

# Feuille de route du débriefing classique

Discuter peu après la fin de l'expérience est essentiel car cela fait office de conclusion. Même si une expérience est arrivée à son terme, le ressenti de vos joueurs est très important car il définira leur intérêt à recommencer ce type d'activité.

Durant cette phase, il est important d'accepter toutes les remarques sur votre escape game : malgré les phases de test, les réactions à vos énigmes peuvent être diverses et provoquer des réactions différentes de la part des joueurs. Comprendre les actions de vos joueurs vous permettra de mieux les anticiper pour vos prochains jeux, soit en adaptant l'inclusivité de vos énigmes, soit votre réaction en tant que maître du jeu.

## Matériel nécessaire

Tout ce qui peut servir à prendre des notes pendant le jeu (stylo/papier, questionnaire, feuille de questions-réponses...)

## Utilisations potentielles

- Comprendre les actions de vos joueurs et identifier les moyens d'améliorer votre escape game,
- Améliorer l'engagement de vos joueurs en donnant de la valeur à leur opinion.

## Restrictions éventuelles

Si les joueurs se sentent excités ou anxieux après le jeu, ils ne souhaiteront peut-être pas être sollicités directement au cours de cette conversation. Invitez tous les élèves à parler en leur temps, ne leur mettez pas la pression. Vous pouvez également utiliser un questionnaire que les joueurs pourront remplir une fois rentrés chez eux pour vous assurer qu'ils peuvent tous s'exprimer.

## Est-ce inclusif pour les TSA?

La feuille de route vous aidera à prendre en compte les besoins et les exigences particulières de TSA tout au long du jeu, afin de favoriser une planification qualitative de l'escape room.



# Feuille de route du débriefing classique

Rassemblez les joueurs et remerciez-les. S'ils ont atteint leur objectif, félicitez-les. S'ils n'ont pas réussi à atteindre l'objectif malgré le soutien du maître du jeu, vous pouvez valoriser cet échec en leur rappelant que la contrainte de temps rend cette expérience plus difficile qu'il n'y paraît, et en soulignant ce qu'ils ont bien fait.

## Phase 1 - Global

- Posez des questions ouvertes ou générales sans demander à certains élèves de répondre afin de recueillir leurs premières impressions.
- Ensuite, invitez les joueurs auxquels vous n'avez pas parlé spontanément à donner leur avis s'ils le souhaitent.

Pour être sûr de bien comprendre le feedback que vous recevez, n'hésitez pas à demander des précisions et à prendre des notes.

## Phase 2 - Spécifique

S'il y a des actions ou des comportements des joueurs que vous n'avez pas compris, vous pouvez les décrire et leur demander leur interprétation. Vous pouvez également utiliser cette phase pour vérifier si tous les joueurs ont pu comprendre l'aspect pédagogique de l'expérience.

- Si l'action que vous soulignez a eu un impact négatif, nuancez-la en déresponsabilisant le joueur, reconnaissez que c'est un aspect auquel vous ferez attention la prochaine fois.
- Si l'action a été positive, valorisez-la, mais veillez à ne pas mettre en avant l'action d'un seul joueur car un escape game se joue en groupe.

## Phase 3 - Recommandations

Vous pouvez donner un feedback constructif à vos joueurs, notamment sur les soft skills dont ils ont fait preuve pendant le jeu : féliciter ou recommander d'autres moyens d'organisation et de coordination, se parler, etc.



# Feuille de route du débriefing classique

## Phase 4 – Remerciez vos participants

Jouer à un escape game dans un cadre éducatif est très intense pour l'élève. Valoriser leur participation contribuera à la bonne ambiance de votre classe :)

