

INDICES DU MAÎTRE DU JEU

Phase D – Débrief et réflexion

 Durée : 10–15 minutes

Cette phase peut se dérouler sous la forme d'une discussion assise, d'une conversation informelle en groupe ou d'un cercle de réflexion debout.

Objectif du Débrief:

- Aider les participants à réfléchir à ce qu'ils ont vécu.
- Identifier les compétences qu'ils ont utilisés
- Relier l'apprentissage à des situations réelles (entrepreneuriat, marketing, initiatives jeunesse).
- Reconnaître leurs efforts et célébrer leur réussite.

Rôle du maître du jeu (sortir du rôle de PDG):

- Commencez par remercier le groupe et dites quelque chose comme :
- « Les escape rooms sont amusantes, mais elles sont aussi de puissants outils d'apprentissage. Prenons un moment pour discuter de ce qui s'est réellement passé à l'intérieur. »

INDICES DU MAÎTRE DU JEU

? Suggestions de questions pour la discussion



Facultatif : Formulaire de retours rapides

Il peut s'agir d'un simple questionnaire de trois questions, à remplir individuellement (de manière anonyme si vous le souhaitez) :

1. La partie la plus intéressante du jeu était : _____
2. Aujourd'hui j'ai appris que... _____
3. Comment utiliserais-tu ces compétences dans la vie réelle ?

(Tu peux aussi ajouter des emojis ou une note de 1 à 5 étoiles pour plus de fun.)



Touche finale facultative :

- Donnez à chaque équipe un « certificat d'évasion » ou un autocollant amusant.
- Prenez une photo de groupe avec une pancarte indiquant :
« Nous nous sommes échappés en dirigeant avec nos valeurs ! »