

Création de jeux d'évasion / escape game

OBJECTIFS

- ▶ Intégrer les bases de la conception d'un jeu d'évasion ou « escape game », en tenant compte du public accompagné (enfants, adolescents) et de ses capacités de compréhension.
- ▶ Imaginer, créer et proposer des animations type jeu d'évasion ou jeu d'enquête.
- ▶ Identifier un fonds-ressources de références thématiques.

Méthodes pédagogiques :

Autoévaluation en amont de la formation

Recueil des attentes

Apports théoriques, pratiques, mises en situation, expérimentations, travail en sous-groupes

Remise d'un support écrit. Fin de stage : évaluation des acquis

Personnes concernées / Prérequis :

Tout personnel éducatif et/ou d'animation intervenant auprès d'enfants/adolescents avec ou sans situation de handicap, ou de fragilité

Animation : Ludologue titulaire d'un DESS en sciences du jeu

Nombre de participants : 12 personnes maxi

Durée : 3 jours, soit 21 heures

INTRA

Cette formation peut être organisée dans votre établissement avec un tarif groupe.

Lieu

 LA ROCHELLE (17) Du 26/05/2025 au 28/05/2025

Sessions programmées

Droits d'inscription

1210 €



PROGRAMME *Catalogue 2025*

- ▶ Approche historique des jeux d'évasion
- ▶ Les différents jeux d'évasion : livre-jeux, format numérique, escape room...
- ▶ La création de scénario de jeu d'évasion
- ▶ Les jeux d'évasion pédagogiques : un outil d'apprentissage
- ▶ Méthodologie de conception des jeux d'enquête
 - déterminer son univers de jeu
 - cibler son public (âge, niveau d'attention/de compréhension, mobilité, centres d'intérêts...)
 - . concevoir ses objectifs
 - . anticiper son espace
 - . prévoir le matériel
 - . concevoir l'organigramme des énigmes
 - . anticiper la remise à zéro
- ▶ Élaboration des énigmes, des épreuves
 - mise en synergie avec le scénario
- ▶ Ressources et outils d'animation pour réaliser ses enquêtes (supports numériques)
- ▶ La constitution d'un fonds-ressources de références thématiques
- ▶ Questionnement autour de la scénographie
 - transformation de l'espace disponible et composition avec l'existant

