



Ça y est vous êtes **décidés** et **motivés** pour
vous lancer dans votre propre

ESCAPE GAME ?

Les clé d'un ESCAPE GAME réussi



C. Bouvier-Slekovec

CPias BFC

Comment être un bon

MAITRE DU JEU ?

ACTEUR ?

- ✓ Pas forcément :
- ✓ Mise en scène
- ✓ Accueil (mise en confiance, sympathique, brise glace..)

CONCEPTEUR ?

- ✓ Possible même si non concepteur du scénario
- Bien connaître le scénario

FORMATEUR ?

- ✓ Pas forcément
 - ✓ Observateur +++
→ Lien avec le débrief
 - ✓ Gestion du temps +++

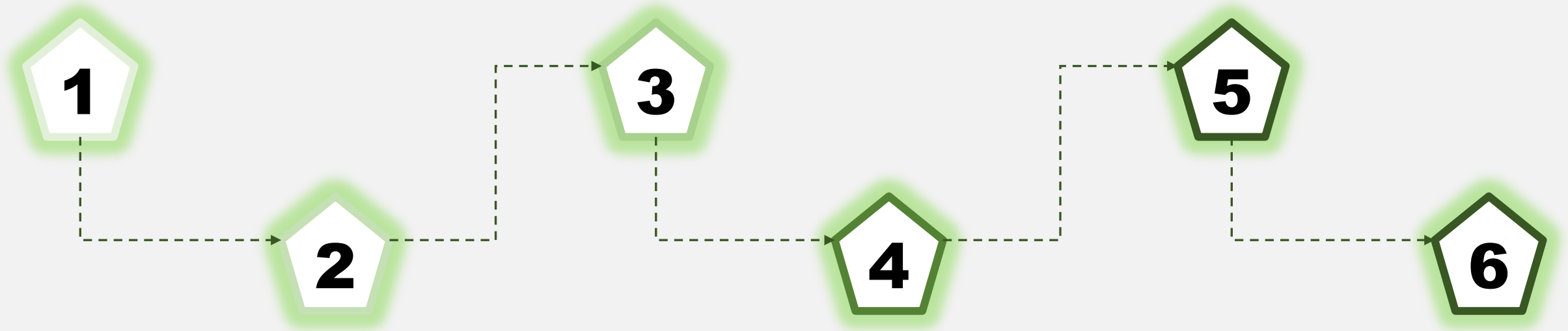


Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

Énigmes

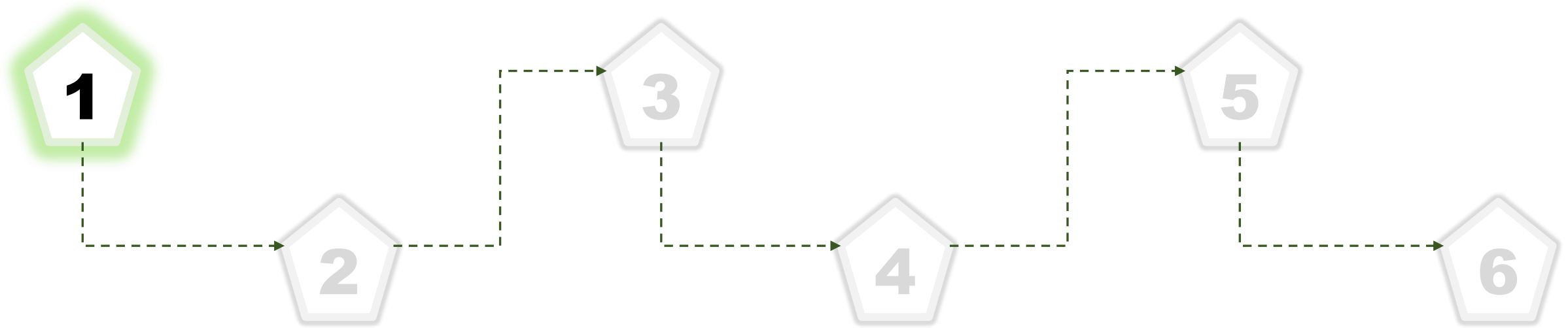
Mise en œuvre
& évaluation

Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

Énigmes

Mise en œuvre
& évaluation

Les objectifs pédagogiques

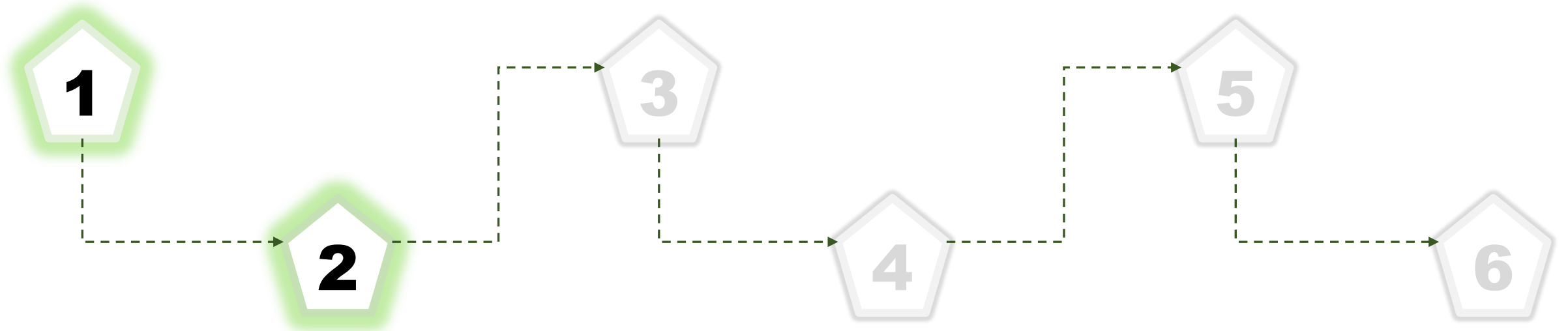
- Formation **INITIALE** vs **CONTINUE** ?
- Quels sont les **MESSAGES** à faire passer ?
- Quelles sont les **CONNAISSANCES DÉJÀ ACQUISES** des participants?

Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

Énigmes

Mise en œuvre
& évaluation

Les contraintes

Nombre de participants

Profil des participants

Temps de formation/ session

Lieu(x)

Durée de la campagne

Budget



Matérielles

- Documentaires
- Déjà disponibles
- À acquérir

Humaines

- Groupe de travail
- Direction
- extérieur

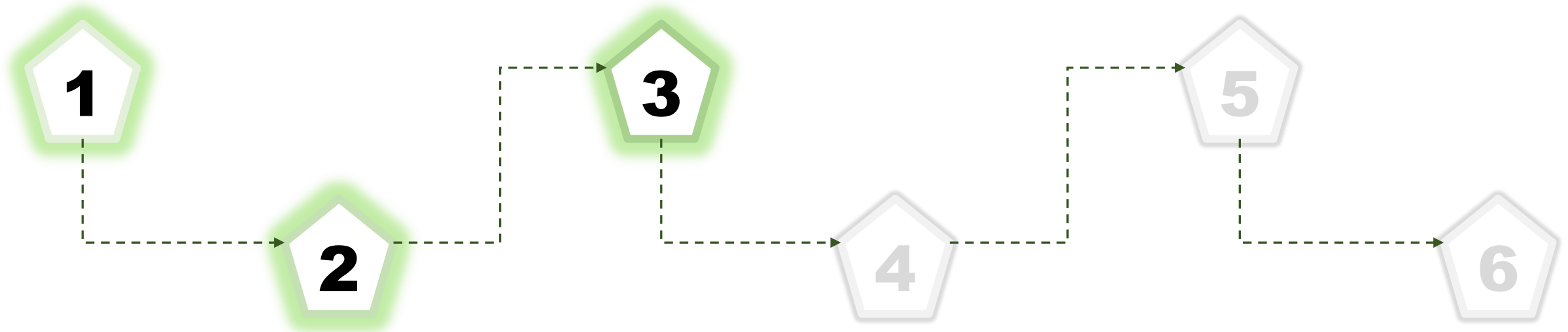
→ Les ressources ?

Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

Énigmes

Mise en œuvre
& évaluation

Le scénario



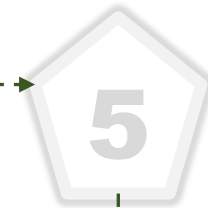
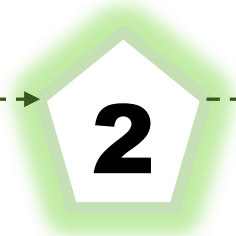
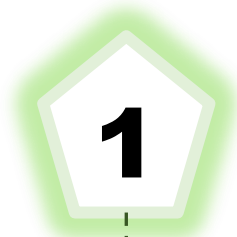
- ✓ Motivant & intrigant
- ✓ Déterminer le **DÉBUT** et la **FIN** du scénario
 - ✓ Pourquoi sont-ils enfermés ?
 - ✓ Que cherchent-ils ?
 - ✓ Que se passe-t-il à la fin ?
- ✓ Quelle(s) émotion(s) chez les participants ?
- ✓ Importance des consignes (briefing)

Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

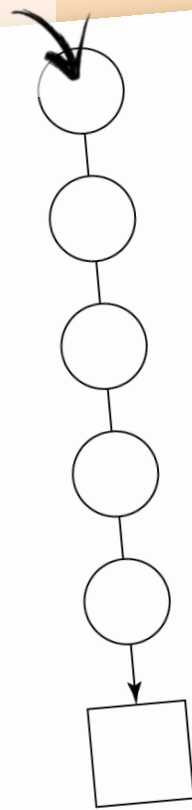
Énigmes

Mise en œuvre
& évaluation

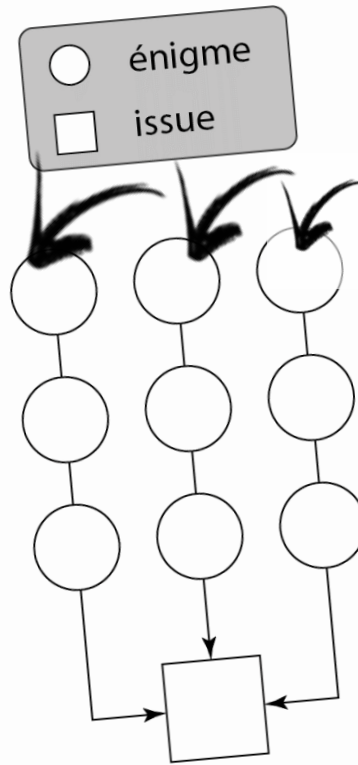


Énigmes

Linéarité = source de blocage
→ interventions maître du jeu



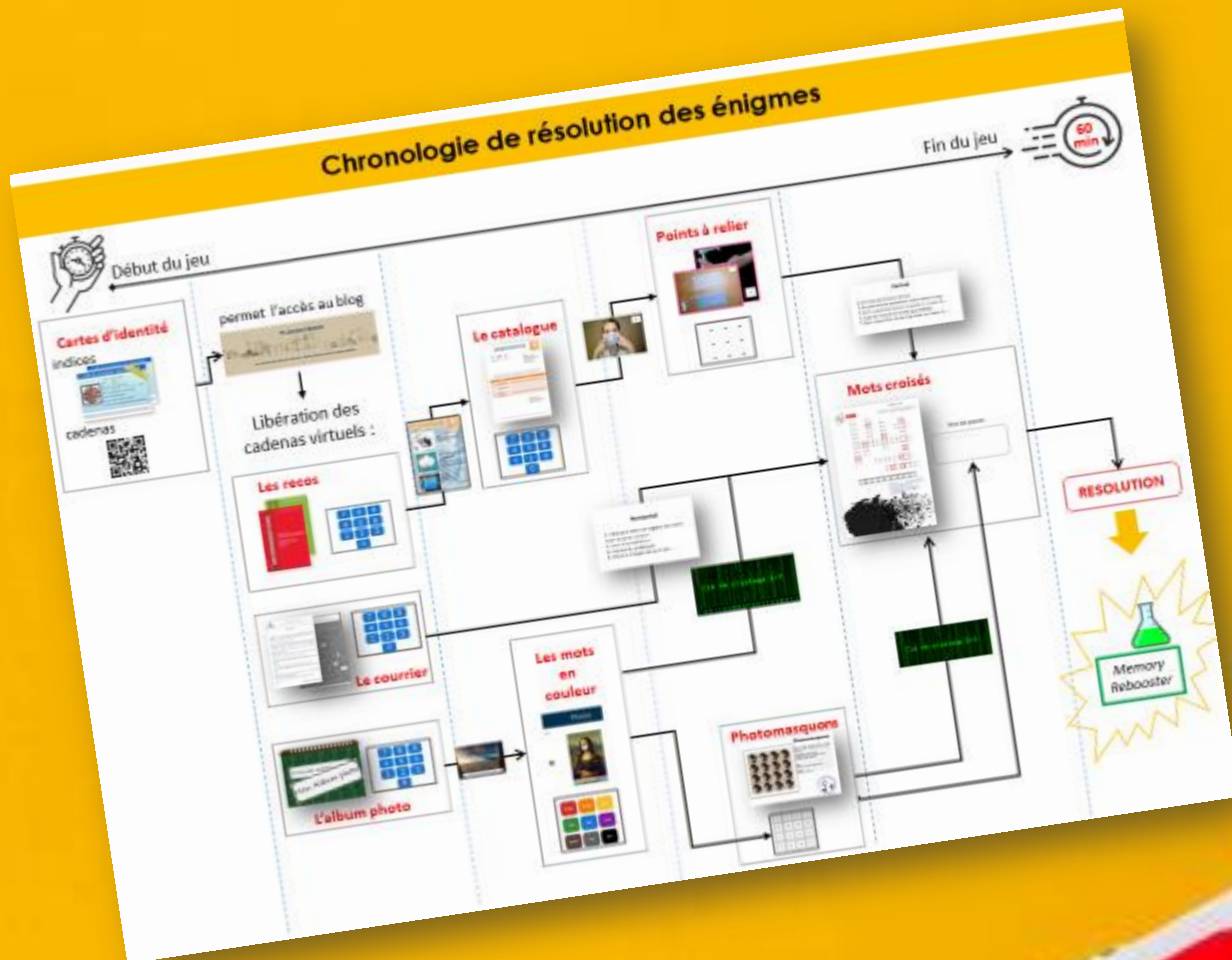
Scénario linéaire simple



Scénario convergent simple

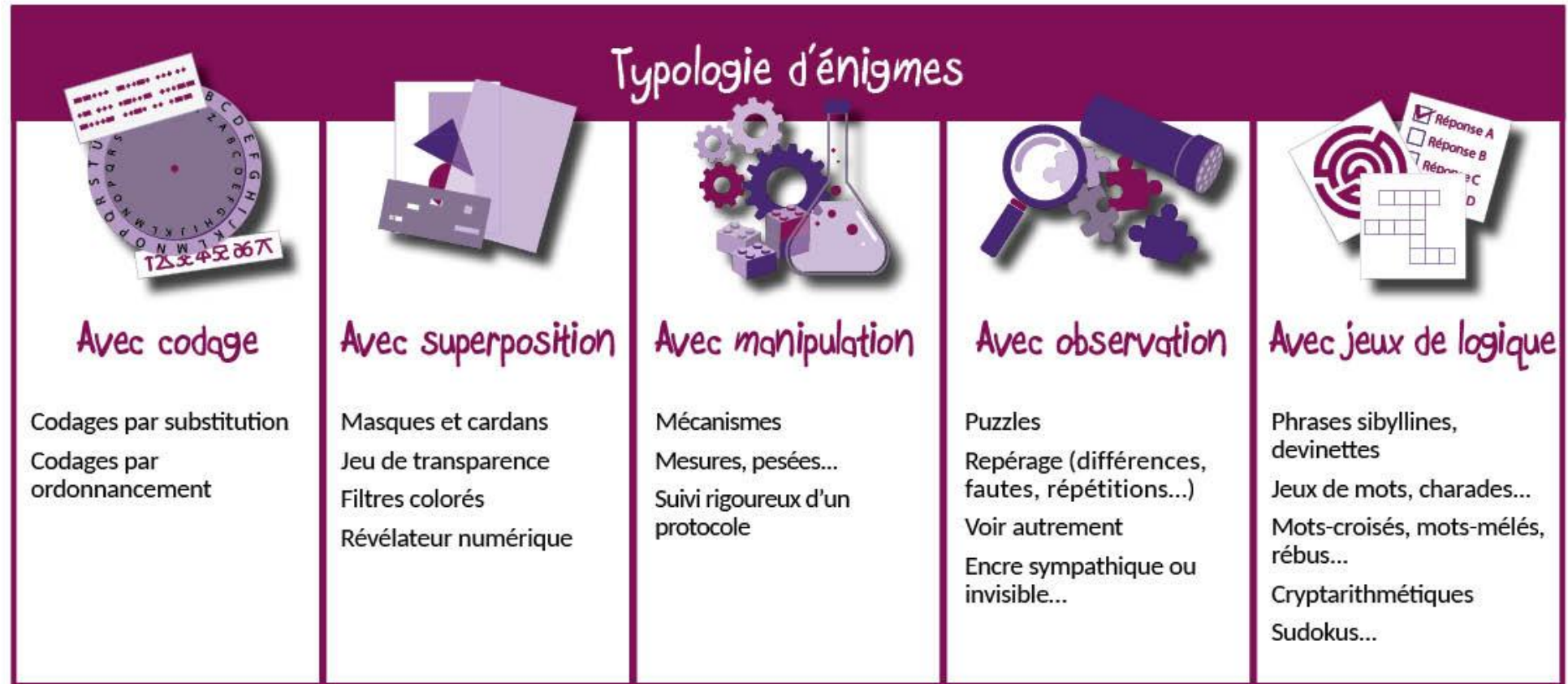
Plusieurs points de départ
→ Réflexion en sous-groupe

Chronologie de résolution des énigmes



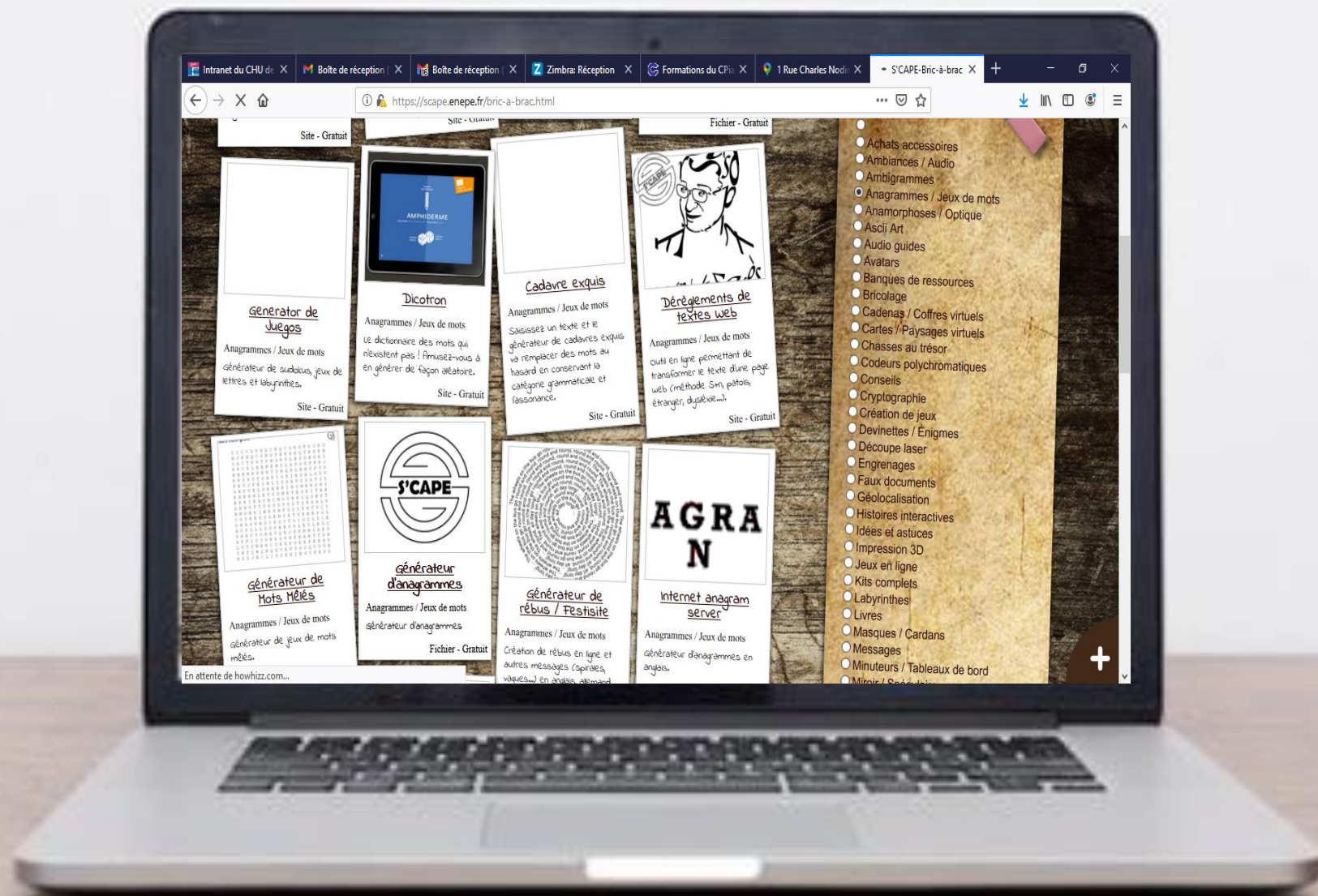
- ✓ Visualisation globale du jeu
- ✓ Aide mémoire pour la mise en place
- ✓ Suivi des joueurs
- ✓ Partage du support avec d'autres formateurs

Typologie des énigmes



Multiplicité des Logiques

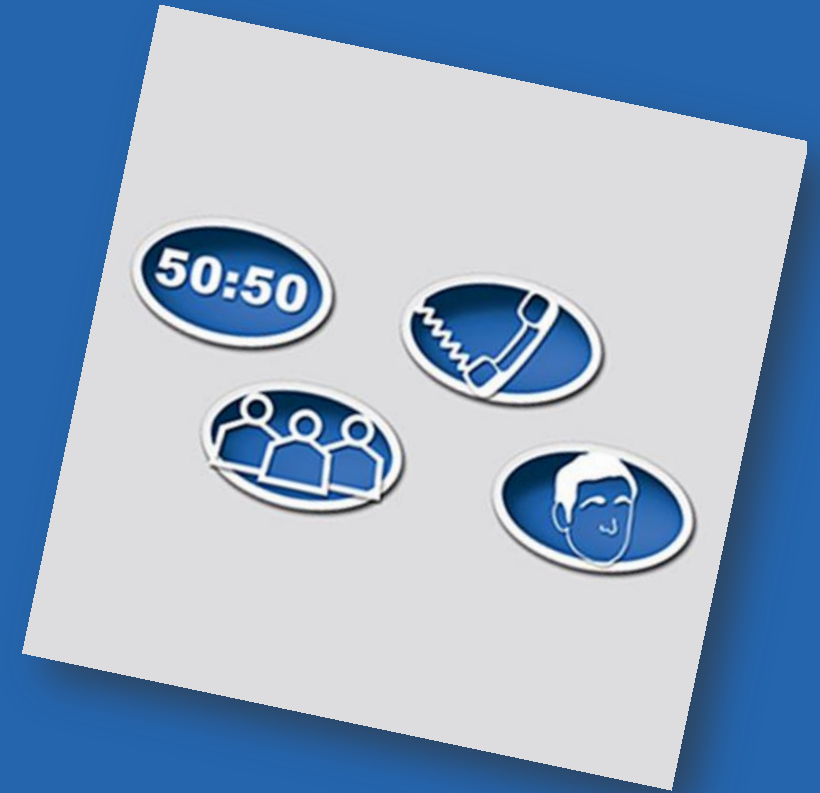
- ✓ Complémentarité des participants
- ✓ Évite l'ennui



Les coups de pouces

- À anticiper
- Formes :
 - ✓ Documents supports
 - ✓ Conseils
 - ✓ ...
- Pénalité temps ?
- Nombre limité ? « Monnaie » à échanger contre coup de pouce

ATTENTION À NE PAS FRUSTRER LES PARTICIPANTS

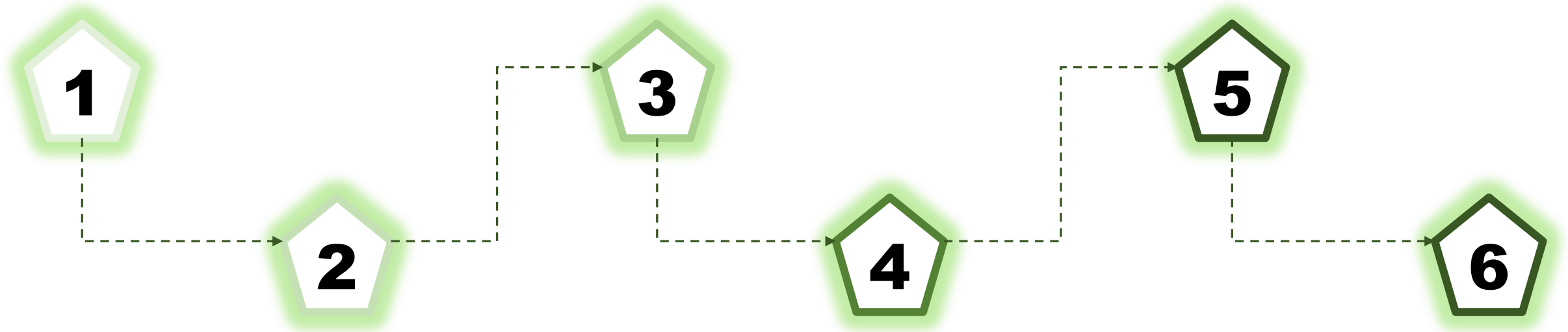


Les grandes étapes indispensables

Objectif(s) pédagogique(s)

Scénario

Tester



Contraintes et ressources

Énigmes

Mise en œuvre
& évaluation

Débriefing ... = temps de formation (à ne pas négliger)

- Expliquer les énigmes
 - Mécanismes de résolution
 - Ce qui a bien fonctionné/ connaissances
 - Interactions
 - Objectifs pédagogiques
- Identifier les axes d'améliorations
- Support à remettre au participant ou à créer avec les participants