

Compte rendu de la 2^e journée de formation du groupe professionnel de bassin de Strasbourg 2 consacrée à la collaboration avec les Psychologues de l'Education Nationale autour de la question du bien être des élèves

LE TRAVAIL EN COLLABORATION ENTRE PSY EN ET PROFS DOCS

Intervention de Christelle Gillmann, Psy EN au CIO de Schiltigheim et au collège Rouget de l'Isle notamment pour nous présenter un escape game créé en partenariat avec des professeurs documentalistes.

Objectifs :

- Ne pas faire du descendant,
- Rendre les élèves actifs
- Décentrer les problématiques grâce au choix d'une situation fictive



A partir d'un texte dans lequel des lettres ont été marquées à l'aiguille, les élèves par groupe de 4 doivent trouver le nom de leur élève fictif. Une fois trouvé, ils vont voir le maître du jeu et récupèrent un dossier contenant de nombreux documents en lien avec des centres d'intérêt de cet élève (passion, envie professionnelle, adresse, activité extrascolaire, recherches internet). Ces éléments permettent sur une feuille annexe de reconstituer la cote d'un livre dans lequel le groupe va, cette fois, trouver le formulaire d'affectation post seconde avec un pictogramme du Kiosque Onisep collé dessus. Une fois dans le Kiosque, ils trouvent la brochure Orient'est comprenant des annotations ou des textes surlignés. A partir de ces éléments, ils doivent à présent formuler des vœux d'orientation pour leur élève fictif.

Les codes établissement de ces vœux se retrouvent sur un QR code auprès du maître du jeu, s'il correspond à un choix valide d'orientation, le scanner permet de voir s'afficher un mot de félicitations.

Documents à préparer :

- Invitations des élèves par mail : ne pas indiquer l'activité prévue pour garder le suspense
- Préparer 1 enveloppe par équipe de 4 avec les documents imprimés
- Glisser les documents dans les livres

Intervention de Sandrine LAYANI, Psy EN au collège international pour présenter les avantages liés à la proximité géographique CDI/Bureau du psy EN dans le cadre du 3C

- 



-

Je

Fe

Je

ACTIVITES ET RESSOURCES LUDIQUES AUTOUR DE L'ORIENTATION

Groupe de réflexion collège

- **Créer un jeu de société sur les métiers avec les élèves** (partir des secteurs d'activité, et des métiers, préparer des questions sur les métiers, faire des recherches documentaires)
Exemple : créer un jeu « Qui est-ce ? »
- **Créer un avatar métier (application voki)** : fiche métier sous forme d'avatar parlant
- Créer une **infographie** sur un métier
- **Jeu ONISEP en lien avec Paris 2024** : Il s'agit de créer une fresque collective autour d'un événement fédérateur, les Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024, en mettant en lien des cartes illustrées, enrichies de liens vers des ressources numériques.
- Réaliser des affiches sur les métiers => **créer une exposition que les autres élèves pourront visiter.**
- Médias du collège : **journaux, webradios** : émissions ou articles sur les métiers insolites
- Bande dessinée gratuite CNRS : **Les décodeuses du numérique, portraits ludiques de femmes scientifiques**
- **Exposition du Jardin des sciences** : "Femmes scientifiques d'Alsace et d'Ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui" co-réalisée par le Jardin des sciences et l'association Femmes et sciences Alsace.
- Organiser un **Forum des métiers** avec les parents d'élèves.
- **Participer au concours « Je filme le métier qui me plaît »** : réaliser un reportage vidéo d'une durée de 3 minutes maximum sur un métier, du scénario au montage
- **Semaine banalisée sur l'orientation** : visites d'entreprises, de lycée...
- **Association DClic** organise des **Forums des métiers** pour les établissements défavorisés

Groupe de réflexion lycée

THEMES :

- **Parcours sup** : atelier lettre de motivation
- GPO – Site onisep / Quizz par centre d'intérêt.
- **2ND** : Orientation pour choisir les spécialités
- **1^{ère}** : choix de la spé à quitter en fonction des études envisagées
- **Terminales** : vœux, projet motivé
- Horizon 2022 /2023, l'Etudiant, Kiosque ONISEP.
- Collaboration avec les PP, connaissance de soi / estime de soi / connaissances des secteurs d'activités.

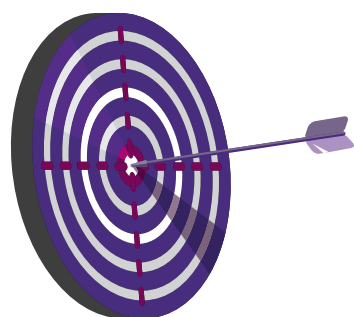
OUTILS :

- Mise en place d'ateliers / interventions ciblées pour une présentation des métiers.
- Recherches documentaires l'étudiant, onisep, cidj
- Outils pour apprendre à se connaître / centre d'intérêt. Pour mettre en corrélation intérêts et domaine de métiers.
- Exposition sur les portraits de métiers
- Ressources documentaires : Parcours sup je gère, Pour quelles études êtes-vous fait ?, Les dossiers Parcours. Je gère (bien) mon orientation.

ACTIVITES :

- Fiche « Qui suis-je ? »
- Fiche métiers ce que je pense VS ce qu'il faut
- Réaliser des portraits de métiers
- Faire un flyer pour promouvoir les études supérieures en fonction d'un domaine.
- Jeux sur l'orientation
- Travailler sur les stéréotypes de genre sur les métiers. « Les filles dans la Science / BTP etc... »

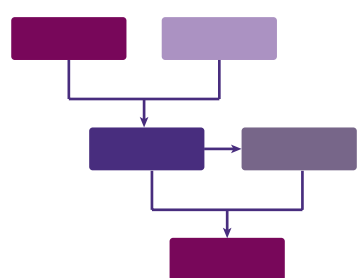
Créer son ESCAPE GAME en 7 étapes



Définir les objectifs pédagogiques et les contenus (pluri)disciplinaires.



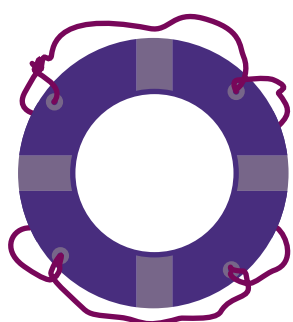
Déterminer le début et la fin du scénario.



Concevoir les énigmes :
le principe, la solution, leur imbrication.



Réaliser chaque énigme, puis créer
l'introduction et le final.



Anticiper les coups de pouce associés.



Tester l'ergonomie, le scénario, les énigmes,
l'organisation de la salle.



Anticiper la remise à zéro de l'escape game.

Conseils issus de nos pratiques et observations de terrain, donnés ici à titre indicatif sans obligation de respecter l'ordre des étapes.



S'CAPE



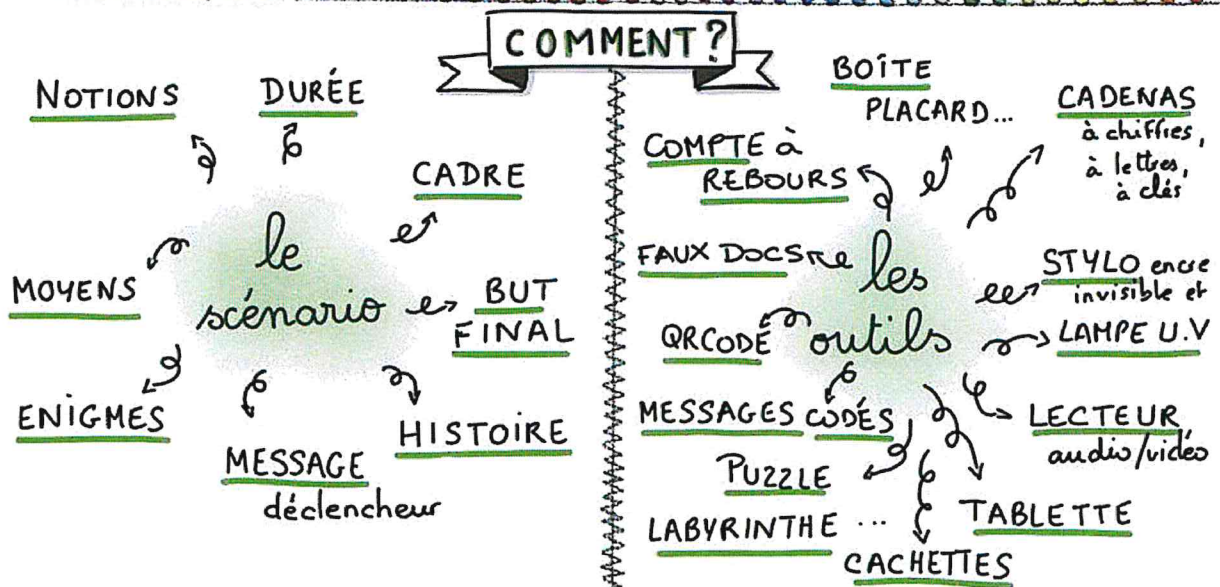
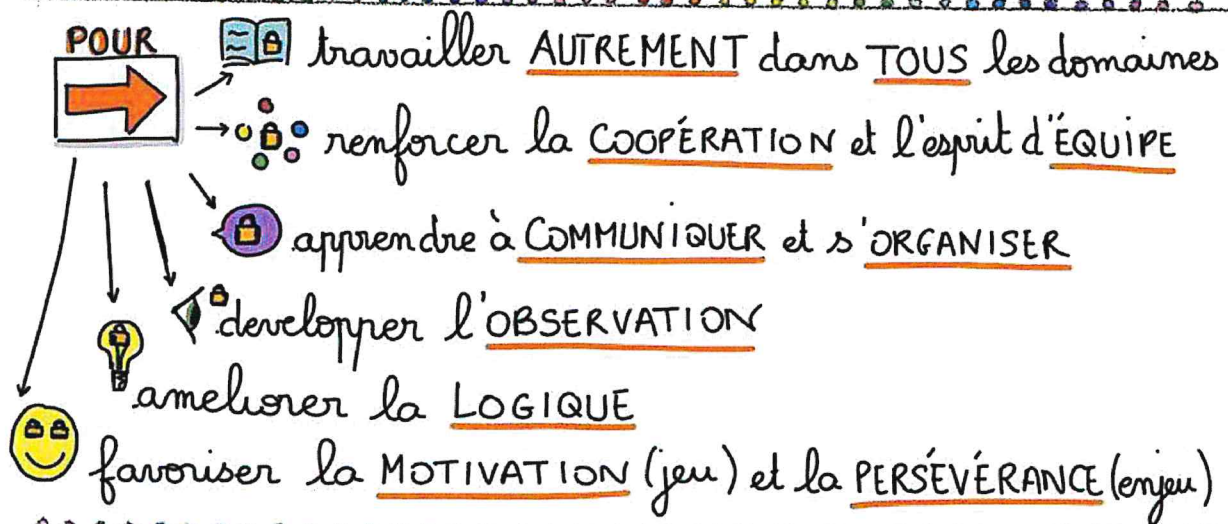
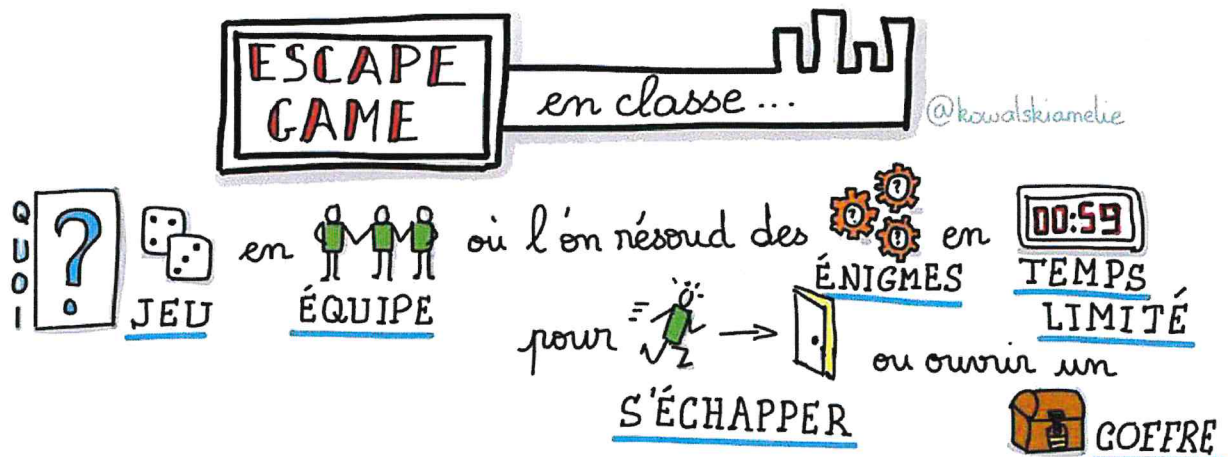
<http://scape.enepe.fr>



@scapedu



Escape Room/Game



QUELQUES SITES RESSOURCE :

- <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>
- <https://www.cquesne-escapegame.com/les-videos-des-auteurs?fbclid=IwAR1QynwZWeUXtg1FGW56i0ECrKgDS9ZIU9nuu2jipeaSZftOqAFi9V-QIHU>
- <http://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html>



Matériel basique pour animer un escape game pédagogique.

Cadenas à code : il en existe de toutes formes (à partir de 3€)



Bâton de Plutarque, filtre translucide rouge, table de Vigenère, lampe UV (à partir de 5€) etc. pour décoder les messages



Draps, couvertures, grands cartons, etc. pour occulter les fenêtres et créer le décor



Coffres, boîtes à clés (à partir de 15€) ou boîtes pouvant être fermées avec les cadenas (un simple bocal de stérilisation peut faire l'affaire)



Vidéoprojecteur et enceinte bluetooth (à partir de 8€) pour la vidéo d'introduction et créer une atmosphère immersive sonore



Ventilateur pour mettre des mobiles en mouvement, créer du mouvement derrière un drap...



Boîtes "puzzle" (à partir de 5€)
Cryptex (à partir de 30€)



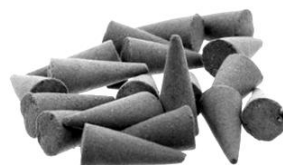
Gyrophare (à partir de 8€) pour créer une atmosphère immersive visuelle



Tableaux, livres, éléments de décor pour cacher les énigmes



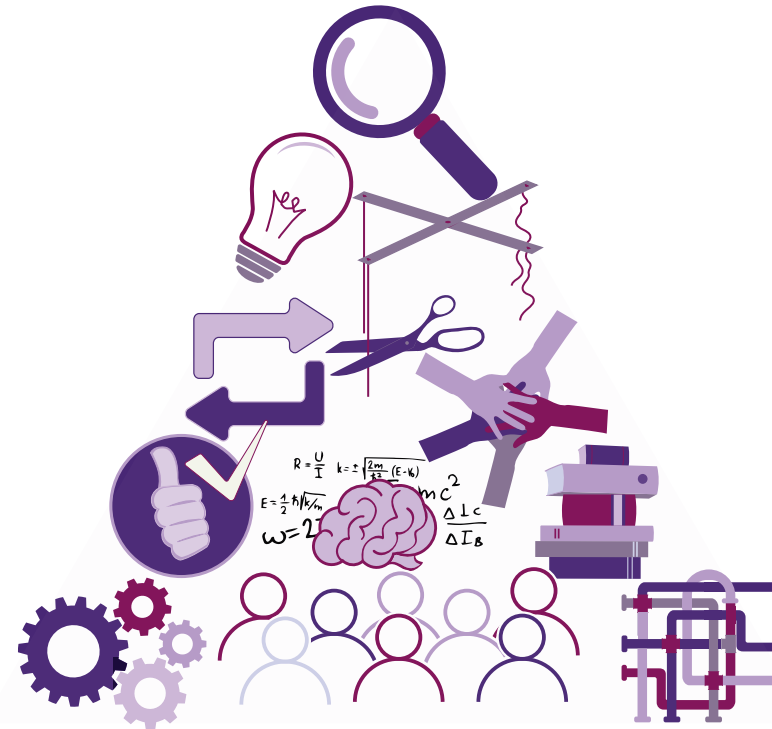
Encens, huiles essentielles pour créer une atmosphère immersive olfactive



Logiciel de montage vidéo (Movie Maker ou autre), logiciel de mixage audio (Audacity ou autre), logiciel de trucage photo (Photoshop, Gimp ou autre), applications pour créer des QR Codes (Unitag ou autre) et pour les lire (QR droid ou autre)



Analyse
Réflexion
Autonomie
Rétroaction
Collaboration
Compétences
Mémorisation
Connaissances
Métacognition
Différenciation
Situation-problème



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



APPRENTISSAGES



LUDIFICATION

Plaisir
Magie
Curiosité
Challenge
Motivation
Immersion
Performance
Récompense
Engagement
Règles du jeu
Droit à l'erreur



S'CAPE

LES APPRENTISSAGES DANS UN ESCAPE GAME ÉQUILIBRÉ



20 conseils pour créer un ESCAPE GAME pédagogique



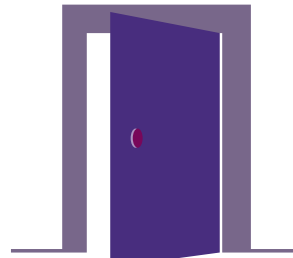
scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



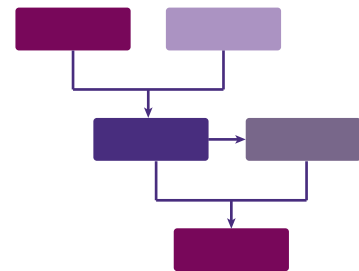
introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.



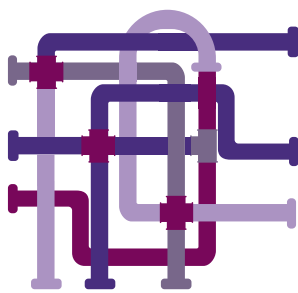
organigramme

Créer un visuel du scénario permet d'avoir une vue d'ensemble du jeu qui est alors plus facile à partager.



énigmes

Varié les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.



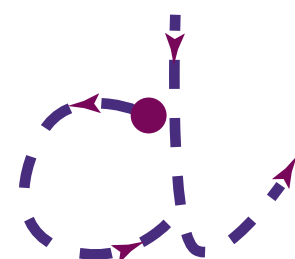
imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires. L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.



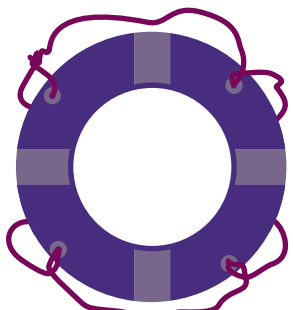
étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.



consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



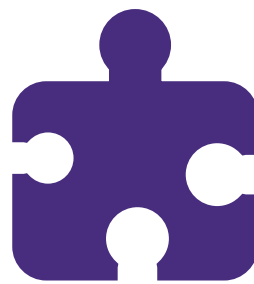
coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.



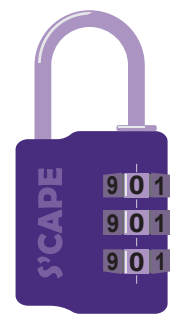
fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace.



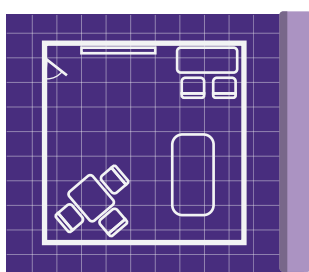
puzzle

Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.



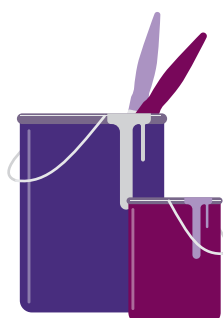
cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



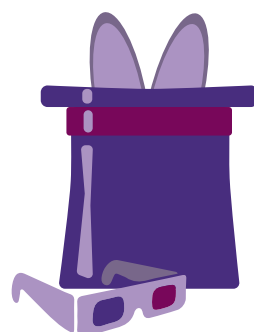
espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurisation.



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.



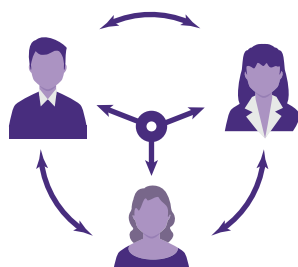
effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...



maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.



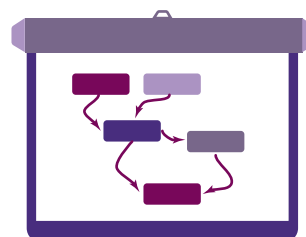
participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



test

Tester l'escape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.



débriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.



plaisir

L'important est de faire plaisir aux participants et aussi de se faire plaisir.



S'CAPE



<http://scape.enepe.fr>

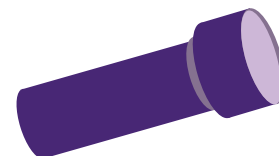
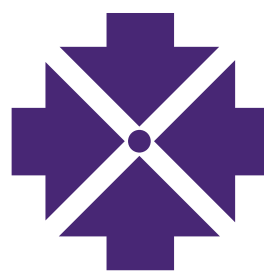
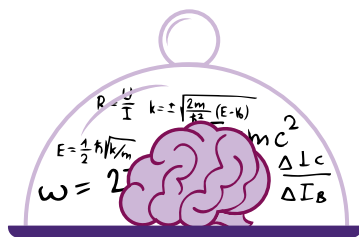
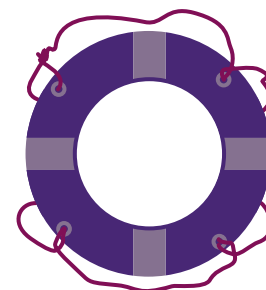
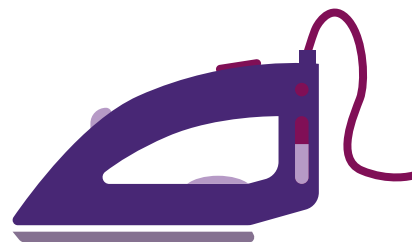
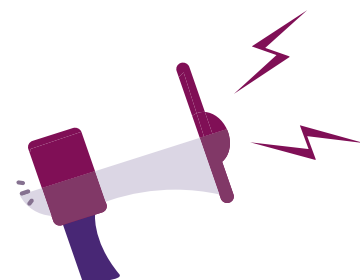
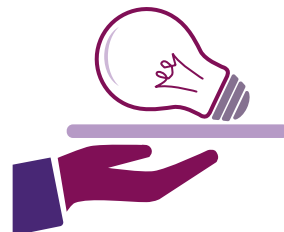
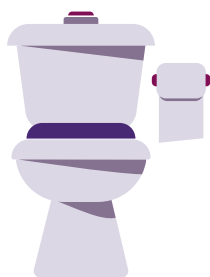


@scapedu



25 RECOMMANDATIONS

pour les Joueurs d'escape games



S'CAPE



<http://scape.enepe.fr>



@scapedu



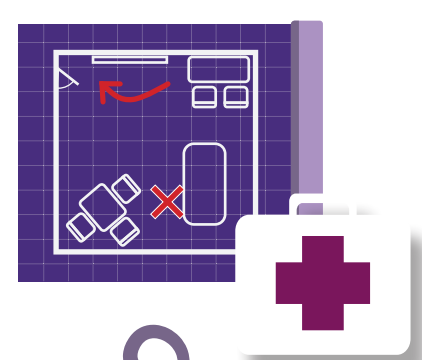
Les dix RECOMMANDATIONS pour Game Master*

de jeu d'évasion en milieu scolaire

LE SCÉNARIO TU CONNAÎTRAS



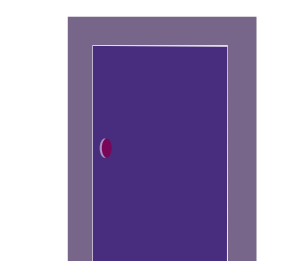
LA SALLE TU PRÉPARERAS ET SÉCURISERAS



LES PARTICIPANTS TU ACCUEILLERAS



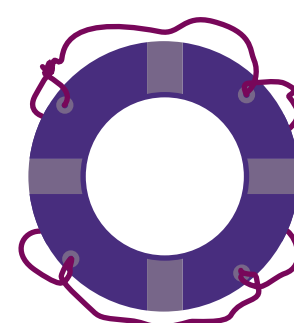
DANS LA SALLE TU RESTERAS



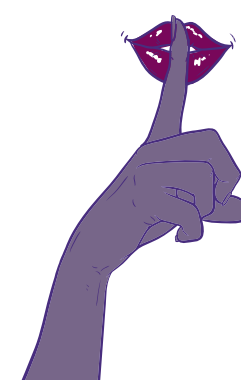
LE TEMPS TU MAÎTRISERAS



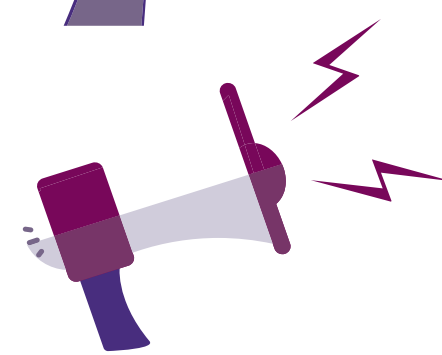
LES JOUEURS TU AIDERAS



LES RÉPONSES AUX ÉNIGMES TU TAIRAS



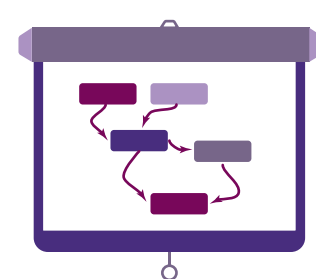
LES ÉQUIPES TU DYNAMISERAS



DU PLAISIR TU PRENDRAS ET DONNERAS



UN DEBRIEFING TU ASSURERAS



(*) Maître du Jeu



S'CAPE



<http://scape.enepe.fr>



@scapedu



Atelier Vigenère

Le chiffre de Vigenère est un système de chiffrement poly-alphabétique, c'est un chiffrement par substitution, mais une même lettre du message clair peut, suivant sa position dans celui-ci, être remplacée par des lettres différentes, contrairement à un système de chiffrement mono alphabétique comme le chiffre de César. Cette méthode résiste ainsi à l'analyse de fréquences, ce qui est un avantage décisif sur les chiffrements mono alphabétiques. Il est nommé ainsi au XIXe siècle en référence au diplomate du XVIe siècle Blaise de Vigenère, qui le décrit (intégré à un chiffrement plus complexe) dans son traité des chiffres paru en 1586.



- 1- Ecrivez votre phrase en clair sur une seule ligne (ou laissez un large interligne si la phrase est sur plusieurs lignes)
- 2- Choisissez une clé (un mot pas trop long qui va servir à encoder le message). Par exemple MILO, DECODE, BLEU, VIGENERE, MYSTERE...
- 3- Ecrivez en boucle la clé en dessous de votre phrase en clair
Phrase en clair > **LE TRESOR EST DANS LE PLACARD DU HAUT**
Clé en boucle > **MI LOMILO MIL OMIL OM ILOMILO MI LOMI**
- 4- Pointez dans la colonne de gauche (clé utilisée) la première lettre de la clé "**M**", puis pointez dans la ligne du haut (lettre en clair) la première lettre de votre phrase en clair "**L**"
La lettre cryptée **X** se trouve à l'intersection de la ligne **M** et de la colonne **L**
- 5- Inscrivez la lettre cryptée X sur une troisième ligne "Phrase cryptée"
Phrase en clair > **LE TRESOR EST DANS LE PLACARD DU HAUT**
Clé en boucle > **MI LOMILO MIL OMIL OM ILOMILO MI LOMI**
Phrase cryptée > **X**
- 6- Continuez ainsi pour crypter entièrement la phrase
- 7- Vérifiez votre phrase cryptée en faisant l'opération inverse : partez de la lettre clé, avancez sur la ligne horizontalement jusqu'à la lettre cryptée, remontez la colonne verticalement jusqu'à la lettre en clair
- 8 – Vous pouvez intégrer votre phrase cryptée dans un message... N'oubliez pas de fournir le mot clé en clair !



Table de Vigenère

		Lettre en clair																									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
C l é u t i l i s é e	A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
	B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
	C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
	D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
	E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
	F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
	G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
	H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
	I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
	J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
	R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
	S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
	T	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
	U	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
	V	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
	W	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
	X	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
	Y	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
	Z	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y



Objectifs :

- Faire découvrir des bases de données et des sites internet liés à la recherche d'informations sur les métiers
- Mettre en relation métiers et compétences/qualités/savoirs
- Acquérir du vocabulaire et des références dans le domaine des métiers (ROME, RNCP...)

Exercice pour des sous-groupes de 6 à 15 participants :

Prévoir 20 minutes de préparation de la scène hors de la vue des participants pour garder l'effet de surprise. L'idéal est de débiter cette séquence juste après la pause déjeuner.

Matériel :

- X feuilles "énigmes"
- Coffres et cadenas à codes
- Bâton de Plutarque
- Filtre rouge pour polychromacryptographie
- Livre-coffre, tableaux, etc... pour cacher les énigmes
- Vidéo d'introduction
- Tablette et programme pour l'alarme
- Badges avec noms, déguisement et décors, jeu de lumière ou gyrophare pour rendre le jeu immersif
- "Trésor" à voler



Organisation et consignes :

- Hors la vue des participants, cachez les énigmes, les coffres à cadenas, les boîtes et outils... Veillez à ce que les énigmes les plus longues à résoudre soient en évidence. Mettez en place le décor, les jeux de lumière...
- Déguisez-vous pour devenir "le maître du jeu" (il est important que les joueurs vous identifient comme un personnage et non comme le conseiller ou l'animateur qu'ils connaissent déjà)
- Faites entrer les joueurs et lancez le compte à rebours
- Intervenez le moins possible (sauf en cas de blocage)

Debriefing :

1^{er} niveau – tour de parole immédiatement après le jeu (> purger les états émotionnels)

- Comment vous sentez-vous maintenant ?
- Qu'avez-vous ressenti au début de l'exercice ?

2^{ème} niveau – tour de parole structuré (> aspect pédagogique du jeu)

- Qu'avez-vous appris ou découvert au cours de ce jeu sur la recherche d'informations sur les métiers ?
(pour chaque participant évoquant une énigme sur laquelle il a travaillé, lui faire expliquer aux autres à quel contenu elle référait et compléter au besoin)
Pour mémoire : **énigme 1** = association savoirs et métiers, **énigme 2** = association compétences et métiers, **énigme 3** = découverte du code ROME, **énigme 4** = découverte de termes liés à la construction du projet professionnel + sites ressources, **énigme 5** = découverte du concours "je filme le métier qui me plaît", **énigme 6** = découverte de la classification RNCP, **énigme 7** = association qualités et métiers, **énigme 8** = découverte du site ressource CIDJ
- Elargir la question en faisant appel aux connaissances et expériences antérieures des participants.



Petits Problèmes - 2



» La nuit, tous les chats sont gris...

Minouchette vient de mettre au monde une portée de chatons.
Tous, sauf deux, sont noirs.
Tous, sauf deux, sont blancs.
Tous, sauf deux, sont gris.
Combien y a-t-il de chatons ?

» Une omelette sans casser d'œufs !

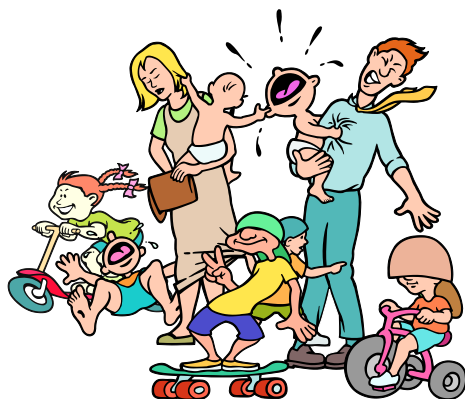
Le cuisinier chef Lustucuit a moins de 10 œufs dans son panier. Il les distribue avec soin à ses trois apprentis sans jamais en casser aucun.

Au premier apprenti, il donne la moitié de ses œufs plus la moitié d'un œuf.

Au deuxième apprenti, il donne la moitié des œufs qui restent plus la moitié d'un œuf.

Au troisième apprenti, il donne ce qui reste dans le panier.

Combien Lustucuit a-t-il distribué d'œufs ?



» Une famille en or

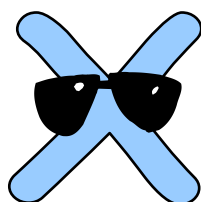
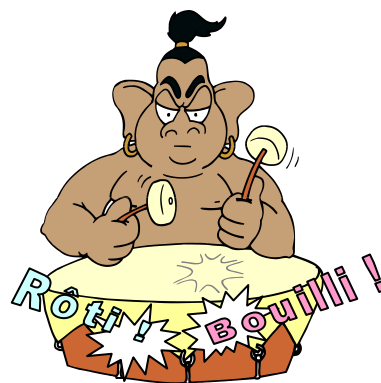
Martin et Martine sont frère et sœur. Martin a 2 fois plus de sœurs que de frères et Martine a deux fois plus de frères que de sœurs.
Combien d'enfants y a-t-il dans cette famille ?



» Le salut du missionnaire

Le père Jean Bonnot est capturé par des indigènes cannibales lors d'une mission d'évangélisation. Le chef de la tribu lui propose le marché suivant : « Parle et si ce que tu dis est vrai, tu seras rôti... Mais si ce que tu dis est faux, alors tu seras bouilli ! »

Comment le père Jean Bonnot va-t-il sauver sa peau et ses os ?



» Le double de l'inconnu

Mon double est plus grand de 1 que mon quadruple.
Quel nombre suis-je ?



SOLUTIONS

Impossible ! Vous croyez vraiment ?

Apprenez à dépasser vos certitudes et prenez de la hauteur pour considérer posément le problème.

La nuit, tous les chats sont gris...

Il y a 3 chatons :

1 blanc, 1 gris, 1 noir

Une omelette sans casser d'œufs !

7 œufs :

Le nombre doit forcément être impair pour ne pas en casser et il est inférieur à 10. Il suffit d'essayer avec 9, puis 7.

Une famille en or

4 enfants :

Martin a 1 frère et 2 sœurs,

Martine a 1 sœur et 2 frères.

Le salut du missionnaire

Jean Bonnot doit dire "Je serai bouilli !" pour générer le paradoxe.

Le double de l'inconnu

$$x = -0,5$$

$$\text{car } 2x = 4x + 1$$

$$\text{donc } -2x = 1$$

$$\text{donc } x = -1/2$$



La Pyramide de Teotihuacan

Objectifs :

- Travailler sur la résolution de problème stratégique en équipe
- Apprécier la cohésion de l'équipe en situation d'urgence, de stress
- Repérer les leaders
- Créer du lien dans un groupe de travail

Exercice pour des sous-groupes de 6 à 15 participants :

Prévoir 15 minutes de préparation de la scène hors de la vue des participants pour garder l'effet de surprise. L'idéal est de débiter cette séquence juste après la pause déjeuner.

Matériel :

- X enveloppes avec des indices
- 1 feuille de consignes
- Représentations graphiques des pierres avec les chiffres
- Vidéo d'introduction
- Déguisement et décors, encens pour l'immersion olfactive

Organisation et consignes :

- Hors la vue des participants, créer un climat de chaos (renverser les tables et les chaises, fermer les stores et lumières, couvrez les armoires avec des draps, brûlez de l'encens...)
- Mettez en évidence la consigne générale (page 4) au centre de la pièce
- A la reprise, postez-vous à l'entrée et distribuez avec un air énigmatique les enveloppes aux participants (chaque enveloppe contient des indices différents... ou rien !) Vous pouvez ne pas donner d'enveloppe à certains pour générer de la frustration.
- Lancez la vidéo et/ou le compte à rebours
- Restez dans la pièce mais n'intervenez pas (sauf urgence ou situation de blocage)

Debriefing :

1^{er} niveau – tour de parole immédiatement après l'exercice (> purger les états émotionnels)

- Comment vous sentez-vous maintenant ?
- Qu'avez-vous ressenti au début de l'exercice ?
- Est-ce que cela a évolué ensuite ?

2^{ème} niveau – travail individuel sur questionnaire puis mise en commun (> analyser le fonctionnement du groupe)

- Quel était à votre avis l'objectif du groupe ?
- Quel était votre objectif personnel ?
- Le groupe s'est-il concerté avant d'agir ?
- Au cours de l'exercice, y a-t-il eu des discussions à propos des modes de fonctionnement du groupe ou des éléments de solution avancés ?
- Chacun a-t-il eu la possibilité de s'exprimer ?
- Comment le temps a-t-il été géré ? Par qui ?
- Y a-t-il eu un(des) leader(s) ? Si oui, comment ont-ils été désignés ?
- Comment le groupe a-t-il réussi (échoué) ?



DEBRIEFING 2^{ème} niveau – analyser le fonctionnement du groupe

- 1- Quel était à votre avis l'objectif du groupe ?.....
.....
.....
- 2- Quel était votre objectif personnel ?.....
.....
.....
- 3- Le groupe s'est-il concerté avant d'agir ?.....
.....
.....
- 4- Au cours de l'exercice, y a-t-il eu des discussions à propos des modes de fonctionnement du groupe ou des solutions avancées ?.....
.....
.....
.....
- 5- Chacun a-t-il eu la possibilité de s'exprimer ?.....
.....
.....
- 6- Comment le temps a-t-il été géré ? Par qui ?.....
.....
.....
- 7- Y a-t-il eu un(des) leader(s) ? Si oui, comment ont-ils été désignés ?.....
.....
.....
- 8- A votre avis, comment/pourquoi le groupe a-t-il réussi (échoué) ?.....
.....
.....
.....



Quelques idées d'Univers pour les EGP

Le principe de base de l'Escape Game est simple :

- ✓ Vous êtes enfermés à plusieurs dans une pièce,
- ✓ vous avez un temps limité pour sortir,
- ✓ vous allez devoir coopérer et faire preuve d'ingéniosité,
- ✓ votre vie en dépend

Plus vous vous éloignez de ce principe de base et plus il sera difficile de développer un scénario simple, crédible et motivant :

- ✓ Un scénario qui consiste à "trouver le vaccin pour sauver l'humanité" perd la dimension de l'enfermement (donc on ne s'échappe pas vraiment)
- ✓ Un scénario qui consiste à "trouver le coupable d'un vol ou d'un crime" perd non seulement la dimension de l'enfermement, mais aussi celle de la mise en danger (votre vie ne dépend pas de l'enquête)... Et peut-être aussi celle du temps limité.
- ✓ Un scénario qui consiste à "survivre seul dans un milieu hostile" perd la dimension collective/coopération
- ✓ Un scénario qui met en jeu la seule force physique perd la dimension "ingéniosité"

Cela ne signifie pas que les exemples précédents ne sont pas exploitables mais ils demanderont plus d'artifices pour rendre l'EG crédible et motivant. Attention aux dérives : un EG n'est ni une chasse au trésor, ni une enquête policière !

L'Univers choisi doit être connu (ou facilement compris) et motivant (envie de jouer le jeu) pour votre public. Il doit aussi entrer en résonance avec vos objectifs pédagogiques :

- ✓ La série "Le prisonnier" qui date des années 60 est un Univers parfaitement adapté pour un EG... Mais qui a peu de chance d'être connu par les jeunes générations
- ✓ L'Univers de "l'hôpital psychiatrique abandonné" est trop violent pour de jeunes enfants
- ✓ Les garçons seront peut-être moins motivés que les filles par l'Univers "d'Alice au pays des merveilles"
- ✓ L'Univers "d'Hercule Poirot" peut sembler trop lent et manquer d'action pour être motivant
- ✓ L'objectif pédagogique "découvrir les lieux culturels de la région" entrera plus facilement en résonance avec l'Univers du film "Une nuit au musée" qu'avec le jeu TV "District Z"

Plus l'Univers vous motive, plus il faut vous en méfier ! C'est votre public qui doit être motivé par l'Univers que vous proposez, pas vous !

UNIVERS	Adapté EGP	Age Public	Sexe Public	Connu ?
CINEMA, SERIES, LITTERATURE				
La momie - Pyramide	+++			
Indiana Jones - Archéologue	+++			
Le labyrinthe	+++			
Hunger Games	++			
Le seigneur des anneaux	++			
Men In Black - Ghost Buster	++			
Matrix	+++			
Star Wars	++			
Star Trek	++			
Pirates des Caraïbes - Pirates	++			
Les dents de la mer - Piranhas	++			
La tour infernale (incendie)	+++			
Seul au monde - Seul sur Mars	++			
Gravity - station spatiale	+++			
Retour vers le futur - voyage temps	++			
Terminator	++			



Une nuit au musée - Belphégor	++			
Da Vinci Code	++			
Jumanji	++			
Jurassic Park	++			
L'armée des 12 singes - Pandémie	++			
Speed (film)-Détournement d'avion	+++			
Prison Break – L'évadé d'Alcatraz	+++			
Chicken Run	++			
Casa de Papel - Casse banque	+++			
Mission Impossible	++			
James Bond	+			
Scoubidou	++			
Super héros - Marvel	+			
Harry Potter	++			
Alice au pays des merveilles	++			
Le tour du monde en 80 jours	+			
Arsène Lupin	++			
Sherlock Holmes	+			
Astérix le gaulois	+			
JEUX TV				
Fort Boyard	+++			
District Z – Les zombies	+++			
Koh Lanta	++			
Pékin Express	+			
JEUX VIDEOS				
Grand Theft Auto	+			
Fortnite	++			
Zelda	+			
Assassin's Creed	++			
Super Mario	++			
Minecraft	+			
Pokémon	+			
JEUX DE PLATEAU				
Jeu de l'oie	+			
Jeu des mille bornes	+			
Monopoly	+			
Cluedo	+			
THEMES GENERAUX				
Trouver la formule magique	++			
Le savant fou (laboratoire)	++			
L'hôpital psychiatrique abandonné	+++			
Voyage dans le temps	++			
Désamorcer la bombe	+++			
La centrale nucléaire en surchauffe	+++			
Le téléphérique en panne	+++			
Le château hanté (les catacombes)	+++			
Sous-marin (le bateau coule)	+++			
La fin du monde (astéroïde)	++			
Perdus dans le désert (pôle Nord)	++			
Les extraterrestres attaquent	++			
Prisonniers de guerre (ou otages)	++			
Sports	+			

