Master Checklist

- Diagram/roadmap of the EG
- Scenario
- List of solutions/codes
- List of hints
- Functioning communication device
- Notepad
- Timer
- Teacher's questionnaire
- Debriefing questionnaires
- 
- 
- 
- 

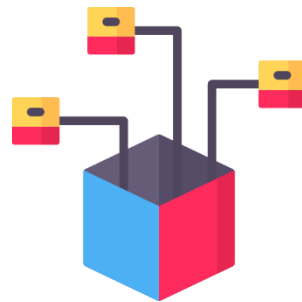
Si vous êtes également l'enseignant de la classe, nous vous recommandons de préparer des tableaux et des listes faciles à remplir pour prendre note des progrès et des difficultés de vos élèves dans la matière enseignée.

# CHAPITRE 5:

## S'OCCUPER DE LA LOGISTIQUE

### L'importance de la logistique dans l'éducation et dans les escape rooms

Même si la logistique est davantage liée aux entreprises, certaines compétences peuvent être appliquées à l'éducation. Peut-on être sûr que les élèves apprendront au bon moment et en fonction de leurs besoins ? Les sept droits de la logistique fonctionnent tout aussi bien dans l'éducation. En tant qu'éducateurs, nous devons prendre en considération le produit, le client, la quantité, l'état, le lieu, le temps et le coût. Les escape games dans l'éducation peuvent être très complexes et, pour que tout soit parfait, les enseignants doivent bien préparer l'aspect logistique en pensant à tous les détails.



### Ce dont vous aurez besoin

#### Outils

Tout sujet ou thème peut être utilisé pour créer un escape room et vous pouvez l'adapter à n'importe quelle taille de classe ou groupe d'âge. De nombreux outils peuvent être réutilisés, tels que les serrures, les boîtes, les cartes, les chiffres, les cryptogrammes, les roues codeuses ou les QR codes. D'autres ne peuvent être utilisés qu'une seule fois : les éléments à découper ou à gratter. En termes de quantité, le matériel doit être varié afin que les élèves trouvent le frisson de découvrir

de nouvelles aventures. Quant à la qualité, elle doit être élevée afin de pouvoir être utilisée plus longtemps et par le plus grand nombre d'élèves possible.

La plupart des matériels qui peuvent être utilisés dans les escape rooms éducatifs peuvent être conçus et fabriqués par les enseignants eux-mêmes, surtout si les activités impliquent des langues. Par exemple, il existe des sites qui vous aideront à créer toutes sortes de faux billets de concert, de coupures de journaux, de billets d'avion, de notes de rançon ou de messages WhatsApp. De même, si vous décidez de faire dans le classique, avec des objets cachés, par exemple, vous n'aurez pas besoin d'équipement ou d'aide particulière. Mais si vous visez des expériences plus complexes, la solution est de demander une assistance technique externe. Par exemple, l'utilisation de microcontrôleurs permettra aux créateurs d'élargir la variété des énigmes utilisées.

## Une pièce

Trouver le bon endroit pour mettre en place un escape room peut s'avérer assez difficile, surtout si vous souhaitez que la salle soit utilisée pour différentes matières. L'idéal serait de disposer d'une pièce au sein de l'école qui servirait uniquement d'escape room. Ainsi, les enseignants disposeraient d'un lieu commun où ils pourraient stocker du matériel pour une utilisation ultérieure. La salle doit pouvoir remplir sa fonction : elle doit être assez grande pour accueillir tous les joueurs et doit être sûre et prête à accueillir des élèves ayant des besoins spécifiques. Le mobilier doit également être modulable car les scénarios d'escape room sont particuliers et complexes, impliquant un travail en binôme, en équipe, voire en classe entière.

S'il est impossible d'aménager une salle spéciale pour l'escape room, votre salle ou la salle de classe peut être transformée en une aventure qui fait travailler les méninges. La salle de classe ordinaire n'est pas nécessairement conçue pour vous aider à créer un escape room, mais avec un peu d'imagination et d'efforts, vous pourrez la transformer. Par exemple, si vous prévoyez un escape game pour Halloween, l'obscurité est peut-être la première chose qui vient à l'esprit. Couvrez donc les fenêtres, tamisez les lumières et la moitié du travail est fait, mais veillez à ce que le matériel soit visible et lisible. La salle doit également être équipée de dispositifs susceptibles de rendre l'expérience plus immersive : par exemple des

haut-parleurs pour des annonces authentiques ou de la musique thématique, des rétroprojecteurs pour des indices ou l'affichage d'énigmes ou de messages.

Si vous voulez amener votre cours à un autre niveau, il vous faut plus d'une salle dans l'école. Le but du jeu sera de résoudre toutes les énigmes afin de s'échapper de l'école et non de la salle. Pour ce faire, vous devrez probablement faire appel à d'autres enseignants qui vous fourniront l'aide nécessaire pour décorer la salle et s'assurer que tout est bien planifié.

## Planifier l'activité

Tout d'abord, lorsque vous planifiez un escape room pour la première fois, vous devez reconnaître que cela prendra plus de temps que toute autre planification de cours que vous avez faite jusqu'alors. En effet, vous devez élaborer un scénario et prendre en compte tous les détails de l'intrigue. Si vous voulez garantir le succès de votre escape room, un test de jeu est nécessaire. Vous saurez ainsi comment aborder la plupart des situations problématiques qui pourraient se présenter.

### Phases de préparation

1. Décidez d'un sujet et rédigez le scénario qui pourrait l'accompagner.
2. Choisissez vos serrures et vos boîtes et n'oubliez pas le minuteur.
3. En fonction du nombre de participants, des outils disponibles et de l'espace, vous devez décider si l'escape room sera physique, numérique ou mixte.
4. Vous devez avoir une image claire des notions que vous allez enseigner ou réviser afin de pouvoir commencer à explorer le type d'énigmes à utiliser.
5. Vous devez maintenant commencer la phase la plus difficile : la création d'énigmes. N'oubliez pas qu'il existe une grande variété d'applications et de sites qui vous aideront dans cette tâche.
6. Testez l'activité avec quelques élèves et assurez-vous que tout fonctionne bien.

Le temps est un facteur essentiel lors de la création d'un escape room, car la planification commence bien avant le jeu. Par exemple, si vous voulez consolider les connaissances des élèves sur « The Great Gatsby », vous devez préparer le terrain

pendant au moins un cours sur le sujet, puis leur donner le temps de lire et d'étudier le roman.

## Compétences utiles

Créer un escape room à des fins éducatives peut sembler assez difficile, mais une fois que vous aurez commencé à le faire, vous découvrirez que vous êtes doué pour cela.

### Compétences personnelles

- **La créativité** : Tout d'abord, la bonne nouvelle, c'est que vous n'avez pas besoin d'être créatif par nature. Le secret pour aller de l'avant, c'est de commencer. Alors, étudiez ce que d'autres ont fait, jouez vous-même à un escape game en ligne si vous n'avez pas de fournisseur là où vous vivez, créez un laboratoire d'idées à l'école. Vous découvrirez peut-être que certains de vos collègues sont passionnés par les escape rooms et seront une excellente source d'inspiration.

- **Le travail d'équipe** : utile lors du brainstorming pendant la planification et la création des escape rooms.

- **L'encadrement** : vous êtes celui qui tire toutes les ficelles pendant le jeu.

- **La communication** : c'est toujours la clé du succès, car il s'agit du processus de création et de partage d'idées, d'informations, de points de vue et de faits.

- **Une bonne gestion du temps** : Une gestion judicieuse de votre temps augmentera votre productivité avant, pendant et après la création d'escape game.

### Compétences techniques

- L'expérience est le meilleur des enseignants. Vous ne pouvez pas enseigner aux autres ce que vous ne connaissez pas. Vous devez donc vous y connaître avec des **matériaux pratiques** et le fonctionnement de certaines serrures, en travaillant avec des cartes, des nombres, des chiffres ou des labyrinthes.

- Les escape rooms et les serrures **numériques** sont faciles à créer et à utiliser si vous avez des compétences informatiques de base. La plupart des enseignants sont familiers avec Microsoft Word, par exemple. Cela peut être un

excellent outil pour un escape game, car vous pouvez protéger par mot de passe des documents qui contiennent d'autres énigmes.

## Aménagement de la salle

### Installer la pièce

L'enseignant (ou maître du jeu) doit prendre en compte le lieu où le jeu se déroulera, les éléments déjà présents et la manière dont le jeu sera introduit. Par exemple, si le jeu se déroule dans une salle de classe, comment les joueurs comprendront-ils quels éléments font partie du jeu et lesquels font simplement partie de la salle de classe ? Le maître du jeu doit adapter le mobilier aux besoins du jeu. Il doit penser à des notes pour guider les joueurs. Si le lieu choisi est la salle de classe, il peut être utile de se servir des objets qui semblent faire partie intégrante de la classe elle-même : par exemple une horloge avec un compartiment caché ou une bouteille dans une corbeille de papier. Tout doit être vérifié : la taille de la classe, la sortie, les dispositifs de sécurité, la ou les boîte(s) à outils, l'ambiance (sons, musique, voix off, qualité de l'air). Il faut également se préparer à ce que le jeu soit interrompu par des facteurs externes (par exemple par un élève qui arrive en retard ou par l'alarme incendie) et penser aux conséquences de ces interruptions. Une liste peut être très utile, surtout pour les premiers jeux. Voici quelques exemples :

- No objects above 2 m of height
- A “do not touch” tape on the access ramp to the electronic devices
- Access to electricity
- Good Internet connection
- Music/sound volume
- Air quality
- A list of the objects and devices used during the game
- Etc.

## Testez vos énigmes

Avant d'utiliser le jeu avec les élèves, il est nécessaire de le tester et de s'assurer que la configuration est correcte. Le professeur peut créer une version du jeu aussi simplifiée que possible et la tester avec quelques collègues, amis ou même élèves. Il doit tester le jeu avec 2 ou 3 équipes de collègues pour s'assurer que tout fonctionne et que tout soit :

- logique,
- cohérent,
- compréhensible,
- réalisable.

Le professeur peut en profiter pour chronométrer la résolution des énigmes et la durée de l'escape game complet.



## Le jeu

### Avant le jeu

Nous pensons qu'un moment de briefing est utile pour les joueurs, tant pour les informer sur les caractéristiques du jeu et ses règles fondamentales que pour les guider vers la narration du jeu spécifique. Ce moment devra comporter des informations sur la sécurité (par exemple, ne pas monter sur la bibliothèque et les bureaux, ou ne pas débrancher les câbles des prises). Elle doit également comporter des mesures de sécurité liées au Covid : désinfectant pour les mains, masques, ventilation de la pièce, gants jetables si nécessaire.

Il est nécessaire:

- d'être clair sur ce qui fait partie du jeu ou non (par exemple, tout ce qui est au-dessus de vos têtes ou de ce qui est marqué par un adhésif ne fait pas partie du jeu)
- de créer des attentes par rapport aux comportements acceptés dans la pièce (par exemple, l'agressivité n'est pas autorisée)
- d'introduire les difficultés possibles ou les mécanismes de verrou inhabituels
- d'expliquer ce qui se passe en cas d'urgence réelle

Voir aussi la première partie de ce document, sur la préparation des élèves, page 3.

### **Pendant le jeu : les difficultés qui pourraient se présenter**

Comme dans tout type de jeu, il est important d'équilibrer les difficultés à l'intérieur d'un escape room afin qu'il ne soit pas trop difficile, au point de générer de la frustration, ni trop facile, au point de susciter l'ennui. Cela peut s'avérer difficile pour les jeux d'équipe, en particulier lorsqu'il existe un éventail de compétences dans l'équipe ou en général dans la classe. Voici quelques difficultés que les enseignants peuvent rencontrer pendant l'escape game :

- les joueurs ont besoin de boire ou d'aller aux toilettes → dites-leur de venir tôt et d'avoir le temps de se préparer pour la partie
- l'outil de communication du maître du jeu ne fonctionne pas → ayez un appareil de secours prêt à être utilisé. En dernier recours, parlez depuis l'autre côté de la porte.
- les joueurs sont vraiment coincés dans le jeu → donnez-leur des indices supplémentaires
- une énigme physique ne fonctionne pas et il n'y a aucun moyen de la résoudre depuis la place du maître du jeu → essayez de surmonter cette énigme en donnant une solution aux joueurs
- une énigme électronique ou informatique ne fonctionne pas et il n'y a aucun moyen de la résoudre depuis la place du maître du jeu → comme il s'agit



d'une énigme non-physique, le professeur pourrait intégrer un bouton sur le bureau du maître du jeu pour surmonter l'énigme.

- un joueur s'est blessé ou se sent malade → arrêtez le jeu.

## Après le jeu

Après le jeu (et bien sûr avant qu'il ne commence), le maître du jeu doit tout remettre en place pour qu'un autre groupe puisse jouer. Si de nombreuses équipes jouent l'une après l'autre, la remise en place doit être rapide et efficace. Il est également important d'avoir un système permettant de s'assurer que tout est à sa place dans la salle, que les cadenas sont fermés et que les boîtes ont le bon contenu (une liste avec le matériel et sa place exacte dans la salle, des conseils, des notes, des cartes, etc.). Cela peut être contrôlé à l'aide d'un schéma, d'un plan de la salle ou d'une liste. De plus, la salle doit être nettoyée en respectant les règles de sécurité liées au Covid.

# CHAPITRE 6:

## DEBRIEFING

### Points à prendre en compte



Vous venez de terminer votre escape room et vous êtes tous ravis et excités. Cela signifie-t-il que votre jeu est maintenant terminé ? Un escape room éducatif ne se termine pas avant la séance de débriefing.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des détails pratiques utiles sur le débriefing. Pour plus d'informations, vous pouvez également vous référer à la ressource « Comment organiser le débriefing » et au « Cadre et feuille de route ».

### Formes de débriefing

Le débriefing peut se dérouler de différentes manières. Il peut avoir lieu juste après la session ou quelque temps après, comme expliqué ci-dessous.

#### **Discussions avec les participants et le maître du jeu**

Les élèves et le maître du jeu discutent après l'escape game, lorsque les participants ressentent l'excitation du jeu et sont encore enthousiastes. À ce stade, c'est une bonne idée de laisser les élèves s'exprimer librement, sans que l'enseignant n'intervienne ou ne les guide.

#### **Questions posées par le maître du jeu**

Ce type de discussion est guidé et vise à faire ressortir des aspects spécifiques de l'escape room. De cette façon, l'enseignant peut avoir un retour très utile sur des points particuliers de l'escape room pour de futures mises à jour. Ce type de

discussion peut également encourager les élèves à prendre conscience de leurs compétences et attitudes spécifiques.

### Questionnaire en ligne

Les étudiants peuvent également être invités à répondre à un questionnaire en ligne. Cela peut sembler inutile mais peut en fait s'avérer d'une grande utilité. En effet, les étudiants introvertis se sentent toujours plus à l'aise pour écrire sur leurs sentiments et leurs idées que pour en parler devant les autres, ou simplement parce qu'une idée peut leur venir à l'esprit après la discussion de groupe en classe.

### Durée du débriefing

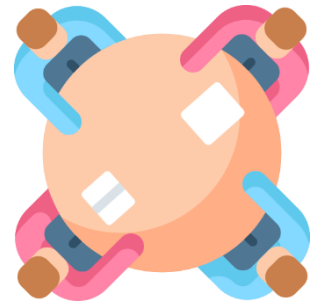
La séance de débriefing a généralement lieu juste après le jeu, lorsque l'expérience et les sentiments des élèves sont encore récents. Bien que sa durée puisse varier, il est conseillé de prévoir 5 à 10 minutes.

### Qui parle (le premier)

C'est une très bonne idée pour les enseignants de laisser les joueurs présenter d'abord leur expérience et parler librement de tout point qu'ils trouvent digne d'être mentionné. Cette partie peut faire ressortir des points dont l'enseignant n'aurait absolument pas conscience. Une autre chose importante que les enseignants doivent garder à l'esprit est qu'ils ne doivent pas laisser les élèves les plus bavards monopoliser la discussion, mais inviter gentiment les élèves introvertis, moins confiants ou moins expérimentés à parler de leur expérience. Il est très important de créer une atmosphère de classe inclusive et coopérative pour que tous les élèves soient les bienvenus dans la discussion de groupe.

## Aménagement de la salle de classe

Il est préférable que les élèves s'assoient en cercle, car ils se sentent ainsi plus intimes. Le fait qu'ils puissent avoir un contact visuel ne peut que les rendre plus désireux de participer à la discussion et d'exprimer leurs sentiments. Quant aux enseignants, ils peuvent se trouver dans le cercle parmi les élèves. C'est beaucoup plus efficace que de se tenir au milieu du cercle, auquel cas la figure de l'enseignant dominerait la discussion et empêcherait les élèves de s'exprimer librement.



## Créer une ambiance propice au dialogue

Plus les élèves se sentent à l'aise pour participer, plus l'escape room est immersif et efficace. Il est donc très important que les élèves se sentent encouragés à participer et à partager leurs idées. Les élèves réticents doivent se sentir bienvenus et encouragés, mais sans pression à participer. L'enseignant doit s'assurer qu'ils disposent de suffisamment de temps et d'espace pour se sentir à l'aise pour participer. Les élèves doivent également être des auditeurs actifs et respecter les idées des membres de leur groupe. L'enseignant joue le rôle de modérateur en instaurant un climat de confiance, d'inclusion et de respect au sein de la classe. Par exemple, le fait d'être trop sérieux peut empêcher les élèves de participer à la discussion. Parler d'aspects sensibles et personnels peut également décourager les élèves de contribuer à la discussion de groupe.



## Sujets de discussion

L'enseignant peut poser plusieurs questions aux élèves pour aborder les points suivants. La prise de notes aidera certainement l'enseignant à se souvenir des points soulevés pendant la discussion. Les questions suivantes ne sont qu'indicatives : l'enseignant peut choisir les plus appropriées ou décider de les enrichir avec d'autres qui s'appliquent à son contexte spécifique d'escape room.

### La préparation des élèves

- Avez-vous une expérience préalable des escape games ?
- Pensez-vous avoir été suffisamment préparé pour le jeu ?
- De quelle manière pourriez-vous être mieux préparé pour le jeu ?

### Éléments du jeu

#### a. Ambiance et cadre du jeu

- Comment avez-vous trouvé la mise en place du jeu ?
- Qu'avez-vous le plus ou le moins aimé dans l'action du jeu ?
- À quel point vous êtes-vous senti immergé dans le jeu ?
- Si vous pouviez ajouter ou modifier quelque chose dans la mise en place du jeu, qu'est-ce que ce serait ?

#### b. L'expérience globale du jeu : à ce stade, l'enseignant essaie d'obtenir de chaque participant le plus d'informations significatives et pertinentes possible. Pour cela, les questions ouvertes sont préférables car elles donnent aux élèves la possibilité de donner des réponses plus personnelles et plus pertinentes.

- Comment vous êtes-vous senti tout au long du jeu ?
- Quelle partie du jeu avez-vous le plus ou le moins apprécié ?
- Quelle partie du jeu vous a paru le plus ou le moins compliqué ?
- Quelle partie du jeu était le plus challengeant ?
- Quelle était le moment le plus satisfaisant dans le jeu ?
- Comment pourriez-vous évaluer votre performance ?
- Avez-vous fait des erreurs ?

- Quelle était la pire erreur que vous avez commise ?
  - Les énigmes étaient-elles cohérentes avec le thème de l'escape game ?
  - Les énigmes étaient-elles cohérentes avec le cadre de l'escape game ?
- c. Points spécifiques sur l'expérience du jeu
- A quel point vous vous êtes senti excité, frustré ou anxieux pendant chaque énigme ?
  - Pourquoi pensez-vous que vous vous êtes senti comme ça ?
  - Comment avez-vous fait face à vos sentiments ?
  - Y a-t-il des erreurs que vous auriez pu éviter ?
  - Aviez-vous des rôles spécifiques dans le groupe ?
  - Êtes-vous satisfait de votre contribution au jeu ?
  - Qu'est-ce qui vous a plu dans ce jeu ?
  - Qu'est-ce qui vous a déplu dans ce jeu ?
  - Si vous pouviez changer quelque chose dans le jeu, que suggèreriez-vous ?
- d. Questions sur les objectifs d'apprentissage de la langue
- Votre expérience en escape room a-t-elle amélioré vos compétences en langues étrangères ?
  - Pensez-vous que les résultats escomptés ont été atteints ?
  - Quels ont été les plus grands défis que vous avez dû relever dans le cadre de l'apprentissage des langues étrangères ?
- e. Questions sur les objectifs en matière de compétences personnelles
- Êtes-vous plus apte à prendre des décisions ?
  - Pensez-vous avoir été assez créatif pendant le jeu ?
  - Avez-vous écouté les membres de votre groupe avec attention et respect ?
  - L'escape game vous a-t-il fait coopérer avec les membres de votre groupe ?

## Retour de l'enseignant sur le comportement et les performances des élèves

À ce stade, c'est au tour de l'enseignant de prendre les devants et de parler des forces et des faiblesses des élèves tout au long du jeu. L'enseignant met donc en évidence les difficultés rencontrées par les élèves, explique leurs raisons et présente la manière dont ils les ont surmontées.

L'enseignant doit informer les élèves du questionnaire en ligne qu'il a l'intention de partager avec eux. Il lui est conseillé de rappeler qu'il n'est pas un concepteur de jeux professionnel. Par conséquent, la participation des élèves au questionnaire en ligne l'aidera à améliorer cette expérience et les suivantes.

Enfin, les enseignants ne doivent pas oublier de remercier leurs élèves pour leur participation à l'escape game et pour avoir partagé leur expérience avec eux et les membres de leur groupe.

## Leçons tirées du jeu



Il s'agit d'une partie très importante de la session de débriefing car elle aide les élèves à prendre conscience de leur propre situation. Dans cette partie, le groupe peut aborder certaines des questions suivantes et expliquer ce qu'ils ont appris par rapport à :

- la manière dont ils ont collaboré les uns avec les autres
- le type de conflits qu'ils ont eus et la façon dont ils ont réussi à les résoudre
- la façon dont ils ont exprimé des opinions différentes
- la façon dont ils ont répondu aux opinions différentes des autres membres
- la manière dont ils ont utilisé leur esprit critique, leur capacité à prendre des décisions, etc. pour répondre efficacement aux énigmes.

## Poursuite de l'utilisation et évaluation

L'enseignant peut vouloir exploiter davantage le contexte de l'escape room ou évaluer l'impact de cette expérience sur les élèves. Pour cela, il peut demander aux élèves de remplir un formulaire d'évaluation ou leur donner des devoirs à faire à la maison pour qu'ils puissent approfondir et pratiquer davantage.

## Idées ou plans futurs

Le retour d'information que l'enseignant obtient des élèves pendant la phase de débriefing est très utile pour les futurs plans. Non seulement l'enseignant peut modifier certains aspects de l'escape room pour le rendre encore plus immersif, attrayant et efficace, mais il peut également décider d'exploiter davantage l'utilisation des escape games dans plusieurs autres cas. De préférence dans un contexte d'enseignement et d'apprentissage pluridisciplinaire.





# RÉFÉRENCES

## Chapitre 1

- Mark Rober (2018), 'BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips', <https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard\\_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related\\_id=610363&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/high-five\\_1000321?term=encouraging&related\\_id=1000321](https://www.flaticon.com/free-icon/high-five_1000321?term=encouraging&related_id=1000321)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking\\_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related\\_id=2464191&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related_id=2464191&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone\\_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related\\_id=1661945&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=1661945&origin=search)

## Chapitre 2

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm\\_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=2967475&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=2967475&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard\\_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related\\_id=610363&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search)
- <https://pixabay.com/images/id-1052010/>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/calculating\\_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related\\_id=1739515&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/calculating_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related_id=1739515&origin=search)

## Chapitre 3, References des photos

- Photo by Toa Heftiba on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/g\\_o7egVt33E?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/g_o7egVt33E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by David Brooke Martin on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Llanydd Lloyd on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Andras Vas on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Brett Jordan on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/dancing\\_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related\\_id=925810&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/dancing_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related_id=925810&origin=search)

## Chapitre 4

- McGonigal J. (2011), Reality is Broken, New York, NY: Penguin, p.23, retrieved from [https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality\\_is\\_broken.pdf](https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality_is_broken.pdf) on 08.11.2021
- <https://pixabay.com/images/id-2557396/>
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/talking\\_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related\\_id=3025567&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/talking_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related_id=3025567&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure\\_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related\\_id=589095&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related_id=589095&origin=search)

- [https://www.flaticon.com/free-icon/idea\\_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=1378629&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/idea_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=1378629&origin=search)

## Chapitre 5

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed\\_1163446?term=logistics&related\\_id=1163446](https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed_1163446?term=logistics&related_id=1163446)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity\\_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related\\_id=1703879&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related_id=1703879&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer\\_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=850960&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=850960&origin=search)

## Chapitre 6

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online]. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/synergy\\_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related\\_id=2464137&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/synergy_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related_id=2464137&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/round-table\\_1535044?term=group%20circle&related\\_id=1535044](https://www.flaticon.com/free-icon/round-table_1535044?term=group%20circle&related_id=1535044)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage\\_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related\\_id=4462839&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related_id=4462839&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation\\_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related\\_id=4310419&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=4310419&origin=search)

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/review\\_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related\\_id=2839162&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/review_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related_id=2839162&origin=search)



Erasmus+

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080646

<https://speakerproject.eu/>



Ce guide est placé sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Pour consulter la copie de cette licence, visitez le site

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>