

# Maîtres de jeu et enseignants

L'augmentation mondiale du nombre d'escape rooms a incité les enseignants à produire des escape rooms dites éducatives. Face à cette popularité croissante, il est également nécessaire de fournir des lignes directrices aux enseignants qui souhaitent mettre en œuvre ces activités dans leur classe.

L'enseignant devient le maître du jeu et cette ressource donnera :

- Des conseils sur le rôle de guide des enseignants en tant que maîtres du jeu : encourager, donner des instructions, vérifier les réponses ou contrôler si les compétences et les techniques sont correctement exécutées.
- Les différents angles sous lesquels le maître du jeu et les enseignants dirigent le jeu (dans la salle actuelle ou dans une autre salle).
- Le rôle joué par l'enseignant dans le débriefing qui suit le jeu.

## Référence complète

Veldkamp, A., Grint, L., Knippels, M. C., Van Joolingen, W. (2020). 'Escape Education: A Systematic Review on Escape Rooms in Education', *Educational Research Review*, 20, pp.1-19.

## Outils correspondants

- Le maître de jeu et le jeu

