

## Concevoir un Escape Game adapté à nos structures

### Problématique

Les Escape Games fleurissent un peu partout dans nos villes et se proposent de renouveler les jeux d'évasion grandeur nature.

Comment pouvons-nous nous emparer de ce nouvel espace de jeu ? Comment en proposer des versions qui soient compatibles avec nos valeurs, nos fonctionnements, nos moyens et nos publics ?

### **Objectifs :**

- Se doter d'outils pour concevoir un Escape game adapté à nos structures.
- Concevoir un escape game en fonction de nos contraintes (temps court – peu d'investissement matériel – avec la prise en compte possible d'un public enfant).

**Animateur :** Grégoire LEFEBVRE, concepteur d'Escape Games (LIVE ESCAPE, ouvert en 2016 à Grenoble).

**Secrétaire :** Valérie Faucon, Maison des Jeux de Grenoble

**Participant.es :** Aline de Bretagne (Archijeu), Alyzée Marescaux et Luc Rose (MJC Centre social des Romains), Anne Crevon (Jeux roulent pour tous), Emmanuel Ferber (ARPPE en Berry - ludothèque Micado), Géraldine Gallo (Bibliothèque Teisseire-Malherbe, Grenoble), Goulwen Le Bolloch, Joanne Antoine, Jenny Godard, Valérie Faucon (Maison des Jeux de Grenoble), Harmony Leclerc (Ludo'Perche), Laurie Graumann (Atout Jeux), Luiza Bourezak (Ludule), Nils Dô ( Compagnie des Jeux), Roxane Amiot (Médialudothèque - Centre Du Guesclin), Valentin Griveau (La Sauce Ludique)

### **Tour de table des participant·es sur les éléments constitutifs d'un EG**

Manipulation	Thème – un thème fort permet de rendre cohérent un univers
Fouille	Technicité
Game master	Briefing / debriefing
Matériel	Imaginaire
Temps limité / pression	Effet « wahou »
Coopération / équipe	Sécurité
Intrigue	Jeu
Univers	Ethique / limites
Imaginaire	Lieu fermé
Histoire début milieu fin	Narration non linéaire

Faire entrer dans un endroit 1 ou plusieurs personnes et qu'elles en ressortent dans 1 temps limité, avec une histoire. -----

### Éléments constitutifs d'un EG:

- Narration - scénario
- Enigmes, types d'énigmes
- Lieu, matériel, décors
- Gamemaster, briefing
- Élément de tension (exple : temps limité)

### Les types de salles

Salles de type challenge (première génération)

Salle de type narratif (celles qui se développent actuellement)

### Les questions à se poser avant de commencer à concevoir un EG

- Quel est **l'espace / le lieu** où va se dérouler l'EG ? lieu fixe ou EG « déplaçable » ? combien de pièces ?
- Quelle sera la **disponibilité de l'animateur·trice** (Game Master - GM) ? - avec ou sans GM (donc énigmes avec ou sans besoin d'aide) - GM dans la salle ou pas (caméras ou pas ...) - GM en observation ou intégré·e à l'histoire (donner à jouer, faire jouer, jouer avec)
- Quel temps et quel argent pouvons-nous consacrer à la **création de l'EG** ?
- Quelle **durée de jeu** souhaitons-nous ?
- Pour quel **public** ? pour **combien de personnes** ? à partir de **quel âge** ?

### L'immersion est le point essentiel !!

Elle ne nécessite pas forcément de gros moyens (attention à ne pas confondre immersion et décors) et s'appuie sur une **narration forte** (quelle histoire voulons-nous raconter ?).

### Rôle du-de la game master

Son rôle est essentiel :

Ille donne les conseils de stratégie de jeu adaptés à la salle et les consignes de sécurité.

Puis ille déclenche le narratif et participe fortement à l'immersion.

### Le temps de jeu et la contrainte de temps

La contrainte de temps de jeu est souvent endossée par le-la GM, pas par les joueurs et joueuses !

Cette contrainte est toujours là, qu'elle soit très visible ou pas pour les joueur et joueuses.

Le temps de jeu limité (« réussir sa mission en moins de 60 minutes ») n'est pas obligatoire, c'est un ressort scénaristique parmi d'autres.

La tension peut venir d'autre chose (par exemple, ne pas faire de bruit... « au-delà de tant de décibels, vous avez perdu ! »)

## LES ETAPES DE CREATION

- ❖ **Choix du thème** : univers, époque, lieu (exemples : fin du monde, piraterie, scolarité)
- ❖ **Idée de son traitement** : **But pour les joueurs et joueuses**  
(exemple : découvrir ce qui s'est passé dans la pièce où tout démarre)
- ❖ **Le scénario, l'histoire, le chapitrage** : ce qu'il faut comprendre, découvrir
  - **Qui sont les personnages joueurs ? que font-ils là ? quel est leur rôle ? quel est leur but ?** (en fonction de leur âge, de leur nombre...)
  - **Chapitrage** : mise en place des énigmes – les péripéties – les clins d'œil et références
  - **Fin de l'histoire / célébration** : par quelle biais comprend-on que c'est la fin ? elle doit être claire et avoir un effet « waouh !! ».Eviter les fausses pistes et les pièges !  
Si une des étapes bloque, il faut repenser tout le scénario.
- ❖ **Le décor – la circulation dans l'espace – le confort de jeu**  
Créer un décor, même simple en lien avec le thème. Eviter les éléments anachroniques !  
Faire attention à la disposition de l'espace pour favoriser le confort de jeu : il faut qu'il y ait assez de place pour chacun.e, notamment autour de chaque énigme.
- ❖ **Le système d'aide**  
Par exemple :
  - contacter le-la GM (via un interphone, un téléphone, une radio, en direct...)
  - indices (manuscrits, audio ...)

---

## LES ENIGMES

Une bonne énigme doit être accessible à tout le monde, c'est à dire ne pas nécessiter une connaissance spécifique (hormis lire, écrire, compter), donner envie, être amusante soit dans sa forme, soit dans son contenu.

Prévoir des énigmes variées dans leur type, forme et taille de façon à ce qu'il y en ait pour tout le monde...

- ❖ **Les types d'énigmes**
  - **Réemploi de jeux connus** (exemples : Qui est-ce ? Puzzle....)
  - **Fouille ou Exploration ?**  
Attention à la fouille et à son côté aléatoire : des indices peuvent ne pas être trouvés (ou être trouvés au mauvais moment ! ) et il y a un risque que les joueurs et joueuses trouvent par hasard des éléments qui auraient du être trouvés via des indices.  
Préférer l'exploration : découverte d'indices cachés, que l'on découvre via d'autres indices.
  - **Observation** (images cachées dans des éléments de décors)
  - **Casse-tête** (boîtes à ouvrir avec mécanismes, jeux solo type « SmartGames »)
  - **Codage**
  - **Adresse, tir**

- Enigmes **par association** (exple message lisible avec un miroir ou avec une lampe UV, objet à récupérer et aimant, objets à superposer). Souvent association de 2. Association de 3 pour compliquer les choses.
- Enigme de **coopération**, où il faut être au moins 2 pour réussir (exple : 1 personne qui donne les instructions et une autre qui les exécute à l'autre bout de pièce)
- **Orientation**
- **Maths, logiques, déduction**
- **Rébus**
- Enigmes **sensorielles** (en braille, messages audio à déchiffrer, phrase musicale type « SIMON »)
- **Mécanismes secrets**
- ...

Penser à un système de confirmation que l'énigme a été résolue.  
Vérifier que les systèmes fonctionnent !! (exples : cadenas !).

#### ❖ La forme des énigmes

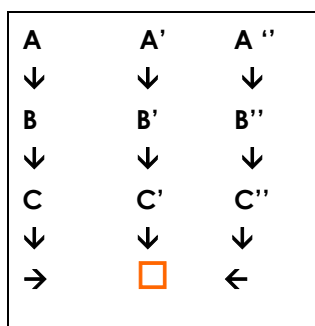
- Taille (énigmes très petites, très grosses ...)
- Esthétique
- 'Coolitude'

#### ❖ Disposition des énigmes

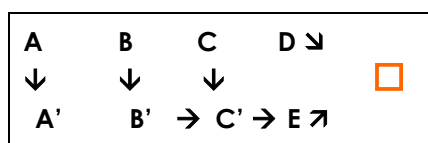
#### Progression linéaire :

- Dans un scénario linéaire, une énigme ne peut être résolue que si on a résolu l'énigme précédente. C'est la résolution d'une énigme qui donne accès à la suivante.
- ↓ La progression linéaire est la plus rapide mais attention elle n'est possible qu'avec un nombre **B** limité de joueurs et joueuses (sinon, certain·es n'auront rien à faire !) et n'est pas compatible avec toutes les formes d'énigmes.
  - C**
  - ↓ Ici, le parcours est donc imposé et il est impossible de s'en échapper. La linéarité peut être source de blocage. On ne peut pas mettre de côté l'énigme pour faire autre chose et avancer en parallèle.

#### Progressions non linéaires :



En proposant plusieurs énigmes en parallèle, on permet à chacun·e de s'échapper d'un groupe pour en intégrer un autre ou découvrir seul·e une nouvelle énigme.



## Timing

Pour chaque espace : prévoir 3 à 5 minutes pour que les joueurs et joueuses aient fait le tour de la pièce.

La progression linéaire est la plus rapide (si aucune étape n'est source de blocage !). Les progressions non linéaires sont plus chronophages (en boucles simples ; en étoile, en parallèle ...)

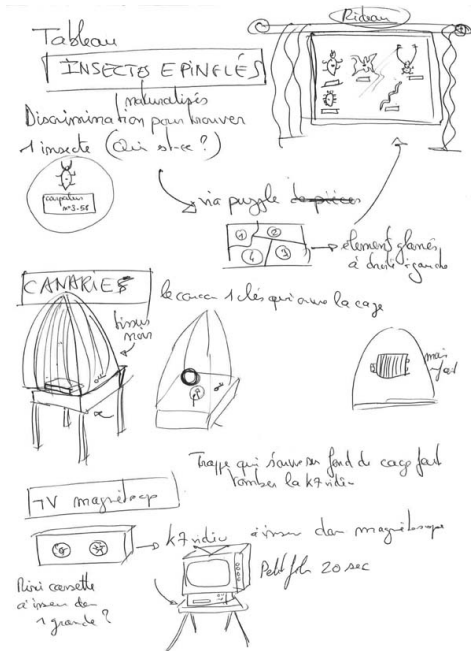
## Présentation des EG imaginées par les participant-es :

⌘ Souvenirs de famille cachés dans un grenier – lampes à UV – caisse à chaussures

⌘ Hansel et Gretel – pentagramme avec cailloux - clé à récupérer au fond d'un évier via un aimant

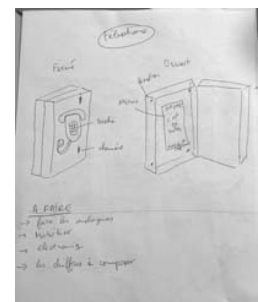
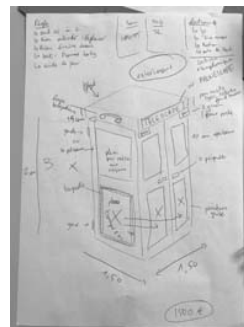
⌘ Ecologie – remettre en état l'appartement d'une cousine éco-avant son retour – compost – lampe de luminothérapie

⌘ Secret de famille Mamie est partie en mission – pour public familial – 20 min



⌘ Aidez Bobby - cabine téléphonique - pour 1 ou 2 personnes, en autonomie, sans remise en place

⌘ Rêve et salle de réanimation - Joueur·euses bloqué·es dans un rêve. Une personne endormie, épuisée, qui travaillait sur 1 escape game.



## Pour conclure ...



### Ce qui a fait (un peu) débat

- ✓ **Le choix du thème** : partir d'une envie de narration ou partir de ce que l'on a en terme de matériel ... Grégoire préconise clairement de partir de la narration. D'autres participant.es assument leur envie de partir d'éléments de décor...
- ✓ Un bon nombre d'entre nous avons intégré la règle implicite selon laquelle un objet ne peut servir qu'une seule fois... ce n'est pas évident pour d'autres !
- ✓ La question de la nécessité ou pas, pour les joueurs et joueuses, d'avoir une culture générale pour réussir un EG... les avis divergent !!.



### Les petites phrases de l'atelier

- ✓ « Comment sortir d'un labyrinthe ? en suivant toujours le mur de droite (ou de gauche)...chut ! ne le dites à personne... »
- ✓ « Un EG ? c'est un GN dans 50 m2 !! »



### Les mots clés

- ✓ **Narration**
- ✓ **Scénario**
- ✓ **Immersion**



## Bibliographie –Ressources

### Sites

S'CAPE : <http://scape.enepe.fr/>

destiné en premier lieu aux enseignant-es de l'Éducation nationale.

Consulter notamment la partie « bric-à-brac », dans laquelle sont recensés d'autres sites proposant des outils pour mener à bien un escape game ou imaginer des énigmes.

Escape Game Paris : <https://www.escapegame.paris/>

pour connaître les dernières actualités autour des escape games en France comme à l'étranger.

Bric-à-brac d'énigmes et de problèmes : <http://bric-a-brac.org/enigmes>

Décodeur de message : <http://www.latoilescoute.net/decodeur/>

un site parmi d'autres pour trouver différents générateurs de codes secrets.

Comment concevoir un escape game pédagogique :

<https://www.science-animation.org/fr/actus-et-couillises/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique>

### Livres et documents

Créer un escape game – Journal de l'animation N°193- novembre 2018

Le grand livre des énigmes : l'intégrale

Sylvain Lhullier et Fabrice Mazza, Marabout, 15,90 €

plus de 500 rébus, suites mathématiques, devinettes, jeux d'allumettes, jeux de lettres ou de logique...



Le Grand Livre des codes secrets

Michel Piquemal, Daniel Royo et Charles Dutertre, Albin Michel, 11 €

Inventaire des principales techniques de codage de petits textes écrits en s'inspirant des méthodes utilisées par les véritables agents secrets, de l'Antiquité à nos jours. Il s'adresse avant tout aux enfants et aux néophytes en la matière ; c'est un ouvrage de base.

Les Mécanicartes Escape : <http://www.mecanicartes.com/escape/>

Cartes conçues pour nourrir l'imagination et la créativité lors de la conception de jeux "escape games".



### Vidéos

Deux reportages, destinés au grand public :

- "[Escape game : des jeux pour s'évader](#)" diffusé au Journal télévisé de 20 h de France 2 (janvier 2018)
- "[La Folie Escape Game](#)" diffusé dans l'émission Capital de M6 (avril 2016)