

Aspects à prendre en compte

Indépendamment de la taille ou du nombre de pièces dans les escape games, certains aspects de la pièce doivent être pris en considération :

- **Personnages non-joueurs (PNJ)** : Bien qu'il soit plutôt inhabituel qu'un acteur ou une actrice interagisse avec les joueurs, de nombreux jeux mettent en scène d'autres personnages non joueurs, par exemple une courte vidéo, un récit ou un texte, afin de fournir aux joueurs l'histoire ou le but du jeu.
- **Dispositifs électroniques** : les escape rooms peuvent disposer d'un ordinateur ou d'autres dispositifs électroniques avec lesquels les joueurs interagissent. L'ordinateur peut être utilisé comme plate-forme pour résoudre une énigme ou même comme moyen d'interaction avec les joueurs, en répondant aux commandes et en réitérant les quêtes. Bien que les ordinateurs puissent aider les éducateurs à ajouter des énigmes et des couches dans des espaces physiques limités, il est important qu'ils ne réduisent pas l'activité physique dans les escape rooms.
- **Différents espaces physiques** : parfois, les escape rooms peuvent comporter plusieurs espaces physiques que les joueurs doivent traverser. Ces espaces physiques créent différentes étapes du jeu et ajoutent un flux croissant de complexité au jeu.
- **Problèmes de sécurité et portes verrouillées** : il est bon de fournir aux joueurs un moyen de sortir de la pièce en cas d'urgence, comme une clé pour une porte mécanique ou un bouton pour une cadenas électrique, ou une sortie secondaire à laquelle les joueurs peuvent accéder. Même si cela ne s'applique qu'à quelques escape rooms éducatives, cela vaut la peine d'être mentionné.



Aspects à prendre en compte

- **Règles** : il est important que les élèves connaissent les règles des escape games afin qu'ils sachent ce qu'ils sont autorisés à faire et ce qui est interdit.
- **Délimitation de l'espace** : vous pouvez utiliser des autocollants ou des avertissements latéraux pour les objets afin de vous assurer que les élèves n'essaient pas de les déplacer, de les pousser ou de les tirer, ou pour éviter que les élèves ne cherchent des indices dans des endroits qui peuvent être dangereux ou dans lesquels il n'y a rien à trouver.

Référence

Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper [online]. Available at: <http://scottnicholson.com> (accessed 15 January 2021).

