



L'emploi de la salle d'évasion dans l'enseignement

Manuel 1, version Suisse française

www.school-break.eu

Adaptation de Luca Botturi et Masiar Babazadeh
Traduction de Beatrice Bedani

Un projet Erasmus+ soutenu par
movetia Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

Sommaire

1.Introduction.....	3
Salles d'évasion : que sont-elles ?	3
Éducation et salle d'évasion	4
Pourquoi les salles d'évasion sont efficaces pour l'apprentissage.....	5
Apprendre à travers la planification des salles d'évasion	6
Les défis associés à l'emploi de la salle d'évasion dans l'éducation.....	7
2.Typologies de salles d'évasion en classe	8
Petit groupes (traditionnelle) : évader de la salle.....	8
Grands groupes : évader de la salle	8
Petits groupes : boîte à évasion.....	8
Salle d'évasion en ligne, avec un seul joueur	9
Technologies numériques pour les salles d'évasion	9
3.Introduire la salle d'évasion à l'intérieur d'une unité d'apprentissage	9
Les possibilités d'apprentissage	9
Introduire la salle d'évasion dans une unité d'apprentissage.....	10
Planifier et jouer une salle d'évasion en classe.....	12
L'importance de l'évaluation / de la réflexion finale.....	12
4.Aspects pratiques	13
Obtenir une salle d'évasion	13
Difficultés	13
Délai d'exécution.....	14
Lieu et interruptions.....	14
Installation du jeu	14
Réunion préparatoire (briefing)	15
Communication	15



1.Introduction

Dans ce guide nous allons explorer le potentiel de l'emploi de la salle d'évasion pour l'enseignement et l'apprentissage.

Salles d'évasion : que sont-elles ?

Les salles d'évasion, ou jeux d'évasion, sont un phénomène de divertissement relativement récent, qui est devenu très populaire dans les premières années 2010. Actuellement, on peut en trouver dans plusieurs villes dans le monde entier. Typiquement, une salle d'évasion est jouée par un petit groupe de personnes (normalement de quatre à huit personnes) qui, pendant une heure (même si certaines sont plus longues) seront fermées dans une véritable salle (pratiquement elles sont souvent fermées à clé) et elles devront résoudre des énigmes dans le but d'évader dans une limite de temps.

Le jeu se déroule à l'intérieur d'une narration générale avec un objectif principal, par exemple enfuir le laboratoire du scientifique fou avec la formule secrète, désamorcer une bombe et sauver le monde, ou échapper le tombeau du Pharaon avec le trésor. Cette narration va influencer la structure et l'ameublement de la salle, tout comme la typologie d'énigmes à son intérieur.

Le rôle de la narration peut varier, vue que les salles d'évasion sont fondées le plus souvent sur une narration ou sur un thème. Les salles d'évasion fondées sur un thème tournent autour d'un sujet raconté par les décorations, les conseils, les traces audio et les matériaux audio-visuels, mais la narration n'est pas une priorité. Au contraire, les salles d'évasion fondées sur une narration ont une intrigue et des personnages. On assigne un rôle aux joueurs à travers une introduction, le plus souvent une vidéo, une trace audio qui précède le jeu ou une histoire racontée par le Maître du jeu. L'objectif sera également lié à cette narration.

Typiquement, les joueurs sont brièvement renseignés sur la narration ou sur le thème de la salle, sur leur objectif, sur comment employer des cadenas trompeurs, ou bien ils reçoivent des instructions générales concernant les thèmes de la santé et de la sécurité, avant d'être fermés à clé et d'être laissés à résoudre les énigmes. Généralement, un minuteur avec le compte à rebours sera visible dans la salle pour maintenir la tension haute (qui pourrait être amplifiée par un fond musical dramatique ou effrayant). Un objet pour communiquer avec le Maître du jeu sera également présent dans la salle, par exemple un téléphone, un walkie-talkie, ou une discussion sur un écran. Le Maître du jeu continuera à observer la salle à travers une caméra. Il pourra donner des conseils pendant tout le jeu pour s'assurer que les joueurs sont en train de progresser et de s'amuser. D'habitude les groupes qui auront du succès dans la résolution des énigmes dans le temps assigné auront une photo souvenir et quelquefois ils seront insérés dans un classement.

Éducation et salle d'évasion

Du moment que les salles d'évasion sont devenues une activité de divertissement de plus en plus populaire, les formateurs y ont immédiatement retracé le potentiel pour l'apprentissage.

- *Escape-Ed* aux États-Unis, a été un des premiers à développer des salles d'évasion éducatives focalisées sur des jeux mathématiques et scientifiques, à proposer dans les collèges et les lycées. <https://www.escape-ed-games.com/>
- Au Canada, Scott Nicholson est un chercheur en premier plan dans la planification et l'étude des jeux d'évasion pour l'éducation. <https://scottnicholson.com/>
- En Angleterre, Samantha Clarke du Disruptive Learning Lab de l'Université de Coventry et Liz Cable de l'Université de Leeds Trinity ont travaillé plusieurs années avec les jeux d'évasion dans l'enseignement supérieur. <https://archive.dml.org.uk>¹ et <https://www.leedstrinity.ac.uk/>²
- Le projet quadriennal *Eduscapes*, supporté par le projet EU LearningGames a focalisé son travail sur l'apprentissage des étudiants à travers la planification et la réalisation de leur propre jeu, au lieu de son simple déroulement. <https://eduscapes.playthinklearn.net/>
- Breakout Edu Germany est un groupe Facebook plutôt actif qui, à partir de 2017, discute de l'emploi des salles d'évasion dans l'éducation et en donne des exemples. <https://www.facebook.com/groups/180302905886837>
- En Espagne, Christian Negre a fourni un guide « définitif » sur les salles d'évasion. Ici, on peut trouver des ressources pour créer des jeux d'évasion ou quelques exemples intéressants. <https://tinyurl.com/guiabreakoutedu>
- BreakoutEdu est une entreprise américaine qui produit des salles d'évasion didactiques pour l'école élémentaire et le collège. Elle vend aussi un kit pour salles d'évasion avec cadenas, boîtes, etc. <https://www.breakoutedu.com/>

Comme pour la planification de tous jeux éducatifs, créer une bonne salle d'évasion n'est pas facile parce que cela implique une combinaison correcte entre divertissement et jouabilité. Il faut aussi tenir compte des résultats d'apprentissage attendus, incorporés de façon que l'expérience

¹ Le lien direct à la page sur les salles d'évasion est <https://archive.dml.org.uk/resources/tools/teaching-and-learning/educational-escape-room/>

² Un *post* intéressant de Liz Cable sur les salles d'évasion : <https://www.leedstrinity.ac.uk/blogs/leeds-trinity-escape-rooms>

soit cohérente et que la dynamique d'apprentissage n'affecte pas le jeu. C'est cet équilibre entre divertissement et apprentissage qui est crucial dans la création d'un jeu éducatif efficace et il ne peut être atteint que par des personnes qui possèdent le juste mélange de capacités éducatives et de *game design*. Il faut aussi un temps suffisant à consacrer au développement des prototypes et à leur test. L'avantage d'une salle d'évasion consiste dans le fait qu'elle est simple à simuler et à tester, et elle peut être évaluée en parties plutôt que dans sa globalité.

Si développer des jeux-vidéo demande des compétences qui vont souvent au de-là des compétences de la plupart des enseignants, les jeux d'évasion peuvent être créés par n'importe qui a de l'imagination e connaît quelques trucs.

Pourquoi les salles d'évasion sont efficaces pour l'apprentissage

Dérouler un jeu d'évasion éducatif offre une approche valable et captivante à l'apprentissage pour des nombreuses raisons pédagogique et didactiques. Les raisons suivantes sont liées au développement des compétences transversales ou *soft skills* :

- **Compétences sociales** : les salles d'évasion offrent à un groupe d'étudiants l'opportunité de collaborer pour résoudre des énigmes, en mettant à profit les connaissances et les intuitions de tout le monde. De bonnes salles d'évasion sont planifiées de manière qu'elles ne peuvent pas être résolues par une seule personne (par exemple elles ont besoin de deux personnes placées dans deux lieux différents pour trouver un code) afin que les joueurs communiquent et collaborent dans le but de résoudre les énigmes.
- **Résolution des problèmes** : les salles d'évasion présentent une variété de différentes typologies d'énigme, à partir des codes, des systèmes à chiffres et des énigmes traditionnels jusqu'à arriver à la recherche ou à la manipulation d'objets et à des énigmes numériques très complexes.
Une multiplicité de problèmes est présentée aux joueurs et ils doivent les résoudre. De cette manière ils gagnent la capacité de réfléchir dans une situation problématique et de développer différentes approches pour la résoudre.
- Les joueurs développent même la **résilience**, en faisant de nombreuses tentatives pour résoudre les énigmes dans plusieurs manières jusqu'à trouver la bonne, et la **créativité**, en inventant différentes solutions originales.
- **Pensée latérale** : un grand nombre de problèmes et d'énigmes que les joueurs abordent à l'intérieur des salles d'évasion leur demandent de penser de manière différente par rapport à leur

mentalité habituelle et d'associer des objets ou des idées de façon alternative. Cette typologie de pensée est un soutien important à la créativité et à l'innovation.

- Même la **gestion du temps** est impliquée dans une salle d'évasion. Cette compétence, avec la collaboration, peut promouvoir la gestion globale des ressources personnelles.
- **Participation** : le fait même de se plonger dans un excitant jeu à temps peut être passionnant pour plusieurs apprenants (même si pas pour tous) et la nature réelle et physique de la salle d'évasion offre une expérience de jeu immersive qui est motivante pour un grand nombre de personnes.

Au de-là de ces compétences transversales, les salles d'évasion offrent un grand potentiel pour commencer l'apprentissage d'un thème spécifique. Le fonctionnement des salles d'évasion est fondé sur des énigmes, des tâches, des quiz, etc., donc c'est presque naturel d'intégrer des contenus dans le jeu. Chaque étape d'une salle d'évasion peut être planifiée pour stimuler ou tester une connaissance spécifique ou des habiletés. Elle devient donc un efficace moyen d'apprentissage des contenus des matières scolaires.

Apprendre à travers la planification des salles d'évasion

Si les étudiants allaient au de-là du simple jeu d'une salle d'évasion pour en créer une, le processus itératif de la création, de l'évaluation et du perfectionnement apporterait les bénéfices additionnels de l'apprentissage à travers l'échec. C'est impossible d'obtenir la planification correcte à la première tentative, le projet ne va pas fonctionner entièrement comme prévu au premier test : certaines énigmes seront trop difficiles, d'autres trop faciles, d'autres encore ne fonctionneront pas du tout, ou bien la progression pourrait être erronée. Une explication complète de l'apprentissage est nécessaire tout comme du parcours pour le rejoindre. S'engager dans la planification d'une salle d'évasion éducative signifie penser à rebours, songer aux connaissances et aux habiletés que les joueurs devraient avoir pour résoudre les énigmes et les quiz – comme dans une modalité d'apprentissage ludique entre pairs.

En donnant aux étudiants cet espace pour commettre des erreurs, on leur offre même une plateforme pour construire la résilience et la confiance : on ne va pas obtenir le juste résultat. Au contraire, on va le développer et l'améliorer au fil du temps. Cela signifie que les étudiants seront moins effrayés par le fait de prendre leurs risques dans l'apprentissage, parce que l'échec va avoir des conséquences moins négatives, ou même

positives. À son tour, cela peut amener au développement d'idées et de pratiques innovatives et créatives.

Une pédagogie pour l'apprentissage de l'étudiant à travers la planification d'une salle d'évasion est décrite dans le troisième guide Schoolbreak.

Les défis associés à l'emploi de la salle d'évasion dans l'éducation

Il y a de nombreux bénéfices éducatifs dus à l'emploi de la salle d'évasion dans l'apprentissage, mais cela vaut la peine même de mentionner quelques obstacles :

1. Avant tout, les enseignants doivent développer des compétences dans la planification à la fois du jeu et de l'apprentissage en partant de zéro, même s'il y a un nombre croissant de jeux déjà prêts à être utilisés et disponibles (voir la section 5 des Ressources)
2. Les salles d'évasion sont engageantes du point de vue du temps et pour l'enseignant, parce que seulement des petits groupes peuvent jouer dans un temps donné. Le jeu nécessite d'être constamment contrôlé pour s'assurer que les participants soient sur la bonne voie et pour donner des conseils et des indices, en fonction d'une limite de temps établie.
3. Un kit pour une salle d'évasion – qui comprend des casiers, des chaînes, des objets, etc. – peut être très coûteux et doit être suffisamment robuste pour supporter des continues manipulations.

Il y a des moyens pour rendre tout cela plus facile à gérer dans la pratique : on va les discuter dans la section suivante. De toute façon, une salle d'évasion sera plus engageante du point de vue du temps par rapport à l'enseignement traditionnel – mais quand même il en vaut la peine !

Il faut bien noter que les salles d'évasion (et les jeux en général), n'intéressent pas tout le monde et peuvent même être considérés bêtes et frivoles par certains apprenants, spécialement les plus grands. D'autres peuvent être profondément mal à l'aise à l'idée d'être enfermés à clé dans une salle et il est important de reconnaître ces problèmes. Être clair avec les étudiants sur le but d'une salle d'évasion et sur ses avantages pédagogiques est la clé pour son acceptation par un vaste groupe d'apprenants.

2. Typologies de salles d'évasion en classe

Une salle d'évasion peut être employée en classe de nombreuses façons différentes, par rapport au nombre d'étudiants, aux enseignants disponibles et à la flexibilité de l'espace.

Petits groupes (traditionnelle) : évader de la salle

De manière très similaire à la forme traditionnelle de divertissement de la salle d'évasion, les étudiants travaillent en petits groupes dans une « salle » pour résoudre les énigmes et évader. Ces salles peuvent être des classes, à l'intérieur de l'école ou des campus, conçues spécialement pour dérouler une salle d'évasion, mais beaucoup plus souvent il y aura des classes ou des salles réunion réadaptées. Dans le premier scénario, il y a une plus grande possibilité pour les créateurs du jeu de réaliser des énigmes permanentes. Ils peuvent être, par exemple, affichées à un mur, mais dans la plupart des cas la salle et les objets impliqués devront être transportables. Ces petites salles offrent les expériences les plus immersives, mais elles demandent une grande main-d'œuvre et il est nécessaire de penser à comment les enseignants vont regarder ce qui se passe dans la salle (vue qu'ils ne sont pas à son intérieur) et à comment ils vont communiquer avec les étudiants.

Grands groupes : évader de la salle

D'une manière analogue à la salle d'évasion avec des petits groupes mais sur une plus vaste échelle, il est possible de planifier un jeu qui permette à une classe entière d'étudiants de participer, jusqu'à un maximum de 15-30 participants et, éventuellement, plus de 30 joueurs. Dans ce cas, il est essentiel de préparer un grand nombre d'énigmes parallèles qui peuvent être résolues individuellement ou en petits groupes et qui s'emboîtent l'une l'autre pour résoudre globalement le jeu. Les énigmes qui demandent une grande manualité (par exemple, essayer cent clés pour trouver celle qui correspond à la serrure ou former une chaîne humaine pour transporter de l'eau sur une longue distance) peuvent faire partie de cette typologie de jeu.

Petits groupes : boîte à évasion

Plus fréquemment employée à l'intérieur des classes, la boîte à évasion (*escape box* ou *escape bag*) fonctionne de manière opposée par rapport à la salle d'évasion, car elle consiste dans une série de boîtes l'une dans l'autre : les joueurs doivent trouver les clés pour les ouvrir toutes. L'avantage de ce type d'approche c'est que les boîtes peuvent être facilement transportées et que le jeu peut être répliqué à l'intérieur de la même salle dans différentes places. De cette manière, les étudiants peuvent se regrouper autour de tables et chaque groupe peut participer au même jeu (éventuellement avec de petites variantes, pour éviter qu'on se

pas les solutions). L'emploi des boîtes à évasion implique le fait que les jeux peuvent être transportés en différents lieux et qu'ils ne sont pas limités à l'ambiance de la salle. Au contraire, ils peuvent être joués à l'extérieur ou dans différents espaces et en activités parallèles.

Salle d'évasion en ligne, avec un seul joueur

Au de-là de la réalité physique, il y a aussi des salles d'évasion numériques qui peuvent être jouées sur un ordinateur ou disponibles sous forme d'application pour dispositifs portables. Ces instruments supportent la résolution des problèmes, mais ils ne possèdent pas les avantages collaboratifs de la salle d'évasion physique. De toute manière, ces salles d'évasion peuvent être jouées collaborativement à l'intérieur d'une classe, par exemple par des étudiants qui travaillent en binôme, ou en employant un projecteur, ou encore un tableau interactif.

Technologies numériques pour les salles d'évasion

En matière de technologies, les salles d'évasion peuvent être entièrement analogiques, en employant des technologies telles que des aimants, des cadenas, des serrures mécaniques et des clés. Toutefois, plusieurs salles d'évasion sont hybrides et elles emploient des serrures numériques, des instruments tels que des pointeurs laser et des rayons UV, ou des dispositifs portables et la réalité augmentée en tant que partie intégrante de l'expérience. Certains jeux, comme pour les salles d'évasion avec un seul joueur déjà mentionnées, sont insérés dans une ambiance complètement numérique. Il y a des modèles émergents de salle d'évasion se déroulant dans une réalité virtuelle multijoueur et collaborative (par exemple <https://www.breakscapegames.com>), mais il n'y a pas encore d'exemples de salle d'évasion multijoueur éloignée (même si, probablement, il s'agit d'un marché qui va augmenter dans l'avenir).

3.Introduire la salle d'évasion à l'intérieur d'une unité d'apprentissage

Dans cette section, on va discuter quelques questions pratiques concernant l'emploi des salles d'évasion en classe.

Les possibilités d'apprentissage

Comme déjà mentionné, les jeux d'évasion se prêtent à l'apprentissage d'une série de compétences transversales – telles que la collaboration et l'esprit d'équipe, la résolution des problèmes, la pensée latérale et la créativité – grâce à leur nature intrinsèque qui implique un travail

collaboratif pour résoudre les énigmes. De plus, les éducateurs vont planifier des salles d'évasion particulièrement adressées à certaines disciplines à choisir dans un éventail de possibilité.

- **Connaissances liées à une matière scolaire.** Les énigmes peuvent être planifiées pour tester la connaissance d'une matière scolaire, par exemple mettre des événements historiques dans le bon ordre ou reconnaître les personnages d'un certain roman.
- **Compétences.** L'application de la connaissance à des tâches qui développent ou qui testent des habiletés physiques ou mentales, par exemple employer un microscope pour identifier un certain type d'insecte, frapper une cible avec une balle ou transformer un code binaire dans un système décimal.
- **Familiariser.** Quand les énigmes ne sont pas nécessairement liées de manière directe avec une zone de compétence ou de connaissances, mais elles permettent à l'apprenant de familiariser avec un artefact concernant une discipline, par exemple les codes de la table périodique.
- **Pratique.** Lorsque les apprenants doivent mettre en pratique une habileté fondamentale et répétitive, par exemple une formule mathématique, pour consolider l'apprentissage. Donc, par exemple, les étudiants peuvent résoudre des problèmes pour trouver la circonférence de trois cercles de dimensions différentes.
- **Recherche.** Les apprenants peuvent exercer leurs capacités de recherche dans la salle, en appliquant à la fois leurs compétences et leurs connaissances dans le but de résoudre une énigme, par exemple employer un dictionnaire bilingue pour traduire un message secret ou chercher des informations afin de trouver la solution d'un quiz.

Introduire la salle d'évasion dans une unité d'apprentissage

Les salles d'évasion peuvent devenir partie d'une expérience d'apprentissage de différentes manières. En général, les salles d'évasion peuvent être employées :

- De façon **diagnostique**, pour tester à quel point les étudiants sont arrivés avant d'introduire un nouvel argument ou un nouveau domaine d'étude. De cette manière, l'enseignant peut mesurer le niveau d'apprentissage de la matière et identifier certains malentendus et lacunes qui nécessitent d'être affrontés.
- Pour **introduire de nouvelles informations, de nouveaux concepts ou idées**

- Pour **capturer l'attention et allumer la curiosité** des étudiants curieux
- Pour **consolider des connaissances et appliquer des compétences** déjà acquises dans une phase précédente.
- De façon formative – à la fois pour l'enseignant et pour les étudiants – pour **évaluer** le progrès et les éléments qui nécessitent une plus grande attention
- En tant que **test sommatif** à la fin d'un bloc d'études pour contrôler que les résultats d'apprentissage attendus ont été rejoints

Dans plusieurs pays il est difficile d'insérer une activité comme la salle d'évasion dans la programmation d'une classe, parce que le plan d'études est établi et déjà saturé. C'est plutôt le cas des collèges ou de l'éducation secondaire que, par rapport à l'école primaire, montrent plus difficilement une certaine flexibilité. Cela rend difficile, parfois, que des approches d'enseignement plus innovatifs ou plus amusants soient insérés ou acceptés dans les écoles.

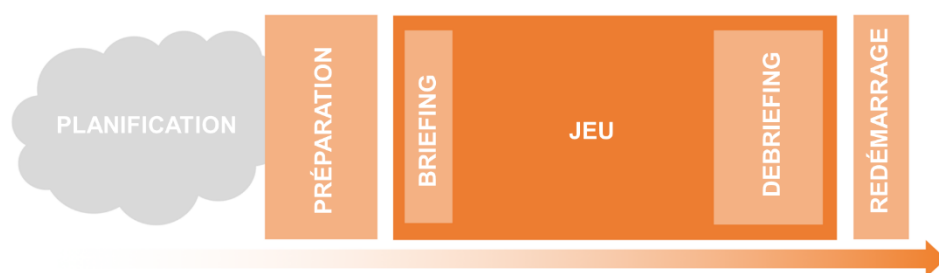
Malgré la difficulté causée par le programme et les horaires des cours, il y a de nombreuses façons pour introduire la salle d'évasion dans l'enseignement :

- À l'intérieur des disciplines fondamentales – s'il y a un lien étroit entre le programme d'études et les contenus du jeu, il est possible de l'insérer dans l'enseignement standard en classe
- Dans certains pays, pendant les semaines d'introduction à l'année scolaire – il s'agit d'un moment commun pour employer les salles d'évasion avant de commencer l'enseignement du programme établi. Les salles d'évasion peuvent représenter une bonne alternative pour ce moment qui est typiquement un peu ennuyeux et donc les étudiant ont tendance à peu s'engager.
- Dans les activités extra-scolaires – il y a peu de restrictions sur les activités optionnelles, donc celui-ci peut représenter un bon moment pour proposer les salles d'évasion aux étudiants. De toute façon, du moment que c'est une activité optionnelle, les étudiants vont participer selon leur choix. Pour cette raison, l'activité ne va pas être disponible pour tous les membres d'une classe
- Dans les approfondissements (par exemple au Royaume Uni) ou dans les semaines de projet (par exemple en Suisse ou en Allemagne) – il s'agit de moments, très souvent avant le début des vacances d'été ou après les examens, qui sont pensés exprès pour de différentes typologies d'activités non-académiques telles

que les sports, ou pour des expériences de travail. Les salles d'évasion peuvent être parfaites dans ces occasions.

Planifier et jouer une salle d'évasion en classe

Jouer une salle d'évasion en classe demande une certaine préparation. On va discuter quelques aspects pratiques, mais ici on veut surtout proposer un panoramique du processus, en supposant que le jeu a déjà été planifié ou pris déjà prêt à partir d'une source.



Avant tout, le jeu doit être préparé (l'ameublement de la salle avec les différents éléments thématiques, le test de toutes les énigmes). Lorsque la classe ou le groupe d'étudiants arrive pour jouer, il faut un *briefing* initial pour présenter les règles du jeu et pour plonger les participants dans le thème ou la narration. On commence le jeu et, après la victoire ou l'écoulement du temps, il y aura un *debriefing*. Cette partie conclusive est fondamentale pour la dynamique de l'apprentissage et sera commentée de manière plus approfondie dans le paragraphe suivant. Au cas où un autre groupe devrait jouer de nouveau la salle, on devra faire son redémarrage – la rapidité et la simplicité du redémarrage d'une salle d'évasion est une caractéristique cruciale pour son usabilité à l'école.

L'importance de l'évaluation / de la réflexion finale

L'évaluation finale est la clé absolue pour supporter l'apprentissage et la réflexion à partir des jeux. N'importe de quelle manière une salle d'évasion est insérée dans les activités d'une classe, il est crucial que déjà en planifiant l'activité on consacre du temps à la réflexion, dans le but de consolider ce qui a été acquis. L'apprentissage se passe à l'intérieur du jeu, mais il ne devient conscient et stable qu'après avoir été mis en lumière par la discussion.

La session d'évaluation à la fin d'une salle d'évasion éducative est aussi importante que le jeu même, du moment qu'elle offre aux joueurs l'opportunité de discuter sur ce qui s'est passé (inclus leurs sentiments et leurs émotions), de réfléchir sur ce qui a fonctionné ou non et pourquoi.

Discuter de la performance des équipes, en approfondissant les problèmes et les erreurs communes et en faisant des liens entre le jeu et le programme d'études, représente pour l'enseignant le moment de

contrôler que les étudiants ont rejoint les résultats d'apprentissage attendus et d'expliquer les éventuelles erreurs commises ou les malentendus du jeu.

4.Aspects pratiques

Dans cette section on va explorer certains aspects pratiques de l'emploi de la salle d'évasion en classe.

Obtenir une salle d'évasion

En ce qui est l'emploi de la salle d'évasion en classe, la question la plus complexe est le fait qu'elle doit satisfaire nos besoins. Il est possible d'acheter des jeux standard qui peuvent être immédiatement employés ou bien modifiés pour répondre aux nécessités d'un particulier enseignant, espace ou programme (voir section 5 Ressources), mais cela peut être coûteux et peu pratique pour des classes très grandes.

Une autre option c'est que les enseignants créent leurs propres jeux d'évasion. Cela peut être relativement peu coûteux, mais peut demander beaucoup de temps et de compétences spécialisées (ou encore une courbe d'apprentissage très raide ; voir à ce propos le deuxième guide SchoolBreak).

Une troisième option c'est de supporter les projets dans lesquels les étudiants créent leurs propres jeux d'évasion : cela présente une série d'avantages pédagogiques déjà discutés, mais demande encore une fois des efforts plus grands en termes de coûts et de temps (celui-ci est l'argument du troisième guide SchoolBreak).

Difficultés

Comme dans tout type de jeu, il est important de balancer les difficultés à l'intérieur d'une salle d'évasion, de façon qu'elle ne soit pas trop difficile, à point de générer de la frustration, et même pas trop facile, à point de résulter ennuyeuse. Cela peut être difficile pour les jeux en équipes, en particulier lorsqu'il y a une gamme d'habiletés dans l'équipe ou en général dans la classe. Une bonne salle d'évasion sera planifiée de telle manière qu'il y a une variété de différentes énigmes et que les niveaux permettent à chacun de participer avec une tâche appropriée.

Une autre façon pour gérer les niveaux de défi est à travers l'emploi des conseils et des indices, qui peuvent être pensés génériquement ou à mesure d'un groupe particulier. En regardant des personnes aux prises avec des énigmes difficiles, la tentation peut arriver de donner

immédiatement des conseils, mais cela devrait être évité – c’est exactement se confronter avec une énigme complexe et en trouver la solution qui est si satisfaisant et captivant. Donner des aides trop tôt risque de ruiner cette dynamique.

Comprendre quand les joueurs sont véritablement bloqués et quand ils sont simplement en train de jouer du défi représente la clé pour bien agir. Une bonne option consiste dans le fait de laisser aux joueurs la possibilité de demander des conseils lorsqu’ils les veulent (même si les équipes les plus compétitives se refuseront de demander des conseils et elles pourraient rester bloquées plus longtemps que ce qui est éducativement utile – mais cela, au fond, fait partie du jeu).

Délai d’exécution

La quantité de temps disponible pour jouer une salle d’évasion influencera ses aspects pratiques. En définitive, une salle peut demander 60 minutes. De plus, il y aura 15 minutes pour les indications au début, une évaluation finale et du temps pour remettre en ordre et nettoyer la salle entre les deux jeux. On devra tenir tout cela en compte lorsqu’on établit comment jouer dans la classe. Évidemment, tandis que les salles d’évasion commerciales sont d’habitude d’une heure environ, dans le cadre de la classe la durée sera adaptée.

Lieu et interruptions

Maintenant on va considérer où le jeu se déroulera, quels éléments seront déjà présents et comment le jeu sera introduit. Par exemple, si le jeu va se dérouler dans une classe, comment est-ce que les joueurs vont comprendre quels éléments font partie du jeu et lesquels font partie tout simplement de la classe ? Comment est-ce qu’ils vont savoir quelles parties ne doivent pas être touchées et lesquelles peuvent être explorées librement ? Si le lieu choisi est la classe, se serait bien d’employer des objets qui semblent une partie intégrante de la classe même, par exemple une horloge avec un compartiment caché ou une boisson en bouteille dans un corbeille à papier.

Il faut aussi considérer que le jeu pourrait être interrompu (par exemple par un étudiant qui arrive en retard, par l’alarme incendie) et quelles sont les implications de ces interruptions.

Installation du jeu

Avant qu’il commence et après le déroulement du jeu, il devra être installé afin qu’un (autre) groupe puisse jouer. S’il y a de nombreux groupes qui jouent l’un après l’autre, il sera important que le redémarrage soit rapide et efficace. Il sera également important d’avoir un système pour s’assurer que tout est à sa place dans la salle, que les cadenas sont

fermés et que les boîtes ont le contenu correcte. Cela pourra être contrôlé à travers un schéma, une carte de la salle ou une liste et un grand nombre de jeux commerciaux en seront dotés. De nombreuses options existent (on va en discuter dans le deuxième guide SchoolBreak), mais ce qui est important c'est seulement qu'un système testé soit en fonction.

Réunion préparatoire (briefing)

Comme déjà anticipé, un moment de briefing est utile pour les joueurs, à la fois pour les renseigner sur la typologie du jeu et sur ses règles fondamentales et pour les orienter à la narration du jeu spécifique. Cela devrait impliquer des indications sur la sécurité (par exemple, ne pas grimper sur la bibliothèque, ou ne pas déconnecter les câbles des prises). Il faut être clair sur ce qui fait partie ou non du jeu (par exemple, ne fait pas partie du jeu tout ce qui se trouve au-dessus de vos têtes ou qui est mis en évidence par un adhésif), créer des attentes par rapport aux comportements acceptés dans la salle (par exemple, l'agressivité n'est pas admise), introduire des difficultés probables ou des serrures inhabituelles et, finalement, expliquer ce qui se passe dans le cas d'une vraie émergence. L'introduction à la narration peut être verbale, mais même de courtes vidéos sont fréquemment utilisées.

Communication

Un système pour observer ce qui se passe pendant le jeu sera nécessaire, mais aussi pour communiquer avec les joueurs. La communication peut se dérouler de différentes façons. La manière la plus simple c'est que l'enseignant / le Maître du jeu soit présent à l'intérieur de la salle au même temps (cela est typique dans les jeux sur une plus grande échelle ou dans l'emploi des boîtes à évacuation) mais cette présence peut influencer sur le niveau d'immersion expérimenté par les joueurs, sauf si l'enseignant représente un des personnages de la narration. Pour les salles les plus petites, il est possible d'installer une vidéo-caméra et un portable (ou bien une GoPro) pour observer ce qui est en train de se passer, mais pour les salles d'évacuation éducatives cela pourrait représenter une complication pas nécessaire. Si l'enseignant se trouve dans la salle, la communication est directe. Dans le cas contraire, elle pourra se dérouler de nombreuses manières différentes, par exemple en employant un portable, un walkie-talkie ou en envoyant des messages avec une tablette ou un *smartphone*.