

Créer et animer un Escape Game Pédagogique

PUBLIC & PREREQUIS :

Formateurs et conseillers en insertion impliqués dans la conception et l'animation de formations et d'ateliers collectifs (débutants ou expérimentés). Pas de pré requis.

COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES :

Boosté par des séries TV comme "Prison Break" et "MacGyver" ou des jeux comme "Fort Boyard", l'Escape Game (ou escape the room) s'est rapidement imposé comme un loisir particulièrement prisé par les jeunes générations.

L'Escape Game pédagogique récupère les codes de ce "jeu d'évasion" à des fins d'apprentissage. Un groupe d'apprenants est "enfermé" dans une pièce et doit résoudre une succession d'énigmes et de problèmes ludiques dont les solutions permettent de récupérer des indices, des outils et des clés pour parvenir à s'échapper. L'Escape Game pédagogique s'appuie souvent sur la coopération entre les joueurs et le partage des informations... Sur le plan des **apports pédagogiques**, l'Escape Game permet de **travailler des compétences transversales** (l'analyse des consignes, la logique...) en même temps que l'**acquisition de toutes sortes de connaissances** (langue étrangère, droit du travail, code de la route...) C'est surtout une approche ludique et motivante qui permet **rendre les apprenant acteurs de leur apprentissage**.

En fin de formation, les participants seront en capacité de :

- Concevoir un Escape Game en réponse à un objectif pédagogique défini
- Mettre en œuvre et animer des Escape Game pédagogiques
- Insérer cette approche dans une démarche pédagogique globale

PROGRAMME :

Chaque journée de formation débute par un cadre ouvert qui permet aux participants de revenir sur ce qui a été vu la veille, poser des questions... Et au formateur d'apprécier le degré de compréhension et d'intégration du groupe.

1^{ère} journée

- Accueil, présentations croisées, attentes des participants, déclinaison du programme... Premier jeu d'énigmes pour les présentations croisées.
- L'Escape Game pédagogique en questions. Qu'est-ce qu'un Escape Game ? Pourquoi le détourner à des fins pédagogiques ? Quelles sont les intérêts et limites de l'Escape Game pédagogique ? (A partir de vidéos et d'articles, les participants sont invités à co-construire des réponses)
- Expérimentation d'un premier Escape Game. Ce premier Escape Game permet de découvrir des outils peu onéreux et des techniques simples pouvant être utilisés pour donner du réalisme et du sens au jeu (cadenas à combinaison, sangle à combinaison, QR code, Knock code, programme de compte à rebours, table de conversion, encre sympathique...)
- Expérimentation d'un deuxième Escape Game. "Les as de la cambriole" propose une séquence d'Escape Game un peu plus physique.
- Décortique d'un Escape Game : choix de scénario, rédaction des énigmes en fonction des objectifs d'apprentissage, aspects logistiques et techniques, élaboration du questionnaire de débriefing, intérêts et limites.
- Atterrissage : tour de table pour ancrer un moment fort de la journée.



2^{ème} journée

- Décollage : cadre ouvert, questions/réponses sur ce qui a été vu précédemment
- Expérimentation d'un troisième Escape Game : Ce troisième Escape Game ne nécessite aucun matériel technique excepté quelques enveloppes et du papier. "La Pyramide de Teotihuacán" a pour objectif de mettre en évidence les modes de collaboration au sein d'une équipe, ainsi que les stratégies développées en situation d'urgence. Le débriefing est particulièrement important pour cet Escape Game. (Expérimentation du jeu + débriefing)
- Le choix du scénario. A partir d'un cahier des charges, les participants sont amenés à définir les limites et intérêts de 2 scénarios proposés (prise en compte des contraintes, lieu, matériel disponible, objectifs d'apprentissage, public...).
- Atelier de conception d'un Escape Game pédagogique. A partir d'une liste d'objectifs d'apprentissage, les participants sont invités en sous-groupes à concevoir un Escape Game pédagogique : les objectifs d'apprentissage, le scénario, l'écriture des énigmes, la liste des outils et objets nécessaires, l'inventaire des contraintes techniques (salle, sécurité, règles du jeu...), le questionnaire de débriefing. (Travail en sous-groupes puis présentation en grand groupe).
- Bouclage : tour de table pour ancrer un(des) moment(s) fort(s) et remise des clés USB.

MODALITES PEDAGOGIQUES :

Le mode pédagogique de cette formation se veut concret et dynamisant. Ainsi les participants sont amenés à vivre en groupe différentes séquences d'Escape Game. Les débriefings et apports techniques sont prévus pour familiariser les participants avec les outils de base. La variété des Escape Game expérimentés durant la formation permettra à chacun de s'approprier une première boîte à outils.

Documents remis à chaque participant :

- 1 classeur avec l'ensemble des documents, textes de référence, exercices et outils.
- 1 clé USB avec les outils expérimentés au cours de la formation, des textes et vidéos

Animateur :

L'animation de la formation est assurée par **Véronique Damée** (responsable de laboratoire pédagogique, chargée de cours à l'Université) et/ou **Franck Damée** (formateur et coach certifié Advanced Practitioner, chargé de cours à l'Université)

Voir la bio > <http://www.conjueursdetalents.com/notreEquipe.htm>

ORGANISATION :

Durée : 2 journées = 14 heures

Lieu : dans vos locaux ou salle louée dans votre ville

(nécessite une grande salle dans laquelle les tables peuvent être déplacées)

Groupe : 8 à 12 participants

Tarif : nous consulter > <http://www.conjueursdetalents.com/nousJoindre.htm>

**NOS REFERENCES :**

Nous avons à notre actif plus de **7500 heures de formation** et avons formé et supervisé plus de 1200 professionnels du conseil et de la formation depuis 2008. Nous intervenons régulièrement dans les **programmes de professionnalisation des ARML, du réseau des CARIF-OREF et d'associations d'insertion de nombreuses régions** :

AMILAURA Auvergne-Rhône-Alpes, ARML Bourgogne-Franche-Comté, GREF-ARML de Bretagne, GIP ARIFOR Champagne-Ardenne, AMILOR Grand Est, C2RP-AREFIE Hauts de France, PRISME Limousin, CARIF OREF Normandie, ARML Nouvelle Aquitaine, ARML Occitanie, Mission Locale de Béziers, Mission Locale de Castres Tarn Sud, Mission Locale Colmar Haut Rhin, AGIRE Le Creusot, ABELIA Lille, Mission Locale de Maubeuge, Mission locale de Millau, Mission Locale de Pau...

