



Planifier des salles d'évasion éducatives

Manuel 2, version Suisse française  
[www.school-break.eu](http://www.school-break.eu)

Adaptation de Luca Botturi et Masiar Babazadeh  
Traduction de Beatrice Bedani

Un projet Erasmus+ soutenu par



## Sommaire

1.Introduction .....	3
Planifier une salle d'évasion : une vision d'ensemble.....	3
2.Le processus de planification d'une salle d'évasion éducative .....	8
Une approche générique.....	8
La fluidité du jeu .....	9
Dessiner une salle d'évasion .....	9
Intégrer la narration.....	11
3.Planification des énigmes.....	12
Unir les éléments du jeu .....	14
Aspects à considérer.....	14
5. Tester le jeu .....	16
Qu'est-ce qu'on doit considérer dans la planification d'une salle d'évasion éducative : une liste de contrôle .....	17
Bibliographie.....	20

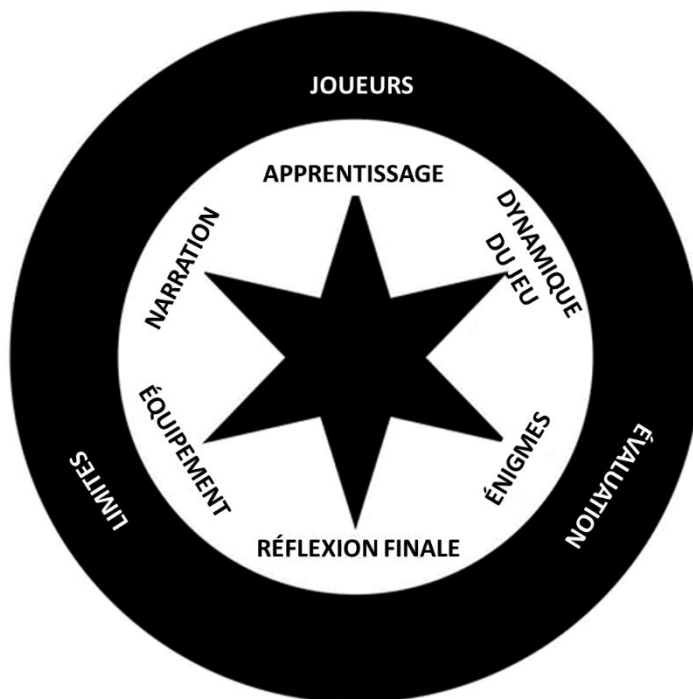


## 1.Introduction

Ce guide présente le processus de planification à partir de zéro d'une salle d'évasion éducative. Il est strictement lié au premier manuel School Break – L'emploi des salles d'évasion dans l'enseignement – et il veut donner une référence aux enseignants qui ne veulent pas employer des salles d'évasion éducatives déjà prêtes. Dans certains cas trouver des salles d'évasion et les adapter peut être très coûteux en termes de temps, tout comme en développer une par soi-même, et c'est aussi moins amusant. Il est relativement simple de planifier son propre jeu d'évasion, mais cela demande une certaine connaissance spécialiste que ce manuel veut fournir.

### *Planifier une salle d'évasion : une vision d'ensemble*

Comment est-ce qu'on peut décrire une salle d'évasion éducative en terme de projet ? Quels sont les éléments auxquels on doit songer, à développer et à lier l'un l'autre afin de générer une expérience d'apprentissage ludique efficace et captivante ? Le modèle qui sera exposé ici représente un ultérieur développement du projet EscapED (Clarke, Peel, Arnab, Morini, Keegan & Wood, 2017).



Du point de vue de la planification, une salle d'évasion éducative est un dispositif de jeu constitué par six éléments clé, qui sont représentés en tant que pointes d'une étoile comme dans l'image ci-dessus. Quatre d'entre eux caractérisent même les salles d'évasion consacrées au divertissement.

1. La **NARRATION** est le cœur battant de l'histoire qui donne vie à la salle d'évasion. La narration fournit un thème global qui – s'il est

- respecté – peut supporter la cohérence de l’expérience et promouvoir l’immersion et l’implication des joueurs.
- a. La narration suggère la modalité ou la typologie de salle d’évasion : enfuir une prison, résoudre un mystère, libérer des otages, etc.
  - b. La narration peut être indépendante (comme dans un film complet) ou être fragmentée comme un épisode dans une série.
2. La **FLUIDITÉ DU JEU** (en anglais, *game flow*) décrit la structure de l’expérience de jeu pour les participants. Typiquement, une salle d’évasion est composée par différentes phases (l’introduction au « monde » de la salle d’évasion et à sa narration, l’exploration, la résolution des nombreuses énigmes pour obtenir un code, la réussite d’un défi, etc.)
- a. Les activités dans une salle d’évasion peuvent être séquentielles ou parallèles, ou encore suivre des parcours plus complexes
  - b. Tandis que les salles d’évasion commerciales sont normalement planifiées pour peu de personnes, les salles d’évasion éducatives sont souvent pensées pour recevoir des classes jusqu’à plus de 20 étudiants. Créer les groupes fait partie de la planification du jeu.
  - c. Quand les joueurs ou les groupes affrontent une salle d’évasion, ils peuvent être compétitifs ou collaboratifs.
3. Résoudre une salle d’évasion signifie déchiffrer un ensemble d’**ÉNIGMES** qui peuvent être de nombreuses typologies différentes et impliquer des habiletés à la fois cognitives et physiques : trouver des objets dans une salle, décrypter un code, traduire des phrases, résoudre des problèmes mathématiques, construire des objets à partir de leurs composantes, programmer, etc. Lier les énigmes aux objectifs d’apprentissage est souvent le défi le plus difficile dans la planification d’une salle d’évasion éducative. De plus, les énigmes devraient être très claires : par exemple, elles devraient apparaître comme des jouets emboîtables et des quiz qui demandent une solution et qui fournissent un *feedback* explicite quand les hypothèses (correctes ou incorrectes) sont testées. Même donner des conseils spécifiques ou des indices fait partie de la construction des énigmes (Quand est-ce qu’une aide devrait être donnée ? Comment ?)

4. Une salle d'évasion se concrétise dans un ensemble de **MATÉRIAUX** coordonnés, physiques ou numériques. En particulier :
  - a. La salle même
  - b. Les éléments à manipuler afin de résoudre les énigmes (des mots-croisés, des devinettes, des sudoku, des indices cachés, etc.)
  - c. Les éléments technologiques (un projecteur, des lumières, des haut-parleurs, etc.)
  - d. Des casiers et d'autres systèmes de fermeture (des cadenas, des chaînes, des mots de passe, etc.)
  - e. Dans plusieurs cas, un chronomètre ou un compte à rebours
  - f. Les éléments concernant la narration (des vidéos, des audios, des documents papiers, etc.)
  - g. Des objets qui représentent le thème ou l'ambiance
  - h. Dans certains cas, des acteurs (ou un Maître du jeu) sont nécessaires au déroulement d'une salle d'évasion

Ces quatre éléments décrivent une salle d'évasion générique consacrée au divertissement. Quand une salle d'évasion est planifiée en tant qu'activité éducative, deux ultérieurs éléments sont impliqués, c'est-à-dire :

1. Le processus d'**APPRENTISSAGE** prévu, qui est bien la raison d'être de la salle d'évasion éducative. Cela implique :
  - a. Des résultats d'apprentissage ciblés en termes de contenu curriculaire et extracurriculaire, de compétences disciplinaires ou multidisciplinaires et de compétences transversales ou *soft skills*.
  - b. Le processus d'apprentissage attendu, c'est-à-dire, comment l'acquisition des contenus et des compétences devrait se dérouler. Le contenu devrait-il être appris comme partie de l'histoire de fond ? Les compétences sont-elles développées grâce à la solution des énigmes ? Etc.
  
2. La **RÉFLEXION FINALE** (ou *debriefing*) est une des phases les plus importantes qui suivent le jeu (mais qui est souvent négligée), dans laquelle le cycle de l'apprentissage est complété (Betrus & Botturi, 2011) :
  - a. On rend les joueurs conscients de l'apprentissage qui s'est vérifié pendant le déroulement du jeu.

- b. On aide les joueurs à faire des connexions avec les connaissances précédentes et, en générale, avec le processus d'apprentissage dans lequel s'insère la salle d'évasion.

Tout comme dans n'importe quel jeu, tous les éléments devraient être **cohérents** : cela rend la salle d'évasion intéressante, captivante et efficace. Pendant la planification, les six éléments devraient être liés l'un l'autre pour créer une expérience sans solution de continuité. Par exemple, les énigmes dans une salle d'évasion devraient être cohérents avec l'histoire et leurs solutions devraient mener à un progrès significatif. De plus, les énigmes et la narration devraient supporter l'apprentissage, etc.

Toutefois, les énigmes sont aussi **indépendantes**, donc chacune d'entre elles peut (au moins en partie) être changée sans nécessairement modifier les autres. Par exemple, un créateur pourrait décider de changer une seule énigme (par exemple après une révision) : le nouveau rébus devrait correspondre à la narration de fond et aux objets, ou encore pour adapter la dynamique du jeu à la présence de plusieurs groupes sans modifier la narration et les éléments d'apprentissage.

Pour ceux qui ont de la familiarité avec la planification des jeux, ces éléments correspondent aux composantes traditionnelles du *game design* (Salen, Tekinbas & Zimmermann, 2004). La narration correspond au thème, la dynamique du jeu coïncide avec sa planification, les énigmes représentent la mécanique du jeu et l'équipement équivaut à l'interface du jeu. Les éléments et leurs relations peuvent être interprétés comme des niveaux de planification tel que Gibbons l'explique (2013).

Ainsi que les éléments clés (ou les niveaux de planification) d'une salle d'évasion éducative, sa réalisation devrait être influencée par le contexte. Le modèle à étoile définit trois dimensions considérables qui devraient être analysées avant le début de la planification et qui influencent tous les éléments déjà mentionnés.

1. Les **JOEURS**, qui sont souvent des étudiants et qui ont des caractéristiques spécifiques (démographiques, l'attitude envers les matières scolaires ou les contenus des études, l'attitude envers l'apprentissage ludique, etc.) et qui peuvent être dans un certain nombre (par exemple, des classes de 15, 20 ou 25 étudiants). Comprendre qui sont les joueurs correspond à la régulière « analyse de l'apprenant » qui est une partie intégrante de nombreux modèles de planification didactique (Morrison, Ross, Morrison & Kalman, 2019).
2. Des possibles **CONTRAINTES** de temps et d'espace, par exemple l'espace disponible (la salle pourrait être petite ou de nombreuses salles pourraient être disponibles), ou le temps (par exemple, si la salle

d'évasion doit être jouée dans une période scolaire spécifique), ou encore la disponibilité d'un certain équipement, etc. Les mêmes objectifs d'apprentissage limitent le contenu de la salle d'évasion, ainsi que les connexions au programme d'études. Cela correspond à une analyse du contexte.

3. La façon de mener l'**ÉVALUATION** de la salle d'évasion de la part des créateurs (voir, par exemple, les guides et les questionnaires de ce projet). Cette évaluation est différente – même si complémentaire – par rapport à l'évaluation de l'apprentissage qui s'est vérifié dans la salle d'évasion. Selon Arnab & Clarke (2017) l'évaluation est une des principales composantes dans le développement de l'apprentissage ludique (GBL, Game Based Learning) : les créateurs devraient identifier des moments spécifiques pour observer, ou des artefacts particuliers à recueillir et à analyser successivement, ou encore certaines questions ou *feedback* à recevoir par les joueurs après le match.

## 2. Le processus de planification d'une salle d'évasion éducative

Planifier une salle d'évasion n'est pas une tâche simple : une salle a de nombreuses composantes et leurs interrelations peuvent représenter un défi complexe pour des débutants. Dans cette section, on va délinéer les étapes principales à suivre dans la planification d'une salle d'évasion.

### *Une approche générique*

Même si on peut définir (et on devrait suivre de manière provisoire) un processus de création générique et efficace, chaque activité planifiée va inévitablement bouger d'un élément à l'autre, en essayant de suivre l'inspiration et les idées (qui peuvent venir dans n'importe quel moment) et, au même temps, de sauvegarder la cohérence du projet générale.

1. Définir les objectifs d'apprentissage (→ APPRENTISSAGE)
2. Identifier les contraintes et les limites (temps, espace, personnes) (→ CONTRAINTES et JOEURS)
3. Déterminer la typologie de salle d'évasion, de boîte à évasion ou d'activité de fuite
4. Trouver le thème central / la narration (→ NARRATION)
5. Créer une carte qui donne une vision d'ensemble de la dynamique du jeu (→ FLUIDITÉ du JEU)
6. Planifier chaque énigme et faire un test (→ ÉNIGMES)
7. Insérer la série d'énigmes dans une salle (et les tester)
8. Planifier l'espace physique et la scène (→ MATÉRIAUX)
9. Rejoindre un équilibre de jeu
10. Revisiter le projet compte tenu des objectifs d'apprentissage (→ ÉVALUATION ET RÉFLEXION FINALE)

Planifier une salle d'évasion implique même penser à une manière simple de rétablir la salle pour jouer de nouveau (par exemple, jouer avec d'autres classes / groupes / joueurs), c'est-à-dire pour faire le redémarrage. De plus, pendant la planification, il est important de considérer les aspects pratiques de la gestion de la salle d'évasion.

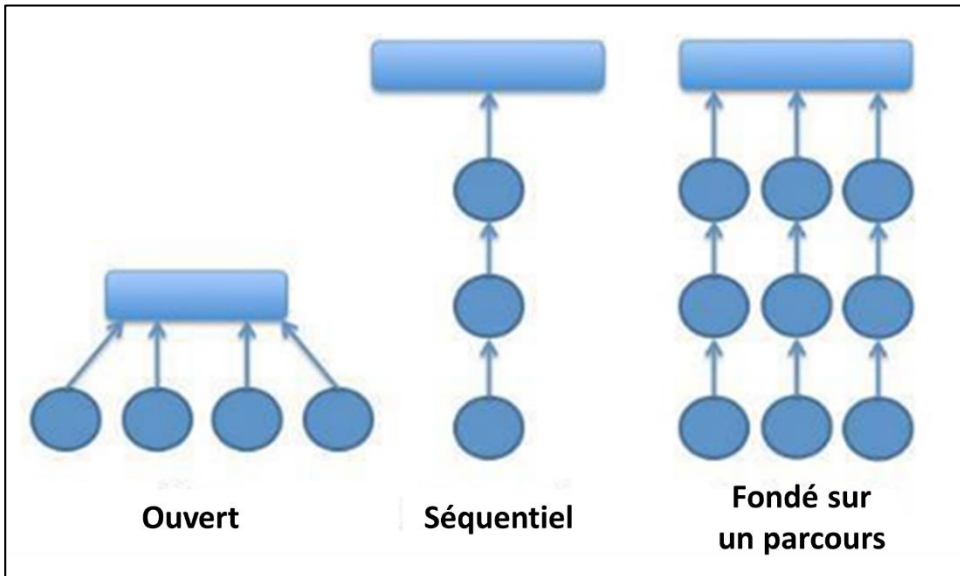
Dans ce processus, tester le jeu est fondamental et ne doit pas être sous-estimé ; les joueurs ne se comportent jamais comme on s'attend et ce n'est qu'en essayant continuellement l'expérience de jeu qu'on pourra obtenir une salle d'évasion valable et utilisable.

Il est aussi important de considérer combien de personnes seront impliquées dans la planification. Bien qu'il soit possible (ou presque) pour une seule personne de planifier une salle d'évasion, le constant processus de critique et d'affinement typique du travail en équipe est inestimable.



### *La fluidité du jeu*

Pour les enseignants, définir des bons objectifs d'apprentissage et un scénario narratif devrait être un travail relativement simple. Au contraire, dessiner un flux de jeu c'est quelque chose de moins habituel : dans une salle d'évasion, il s'agit de planifier la séquence des énigmes que les joueurs devront résoudre pour gagner. La séquence peut être définie (et donc le jeu sera séquentiel) ou flexible (et donc le jeu sera ouvert), mais on peut même avoir des solutions hybrides avec plusieurs parcours (Nicholson, 2016).



(Diagramme tiré de Nicholson, 2016)

Lorsqu'on travaille avec une classe (et donc avec un nombre de joueurs qui va souvent au-delà des 6 ou 8 qui caractérisent une salle d'évasion commerciale classique), il est nécessaire de s'assurer que tout le monde a quelque chose à faire pendant tout le jeu. Cela va dépendre même du point d'ouverture ou de séquentialité du jeu.

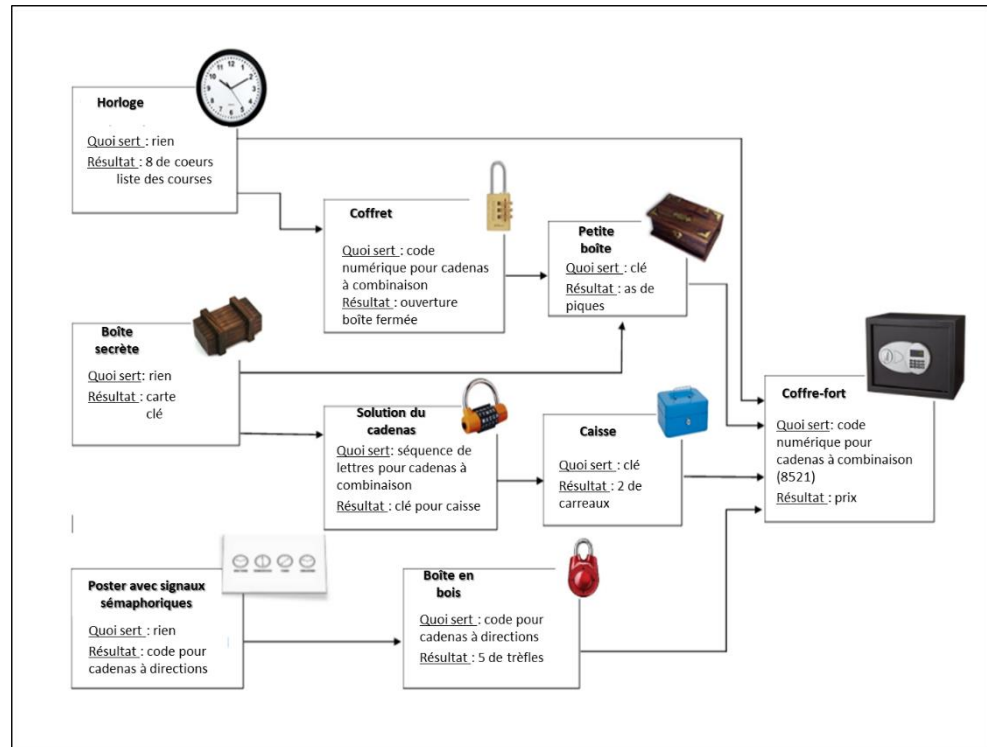
Un jeu entièrement ouvert pourrait manquer de dynamique narrative, tandis qu'un entièrement séquentiel pourrait laisser certains joueurs en marge. Une combinaison équilibrée de différents systèmes parallèles peut représenter une solution, mais elle nécessite d'une évaluation attentive à travers des tests pour s'assurer que certains parcours ne sont pas plus difficiles que d'autres.

### *Dessiner une salle d'évasion*

Il y a plusieurs approches possibles pour planifier une salle d'évasion, mais il est important d'avoir un système qui permet d'enregistrer (et de tester) la dynamique du jeu, les énigmes et l'ordre dans lequel elles peuvent être résolues, tout comme les objets fondamentaux dont les joueurs ont besoin pour pouvoir interagir. Un moyen simple de le faire est créer une carte de la

salle qui représente de quelque manière le flux du jeu. Elle permettra de détailler la position de chaque énigme dans la salle et elle montrera visiblement la dynamique du jeu, en termes d'ordre d'accomplissement des énigmes.

Un exemple est donné ci-après.



Dessiner ou représenter une carte de la salle est utile pour contrôler la cohérence de la planification, pour partager le projet avec les autres membres de l'équipe et en tant que schéma pour rétablir la salle après le déroulement du jeu. De plus, elle fournit une vision d'ensemble de la salle même, ce qui permet de considérer globalement l'équilibre du jeu.

- Est-ce que de différentes typologies d'énigmes ont été insérées dans le jeu (voir la section 3. Planification des énigmes) ?
- Est-ce qu'une gamme d'énigmes de difficultés différentes a été insérée dans le jeu ?
- Est-ce que des systèmes de fermeture différents ont été employés, par exemple physiques (cadenas, clés), mécaniques (aimants, poids, engrenages) et numériques (mots de passe) ?
- Est-ce qu'il y a de nombreuses activités pour les joueurs (par exemple, chercher des objets, résoudre des énigmes, ouvrir des boîtes) ?

### *Intégrer la narration*

Au début, il est aussi important de considérer de quelle façon la narration sera intégrée au jeu – si elle sera la clé pour résoudre les énigmes ou un simple complément de l’atmosphère du jeu. Il est nécessaire de penser avec créativité à comment insérer la narration dans la salle d’évasion, à partir du *briefing* initial jusqu’à la fin du jeu même et pendant tout son déroulement. Par exemple, si le jeu se déroule dans un laboratoire scientifique, on peut demander aux participants de porter une blouse et un badge avec le prénom, qui seront employés pour une énigme.

Puis, il sera nécessaire de penser à l’avance même à la fin du jeu : quel est l’objectif du point de vue des participants et comment est-ce qu’on peut rendre sa réalisation la plus satisfaisante possible ? L’objectif pourrait être évader de la salle, mais il pourrait impliquer aussi désamorcer une bombe ou résoudre un mystère. Encore une fois, incorporer tout cela dans une narration cohérente peut augmenter significativement le divertissement des participants.

### 3. Planification des énigmes

Une fois obtenue une vision d'ensemble de la structure du jeu, on peut commencer à penser à chaque énigme. Pour satisfaire une vaste gamme de joueurs, les énigmes devraient être les plus hétérogènes possible.

Il y a plusieurs typologies d'énigmes possibles, par exemple :

- *Trouver quelque chose* : des objets cachés dans la salle, même à l'intérieur d'autres objets avec des compartiments, dans les poches d'un vêtement ou en pleine vue. Parfois, des indices cachés ont besoin d'un autre élément avant qu'ils puissent être découverts, par exemple des messages qui nécessitent d'une torche à rayons ultraviolets pour être lus.
- *Énigmes d'espace* : par exemple, employer des cartes pour déterminer la direction, utiliser des coordonnées pour identifier des lieux, ou des superpositions pour montrer des indications spatiales cachées au départ.
- *Énigmes physiques* : par exemple, résoudre un puzzle pour révéler un message, comprendre comment ouvrir des boîtes secrètes ou employer des instruments pour rejoindre des objets inaccessibles.
- *Codes* : dévoiler des informations cryptées à travers une variété de codes, par exemple l'alphabet Morse, l'alphabet des drapeaux, la substitution de chiffres, le système binaire, des mots en code radio, des éléments de la table périodique. Les formulaires ou les codes sont souvent cachés, de façon que les joueurs doivent d'abord identifier la présence d'un langage codé à décoder. Par exemple, une lumière clignotante peut avoir des codes Morse à l'intérieur de sa séquence. Si on utilise des codes, on ne peut pas donner pour sûr que les participants les connaissent. Pour cette raison, il est nécessaire de les rendre disponibles dans la salle (par exemple, dans un livre ou un poster).
- *Énigmes graphiques* : ces énigmes impliquent des images et d'autres éléments graphiques, par exemple « trouve les différences » ou « compte les objets dans l'image »
- *Énigmes traditionnelles* : des devinettes, des énigmes logiques, linguistiques ou mathématiques sont souvent insérées dans les salles d'évasion, mais il est important de s'assurer qu'elles correspondent au thème du jeu et qu'elles ne distraient pas de sa dynamique.
- *Connaissance générale* : des énigmes fondées sur une connaissance extérieure, par exemple identifier des drapeaux. Ainsi que pour les codes, on ne peut pas présupposer que les joueurs possèdent ces

connaissances, donc il est nécessaire de les rendre disponibles dans la salle.

- *Séquences et modèles* : ces énigmes sont typiquement employées vers la fin du jeu, du moment qu'elles unissent des composantes différentes. Elles impliquent identifier une série d'éléments et utiliser une clé pour les mettre ensemble dans le bon ordre. Par exemple, une série de portraits dans une salle peut montrer des personnes qui regardent dans des directions différentes – ils nous donnent les indications pour un système de fermeture – mais pour trouver dans quel ordre il faut mettre les directions, on doit se rendre compte qu'aux vêtements des personnages correspondent les couleurs de l'arc-en-ciel. Cela nous donne la clé pour identifier l'ordre correct.

Cette liste nous offre un panoramique des énigmes les plus communes qu'on peut trouver dans une salle d'évasion, mais il y a bien d'autres possibilités, même des rébus qui n'ont pas encore été créés ! Les énigmes peuvent être combinées et mêlées, un certain type d'énigme peut être créée de façon qu'elle apparaisse comme un rébus d'une autre typologie – reconnaître la présence des énigmes fait partie du divertissement tout comme les résoudre. On pourra même penser de manière créative à comment développer des énigmes qui impliquent tous les sens, en mettant en valeur l'ambiance physique – des énigmes qui utilisent la lumière et le son sont communs, mais même d'autres qui exploitent le goût et l'odorat sont parfois insérées.

Ainsi que pour les autres aspects du jeu, il est important de tester chaque énigme individuellement avec autant de personnes possibles. Voilà des aspects à considérer :

- Est-ce que tout est clair ? Est-ce que le joueur comprend ce qu'il doit faire ? Est-ce qu'il y a d'autres possibles interprétations (peut-être trompeuses) des instructions ?
- Est-ce que l'énigme présuppose des connaissances antérieures ? Est-ce qu'il est possible de les rendre disponibles de quelque manière ?
- Est-ce que le jeu est transparent ? Est-il évident qu'il s'agit d'une énigme à résoudre ou elle pourrait apparaître comme une simple décoration ? Est-ce elle pourrait devenir sans solution ? (Par exemple, si l'énigme dépend d'un code inséré dans une échiquier, qu'est-ce qui se passe si quelqu'un bouge les pièces ?)
- Est-ce qu'il y a une simple solution, et est-ce qu'il est évident quand la solution correcte a été trouvée ? Ce point est très important : rien n'est plus frustrant que découvrir qu'on a résolu une énigme au premier coup sans s'en rendre compte !

Il est même possible d'employer des fausses pistes stratégiques (les soi-disant *red herrings* ou harengs rouges), mais elles sont à utiliser avec prudence parce que les joueurs pourraient les voir comme des frustrantes pertes de temps. Nous vous conseillons de n'employer de fausses pistes que si elles nécessitent peu de temps et elles ajoutent quelque chose au jeu, par exemple un côté humoristique ou des contenus importants du point de vue de l'apprentissage.

### *Unir les éléments du jeu*

Lorsqu'on possède un projet et les énigmes fondamentales qui constituent le jeu, il est possible de mettre ensemble les éléments de la salle d'évasion. Dans cette phase, faire des tests du jeu permettra de comprendre si le bon équilibre entre jouabilité et apprentissage a été rejoint et donnera l'opportunité d'affiner les énigmes créées ou d'en ajouter d'autres si le jeu les nécessite. C'est aussi le moment de penser aux ultérieurs éléments à insérer – des secrets et des surprises qui donnent un niveau de difficulté en plus au jeu.

Ensuite, on pensera à l'équipement nécessaire afin que les énigmes fonctionnent et pour préparer la scène. Si on arrive à intégrer les énigmes au décor de manière uniforme, un ultérieur niveau d'immersion sera ajouté au jeu.

### *Aspects à considérer*

- *Scenario et objets* : qu'est-ce qu'on va ajouter à la salle de façon qu'elle corresponde au thème choisi ? Dans le cas d'une salle d'évasion éducative, il est improbable qu'on dispose d'une salle permanente. Quand même, on aura du mobilier, des images, des équipements, etc. à disposition. Est-ce qu'il y a dans la salle quelque chose qu'on peut utiliser ?
- *Lumières et sons* : si on peut disposer des lumières, comment est-ce qu'on va les ranger ? Est-ce qu'il y aura une musique de fond ?
- *Histoire de fond* : est-ce qu'il y a d'autres éléments qui caractérisent la narration et qui fournissent une histoire de fond ? Par exemple, dans une salle d'hôpital on pourra insérer des cartes de vœux pour un prompt rétablissement avec des codes à l'intérieur des messages.

Il sera même nécessaire de considérer de quelle façon les participants vont communiquer avec le Maître du jeu (la personne qui gère le jeu). Il y aura un Maître pour chaque jeu mais, dans le contexte de la classe, plusieurs jeux pourraient se dérouler simultanément et on devra tenir compte de cet aspect. Construire la communication de manière qu'elle soit en ligne avec la

reconstruction et la narration aide à maintenir l'état d'immersion des joueurs. Par exemple, les indices devraient être donnés numériquement à travers un écran ou un message sur une tablette, à travers un téléphone ou un walkie-talkie, ou encore personnellement par un « garde de sécurité » présent dans la salle.

Un autre aspect à considérer c'est la gestion du défi : afin qu'une salle d'évasion soit la plus amusante possible, les joueurs doivent ressentir qu'elle est faisable et non pas impossible. On doit leur donner le temps pour se confronter avec les énigmes et pour expérimenter le plaisir de les résoudre, sans rester complètement bloqués. Un jeu trop difficile sera frustrant, mais un jeu trop simple résultera ennuyeux (Csikszentmihalyi, 1997). Si le défi est bien géré, les joueurs compléteront le jeu quelque secondes avant l'écoulement du temps.

Créer des énigmes difficiles et, ensuite, donner, si nécessaire, des indices et des conseils pour en réduire la difficulté est une des stratégies possibles. On va prévoir comment fournir les aides, si sur demande des joueurs ou quand on le juge opportun. Est-ce que le nombre des indices sera limité ? Est-ce qu'on va donner des conseils directs ou plus cryptiques, qui vont former d'autres énigmes ? Est-ce que les aides seront planifiées en avance et choisies d'une piste ou créées *ad hoc* ?

Tout comme pour chaque aspect du jeu, il est important de tester le système de communication, les indices et les conseils. Il donne l'opportunité de communiquer avec les joueurs et d'influencer le jeu pendant son déroulement, donc il est fondamental qu'il fonctionne de manière correcte.

## 5. Tester le jeu

Tester le jeu dans toutes ses phases est absolument crucial afin qu'il soit éducatif et amusant. Il est important de vérifier chaque phase :

- Énigmes : il est important de tester chaque énigme individuellement, au-delà du jeu complet.
- Prototypes papiers : tester le jeu entier en employant des prototypes, par exemple des enveloppes et des cartes, avant d'investir dans l'équipement final et dans les cadenas, pour vérifier l'équilibre et la dynamique des énigmes.
- Jeu complet : tester le jeu entier avec l'équipement final et les artefacts.

La simple observation de personnes qui testent le jeu planifié et qui résolvent les énigmes, permettra d'ouvrir les yeux sur des problèmes éventuels dans la planification du jeu même. De plus, cela permettra d'essayer et d'affiner le système des conseils. Dans un monde idéal, chacun des passages précédents sera testé au moins trois fois (ou plus, si possible) pour s'assurer que le jeu soit faisable et amusant.

La jouabilité de la salle sera testée tout comme il sera nécessaire de considérer dans quelle mesure le jeu rejoint les résultats d'apprentissage attendus. Il pourrait être plus difficile de le mesurer avec un modèle de test *pre-post* : le jeu pourrait ne pas fonctionner dans plusieurs situations d'apprentissage, mais l'autoévaluation à front des objectifs d'apprentissage est un exercice très utile. Cette liste offre un très bon instrument pour l'autoévaluation d'une salle d'évasion avant la phase du test, et peut même être employée pour des tests guidés.

Il y a aussi un certain nombre de considérations pratiques à faire quand on teste une salle d'évasion :

- Est-ce qu'elle est accessible à une gamme de personnes la plus large possible ? Pensez, en particulier, aux personnes avec des handicap, des allergies, des phobies. Pensez à tout ce qui pourrait représenter potentiellement un problème (par exemple, des lumières clignotantes) pour renseigner les participants à l'avance.
- Est-ce que le jeu est sûr ? Est-ce que les participants pourraient se faire du mal (on ne doit pas donner pour sûr qu'ils ne feront pas de bêtises !). Par exemple, des adhésifs sont souvent utilisés pour identifier les éléments d'une salle qui ne font pas partie du jeu, ou on va communiquer aux joueurs qu'aucun des objets au-dessus de leurs têtes fait partie du jeu, ou encore qu'ils ne doivent pas déplacer des objets lourds.



## **Qu'est-ce qu'on doit considérer dans la planification d'une salle d'évasion éducative : une liste de contrôle**

Note : les salles d'évasion peuvent être de deux types

- **À thème** : Des salles d'évasion qui tournent autour d'un thème. Les décorations, les accessoires, les traces audio et visuelles structurent la salle. Une composante narrative peut être présente mais elle n'est pas centrale.
- **Narratives** : Des salles d'évasion où les participants jouent des rôles à travers un *briefing* initial, une vidéo ou une trace audio présentées par le Maître du jeu. Le but est bien défini et fait partie de l'histoire que les participants vivent à l'intérieur de la salle.

L'évaluation des salles d'évasion devraient être suivie en considérant cette différence, mais il peut s'agir même d'un mélange entre ces deux types. Dans ce cas, il convient de considérer les éléments de toutes les deux typologies.

		Check	Commentaires
Salles d'évasion à thème	Le thème est clair		
	Le thème est motivant pour les étudiants		
	Un vocabulaire et une terminologie disciplinaires sont employés		
	Les décorations, les vidéos, les présentations, les traces audio et les accessoires sont en ligne avec le thème		
Salles d'évasion narratives	La narration est présente pendant toute l'expérience et elle est intégrée dans les différents défis de la salle		
	La narration se caractérise par des personnages bien définis et/ou les participants ont un profil bien défini dans la narration même		
	La narration est solide et cohérente		
	La narration est motivante et captivante		
Définition des objectifs d'apprentissage	La salle d'évasion encourage l'apprentissage et le développement d'habiletés importantes pour la matière présentée		
	La salle d'évasion aide à développer la pensée créative, active et critique		
	La salle d'évasion aide à développer les compétences sociales, la communication et la collaboration		
Énigmes et puzzle	La salle d'évasion comprend une variété riche et diversifiée d'énigmes et de puzzle		

	Chaque énigme ou puzzle a un but et permet aux joueurs d'avancer vers un objectif final		
	La difficulté de la salle d'évasion est adaptée au niveau et à l'âge des étudiants		
Prix et récompenses	Les prix, si présents, ajoutent de la valeur et motivent davantage les étudiants		
Transfert de la connaissance	La salle d'évasion offre des pistes de réflexion pour des discussions en classe concernant la matière / les objectifs		
Mise en oeuvre	La salle d'évasion peut être facilement adaptée à de différents milieux et à un nombre variable de joueurs		
	La configuration de la salle d'évasion est faisable dans un temps raisonnable		
	Le temps pour le redémarrage est raisonnable		

## **Bibliographie**

- Arnab, S., & Clarke, S. (2017). Towards a trans-disciplinary methodology for a game-based intervention development process. *British journal of educational technology*, 48(2), 279-312.
- Betrus, A. K. & Botturi, L. (2010). Principles of Using Simulations and Games for Teaching. In Hirumi, A. (ed.), *Playing Games in Schools: Engaging Learners through Interactive Entertainment*, International Society for Technology in Education, 33-56 [chapter 2].
- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4(3), 73-86. <https://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life* (the masterminds series). Basic Books.
- Gibbons, A. S. (2013). *An architectural approach to instructional design*. Routledge.
- Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction*. Wiley.
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at *Meaningful Play 2016*. Lansing, Michigan. Retrieved on June 28th, 2019 at <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Boston, MA: MIT press.