



S'Cape DND Lemniscate



« S'CAPE est une plateforme de soutien pédagogique proposant des guides pratiques, des modèles et des outils méthodologiques destinés à aider les enseignants et les animateurs à concevoir, mettre en œuvre et analyser des escape games éducatifs. »

URL / Accès: <https://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html>

Type d'outil : Guide d'animation / Kit de débriefing / Fiche de réflexion / Autre : Méthodologie de création d'escape games

Faut-il une plateforme numérique ? Oui | **Si oui, laquelle :** navigateur Web (site Web de S'Cape)



Ce que vous pouvez en faire:

- Gérez le timing et le rythme
- Donnez des indices ou des pistes
- Favorisez la collaboration et la communication
- Animez la discussion d'après-jeu
- Proposez des questions de débriefing ou des fiches de travail toutes prêtes
- Autre : Accompagnez la conception d'un escape game, de l'idée à l'évaluation

Formats disponibles: Pages Web / Ressources PDF / Fiches d'exercices



COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 : Définissez les objectifs pédagogiques

Commencez par utiliser les questions guides fournies sur la plateforme afin d'identifier les objectifs d'apprentissage (connaissances, compétences, attitudes) que l'escape game doit permettre d'atteindre.

2

ÉTAPE 2 : Choisissez le format de l'escape game

Sélectionnez le type d'escape game (linéaire, parallèle, hybride, numérique ou physique) en fonction du contexte, de vos contraintes et du profil des apprenants.

3

ÉTAPE 3 : Concevez les énigmes et le scénario

Utilisez les guides de création et les exemples pour imaginer un scénario cohérent et concevoir des énigmes en accord avec vos objectifs et le niveau de difficulté.

4

ÉTAPE 4 : Planifiez l'animation et le timing

Préparez des indices, des limites de temps et des stratégies d'animation à l'aide des recommandations fournies, en veillant à assurer un rythme fluide pendant le jeu.

5

ÉTAPE 5 : Préparez le débriefing et la réflexion

Utilisez les questions de débriefing et les outils de réflexion suggérés pour aider les apprenants à analyser leur expérience et à la relier aux résultats d'apprentissage.



CONSEILS POUR LES FACILITATEURS

- Commencez par des énigmes simples s'il s'agit de votre premier escape game, afin d'éviter toute surcharge cognitive.
- Définissez clairement le rôle de l'animateur (observateur, donneur d'indices, maître du jeu).
- Testez toujours l'escape game avant de le proposer aux apprenants.
- Adaptez le niveau de difficulté en préparant à l'avance des indices facultatifs.
- Consacrez suffisamment de temps au débriefing, car il est essentiel au transfert des connaissances.



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : l'interface est en français, mais certains documents sont en anglais (ils peuvent également être traduits à l'aide d'un plugin).

Prérequis technique : fonctionne sur un ordinateur ou une tablette avec accès à Internet ; documents imprimables en cas d'utilisation hors ligne.

Fonctionne-t-il hors ligne ? Oui (les ressources peuvent être imprimées et utilisées sans Internet une fois préparées)

Adaptations pour les utilisateurs DYS : l'outil favorise la clarté des instructions, le travail d'équipe et la verbalisation, ce qui aide les apprenants présentant des troubles DYS.

Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : /
- **Compte requis?** Non