



L'escape game : un dispositif pédagogique très riche

Né au Japon au milieu des années 2000, l'**escape game** ou **défi-évasion** investit largement depuis quelques années le monde de l'enseignement aussi bien comme **support pédagogique** que comme **modalité d'apprentissage**.

1. Définition et intérêt pédagogique de l'escape game

L'escape game est un **jeu immersif et collaboratif**. Immergée dans une histoire, une équipe de joueurs est amenée à poursuivre **une intrigue et résoudre des énigmes** à l'aide d'indices disséminés dans le jeu. Le cadre de celui-ci est clairement défini, **espace fermé** (réel ou virtuel) et le **temps** est **limité**.

Il est en général supervisé par un maître du jeu qui guide les joueurs.

Les activités étiquetées escape game sont multiples et recouvrent un large panel de formats et de supports. On peut y compter les chasses au trésor, les enquêtes policières et scientifiques, les histoires dont vous êtes le héros, les jeux de piste, etc... Ces différents formats peuvent se situer dans le réel, mais inclure aussi une part plus ou moins importante de virtuel (voire être complètement virtuels), grâce à l'usage de divers outils numériques.

Dans un **escape game pédagogique**, les élèves sont immergés dans une situation de jeu d'évasion virtuelle ou non grâce à l'action et par la **découverte de contenus disciplinaires nouveaux** ou un **réinvestissement des acquis**.

La plus-value de leur usage en classe réside dans la différenciation mise en place par l'enseignant – qui peut varier les approches pédagogiques – et dans la stimulation des interactions entre élèves – qui sont amenés à collaborer. En effet, l'essence même de l'escape game repose sur la **coopération**. Les différentes équipes doivent **communiquer** et **réfléchir ensemble**.

Une fois le défi relevé, le **débriefing** avec les élèves constitue une étape essentielle. Il permet aux différentes équipes de présenter à leurs camarades le travail qu'elles ont effectué. Cette phase finale permet aussi au professeur de vérifier que **les objectifs pédagogiques** ont bien été **atteints** et d'y **remédier** le cas échéant.

L'escape game pédagogique constitue un dispositif particulier au sein des nombreuses pratiques associées à la ludification et aux jeux sérieux. Si les plus-values recherchées sont les mêmes (motivation, engagement, action, plaisir de jouer au service des apprentissages...), ses éléments constitutifs répondent à des codes précis.

2. Pour une mise en pratique : les étapes indispensables d'un escape game pédagogique

- Définir l'objectif pédagogique et le contenu (pluri)disciplinaire.

Comme dans le cadre de la conception d'un enseignement, il est nécessaire de veiller à l'alignement pédagogique, notamment en commençant par déterminer les objectifs d'apprentissage en cohérence avec les activités pédagogiques et les stratégies d'évaluation.

Les objectifs peuvent être disciplinaires (découvrir une notion, appliquer ou réactiver une notion, vérifier une notion déjà travaillée en classe...) ou transversaux (favoriser la cohésion d'équipe, prendre conscience d'un phénomène de société, mettre en œuvre des compétences informatiques, développer l'esprit critique...).

- Concevoir le scénario

La **conception du scénario** est une étape importante car il **motive les participants** et donne **une cohérence au jeu en liant les énigmes**.

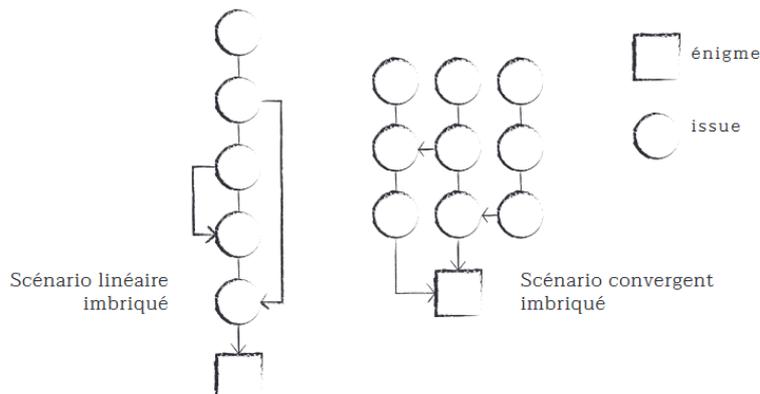
C'est le **fil conducteur du jeu** et il comprend trois éléments qui répondent aux notions en jeu : l'histoire que l'on raconte, le cheminement dans le jeu et la récompense finale qui conclut le jeu.

Exemples :

- De précieux documents sont enfermés et...
- On doit s'échapper de cette salle sinon...

Le scénario peut être conçu de différentes manières plus ou moins linéaires selon les intentions pédagogiques et le degré de collaboration souhaité.

Exemple de scénarios - Source : Nadam (2018) :



Dans un **scénario linéaire**, une énigme ne peut être résolue qu'à la **condition d'avoir résolu la précédente**.

Dans un **scénario convergent**, les énigmes peuvent être **résolues en parallèle** et simultanément par les joueurs.

Dans un **scénario avec des imbrications**, une énigme nécessite **l'apport d'au moins deux autres pour être résolue** ce qui permettra aux élèves d'avancer par petits groupes mais surtout de créer des interactions pour pouvoir avancer tous ensemble dans la résolution de l'énigme finale.

➤ Rédiger les énigmes

Après le scénario, il faut **concevoir toutes les énigmes du jeu** qui vont permettre de faire le **lien avec vos objectifs d'apprentissage**. Elles ne doivent pas se limiter à de simples quizz ou exercices structurés.

Une énigme est une activité qui nécessite de la réflexion pour trouver la réponse à une question. La solution de l'énigme doit permettre d'avancer vers l'objectif final. Il est important également à ce stade d'anticiper les coups de pouces associés.

Le site [S'CAPE](#) propose une typologie des énigmes en 5 catégories : codage, superposition, manipulation, observation et jeu de logique.



Une fois l'étape des énigmes et des supports effectués, il est nécessaire de réfléchir à leur organisation afin d'en obtenir une vue d'ensemble : répartition des énigmes et mise en évidence des imbrications.

➤ Tester

Tester son scénario avant de le proposer aux élèves permettra de s'assurer que tout fonctionne bien et de rectifier si nécessaire.