

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Rapport de l’atelier

**3-4/12/2024 à Tourcoing (France)**

Cofinancé par
l’Union européenne

# Objectifs

- Quelle est l’échelle du jeu ?
- Comment créer un jeu ?
- Comment le rendre inclusif ?
- Pour aller plus loin...

En accueillant les membres du partenariat à l'atelier de création des escape rooms, les objectifs de cet atelier de 2 jours ont été préalablement définis.
Ensemble, les partenaires ont cherché à explorer la portée et les objectifs de leurs escape rooms pédagogiques, à apprendre comment concevoir des jeux intéressants et cohérents, et à découvrir des stratégies pour rendre les jeux inclusifs et accessibles à tous. Nous avons également mis l'accent sur les outils, les ressources et les techniques créatives pour accompagner les prochaines étapes de créations.

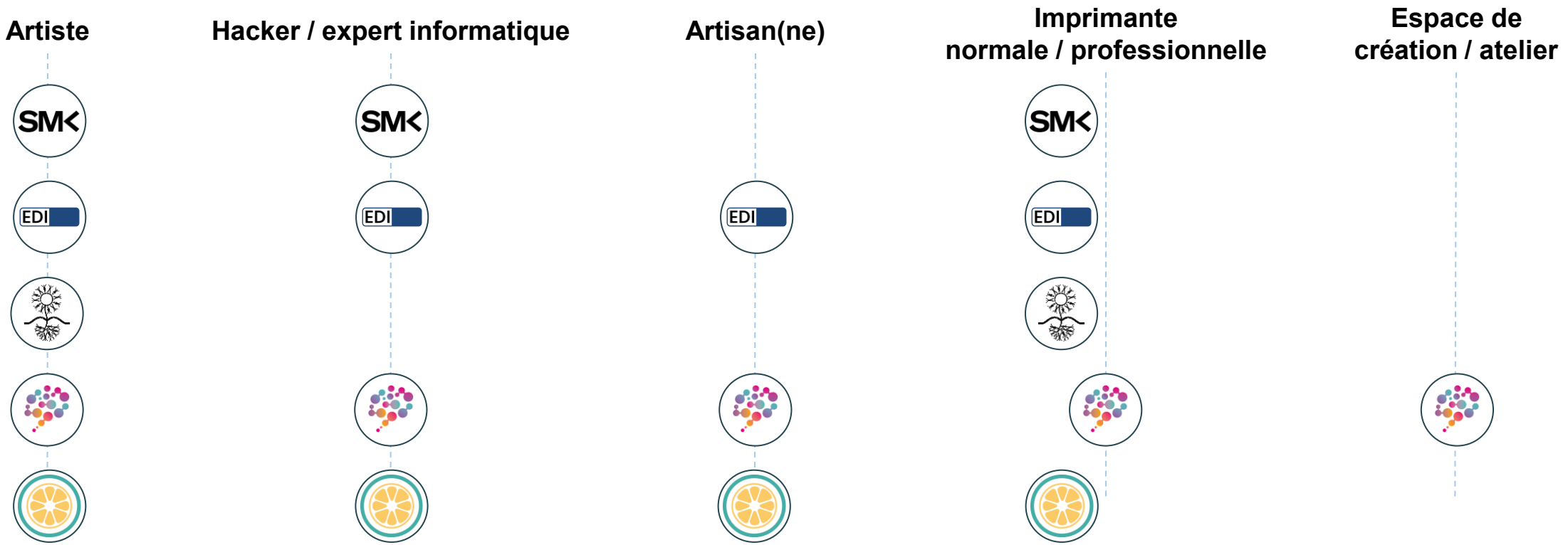


ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Définition du champ d'application

# Questions préliminaires

- Qui a déjà créé une escape room ?
- Quelle est la capacité technique de votre organisation (y compris l'organisation/personne extérieure qui pourrait soutenir l'activité) ?



## 1. Qui a déjà créé un RE ?

« Veuillez nous dire si vous ou votre organisation avez déjà créé une salle d'évasion. De quel type était-elle (physique, numérique, hybride) et quel en était l'objectif principal (éducatif, divertissant, formateur, etc.) ? Qu'avez-vous appris de cette expérience ? » Cette question permet d'identifier les participants expérimentés qui peuvent partager leurs points de vue, les pièges courants et les bonnes pratiques. Leur contribution peut inspirer les nouveaux créateurs, mettre en évidence les différentes approches et favoriser l'apprentissage par les pairs et les possibilités de mentorat au sein du groupe.

## 2. Quelle est la capacité technique de votre organisation (y compris une organisation / personne extérieure qui pourrait soutenir l'activité) ?

« Pourriez-vous décrire les ressources technologiques disponibles dans votre organisation pour la création de salles d'évasion ? Il peut s'agir d'un accès à des outils numériques, à des logiciels de conception, à une assistance informatique ou à des collaborations potentielles avec des partenaires technologiques externes. »

Comprendre les capacités techniques permet d'adapter les ambitions du projet à des outils et des systèmes de soutien réalistes. Elle encourage également le partage des ressources et la résolution créative des problèmes, comme la formation de partenariats pour combler les lacunes techniques, et garantit que les développeurs choisissent le format le plus faisable (par exemple, escape room sur papier ou numérique).

# Types d’escape rooms

| | Classique | Jeu de société/cartes | Jeu vidéo | Hybride |
|---|---|---|---|---|
| Pour | ❖ Immersion<br>❖ Variété de puzzles<br>❖ Facile à diviser en équipes | ❖ Facile à déplacer<br>❖ Facile à installer | ❖ Facile à déplacer<br>❖ Immersion<br>❖ Moyen attractif<br>❖ Facile à installer | ❖ ... |
| Contre | ❖ Compétences en matière de création et de codage<br>❖ Logistique : espace à dédier à l’activité, et inamovible | ❖ Compétences en matière de conception graphique<br>❖ Espace restreint<br>❖ Difficile d'immerger les joueurs<br>❖ Pas de maître du jeu | ❖ Compétence en matière de développement<br>❖ Matériau : ordinateur / casque VR<br>❖ Coopération difficile<br>❖ Limitation en termes d'environnement | ❖ Fusion |

Lors de la conception d’une escape room, il est important de comprendre les différents formats disponibles. Chaque type offre des opportunités et des défis uniques en fonction de vos objectifs, de votre public et des ressources disponibles.

## Escape rooms classiques (physiques)

Il s'agit d'environnements immersifs où les joueurs résolvent des énigmes dans un cadre réel.

Ils nécessitent un espace physique, des accessoires et souvent davantage de ressources pour la mise en place et l'animation. Ils permettent un engagement élevé et une interaction directe avec les éléments de jeu, mais peuvent limiter sa reproduction et son accessibilité.

Il est idéal pour les équipes ayant la possibilité d’immobiliser une pièce complète, et du matériel. Il est aussi idéal pour développer le travail d'équipe et les compétences en matière de communication par le biais d'activités pratiques.

## Escape rooms à base de cartes ou au format de jeu de société

Ces jeux de plateau / cartes utilisent des documents imprimés, des cartes et des jetons pour simuler les énigmes à résoudre. Ils sont portables, rentables et faciles à adapter à différents thèmes ou publics. Ils peuvent être utilisés individuellement ou en petits groupes et sont parfaits pour les salles de classe ou les collectivités.

Un point de départ pratique pour ceux qui débutent dans la conception d'ER. Il encourage la créativité avec moins d'exigences techniques et permet une utilisation répétée avec un minimum d'installation.

## Escape rooms numériques (par exemple, jeu vidéo)

C’est une expérience entièrement en ligne ou basée sur des applications utilisant des plateformes numériques interactives. Ces jeux permettent un accès à distance et peuvent inclure des éléments multimédias (vidéo, son, animation). Ils utilisent souvent des récits à embranchements et des interfaces cliquables pour guider les joueurs à travers des énigmes virtuelles. Il convient aux équipes ayant des compétences en conception numérique ou un accès à une assistance technique spécialisée. Il permet une large diffusion et accessibilité, en particulier pour les apprenants à distance ou les groupes géographiquement dispersés.

## Escape rooms hybrides

Un mélange d'éléments physiques et numériques (par exemple, des documents imprimés combinés à des codes QR, des sites web ou des applications). Ce format flexible permet aux joueurs d'utiliser des éléments tangibles et virtuels, ce qui améliore souvent l'expérience immersive sans nécessiter un développement numérique complexe. Il offre une approche équilibrée aux équipes ayant une capacité technologique modérée. Encourage l'innovation en combinant le meilleur des mondes physique et numérique.

**Choisir le bon format :** Le choix du bon format dépend de votre public, de vos objectifs, de votre budget et de votre accès à des compétences techniques spécifiques. L'exploration de ces formats aide les créateurs à aligner leur vision créative sur des stratégies de mise en œuvre pratiques, garantissant ainsi l'accessibilité, la durabilité et l'impact.

# Spécificités

Quels sont vos besoins/restrictions en termes de...

| | SMK | EDI | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **L'âge** | 16-18 | 16-30 | (~~12~~)15-25 | 16-24 | 16-20 |
| **Le groupe** | (Classe de 30) | 6 | Classe 15-30 (divisible) | Classe 12-21 (divisible) | Classe 30 (divisible) |
| **La durée** | 1h-1h30 | 2h | 1h | 1h30 | 1h-1h30 |
| **L'espace** | Pièce(s) | Pièce(s) | Pièce(s) | Salle(s) de classe | Pièce(s) |
| **Inclusion Handicap** | ... | Handicap mental | ... | Dys | ... |
| **Inclusion Thématique** | ... | Réfugiés (UA), chômeurs | ... | ... | ... |
| **...** | ... | Barrière linguistique ? | Minorités (éthn.) | Minorités (éthn.) | Élèves de l'éducation prioritaire |

# Quels sont vos besoins et vos restrictions ?

Lors de la conception d’une escape room, il est essentiel de comprendre les besoins spécifiques et les limites de votre groupe cible. Tenez compte des aspects suivants et de la manière dont ils influencent la conception de votre jeu :

- **L'âge**

Quelle est la tranche d'âge des participants ? S'agit-il d'enfants, d'adolescents, d'adultes ou de groupes d'âges mixtes ?

L'âge influe sur la complexité des énigmes, des thèmes, du langage et du contenu. Cette connaissance aide les développeurs à concevoir des jeux à la fois attrayants et appropriés.

- **La taille du groupe**

Combien de personnes participeront en même temps ? Travailleront-elles en un seul groupe ou en équipes plus petites ?

Pourquoi est-ce important : La taille du groupe influe sur le déroulement du jeu, le nombre de rôles ou de pistes d'énigmes et le degré de collaboration utile à l'expérience.

- **La durée**

Combien de temps durera votre session d'escape room ? S'agit-il d'une activité rapide de 20 minutes, d'un défi de 60 minutes ou d'une durée plus longue ? Les contraintes de temps affectent le nombre et la profondeur des puzzles. Les développeurs doivent trouver un équilibre entre défi et satisfaction dans le temps imparti.

# Quels sont vos besoins et vos restrictions ?



### ➢ L'espace

Quel type d'espace utiliserez-vous - une salle de classe, une grande salle, un espace extérieur ou en ligne ?

Le cadre physique ou numérique détermine la manière dont les énigmes sont présentées et le degré d'immersion de l'environnement. Il influe également sur les exigences en matière d'équipement et de configuration.

### ➢ L’inclusion

Y a-t-il des besoins spécifiques en matière d'accessibilité à prendre en compte (par exemple, physiques, cognitifs, linguistiques ou sensoriels) ? Comment l'expérience peut-elle être inclusive pour tous les participants ?

Concevoir le jeu en tenant compte de l'inclusion permet de s'assurer qu'il est accueillant et jouable pour des publics divers, ce qui favorise l'équité et l'engagement.

**Soutien à la conception :** L'identification précoce de ces facteurs aide les développeurs à concevoir des salles d'évasion adaptée aux objectifs, percutantes et adaptables. Cela favorise une planification réfléchie et encourage une conception inclusive et centrée sur l’expérience des joueurs, ce qui conduit finalement à des expériences plus efficaces et plus agréables pour tous les participants.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Création de l'escape room

# Avis important !

**L'utilisation d'une connaissance de l'extérieur de la pièce est délicate !**

- Pas de cours pour intégrer les connaissances avant l’activité.
- Mettez en place des éléments de jeu pour rappeler les connaissances.
- Prévoyez des conseils spécifiques pour le maître du jeu.



# Identifier les aspects pratiques du jeu

➢ **Objectifs pédagogiques** (thème, niveau, compétences)

| | |
|---|---|
| **Compétences numériques** | Utiliser les compétences numériques pour tirer parti de l'IA |
| **Emplois** | L'image de marque personnelle |
| **Esprit d'entreprise** | Start-ups et entrepreneuriat innovant |
| **Compétences numériques** | Marketing des réseaux sociaux (compréhension et utilisation des outils en ligne pour promouvoir et créer un réseau ; analyse et suivi de l'engagement) : **accent sur le commerce électronique** |
| **Emplois** | Influenceur en ligne / créateur de contenu (dynamique des réseaux, stratégies de monétisation, collaboration avec les marques) |
| **Esprit d'entreprise** | Tactiques de négociation et stratégies de communication pour gérer et développer efficacement les relations d'affaires |
| **Compétences numériques** | Création d'une communauté en ligne |
| **Emplois** | Éditeur de vidéos et de photos |
| **Esprit d'entreprise** | Gestion, prise de décision et **évaluation de l'impact social** des entreprises / entreprises sociales |
| **Compétences numériques** | Piratage éthique et cyberdéfense |
| **Emplois** | Travail à distance et collaboration numérique |
| **Esprit d'entreprise** | Commerce électronique et développement des affaires en ligne |
| **Compétences numériques** | Rechercher des informations en ligne, utiliser les filtres, croiser les informations, vérifier les sources... |
| **Emplois** | Développeur informatique |
| **Esprit d'entreprise** | Communication numérique à l'intérieur et à l'extérieur de l'entreprise |

# Identifier les aspects pratiques de l’activité

- **Trouver un élément culturel** (historique ou fictif) pour le contexte / l'environnement

| | SMK | EDI | |
|---|---|---|---|
| 1er jeu | ... | S'enfermer dans un espace de coworking, explorer des projets d'entreprenariat | ... |
| 2nd jeu | ... | ... | ... |

# Ce qu'il faut garder à l'esprit

**La création d’une escape room**

- Quelles sont les restrictions concernant le lieu ou le format de votre jeu ?
- Quelles sont vos compétences techniques et/ou artistiques ?
- Quels sont les principaux objectifs pédagogiques ?

➢ **Créez les principales énigmes (2 à 3), y compris vos objectifs pédagogiques.**

La conception d'une escape room implique de trouver un équilibre entre la créativité et les considérations pratiques. Cette étape vous aide à définir les fondements de votre jeu afin qu'il soit à la fois efficace et réalisable.

## 1. Définissez vos objectifs pédagogiques

« Quel est l'objectif de votre escape room en termes d'apprentissage ou de développement ? »

- Choisissez un sujet pertinent pour vos apprenants (par exemple, les compétences numériques, l'histoire, la durabilité).
- Déterminez le niveau de compétence (basique, intermédiaire, avancé).
- Identifiez les compétences à développer (par exemple, la collaboration, l'esprit critique, la culture numérique).

**Pourquoi c'est important :** Des objectifs clairement définis garantissent que chaque énigme contribue aux objectifs d'apprentissage, ce qui rend l'expérience utile en plus d'être divertissante.

## 2. Trouvez un contexte culturel ou narratif

« Quel est le monde dans lequel se déroule votre jeu ? »

- Choisissez un événement historique, un mythe, une légende ou un scénario fictif pour construire le thème de votre activité.
- Cet arrière-plan peut encadrer les puzzles et rendre l'expérience plus immersive et attrayante.

**Pourquoi c'est important :** Une narration forte aide les joueurs à se connecter émotionnellement au jeu et rend l'apprentissage plus mémorable. Les références culturelles rendent le jeu plus pertinent et plus inclusif au niveau local.

## 3. Évaluez les restrictions de votre espace ou format

« Quelles sont les choses qui vous limites ? »

- Espace physique (salle de classe, extérieur, musée, plateforme en ligne).
- Temps disponible pour l'installation et le jeu.
- Nombre d'acteurs et de facilitateurs.

**Pourquoi c'est important :** L'identification précoce des contraintes permet d'adapter la complexité et le format du jeu (p. ex. sur table, numérique, hybride), ce qui évite les remaniements de dernière minute.

## 4. Tenez compte de vos capacités techniques et artistiques

« Quelles sont les compétences et les outils que vous ou votre équipe apportez ? »

- Technique (codage, utilisation de plateformes numériques, impression).
- Artistique (conception graphique, narration, production vidéo/audio).
- Accès à un soutien externe (collègues, artistes locaux, développeurs).

**Pourquoi c'est important :** Connaître vos points forts vous permet de créer un jeu de bonne qualité et adapté à vos capacités et vos ressources. Cela permet également d'identifier les domaines de collaboration externe.

## 5. Créez 2 à 3 énigmes clés

« Quelles sont les énigmes centrales qui animent le jeu ? »

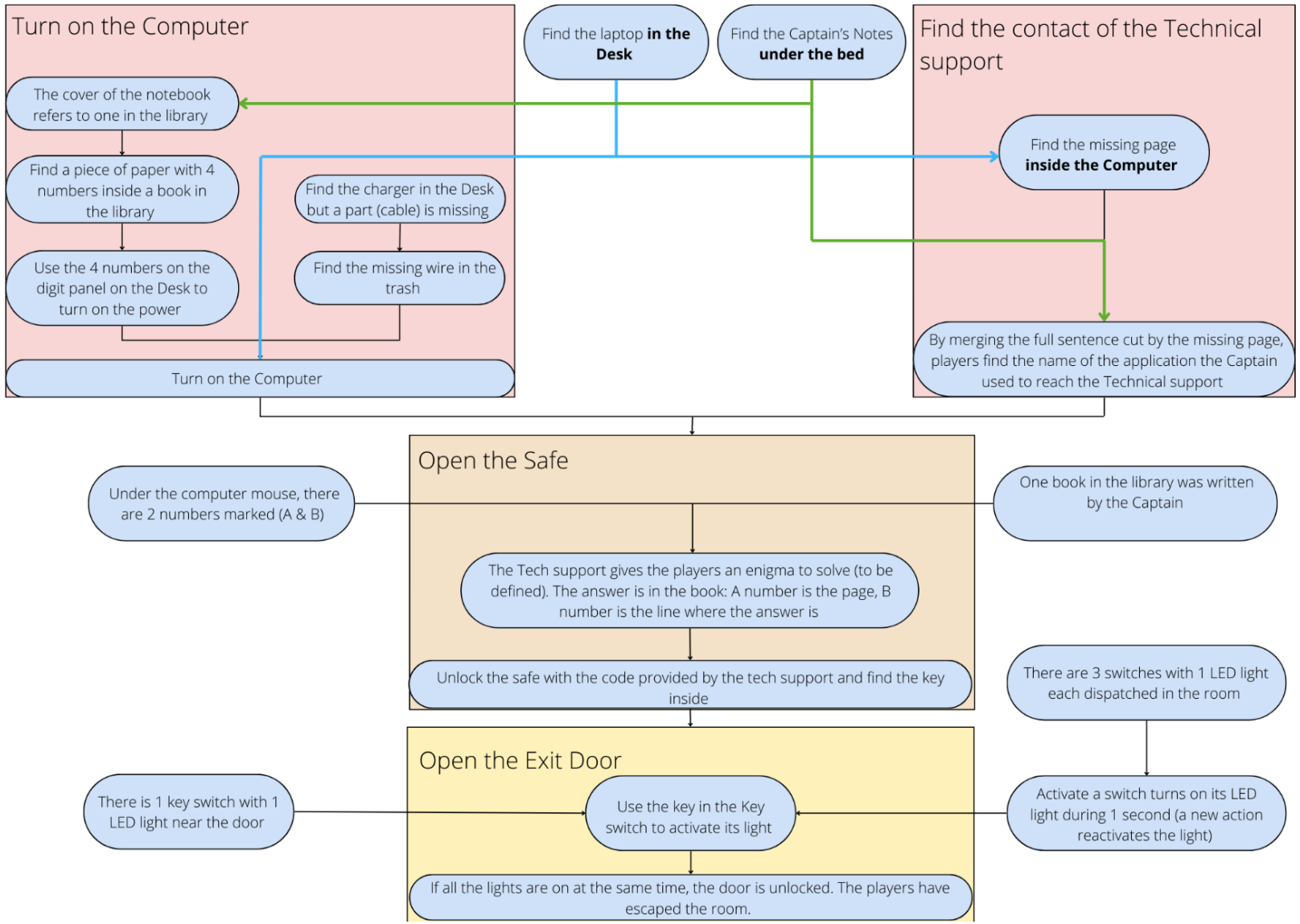
- Reliez chaque énigme directement à l'un de vos objectifs pédagogiques.
- Veillez à ce que les puzzles varient en type (logique, décodage, visuel, physique) et en difficulté.
- Séquencez-les de manière à susciter l'engagement et à soutenir le flux narratif.

**Pourquoi c'est important :** Ces énigmes principales constituent l'épine dorsale de votre escape room. Lorsqu'elles sont bien faites, elles permettent d'allier le pédagogique au ludisme, garantissant ainsi que le jeu est utile et équilibré.

**Soutien à la conception :** Cette réflexion structurée aide les développeurs à concevoir des salles d'évasion réalisables, pertinentes et percutantes. Elle encourage la planification autour de leurs limites, tout en laissant de l'espace pour une narration créative et des résultats d'apprentissage significatifs.

# Comment organiser les énigmes

**« Ce labyrinthe est incompréhensible »**



Une escape room efficace ne repose pas seulement sur de bonnes énigmes, mais aussi sur la façon dont elles sont reliées. Organiser les énigmes stratégiquement améliore l'engagement des joueurs, la fluidité et les résultats de l'apprentissage.

## 1. Séquencez avec un but précis

« Réfléchissez à l'ordre des énigmes : Sont-elles de plus en plus complexes ? Ont-elles un sens narratif ou logique ? »

- Commencez par une énigme simple ou introductive pour vous mettre en confiance.
- Poursuivez avec des énigmes qui nécessitent une collaboration ou une synthèse des indices précédents.
- Terminez par une énigme qui relie les principaux objectifs d'apprentissage.

**Pourquoi c'est important :** Une progression claire permet de motiver les joueurs et de réduire les frustrations. Elle reflète l'échafaudage pédagogique, qui permet de passer d'une compréhension de base à une compréhension plus approfondie.

## 2. Choisissez une structure : Linéaire, non linéaire ou hybride

- **Linéaire :** Les joueurs résolvent une énigme à la fois dans une séquence fixe. Idéal pour les petits groupes ou les débutants. Il est plus facile de contrôler le rythme.
- **Non linéaire :** Plusieurs énigmes peuvent être résolues en parallèle, favorisant le travail d'équipe et les grands groupes.
- **Hybride :** Commencez par des énigmes parallèles qui convergent pour débloquer l'énigme finale, équilibrez entre liberté et contrôle narratif.

**Pourquoi c'est important :** Choisir la bonne structure permet de gérer le temps, les difficultés et la dynamique de groupe.

## 3. Reliez les énigmes à votre narration et vos objectifs

« Chaque énigme doit avoir une utilité dans l'univers du jeu et soutenir vos objectifs éducatifs. »

- Utilisez le récit pour justifier chaque défi.
- Veillez à ce que la résolution d'une énigme permette aux joueurs d'obtenir des informations ou de progresser de manière significative.

**Pourquoi c'est important :** Cela crée une immersion et aide les joueurs à établir des liens entre l'expérience du jeu et les compétences ou connaissances du monde réel ciblées.

## 4. Testez le rythme et l’équilibre

« Le playtest permet de vérifier le rythme : Y a-t-il des ralentissements ? Y a-t-il des énigmes trop difficiles ou trop faciles ? »

- Visez un rythme qui alterne les victoires rapides et les défis plus profonds.
- Prévoyez des moments de collaboration et de découverte.

**Pourquoi c'est important :** Un jeu bien rythmé maintient l'engagement à un niveau élevé et garantit que tous les participants peuvent apporter leur contribution.

**Soutien à la conception :** En apprenant à organiser efficacement les énigmes, les créateurs et créatrices disposent d'une boîte à outils pour concevoir des jeux fluides, évolutifs et utiles. Cela permet de transformer une collection d'énigmes en une expérience cohérente et gratifiante, à la fois amusante et éducative.

# Exemple

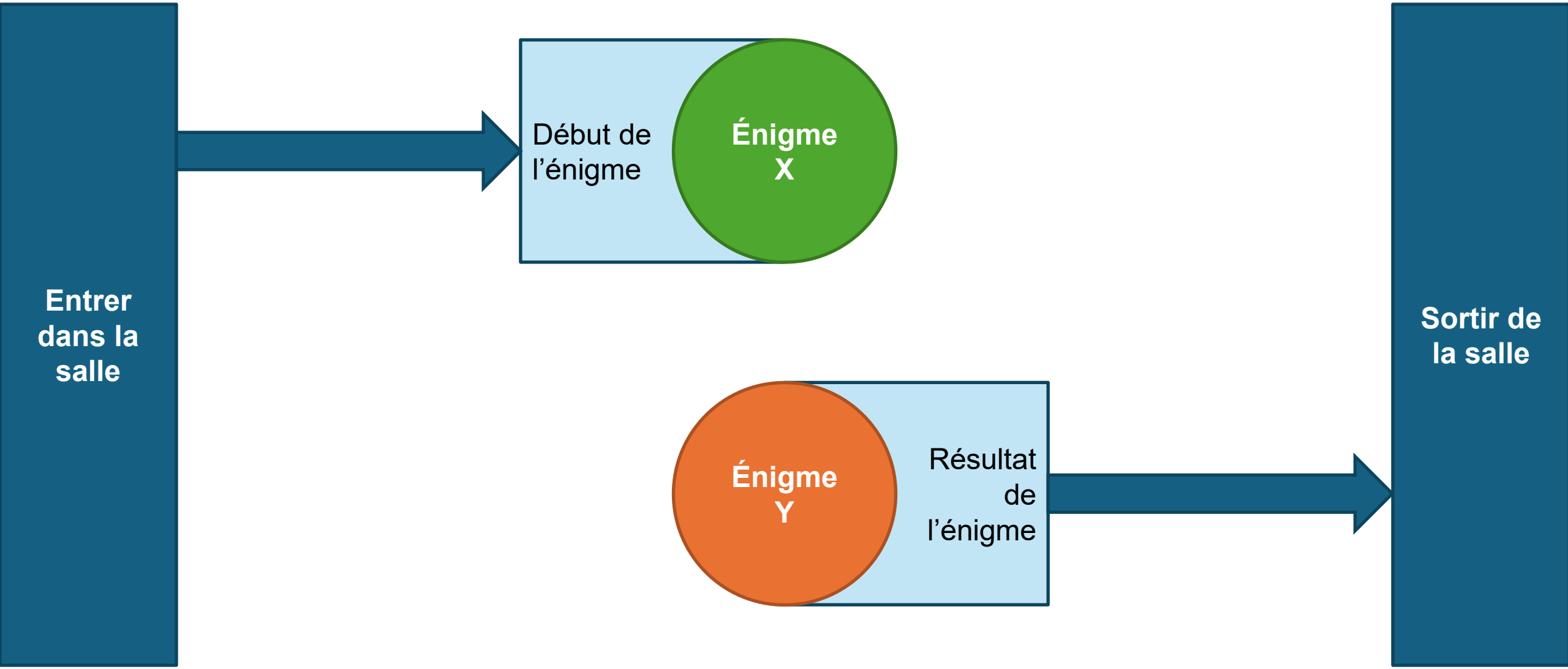

Entrer dans la salle


Résoudre l’énigme X

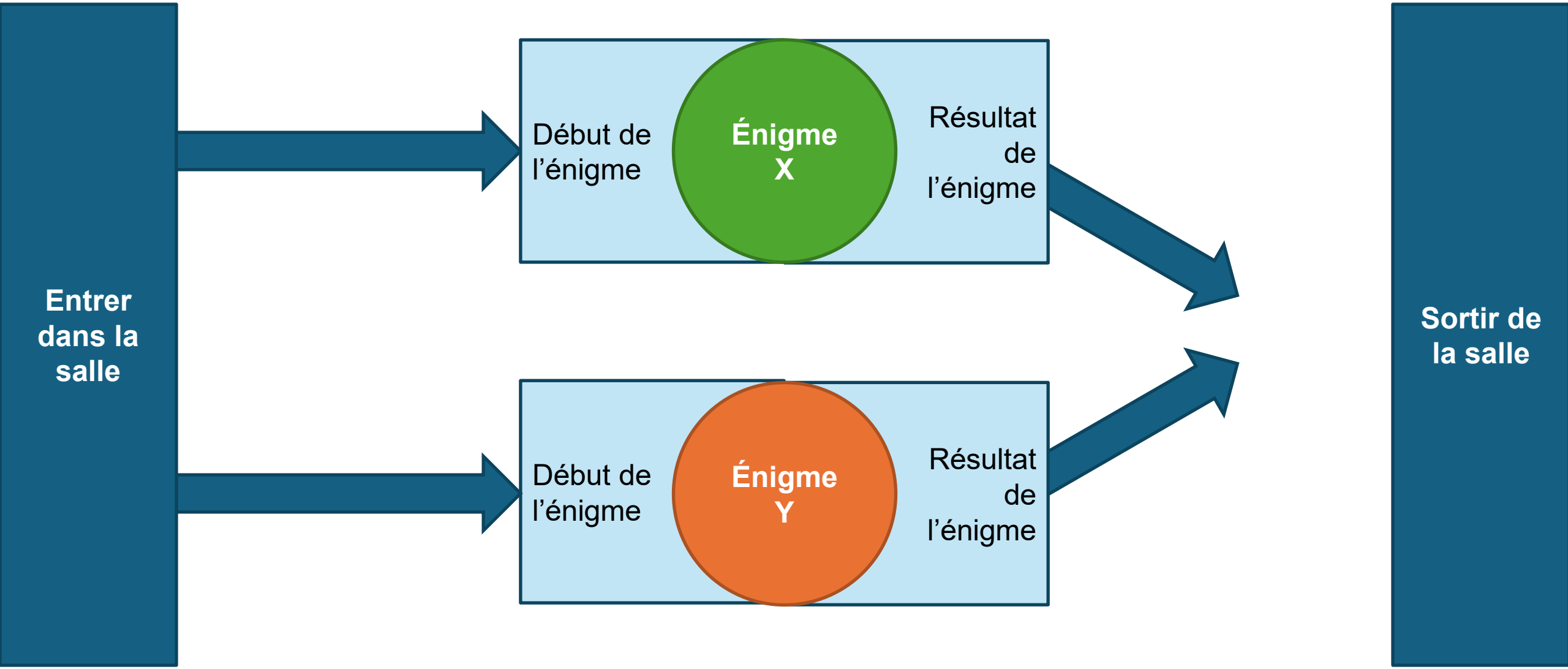

Résoudre l’énigme Y


Sortir de la salle

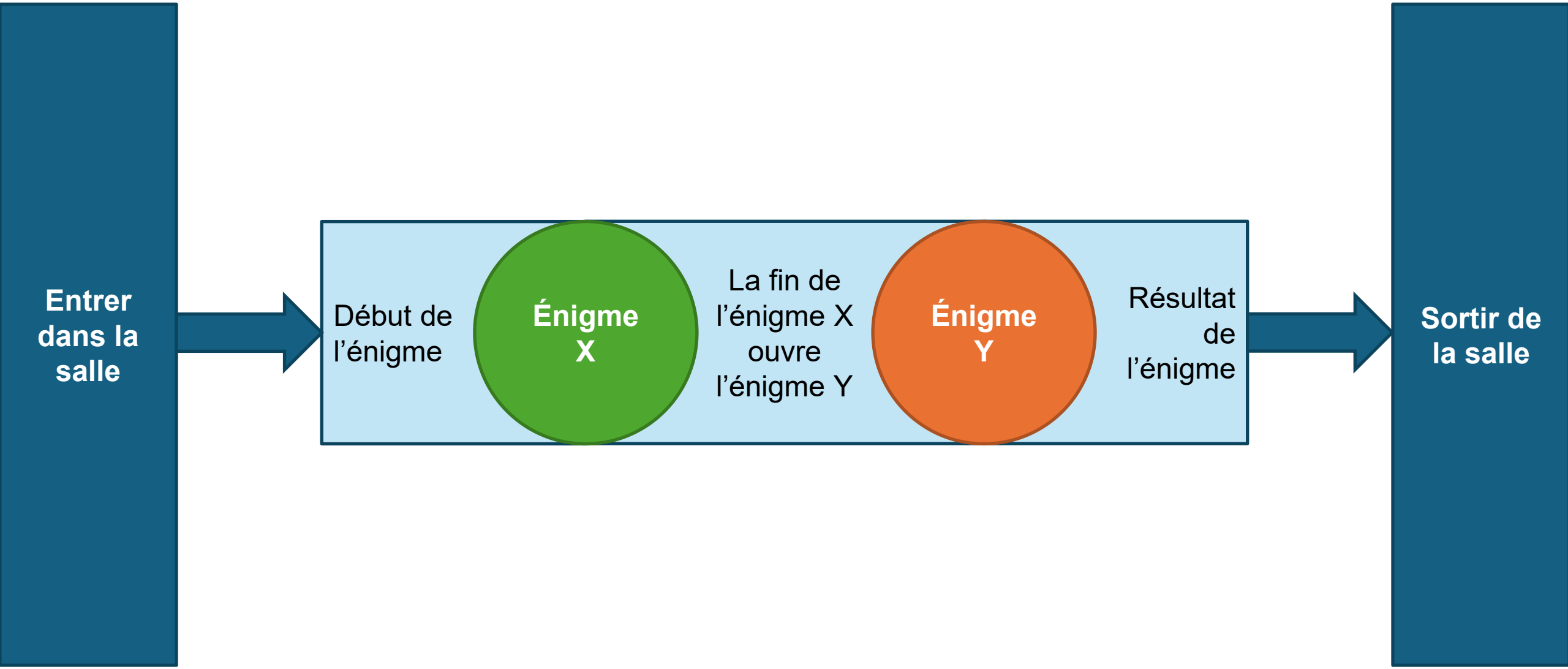
# Exemple


Entrer dans la salle
Début de l'énigme
Énigme X
Énigme Y
Résultat de l'énigme
Sortir de la salle

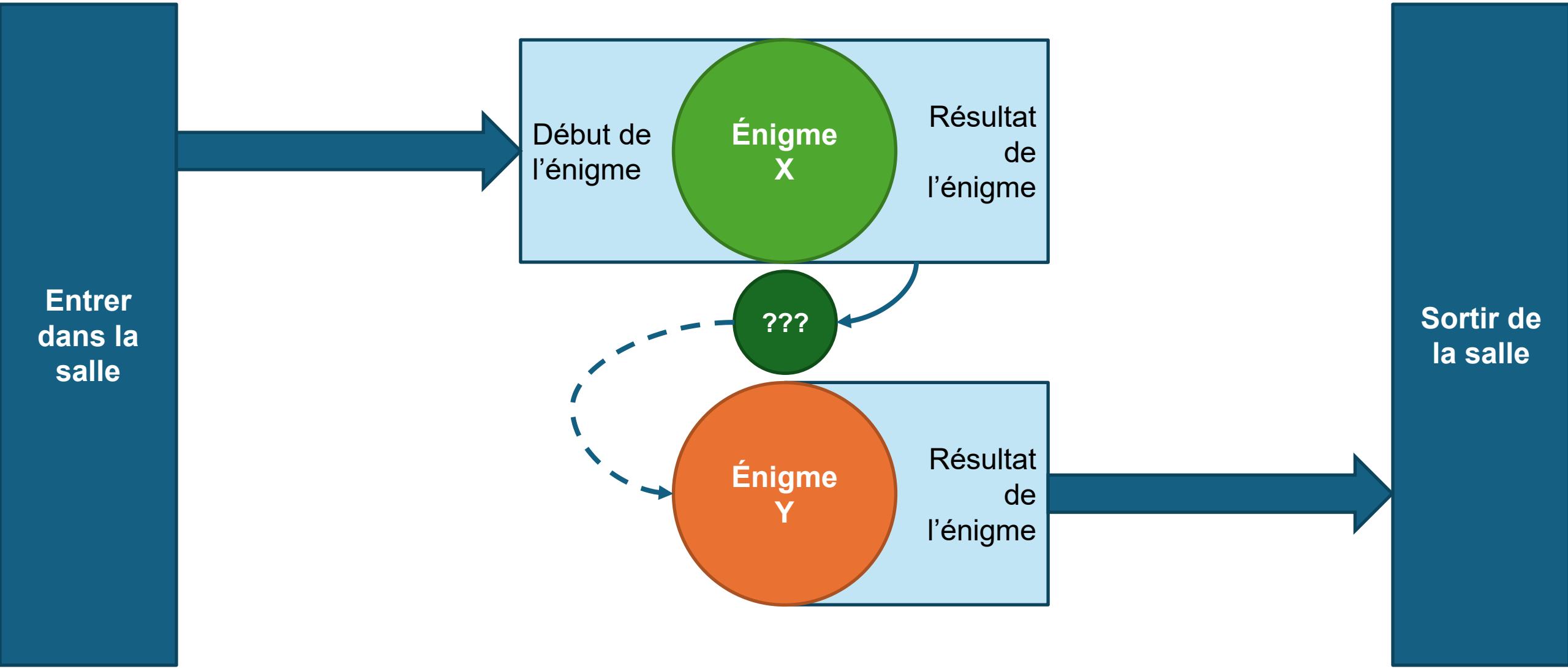
# Exemple


Entrer dans la salle
Début de l'énigme
Énigme X
Résultat de l'énigme
Début de l'énigme
Énigme Y
Résultat de l'énigme
Sortir de la salle

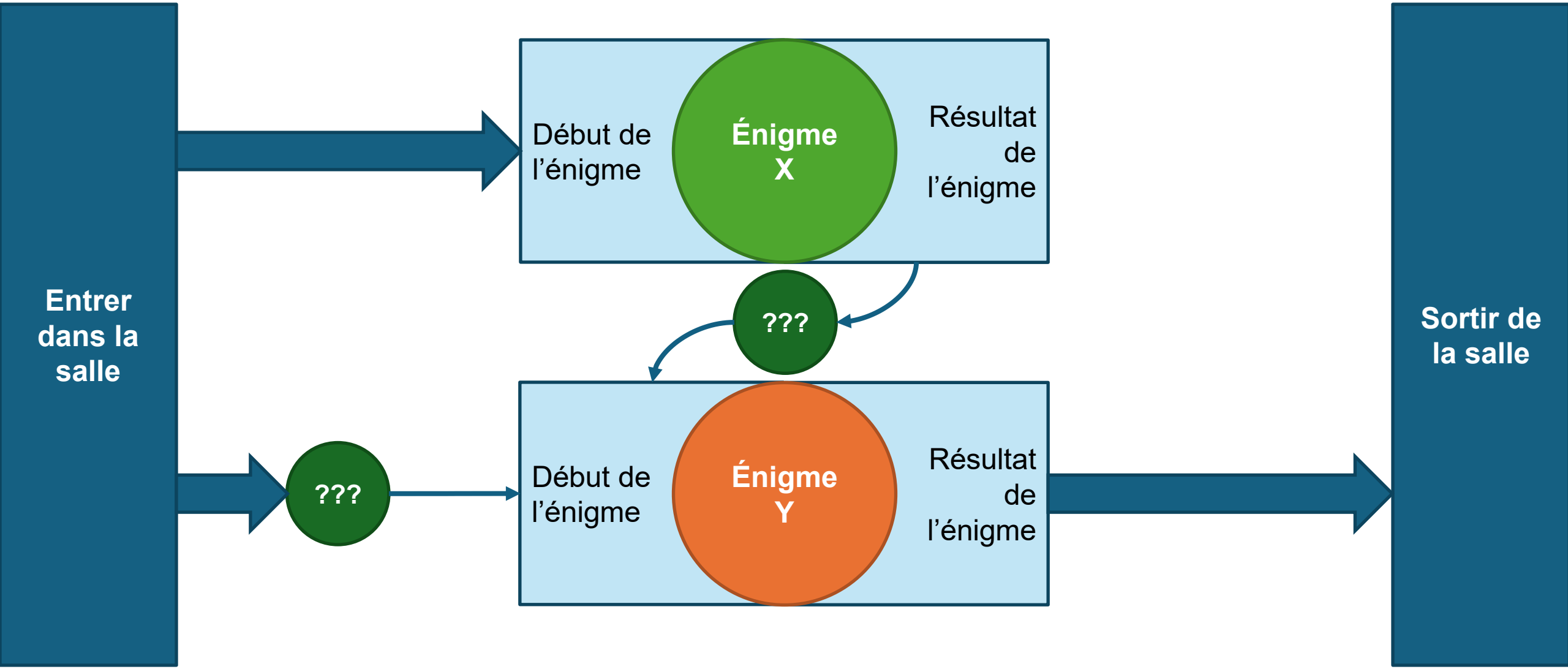
# Exemple


Entrer dans la salle
Début de l'énigme
Énigme X
La fin de l'énigme X ouvre l'énigme Y
Énigme Y
Résultat de l'énigme
Sortir de la salle

# Exemple


Entrer dans la salle
Début de l'énigme
Énigme X
Résultat de l'énigme
???
Énigme Y
Résultat de l'énigme
Sortir de la salle

# Exemple


Entrer dans la salle
Début de l'énigme
Énigme X
Résultat de l'énigme
???
???
Début de l'énigme
Énigme Y
Résultat de l'énigme
Sortir de la salle



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Et l'inclusion ?

# Inclusion dans la conception de la salle d'évasion

- De nombreux aspects de l'inclusion sont bénéfiques pour tous les élèves.
- Cependant, vous ne pourrez jamais couvrir tous les problèmes possibles de vos joueurs.
- **Solution :** Recherchez la diversité dans les mécanismes de jeu.

L'inclusion ne consiste pas seulement à répondre à des besoins spécifiques, mais aussi à créer des expériences où tous les participants peuvent participer, contribuer et s'épanouir. De nombreux principes de conception inclusive profitent à tous les apprenants, et pas seulement à celles et ceux qui ont des difficultés identifiées.

« **La conception inclusive est une bonne conception pour tous.** »

Cependant, il est important de reconnaître qu'aucun jeu ne peut anticiper tous les obstacles possibles. Les joueurs et joueuses peuvent avoir des besoins cognitifs, physiques, sensoriels, culturels ou émotionnels différents, et ceux-ci peuvent varier considérablement.

# La clé : la diversité des mécanismes de jeu

Plutôt que d'essayer de créer un format d’énigme "unique", il faut s'efforcer de proposer différents types de défis :

- Indices visuels, auditifs, tactiles et écrits
- Casse-tête faisant appel à la logique, à la reconnaissance des formes, à la créativité ou à la collaboration
- Tâches adaptées aux différents rôles du groupe (leader, observateur, organisateur, solutionneur de problèmes)

**Pourquoi c’est important :**

- La diversité permet à chaque joueur ou joueuse de trouver au moins une énigme où iel peut briller.
- Cela prend en charge de multiples styles d'apprentissage et besoins d'accès sans singulariser qui que ce soit.
- Cela encourage le travail d'équipe en valorisant les différentes forces.

**Soutien à la conception :** Penser inclusivement dès le départ aide les créateurs à concevoir des jeux plus robustes, plus accessibles et plus intéressants pour des publics variés. Cela favorise l'empathie, la créativité et la flexibilité - des compétences qui profitent à tout concepteur pédagogique ou créateur de jeux. L'inclusion encourage également la réflexion sur la façon dont les environnements, et non les individus, créent des barrières - et comment la conception peut les détruire.

# Inclusion (dys)

## Recommandations en matière de format et de mise en page

- Privilégiez une police Sans Sherif (Arial, Calibri, Open Sans).
- Privilégiez une police de taille 12 à 14 pt.
- Évitez le soulignement ou l'italique.
- Privilégiez un alignement à gauche, ne justifiez pas le texte.
- Dans la mesure du possible, utilisez des indices visuels pour faciliter la reconnaissance de l'organisation du texte.
- Évitez le papier transparent et assurez un contraste adéquat des couleurs.

# Inclusion (gestion du jeu)

## Recommandations pour l'organisation d’une escape room

- Privilégiez le travail d'équipe pour surmonter les difficultés : ne basez pas toutes vos énigmes sur le même mécanisme (lecture/écriture).
- Si un joueur ou joueuse se sent perdu(e), assignez un rôle spécifique
  - Par exemple, ranger les objets qui ont déjà été utilisés pour résoudre des énigmes s'ils ne servent qu'une seule fois.

# Exemple de difficultés dans un jeu



- Difficultés linguistiques
- Difficultés motrices (motricité fine et mobilité)
- Difficultés en mathématiques et en arithmétique
- Difficultés sensorielles (visuelles, auditives, etc.)
- Problèmes émotionnels, phobies
- ...

L'inclusion dans les escape rooms ne vient pas seulement de la création - elle est aussi façonnée par la façon dont le jeu est animé. Quelques pratiques réfléchies pendant le jeu peuvent faire une grande différence dans la création d'un environnement où chaque joueur se sent engagé et valorisé.

## 1. Encouragez le travail d'équipe pour surmonter les difficultés

Évitez de concevoir toutes les énigmes autour d'une même compétence (par exemple, la lecture ou le calcul). Incluez une variété de mécanismes - des puzzles visuels, défis physiques, histoires, tâches de tri ou prises de décision en collaboration. Cela permet de s'assurer que différentes forces sont nécessaires et aide les joueurs à se soutenir mutuellement.

## 2. Donnez un rôle à chaque joueur

Si un joueur semble perdu ou dépassé, proposez-lui un rôle clair et encourageant.

**Exemples :** Organiser les indices ou accessoires, garder une trace des énigmes résolues, lire des instructions, gérer le temps.

Cela permet d'impliquer tout le monde et de renforcer la confiance.

## 3. Aidez à gérer la charge cognitive

Encouragez les équipes à retirer ou à mettre de côté les objets dont elles n'ont plus besoin une fois l'énigme résolue.

Cela réduit la confusion et aide les joueurs à se concentrer sur l'essentiel.

# Difficultés éventuelles à anticiper

Lors de la conception ou l'animation, tenez compte des difficultés suivantes auxquelles des joueurs peuvent être confrontés :

- **Difficultés linguistiques :** Utilisez un langage simple et clair dans les indices. Proposez des visuels ou des traductions.
- **Difficultés motrices :** Évitez les puzzles nécessitant une manipulation fine, à moins qu'il n'existe d'autres solutions. Assurez-vous que l'espace physique est accessible et navigable.
- **Difficultés en mathématiques ou en arithmétique :** Ne misez pas trop sur les énigmes numériques. Proposez des options qui font appel à la logique, à la créativité ou à la narration.
- **Difficultés sensorielles (visuelles, auditives, etc.) :** Veillez à ce qu'il n'y ait pas de lumières clignotantes ou de sons forts qui pourraient être pénibles. Fournissez des formats alternatifs ou des messages-guides si nécessaire (par exemple, des indices imprimés et parlés).
- **Difficultés émotionnelles ou phobies :** Évitez les contenus susceptibles de déclencher de l'anxiété, tels que les pièces trop sombres, les thèmes d'horreur ou les configurations claustrophobes. Permettez aux participant(e)s de se retirer de certaines tâches sans pression.

**Soutien à la conception :** En intégrant des pratiques inclusives dans l'animation des jeux, vous élargissez la portée et l'impact des jeux, et faites aussi preuve d'empathie et d'adaptabilité. Ces recommandations contribuent à créer des environnements accueillants où chaque participant(e) a la possibilité de contribuer et d'apprécier l'expérience.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Pour aller plus loin

# Prochaines étapes ?



- **Finalisez au plus vite la première version**
  - Suivre le diagramme de la feuille de route.
  - Effectuer des tests individuels sur les énigmes.
  - Faites une boucle sur votre phase de création.
- **Testez votre jeu dans son intégralité**
  - Vérifiez les liens entre les énigmes et si la durée correspond toujours à votre restriction.
  - La phase de création peut être poursuivie en boucle aussi longtemps que nécessaire.
- **Préparez le rôle du maître du jeu et les documents annexes**

Après l'atelier, il est temps de donner vie à votre escape game ! Suivez ces étapes clés pour passer de votre concept, à une expérience jouable et percutante.

## 1. Finalisez la première version

Consolidez tout votre travail - énigmes, narration, matériel - en une version préliminaire complète. N'attendez pas la perfection ; visez une version solide et testable.

## 2. Suivez votre feuille de route

Utilisez votre feuille de route ou votre diagramme de développement pour suivre les progrès réalisés, vous assurer que toutes les étapes ont été franchies et identifier les tâches restantes.

## 3. Testez les énigmes individuellement

Avant de tester le jeu dans son intégralité, testez chaque énigme indépendamment pour vous assurer qu'elle fonctionne de manière logique et qu'elle correspond à vos objectifs de difficulté et d'apprentissage.

## 4. Réexaminez la boucle de création

Apportez les modifications nécessaires aux énigmes, aux indices ou au déroulement du jeu en fonction des commentaires ou des nouvelles idées. N'hésitez pas à modifier ce qui ne fonctionne pas.

## 5. Testez le jeu dans son ensemble

Réalisez une simulation complète de votre escape room. C'est essentiel pour vérifier comment tout s'imbrique, comment l'histoire se déroule et combien de temps elle dure.

## 6. Vérifiez le débit et la durée

Les énigmes sont-elles bien reliées entre elles ? Le jeu s'inscrit-il dans la durée prévue ? Modifiez le contenu ou l'ordre des énigmes si vous avez l'impression que le rythme n'est pas adéquat.

## 7. Répétez la boucle de création si nécessaire

Répétez autant de fois que nécessaire. L'amélioration par l'essai n’est pas un échec et fait partie du processus de conception.

## 8. Préparez le rôle du maître du jeu et les documents d'appui

Créez des instructions claires, des directives pour la transmission d'indices et un script ou une liste précise des points clefs et des indices. Veillez à ce que la personne qui dirige le jeu puisse donner assistance sans trop en dévoiler.

**Soutien à la conception :** En suivant ce processus, vous vous assurez que votre jeu n'est pas créatif, fonctionnel, accessible et éducatif. Il vous montre la valeur des tests, de la réflexion et de l'itération - des compétences essentielles.

# Où puis-je obtenir un soutien supplémentaire ?

## Une bibliothèque complète :

- Projet européen SpeakER

## Un générateur d'énigmes :

- Projet européen SteamER

## ... et bien sûr : nous ☺






## Prochaines étapes et ressources disponibles

Les participant(e)s à notre atelier ont reçu des conseils sur les prochaines étapes du développement :

- Tests et améliorations itératives.
- Intégration de la technologie et du multimédia (le cas échéant).
- Documentation et conditionnement pour la mise en œuvre.
- Accès à des ressources partagées, y compris des modèles, outils et documents de référence.

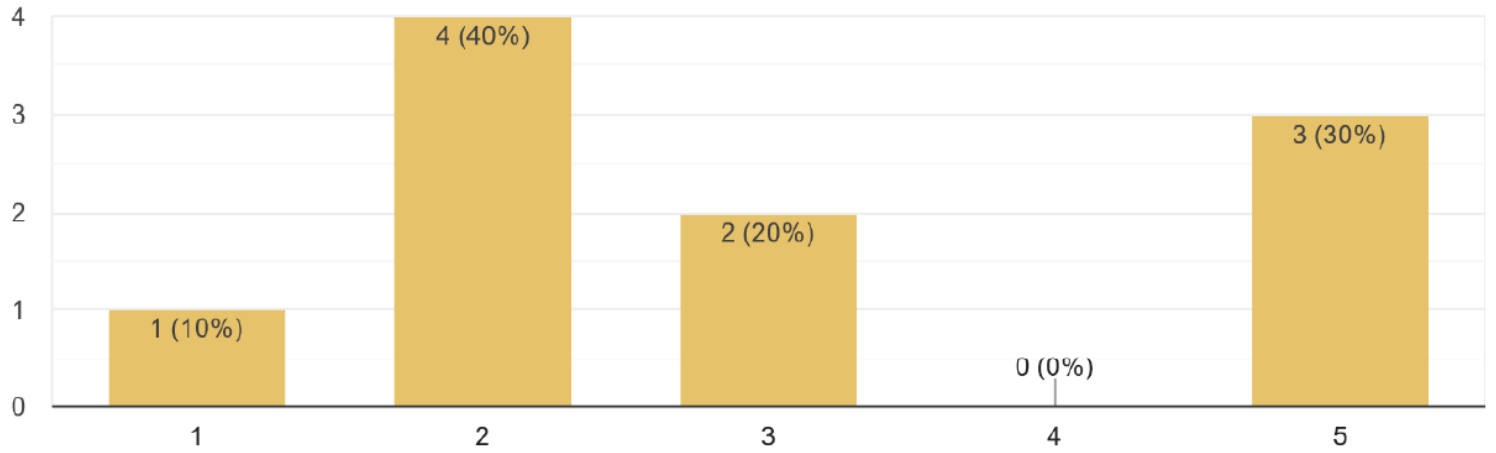
## Retour d’expérience

Les participant(e)s ont fait part de leurs réflexions et des enseignements qu'ils ont tirés de l'atelier :

- **Une plus grande confiance dans la conception de l'escape room :** De nombreux participant(e)s ont indiqué mieux comprendre les mécanismes des escape rooms et comment structurer les énigmes de manière efficace.
- **Appréciation de l'approche structurée :** La méthodologie étape par étape a été bien accueillie, car elle permet de décomposer des tâches complexes en étapes gérables.
- **Possibilités de mise en réseau et de collaboration :** La possibilité d'entrer en contact avec des pairs, d'échanger des idées et d'explorer des collaborations potentielles a été appréciée.
- **Besoin d'un soutien supplémentaire :** L’intérêt pour des ateliers de suivi axés sur des aspects spécifiques a été souligné. Les sujets seraient sur les outils numériques pour le développement de l'ER et les techniques avancées de conception de puzzles.

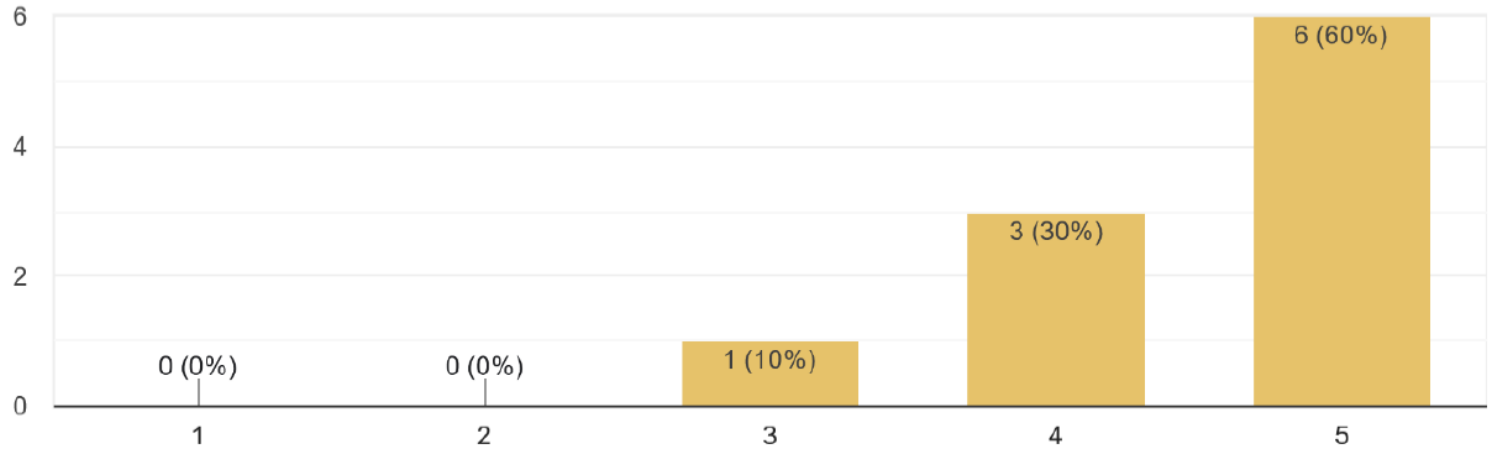
Quel était votre niveau de connaissance des escape rooms et de leur création avant l'atelier ?

10 réponses



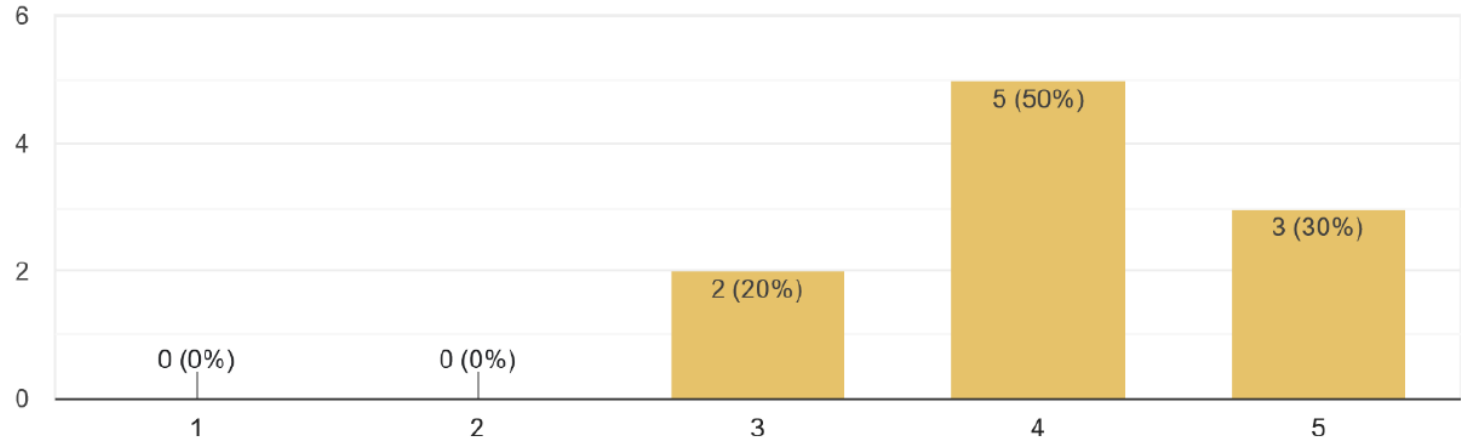

Quel était votre niveau de connaissance des escape rooms et de leur création après l'atelier ?

10 réponses



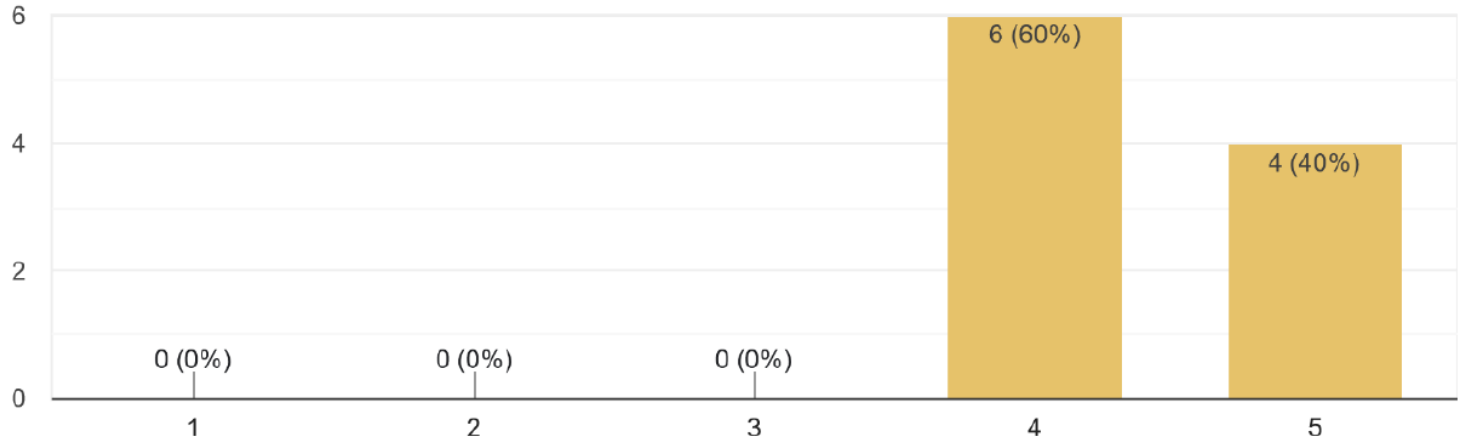
Quel est maintenant votre degré de confiance dans vos compétences de création d'escape rooms ?

10 réponses



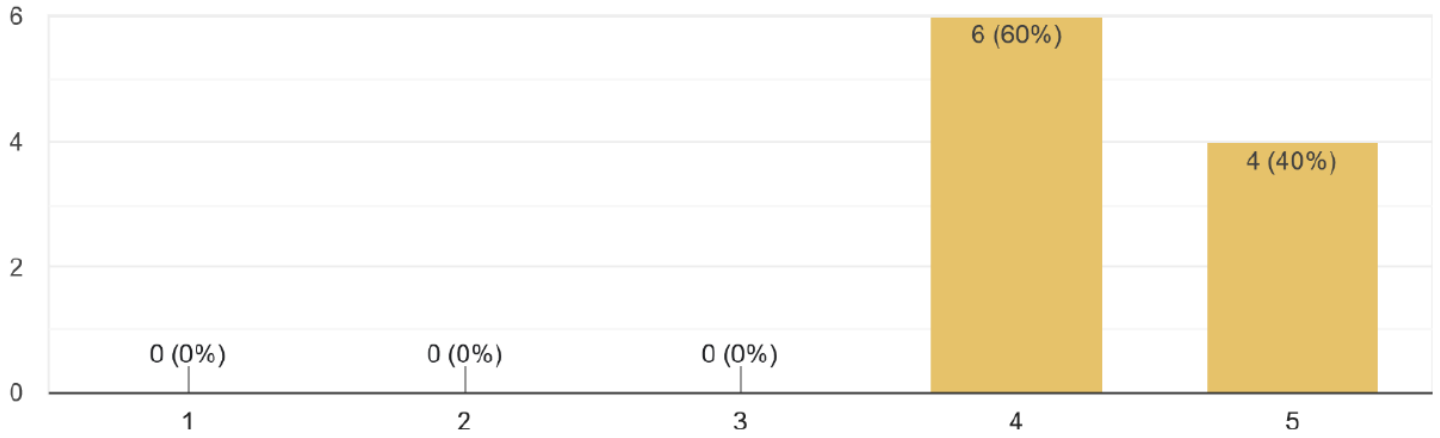

Les objectifs pédagogiques de l'atelier étaient-ils clairs ?

10 réponses



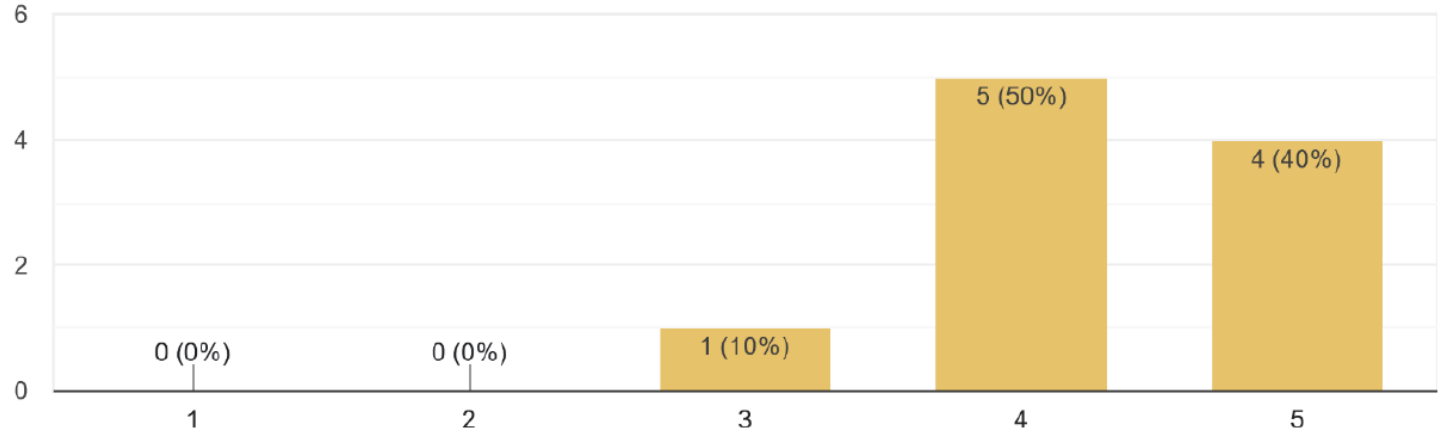
Comment évaluez-vous la qualité du contenu ?

10 réponses




Comment évaluez-vous l'organisation de l'atelier et les explications fournies ?

10 réponses



# Commentaires des participants

« Pour la première fois, j'ai eu la possibilité d'essayer un escape game dans le style des jeux de société. Auparavant, je n'avais essayé que d'escape rooms réelles, mais maintenant je comprends mieux. De plus, les instructions sur la façon de créer un jeu m'ont donné un aperçu dont j'avais grand besoin. »

« Travailler sur des cas concrets pour préparer la création d'un deuxième batch. »

« Processus de création clair, étape par étape, matériel bien organisé et ressources disponibles ; étapes concrètes pour débuter la création d'une ER. »

« Une meilleure compréhension des énigmes et de la manière de les rédiger. »

« L'exploration des structures des escape games et le test, en particulier pour les personnes qui n'ont jamais essayé auparavant. »

« L'expérience pratique et l'opportunité de mieux comprendre les éléments et les caractéristiques des escape rooms qui doivent être pris en compte dans le processus de leur développement (quelles sont les conséquences de chacun d'entre eux et quelles sont les interrelations avec les autres) permettent de tester les jeux. »

« Peut-être que j'aurais du passer du temps pour créer une escape room depuis le début. De cette façon, cela pourrait être une bonne pratique pour tous ceux qui n'ont jamais créé de jeu. Après la formation, nous avons créé des jeux dans le cadre de nos sujets, mais je pense que nous avions besoin de créer un jeu complet en groupe pour mieux comprendre. »

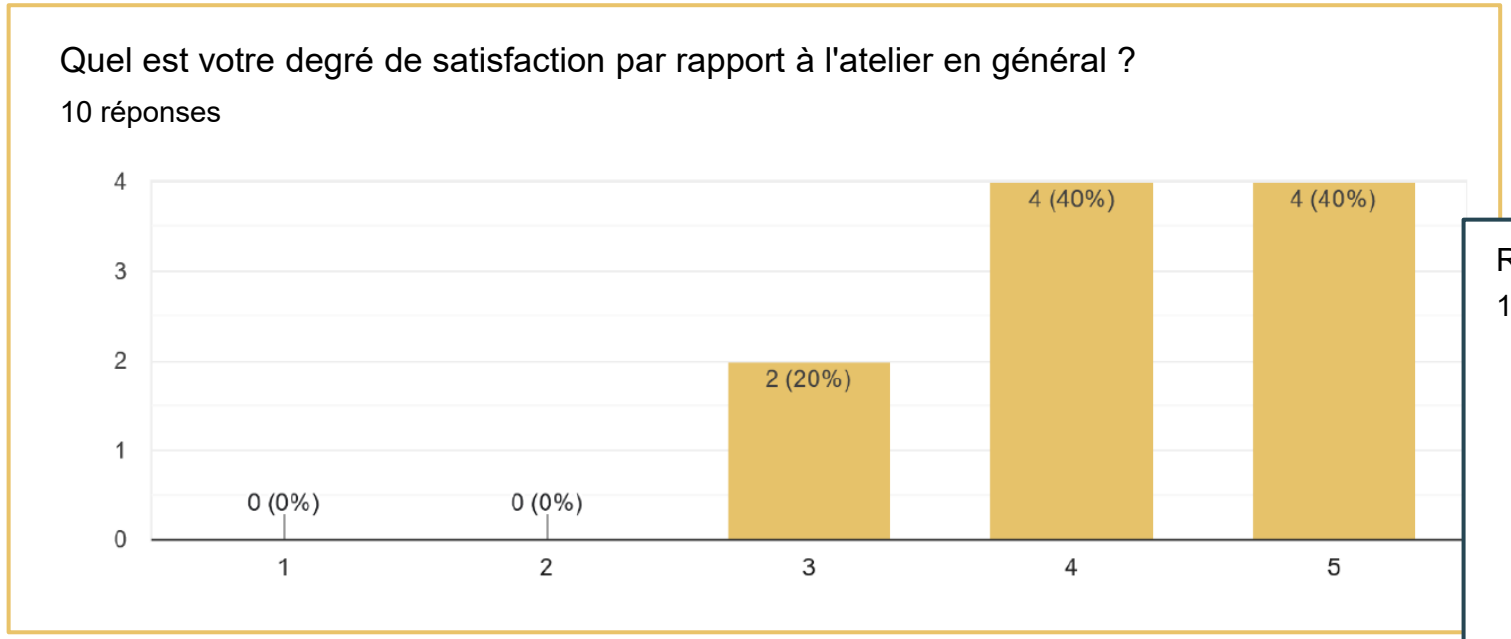
« Tous les partenaires devraient avoir revu le premier batch d'escape games pour tirer le meilleur parti de l'atelier. Nous avons adapté et consolidé les bases de la création d'un jeu d'évasion. »

« Un tutoriel plus pratique, étape par étape, sur la structure d'un escape game et une série d'exemples clairs d'énigmes et de la manière de les créer auraient été formidables. De même, tester un escape game plus proche de ce que nous souhaitons produire dans le cadre de ce projet, étant donné que ceux que nous avons testés sont bien plus complexes et détaillés. »

« Il aurait été intéressant d'avoir des fiches de travail que nous aurions pu utiliser dans la deuxième phase comme guides pour savoir par où commencer lors de l'élaboration des jeux. »

# Conclusion

L'atelier a permis d'acquérir les connaissances et compétences de base nécessaires pour développer des salles d'évasion éducatives. L'approche structurée de la conception des énigmes, combinée à des activités pratiques et au feedback des pairs, a fourni un cadre solide pour le développement continu des salles d'évasion. Des sessions futures et des initiatives de partage des ressources ont été suggérées pour soutenir la croissance continue des projets des participants.






ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

# Merci de votre attention !

Cofinancé par
l'Union européenne

SMK
COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

YuzuPulse

LogoPsyCom

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.