

Création d'un escape game





SOMMAIRE :

- ▶ PARTIE I : Prérequis
 - Définition d'un escape game
 - Les principes d'un escape game

- ▶ PARTIE II : Etapes de construction d'un escape game
 - Le thème
 - Le scénario
 - Les énigmes
 - Le décor
 - Le test

- ▶ PARTIE III : Les ressources
 - Sites et documents
 - Le matériel
 - Bibliographie

PARTIE I : LES PREREQUIS



Définition d'un escape game

Pour créer un escape game, il faut tout d'abord savoir de quoi il s'agit. Commençons par une découverte rapide de ce qu'est un escape game.

A l'origine, l'escape game est un type de jeu immersif né au Japon au milieu des années 2000.

Une équipe de joueurs est enfermée dans une salle et doit, pour en sortir dans un temps imparti, trouver et utiliser les objets et les indices disséminés dans la pièce de façon à résoudre une série d'énigmes pour trouver un code déverrouillant la sortie.

Chaque partie est une aventure proposée dans un univers fictif : il n'y a pas de limite à l'imagination, l'important étant de proposer une situation dans laquelle les joueurs sont bloqués. Les joueurs vont devoir agir en coopérant pour réussir à trouver la clé de l'énigme.



LES PRINCIPES

L'escape game :

- Est un jeu...
- Est immersif...
- Est collaboratif...
- Propose une intrigue et des énigmes... *(réel ou virtuel)*
- Se joue avec des indices...
- Est supervisé par un maître de jeu...



PARTIE II : LES ETAPES DE CONSTRUCTION



- Un THEME,
- Un SCENARIO,
- Concevoir les ENIGMES,
- L' ORGANIGRAMME
- Un DECOR,
- un TEST en grandeur réelle.

CHOIX DU THEME

*Ce qui est génial en réalisant votre propre **escape game**, c'est que vous pouvez imaginer n'importe quel univers.*

En manque d'inspiration...

THEMES « MEDICAL » :

- ✓ Evasion d'un hôpital psychiatrique
- ✓ Les maladies : une contagion, virus, sauver le monde...
- ✓ Le confinement,

THEMES « REVE » :

- ✓ Enfermé dans un rêve : le pays des merveilles, le pays des mathémagiques,...
- ✓ Enfermé dans un cauchemar : les peurs de chacun d'entre nous, traquer par un professeur fou, kidnapping,...

THEMES « REALITE »:

- ✓ Meurtre : enquête,
- ✓ S'évader d'un lieu : pyramide, labyrinthe, morgue, Musée, Cirque, prison...
- ✓ Vengeance
- ✓ Chaque professeur a un secret
- ✓ Le restaurant (fantôme, restaurant typique d'un pays et sa culture).
- ✓ L'espace (enfermé dans un module, manque d'air, atterrir,...)
- ✓ Les aventuriers
- ✓ Eco-responsabilités et conséquences,...
- ✓ Le titanic

THEMES « FICTION »:

- ✓ La folie du professeur Mathix,
- ✓ Les élèves deviennent fous,
- ✓ Enfermé au collège après avoir échoué à l'examen (Brevet, Bac, ...)
- ✓ Lieu hanté : Halloween, CA (le clown), poltergeist, hôpital désaffecté,...
- ✓ Manga : Naruto, hello kitty,
- ✓ Jurassic Park,
- ✓ La casa de papel.
- ✓ Téléportation dans un livre

COMMENT CHOISIR UN THEME EN CLASSE ?

Le brainstorming reste la valeur la plus sûre pour laisser à chacun d'entre eux la possibilité de s'exprimer

OUTILS EN CLASSE :

Version numérique :

Alternative avec téléphone ou avec un ordinateur qui permet à chacun de s'exprimer.

Les thèmes les plus représentés apparaitront visuellement plus gros que les thèmes moins nommés.

La digitale :(Digistorm)

<https://ladigitale.dev/>

Version papier :

1 ou 2 post-it chacun, ils écrivent dessus le thème sur lequel il aimerait construire leur escape game.

Une fois récupérés, vous les collez au tableau par thème similaire.



Vous pouvez, bien entendu, relier différents thèmes proposés qui peuvent conjointement participer à l'histoire qui sera inventée.



LE SCENARIO

Une fois le thème choisi, vous pouvez maintenant écrire un super scénario pour votre escape game.

On peut aussi imaginer une affiche de présentation permettant de motiver un maximum d'élèves pour venir découvrir notre escape game.

**CANVA – Application en ligne de dessin
(logos, flyer, infographies,...)**

<http://www.canva.com/>



LES ELEMENTS DU SCENARIO

Votre scenario doit répondre aux questions suivantes :

- ▶ Pourquoi les joueurs se retrouvent enfermés dans cet univers ?
- ▶ Que cherchent-ils ?
- ▶ S'ils ne parviennent pas à sortir avant le délai imparti, que va-t-il leur arriver ?
- ▶ A ce stade, il n'y a encore rien de compliqué, donc n'hésitez pas à être créatif et écrire une histoire aussi intéressante que possible. L'important est de ne pas s'ennuyer !

EXEMPLES D'OBJECTIF A ATTEINDRE :

Le but est de trouver un objet ?

Il peut être déposé dans un coffre fermé avec un cadenas à combinaison de chiffres.

Le but est de sortir de la salle ?

Résoudre les énigmes permet de trouver une clé cachée.

Le but est de se rendre dans un autre lieu, pour libérer ou rencontrer une personne, découvrir un lieu ?

Résoudre les énigmes permet alors de trouver la clé et le plan d'accès à l'autre lieu.

Le but est d'ouvrir un fichier sécurisé par un mot de passe ?

Résoudre les énigmes permet de retrouver ce mot de passe.

Le but est d'obtenir quelque chose d'une personne ?

Résoudre les énigmes peut permettre de trouver une phrase codée que l'on dira à cette personne pour obtenir ce que l'on cherche.



LE PITCH

L'accroche (le « teaser ») est la première confrontation avec l'escape game et représente le démarrage du jeu.

Son rôle est de présenter le scénario. Le teaser c'est l'accroche.

Cela peut être une vidéo, une animation, un texte, une présentation orale et théâtrale. C'est ce qui permet d'entrer dans l'escape game, d'immerger le joueurs et de créer de la motivation (phénomène d'enrôlement). Cela doit présenter de façon claire la situation dans laquelle le joueur se trouve et le problème à résoudre. Si l'accroche n'est pas explicite, les joueurs ne comprendront pas exactement les tenants et les aboutissants de leur aventure. Soyez clair !

EXEMPLES :

Un hôpital a fermé ses portes suite à des rumeurs concernant des expériences sur des enfants... Le directeur des services aurait profité des hospitalisations d'enfants pour faire des expériences sur eux afin de les rendre plus intelligents. Depuis la fermeture de cet hôpital, de nombreuses disparitions d'enfants ont été signalées sans que personne ne les ait retrouvés...

Votre groupe, adeptes de sensations fortes, part en excursion dans ce vieil hôpital abandonné suite aux rumeurs le concernant. Vous vous retrouvez enfermés dans une des chambres de l'ancien hôpital dans laquelle le directeur aurait fait ses expériences et y enfermait les enfants.

Vous avez une heure pour résoudre les énigmes et tenter d'échapper à la malédiction du lieu.

Il paraîtrait que les enfants disparus se seraient aussi retrouvés dans cette pièce et n'auraient pas réussi à sortir à temps et que leurs âmes y errent toujours à l'intérieur...

(collège de Tallard, Année 2020-2021)

Sur le chemin du retour d'une soirée et afin de prendre un raccourci, vous vous retrouvez à traverser en pleine nuit un parc avec votre groupe d'ami(e)s.

Vous passez devant un cirque en apparence fermé à cette heure si tardive... Tout à coup, la lumière s'allume, une musique de cirque se met en marche et votre groupe, curieux d'y découvrir ce que s'y trouve, vous pousse à ouvrir les portes de ce cirque.

Une fois à l'intérieur, les choses ne se passent pas exactement comme vous l'aviez prévu... Vous voilà pris au piège !

Un clown semble présent sur les lieux lui-aussi, que fait-il ici ? Est-il prisonnier ? pourra-t-il vous aider ou peut-être pas ?...

A partir de ce moment, vous avez une heure pour trouver la sortie, sinon...

Collège de Tallard, Année 2021-2022)

LES ENIGMES

Vous souhaitez **surprendre avec vos énigmes**, voici quelques astuces :

Choisissez des énigmes variées !

- **Codes à déchiffrer, (REFLEXION)**
- **QR code, (REFLEXION)**
- **Objets à manipuler (MANIPULATION)**
- **Objets cachés, (FOUILLE)**
- **Des personnes à trouver ou à sauver.**

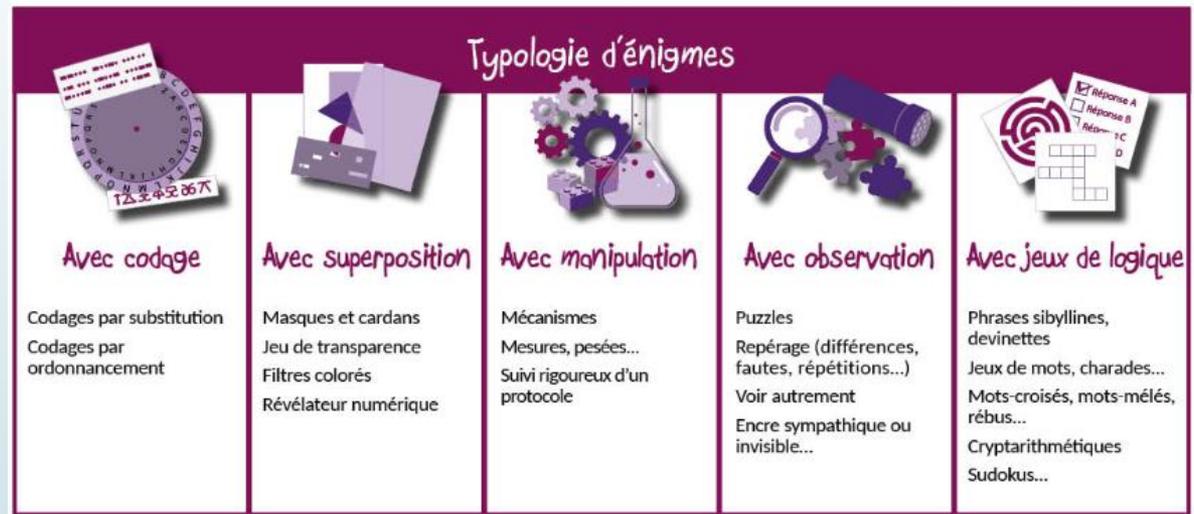
CLASSER LES ENIGMES

- Disposez les énigmes du **plus facile au plus difficile**. Rien ne sert de bloquer vos élèves avec un casse-tête compliqué dès le départ. Ils se retrouveraient coincés et vous risquez de les voir se cogner la tête contre les murs. Et ce n'est pas ce que vous cherchez... Une première énigme facile est un excellent échauffement et les encourage à poursuivre. De cette manière, ils progressent dans un sentiment d'accomplissement.
- Faites **le bon dosage**. Si le jeu est trop facile, vos invités risquent de s'ennuyer. Si le jeu est trop difficile, ils risquent de bloquer et de ne plus trouver le jeu amusant. Alors, adaptez le niveau de difficulté en fonction de vos élèves.

TYPOLOGIE DES ENIGMES :

On peut imaginer des énigmes très diverses et le site S'CAPE propose une typologie des énigmes en 5 catégories :

- ✓ codage,
- ✓ superposition,
- ✓ manipulation,
- ✓ Observation
- ✓ jeu de logique.



S'CAPE – Typologie des énigmes

<https://scape.enepe.fr/typologie-enigmes.html>

EXEMPLES D'ENIGMES (1/2):

Mélodie à jouer

Chaque énigme peut donner comme résultat une note de musique. Une fois les notes récupérées, on peut utiliser le site Lockee qui propose un clavier virtuel : si les notes sont jouées dans l'ordre le cadenas est déverrouillé.

Si le résultat des énigmes sont des chiffres

Les chiffres obtenus peuvent constituer le code qui va ouvrir le cadenas, un coffre, un mot de passe sur un téléphone, un ordinateur,...

LOCKEE – Application en ligne pour créer des cadenas virtuels qui permettent l'accès à un contenu

<https://lockee.fr/>

EXEMPLES D'ENIGMES (2/2):

Si le résultat des énigmes sont des mots

L'objectif final peut être atteint en reconstituant une phrase.

QR Code à compléter

L'énigme finale peut être un QR Code à colorier. On présente un QR Code incomplet dont la partie centrale n'est pas coloriée mais quadrillée avec chaque case numérotée. Les résultats des énigmes donnent les références des cases à colorier et lorsque le QR Code est reconstitué, il suffit de le scanner pour accéder à l'objectif final.

MAL-DEN-CODE – Outil en ligne pour créer des QRcodes à compléter

https://mal-den-code.de/index_fr.php

Quelques astuces :

- ▶ Il faut savoir renoncer à certaines énigmes.
- ▶ Chaque énigme doit donner aux joueurs une sensation de satisfaction : il doit ouvrir un cadenas, une porte, découvrir un objet (même s'il est encore inutile à ce stade de l'histoire).

CREATION D'UN ORGANIGRAMME

C'est là que *le véritable casse-tête commence.*

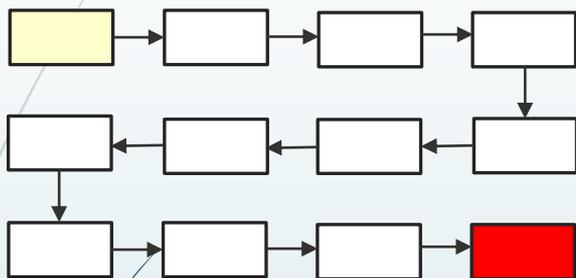
Il va falloir **imbriquer des énigmes à votre histoire.**

- La linéarité est à éviter (sauf si elle est guidée en classe) pour éviter à vos joueurs de rester bloqués et qu'ils puissent résoudre plusieurs défis en parallèle.
- Transformer chaque énigme ou action en étape de l'histoire.
- Attendez-vous à changer plusieurs fois l'agencement de votre histoire et vos défis. En effet, cette étape est la plus difficile et constitue un véritable puzzle de choix scénaristique et d'énigmes. Recommencez autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que l'histoire soit claire
- Gardez en tête que toutes les énigmes doivent être connectées entre elles. Sinon, il sera difficile pour vos élèves de s'y retrouver.

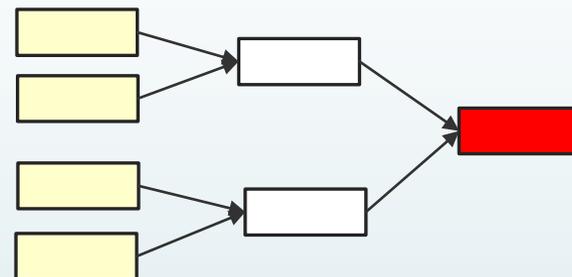


MODELES D'ORGANIGRAMMES:

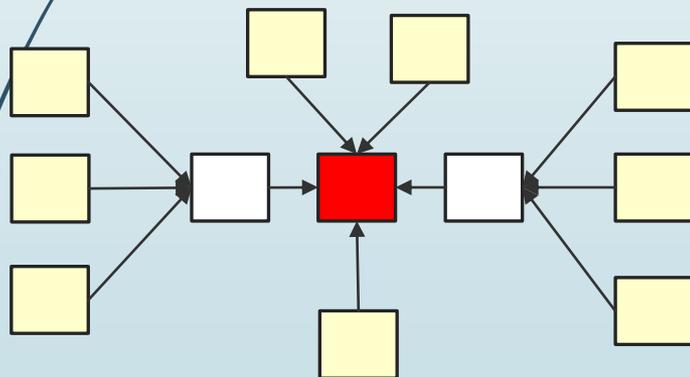
LINEAIRE (une seule entrée)



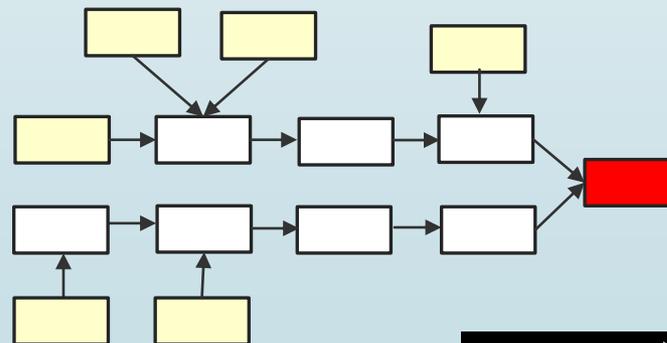
EN CASCASDE (les entrées sont couplées)



EN ETOILE (multi-entrée)



SEMI-LINEAIRE (une entrée principale et des entrées secondaires)



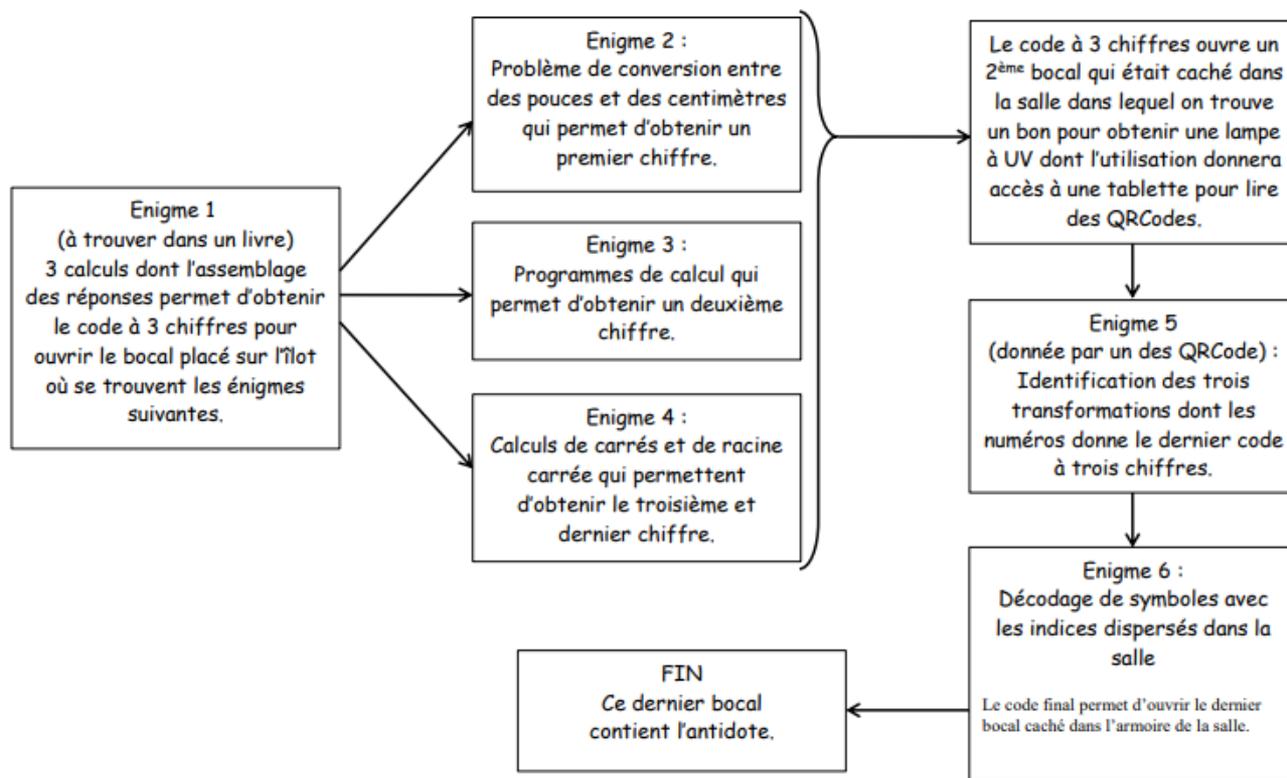
 Cases accessibles dès le début

 Cases permettant d'avancer dans l'histoire

 Case finale



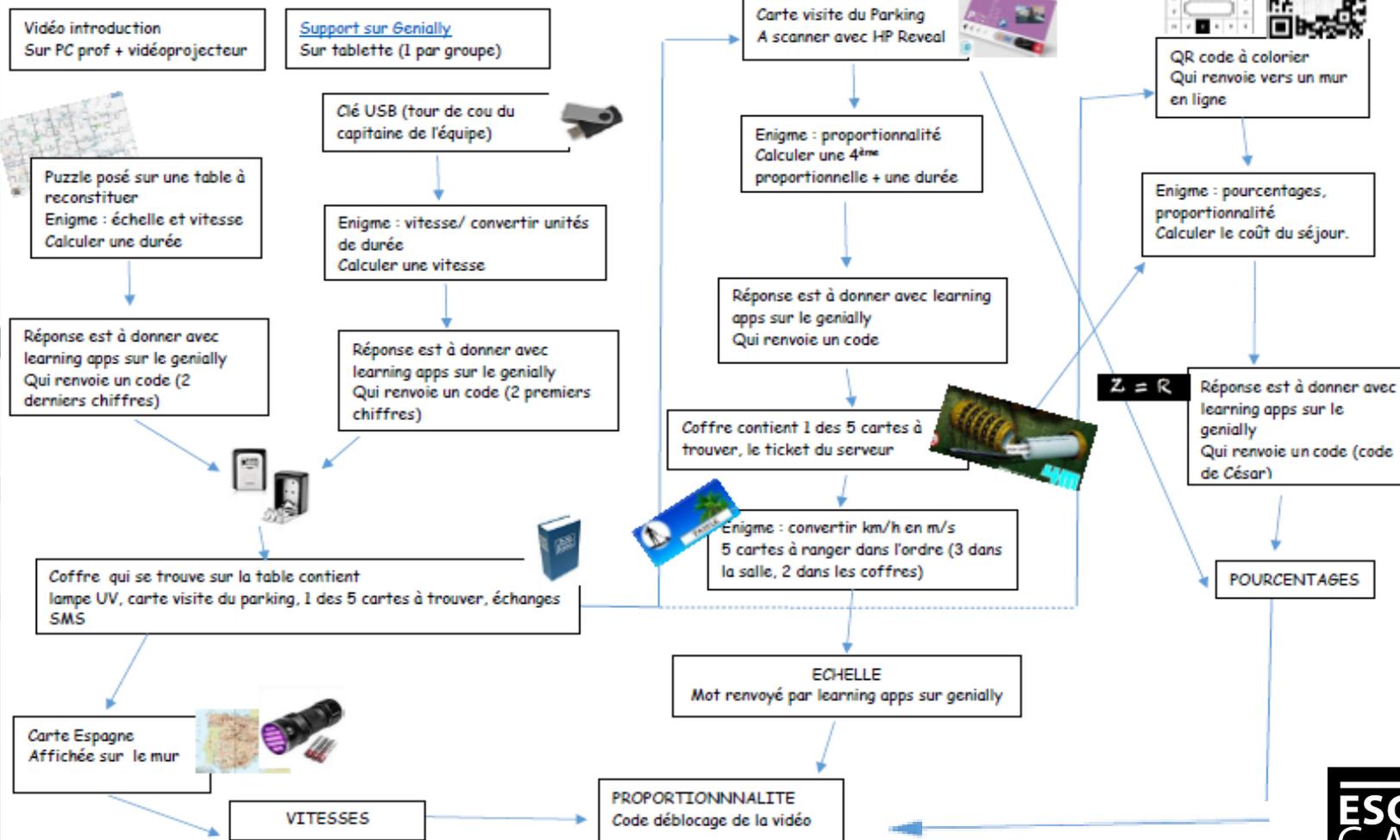
Exemple 1 : (LINEAIRE)



Exemple 2 : (SEMI-LINEAIRE)

ESCAPE GAME 3^{ème} : « C'est la rentrée ! Madame, vous devez revenir de vacances ... »

Activité déclenchante pour la séquence sur La Proportionnalité



CONFECTIONNER LE DECOR

Il est important de faire un plan du jeu bien détaillé avant de se lancer la confection du décor et de la place des énigmes. Cela permettra d'économiser du temps quant à la réalisation même du jeu.

N'hésitez pas à utiliser différents cadenas : à code, à clé (qu'il faut trouver), à lettres, des cadenas numériques...

Lockee – Outil de création de cadenas numériques

<https://lockee.fr/>

Où placer les énigmes ?

Dans un livre, derrière un cadre sur le mur, sous la table, dans un vieux téléphone dont on doit trouver le code,...

CONFECTIONNER LE DECOR

Vous pouvez par exemple :

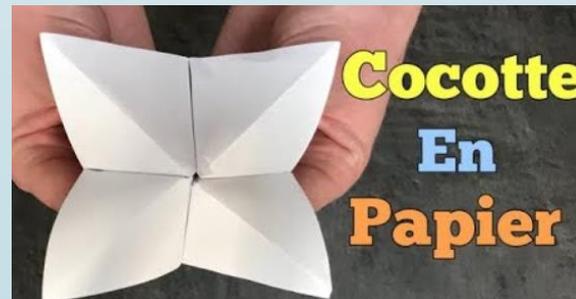
- écrire un message invisible ou dessiner à l'aide de l'encre sympathique qu'il découvre avec une lampe UV.



- construire ou utiliser une boîte en carton ,



- faire de l'origami,
(Enigme écrite
dessus, dedans,...)



CONFECTIONNER LE DECOR

Vous pouvez par exemple :

► enregistrer un message vocal, musical ou vidéo...

► Cadenas à clé permettant d'ouvrir une boîte dans lequel on vous donne un indice



► Musique de fond : L'ambiance doit être plus pesante au fur et à mesure que le temps passe. Faites évoluer l'ambiance pour que celle-ci soit plus stressante vers la fin du jeu.

QUELQUES OBJETS :

Voici une base de matériel que vous pouvez compléter selon vos envies :



UN CRYPTEX



DES CADENAS A 3 OU 4 CHIFFRES



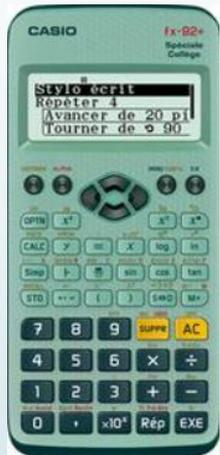
UN COFFRE



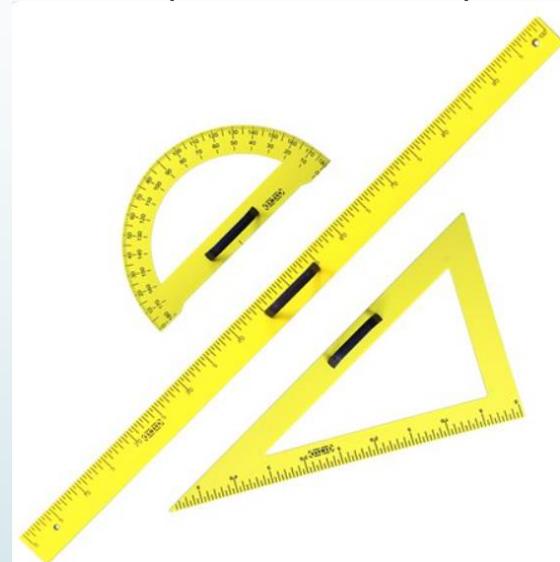
LABYRINTHE EN CARTON

QUELQUES OBJETS :

Voici une base de matériel que vous pouvez compléter selon vos envies :



CALCULATRICE



MATERIEL DE MESURE



FILTRE ROUGE

LIVRE CREUSE



QUELQUES OBJETS :



UN ORDINATEUR



UN FAUX JOURNAL (dans lequel il faut résoudre une énigme)



UNE TABLETTE



UN TELEPHONE



DECRYPTAGE

TEST DU JEU

Il est temps de **tester votre jeu d'évasion** en vérifiant ces 3 points importants :

Comment le tester ?

Lorsqu'on crée un escape game pour des élèves, il est peut-être bon de le faire tester à un groupe réduit avant de se lancer à l'échelle d'une demi-classe ou d'une classe entière. Lorsqu'on fait créer un escape game par des élèves répartis en groupes de travail, il est intéressant de leur faire tester les énigmes des autres groupes que le leur. Il faut leur faire vivre "leur" escape game, pour qu'ils puissent vérifier si le tout est cohérent, logique et réalisable dans le temps imparti.

Quels indicateurs à analyser ?

- ▶ l'organisation de la salle : est-ce que les objets sont bien visibles ou accessibles ?
- ▶ l'histoire : est-ce que le scénario est suffisamment compréhensible ?
- ▶ Anticiper les coups de pouce (les indices).
- ▶ les énigmes : combien de temps dure le jeu ? Est-ce que les énigmes sont trop simples, ou au contraire trop longues ?



LES INDICES

Maintenant que tout semble opérationnel, il faut se préparer à toute éventualité notamment en donnant si nécessaire des indices aux élèves qui joueront à votre escape game.

Pour éviter une situation de blocage liée à une (ou plusieurs) énigme(s) que les élèves n'arrivent pas à résoudre, on peut prévoir des indices qui ne sont communiqués qu'après une réflexion collective des élèves.

Comment donner des indices ?

A l'oral : messages pré-enregistrés donnant des pistes pour trouver une énigme, talkie-walkie, téléphone,...

A l'écrit : messages sur écran d'ordinateur, SMS, vidéo-projecteur, carnet secret caché dans la pièce,...





RESSOURCES :

Concevoir un escape game : Livret pédagogique académie Aix-Marseille.

https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2019-12/eg_livret_methodo_v1-12_2019.pdf

Site avec de nombreuses ressources :

<https://scape.enepe.fr>

N'HESITEZ PAS A VOUS FAIRE PLAISIR



A VOUS DE JOUER



Bibliographie :

Image 1 :

<https://www.fortdeconde.com/ev%C3%A8nements/escape-game/>

Décryptage :

<https://lalignedesgentlemen.com/5-tutos-escape-game-maison/>

