

# Maître de jeu et scénario

Dans toutes les escape room, vous avez un maître de jeu dont le rôle est de :

- présenter le jeu aux joueurs.
- surveiller les joueurs pendant le jeu, leur donner des conseils gratuits, leur rappeler les choses qu'ils ne doivent pas faire, (par exemple, monter sur les meubles ou utiliser des appareils électroniques sans surveillance) .
- prendre le temps, à la fin, de revenir sur les compétences linguistiques/soft skills qui ont été privilégiées tout au long du jeu.

Ils peuvent être dans la pièce ou joignables par radio, mais le maître du jeu peut également communiquer avec les joueurs en envoyant un message sur un écran ou par le biais d'un stylo et de papier - des indices peuvent être glissés sous une porte.

Chaque escape game a une histoire passionnante qui crée un thème et un scénario pour la pièce. L'objectif étant de donner la priorité à l'apprentissage des langues dans les escape room, il est important de mentionner que vous pouvez choisir n'importe quel thème pour mettre en scène l'apprentissage de différentes questions de vocabulaire et de grammaire par les élèves. Par exemple, si vous souhaitez renforcer le vocabulaire de la criminalité de vos élèves, vous pouvez organiser une scène de telle sorte que, lorsque vous entrez dans la pièce/la salle de classe, vous et votre équipe vous retrouvez dans la peau d'enquêteurs sur une scène de crime. Les joueurs doivent découvrir les circonstances du crime ou du meurtre dans le temps imparti, sous peine de devenir la prochaine victime.

Assurez-vous que la narration est facile à comprendre et qu'elle conduit l'action vers l'objectif.

## Outils correspondants

- Règles



# Maître de jeu et scénario

## Référence complète

Clare, Adam. Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms. 1st ed. Toronto: Wero Creative Press, 2015

