



2 JOURS
Autunois Morvan

FORMATION : CONCEVOIR SON ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE



PAYS DE BOURGOGNE

Les Escape Games sont devenus un outil ludique et immersif pour favoriser les apprentissages, la coopération et la réflexion collective. Ils peuvent être utilisés dans tous les domaines, pour transmettre des messages, mobiliser des compétences et impliquer activement les participants. Cette formation vous propose de vous outiller pour concevoir votre propre Escape Game pédagogique, en lien avec vos projets actuels ou futurs.

Organisation et conditions

- **Durée** : 2 jours (avec une intersession de 2 mois pour la conception du prototype)
- **Lieu** : territoire du Grand Autunois Morvan
- **Public visé** : toute personne intéressée par la pédagogie ludique et la conception d'Escape Game
- **Pré-requis** : Avoir un projet d'Escape Game à concevoir.
- **Frais pédagogiques** : Gratuit pour les structures de l'Autunois Morvan
- **4 places** maximum (possibilité de venir à plusieurs par structure)
- **Formateur** : CPIE Pays de Bourgogne

Objectifs pédagogiques

A la fin de la formation les participant.es seront capable de :

- Adapter la méthodologie de conception d'un Escape Game à un projet pédagogique
- Concevoir et prototyper un Escape Game : scénario, énigmes, arborescence, maquette.
- Analyser, améliorer leur outil à partir d'une phase de test.

Déroulé

Jour 1 : découverte, appropriation de la méthodologie, début de la conception du scénario et du prototype.

Intersession (2 mois) : conception individuelle avec accompagnement à distance possible.

Jour 2 : test des prototypes, analyse et retours collectifs

Contenu de la formation :

- Découvrir les fondements des Escape Games pédagogiques
- Définir les objectifs pédagogiques et les compétences mobilisées dans un Escape Game.
- Concevoir la trame du jeu : scénario, intrigue, univers, progression et rythme.
- Créer des énigmes et défis cohérents : logique, manipulation, observation, coopération.
- Construire l'arborescence du jeu, gérer le temps, les indices, les codes.
- Prototyper et tester son jeu : maquette, matériel, logistique, déroulé.
- Animer et débriefer un Escape Game pédagogique : posture de l'animateur, exploitation pédagogique.