

# Place de l'escape game - jeu d'évasion comme outil pédagogique



Dr Anne-Gaëlle Venier

Cpias Nouvelle-Aquitaine  
CHU de Bordeaux  
Mission nationale MATIS

[anne-gaelle.venier@chu-bordeaux.fr](mailto:anne-gaelle.venier@chu-bordeaux.fr)  
@AgVenier

# Essor de nouvelles approches pédagogiques depuis les années 2010



## Leurs points communs

- 1) Veulent susciter intérêt, prendre en compte du besoin des apprenants
- 2) Intègrent des sciences humaines et sociales (concepts de spécificités générationnelles, filtres, personnalités sociales, intelligences multiples)
- 3) Bénéficient de l'essor technologique

# Nouvelles approches pédagogiques

**Approche interactive** : vote, webinaire, visioconférences, padlets...

**Approche participative** : classe inversée, wiki, mise en situation, simulation, travail entre pairs, brainstorming, quizz en ligne, fishball...

**Approche ludo-éducative** : gamification, jeux sérieux (vidéos, de plateau et de cartes, **escape game**), chambre des erreurs, vidéos...



# Place de l'escape game : outil de formation/ sensibilisation

## Plébiscité par l'ensemble des générations

Type d'outil	Exemple	Baby Boomers	Génération X	Génération Y	Génération Z
Formation descendante	Amphi, cours, colloque...	😊😊	😊	😞	😞
Formation interactive	Vote, brainstorming, staff, webinaire	:-/	😊😊	😊😊	😊😊
Formation participative	Classe inversée Wiki journal	:-/	:-/😊	:-/😊	:-/😊
Outils ludo-éducatifs	Jeu sérieux, simulation Chambre des erreurs <b>Escape game...</b>	😊	😊	😊😊	😊😊



# Escape game ou jeu d'évasion

## 2004 naissance au Japon

Au départ jeu vidéo. *Crimson Room*. Le joueur doit résoudre des énigmes en interagissant avec son environnement afin de sortir d'une salle et passer au niveau suivant.

## 2007 évolution : en groupe et en salle

Plusieurs joueurs évoluent dans une salle à thème, et résolvent des énigmes ensemble afin de s'en échapper en un temps défini.

## 2010 apparition en Europe

Scénarii et immersions de plus en plus élaborés



# Principe d'un escape game



## Sortir de la salle avant la fin du temps

### En pratique

- Groupe (3-6 personnes) enfermé à clé dans une pièce pendant un temps défini (1h),
- La pièce dispose d'indices permettant de résoudre une série d'énigmes conduisant à la clé permettant de sortir,
- Un maître du jeu peut aiguiller les joueurs si nécessaire,
- Les joueurs doivent sans cesse chercher, retourner, déplacer les objets et analyser les murs pour ne manquer aucun indice,
- La communication entre joueurs est essentielle pour partager idées et indices.

Actuellement : recommandations COVID

Protocoles disponibles sur <https://www.preventioninfection.fr/documentation>

et <https://jouonsenconfiance.fr/pro/>



# Objectifs attendus pour un formateur qui utilise un escape game à des fins de formation/sensibilisation

## Divertissement +++

### Action de team building

- Expérience ludique passée ensemble : crée des liens
- Activité qui demande de la communication entre les joueurs
- Met en lumière les intelligences et capacités différentes au sein du groupe
- Découverte des collègues sous un autre jour



### Sensibilisation/formation

- Immersion totale dans un scénario qui met en éveil tous les sens des joueurs
- Oubli de soi et du monde extérieur : propice à l'apprentissage si dans la zone de Flow (= juste équilibre entre la difficulté et ses capacités)
- Capitalisation de l'expérience si briefing + debriefing