



# Un escape game pédagogique pour les enseignants

Découvrir les *escape game* pédagogiques,  
les mécanismes ludiques et cognitifs,  
en s'immergeant dans le concept.

LAMBERT Jérémie – DUQUESNOY Maxime  
PortailEduc asbl – [www.portaleduc.net](http://www.portaleduc.net)

## Le contexte et notre projet

Pour faire découvrir les mécanismes ludiques et cognitifs que les *escape games* pédagogiques mobilisent, nous avons conçu plusieurs *escape games* pédagogiques à destination des enseignants et formateurs pour les immerger dans ce dispositif.

## Notre postulat de départ est le suivant :

01 Chaque *escape game* pédagogique, à destination des enseignants, est conçu sur base des principes suivants :

- ☑ des exemples non-disciplinaires pour permettre à chacun de s'immerger pleinement dans l'expérience;
- ☑ un usage d'outils accessibles, relativement faciles à prendre en main;
- ☑ des approches semi-numériques;
- ☑ une expérience ludique;
- ☑ un débriefing systématique.



# L'escape BOX



Une « mise en bouche »

# Objectif : Ouvrir l'*escape box* le plus vite possible

Les participants sont répartis en différentes équipes.

La boîte est fermée par un cadenas numérique (ou 2)

Les participants disposent d'une pochette contenant des lettres sur lesquelles sont inscrits des chiffres.

Des indices sont aimantés sur la boîte

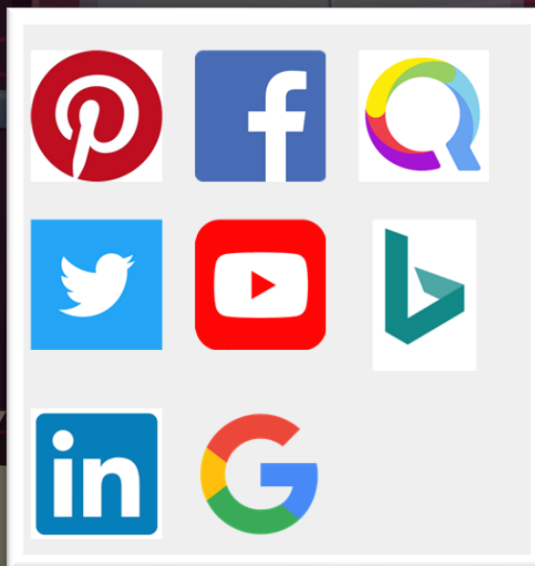
**La consigne :** Etes-vous digne d'entrer dans l'ESCAPE BOX ?

**Indice :** La somme d'un tout est toujours plus efficace...

Nous disposons de plusieurs variantes :

- Logo d'outils numériques
- Photos de villes
- Photos de personnages connus





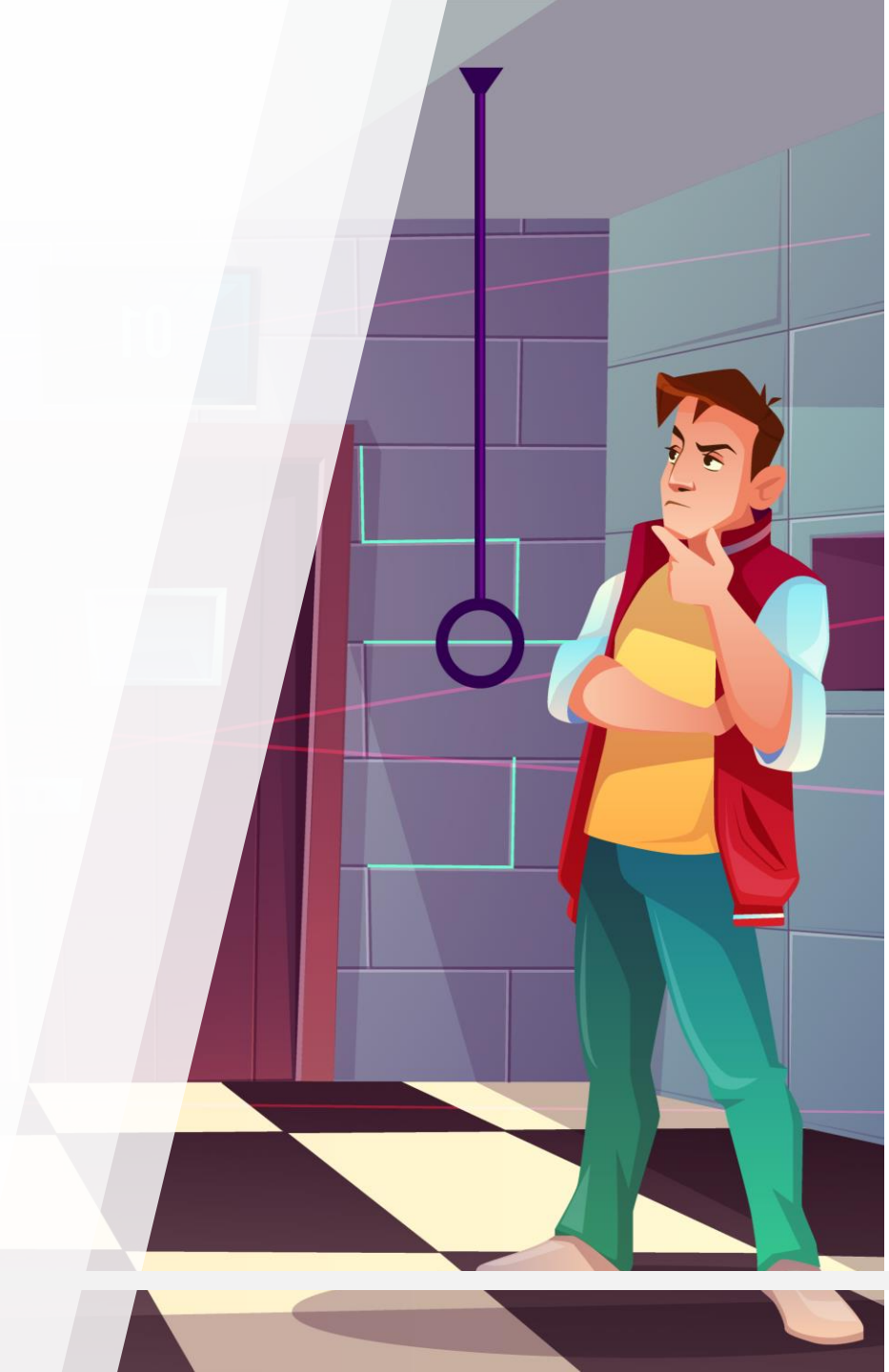
# NOS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer les participants et pouvoir, lors du debriefing, travailler sur leurs représentations

- ? Sont-ils restés en équipe ?
- ? Ont-ils coopéré avec les autres équipes ?
- ? Comment ont-ils appréhendé les énigmes ?

Mettre en avant l'importance du **debriefing** et de l'**observation** en tant que maître du jeu

Sensibiliser à la possibilité de mettre en œuvre un *escape game* pédagogique avec peu de matériel, voire avec du matériel de récupération





# Le larcin du pastrami



Une immersion dans un *escape game*  
pédagogique



# Qui a créé les énigmes ?



Une immersion dans un *escape game* pédagogique

## Mission : Associer le formateur à l'énigme

*Nous devons préparer un Escape Game pour une future formation.  
Olivier, notre collègue (absent aujourd'hui...) a oublié de nous indiquer  
qui avait préparé les énigmes.*

*Le temps presse !!! Notre jeu doit être au top...*

*Aidez-nous !*

### Matériel :

**En version présentiel :** une pochette de documents

**En version *on line* :** via [Jamboard](https://jamboard.google.com/)

### Lancement de la mission

Une vidéo réalisée via Powtoon  
ou un simple message papier





**Jérémy ENPLASSE**

Expert Escape Game



05.04.1991

[www.portaleduc.net](http://www.portaleduc.net)



**Céline DONI**

Experte en codage  
et programmation



10.06.1999

[www.kodowallonie.be](http://www.kodowallonie.be)



**Gaël JOURNEY**

Formateur / Expert  
Jeux Vidéos



13.06.1999

[www.luduminvaders.com](http://www.luduminvaders.com)  
[www.portaleduc.net](http://www.portaleduc.net)



**Laurent OUTANG**

Formateur  
Réalité augmentée / virtuelle



19.10.1985

[www.edtech-tice.be](http://www.edtech-tice.be)



**Jessy MALOPIED**

Formatrice  
Experte EdTech



07.07.1995

[www.edu-lab.be](http://www.edu-lab.be)



eduLAB  
By Technofutur TIC



**Guy LHYNT**

Expert EdTech  
Formateur GSuite EDU



17.05.1975

[www.eduvoices.com](http://www.eduvoices.com)



**John ATANLEBUS**

Responsable  
de l'edu-LAB



14.10.1978

[www.edu-lab.be](http://www.edu-lab.be)



eduLAB  
By Technofutur TIC



**Romain ASKRÏD**

Instituteur primaire  
Expert TBI



17.05.1997

[www.edu-lab.be](http://www.edu-lab.be)



eduLAB  
By Technofutur TIC

Les personnages

01

CODE LYOKO  
EVOLUTION

CODE LYOKO EVOLUTION 33  
MAIN / END TITLE 1  
DISSOLVE DATA  
0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

Mon premier donne du goût

Mon deuxième est la plus droite des voyelles

Mon troisième est le son de la lettre "N"

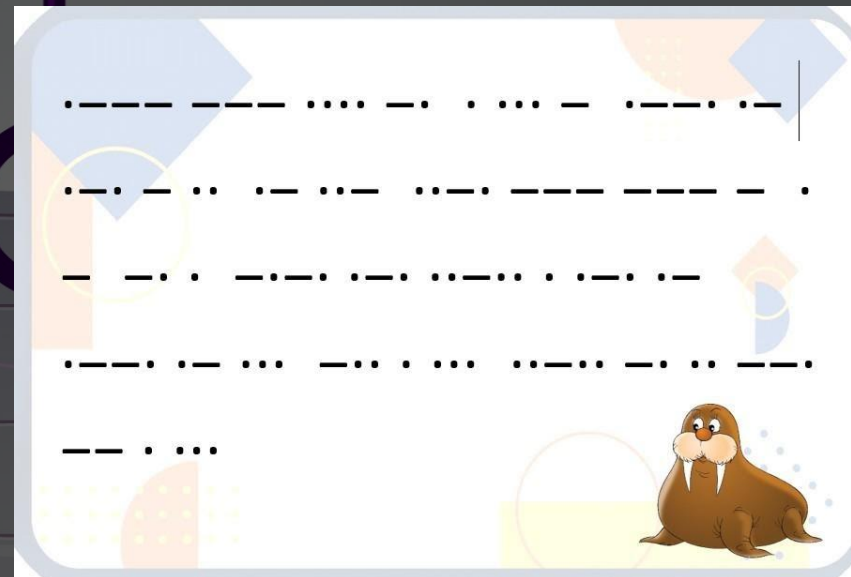
Mon quatrième est un chiffre

Il y a 24 de mon cinquième en une journée

Mon sixième est une interjection exprimant la surprise ou la satisfaction

Trois fois mon septième, ce n'est pas grand-chose

Mon tout vous indiquera l'action d'un des formateurs



Enigme



1

L'arrière-  
plan de  
Laurent



2

Les cheveux  
de Gaël



3

Le parasol  
de Guy



4

La veste  
de Jérémy



5

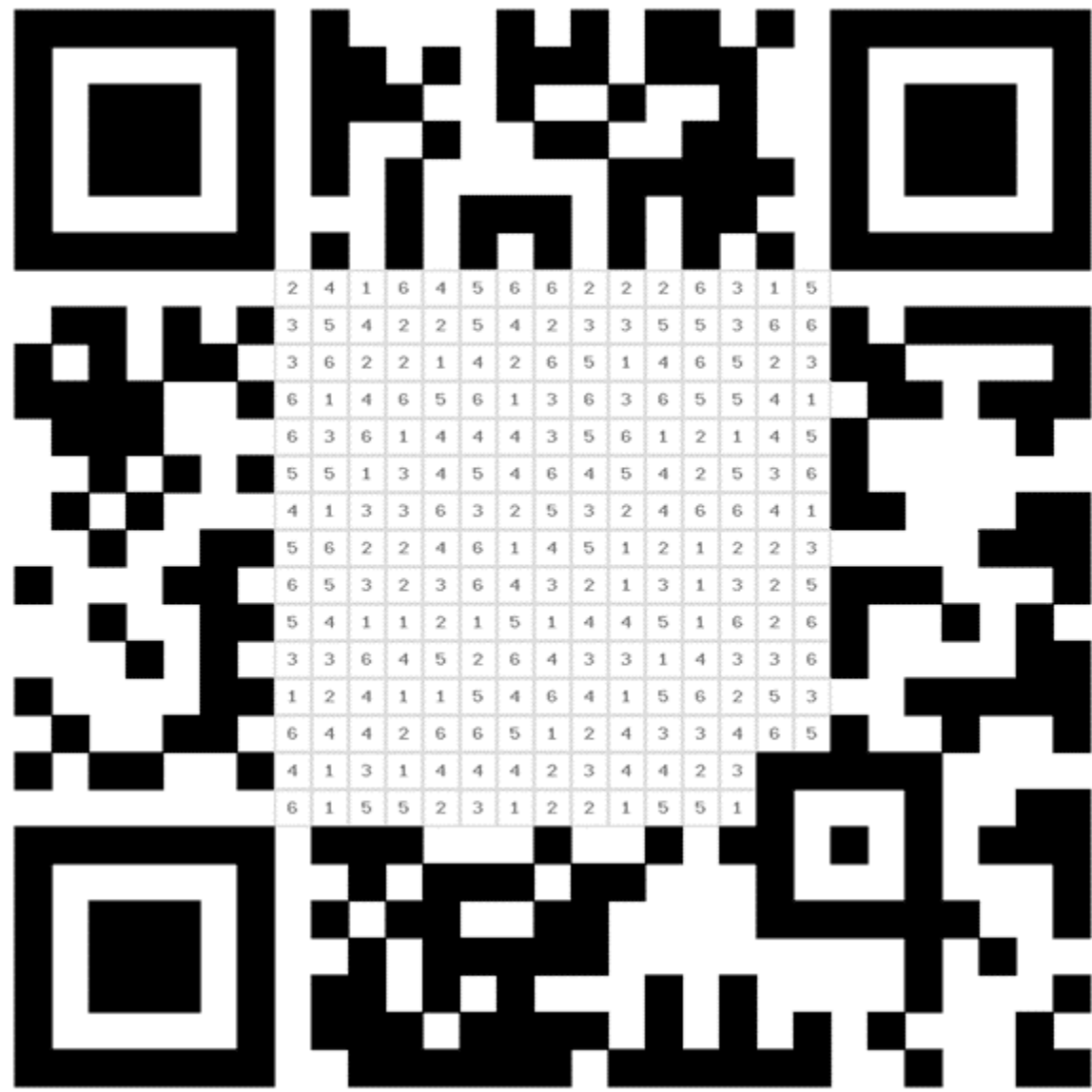
Les yeux  
de John



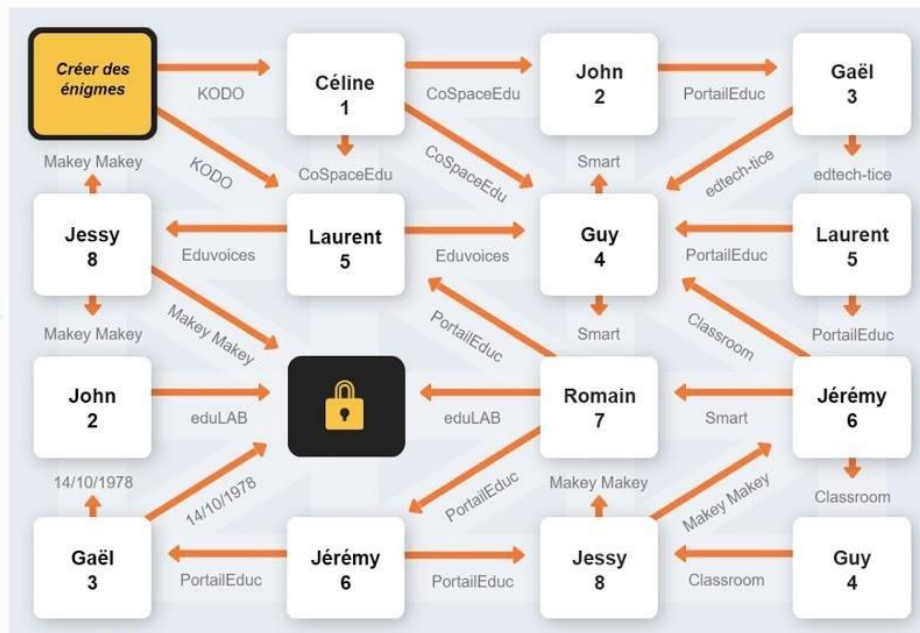
Enigme



<https://learningapps.org/display?v=pn1501zb320>



Enigme



Enigme

# NOS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

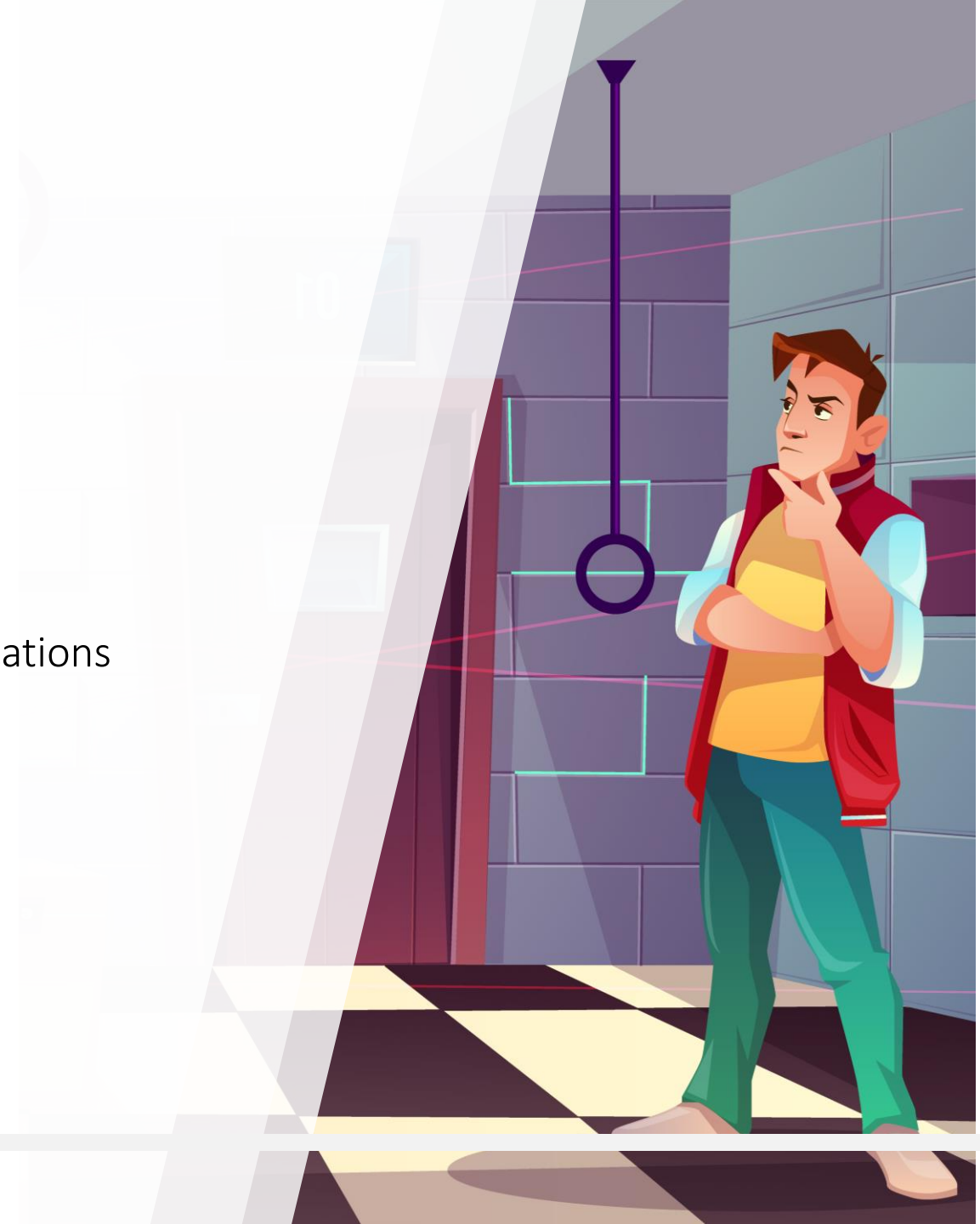
Immerger les enseignants dans un dispositif d'*escape game*

Découvrir (et résoudre) des énigmes « traditionnelles »

- Morse
- Charade
- Rébus

Utiliser et découvrir une série d'outils numériques / d'applications

- Learningapps
- QR Code
- Lockee
- Genial.ly
- Jamboard
- Padlet (middlespot – lino)



# NOS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Pratiquer avec les participants le debriefing de l'activité pour faire émerger l'importance de cette étape dans la dimension **pédagogique**.



# Débriefer pour appréhender les mécanismes de l'*escape game* pédagogique

Quelle est votre impression générale ?

Qu'avez-vous appris...

- en termes de structure d'un escape game ?
- en termes de création d'énigmes ?
- en termes de facteurs motivationnels ?
- en termes de compétences relationnelles mobilisées ?

Et si c'était à refaire ?...



# Nos objectifs

Expérimenter un *escape game*

Découvrir différents types d'énigmes

Expérimenter un debriefing

Créer des liens

Susciter du dynamisme

# Nos contraintes

Local à disposition (spatialisation)

Nombre de participants

Téléphones portables avec lecteur de QR code

Internet efficace



# Le debriefing

**Expérience de jeu**

**Enseignements**

**Structure du jeu**

**Liens entre les énigmes**

**Notions & concepts mobilisés**

**Conclusion**

***Pas d'escape game sans debriefing !***

# Les apports cognitifs

Favoriser les formes d'intelligences

Favoriser la pensée intégrative (tâche complexe) et la décentration (mobilisation et recontextualisation des savoirs)

Favoriser la pédagogie par essai-erreur

## Les apports relationnels

Favoriser l'écoute active  
et la communication

Favoriser l'organisation du travail

Favoriser la coopération et l'entraide

Favoriser la prise de décisions collectives  
(conflit socio-cognitif)

# Les apports affectifs

01

Favoriser l'implication réelle & la motivation

02

Favoriser la diversité pédagogique  
(routine/rupture)

# Quelques éclairages scientifiques

Fenouillet, F. (1998) “ La nature de l’intérêt ”, Revue de Psychologie de l’Éducation, 3, 269-284.

Carré, P. & Fenouillet, F. (2008). Traité de psychologie de la motivation. Paris : Dunod.

Fenouillet, F. (2017). La motivation. Les Topos, Dunod.

Lieury, A. & Fenouillet, F. (2013). Motivation et Réussite scolaire. Paris, Dunod

<http://www.lesmotivations.net>

Un dernier exemple pour la route ?...

# PANIQUE AU MUSÉE

<http://bit.ly/paniqueaumusee>



Google Arts & Culture



Google Maps

# LOCKEE



# BOOK CREATOR

# MERCI

....



LAMBERT Jérémy – DUQUESNOY Maxime

PortailEduc asbl



portaleduc@gmail.com



www.portaleduc.net