



## FICHE TECHNIQUE n° 66

# Enquête de savoir !

## Sommaire

Introduction .....	2
La pédagogie par le jeu .....	3
Qu'est-ce qu'un escape game ? .....	6
Construire son jeu .....	9





# INTRODUCTION...

**« Les enfants apprennent en jouant. Plus important encore, en jouant, les enfants apprennent à apprendre. »** — O. Fred Donaldson, auteur américain.

L'apprentissage par le jeu occupe une place de plus en plus importante dans les démarches pédagogiques actuelles. Parmi les outils qui émergent, l'escape game suscite un intérêt croissant.

Ce format ludique propose une expérience immersive qui capte rapidement l'attention des participants. En intégrant des éléments de défi et de découverte, il crée un contexte propice à l'engagement. Les apprenants sont ainsi encouragés à participer activement à la situation proposée, il permet d'introduire les notions de manière originale et motivante. Le jeu stimule la curiosité, un élément essentiel dans tout processus d'apprentissage. Grâce à son caractère immersif, l'escape game peut rendre l'expérience pédagogique plus marquante. L'outil devient alors une porte d'entrée possible vers d'autres formes d'apprentissage actif.



# LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU

## APPRENDRE PAR LE JEU

L'apprentissage correspond au fait d'apprendre, c'est l'ensemble des activités d'un apprenant qui via un ou des processus va acquérir des savoirs, des savoirs êtres et des savoirs faire.

La pédagogie a pour objectif la réflexion sur les conditions qui permettent de favoriser les apprentissages. La didactique s'attarde sur les savoirs, les contenus et les processus pour les acquérir. En somme, l'apprentissage est favorisé par un équilibre trouvé entre pédagogie et didactique, le jeu peut permettre d'allier ces deux pans.

Plusieurs méthodes existent pour favoriser l'apprentissage, qu'elle soit transmissive, démonstrative ou interrogative, ces méthodes sont ascendantes dans leurs démarches, l'enseignant est au cœur de la réflexion des élèves qui sont totalement ou partiellement passifs. Les méthodes actives ou expérientielles reposent sur la résolution d'une situation donnée à l'aide des connaissances ou d'outils mis à disposition. Les tentatives et les erreurs sont des étapes inévitables permettant la réflexion autour des conclusions à tirer de la situation. D'autant plus que le travail en groupe favorise la coopération dans ce cadre, cela peut s'illustrer avec la pyramide d'apprentissage, issue de la théorie d'Edgar Dale, le cône de Dale.

Pour cela, les élèves peuvent être placés dans un cadre fictif mais réglementé dans lequel ils évoluent selon leurs tentatives et leurs réflexions pour atteindre par eux-mêmes et en coopération les apprentissages visés. Il s'agit là d'entrer dans une pédagogie par le jeu. Le fait de jouer présuppose une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine. Les élèves sont libres des choix qu'ils font dans le cadre du jeu. L'objectif de cette pédagogie est de développer chez les élèves le plaisir d'apprendre. Le jeu diminue la pression que ressentent les élèves lorsqu'ils sont observés ou évalués, dans un cadre ludique, la compétitivité diminue, la coopération grandit et le sentiment de cohésion au sein d'un groupe s'accroît. Le jeu permet de créer des relations sociales fortes avec ses pairs.



La pyramide d'apprentissage (version mise au point par HEC Montréal).

La pédagogie par le jeu est également une méthode que l'on pourrait qualifier d'indirecte dans la mesure où les apprentissages ne sont pas explicites, mais transmis à travers le support de l'activité ludique.

## LA FORCE DE L'EXPERIENCE



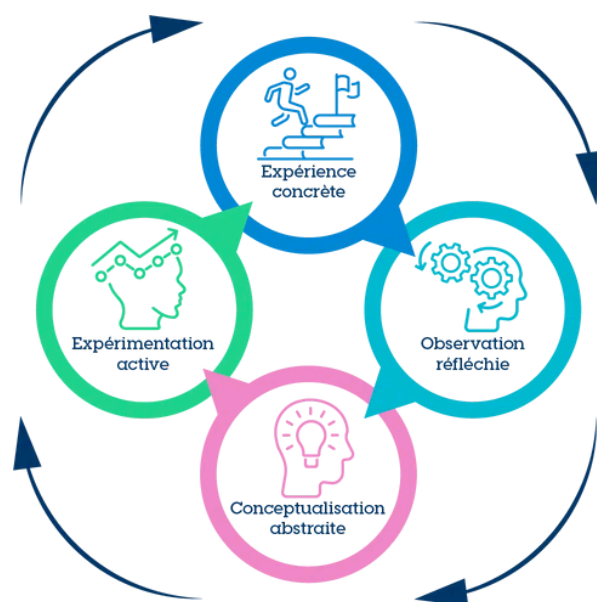
L'expérience occupe une place fondamentale dans l'apprentissage, car elle transforme des connaissances abstraites en savoirs concrets et mobilisables. Apprendre par l'expérience signifie être directement impliqué dans une situation, manipuler, tester, observer et parfois se tromper. Cette mise en action favorise une compréhension plus profonde, car l'apprenant ne se contente pas de recevoir l'information : il la vit, il l'expérimente. Les idées prennent alors forme à travers des pratiques réelles ou simulées, ce qui renforce leur sens et leur mémorisation.

### Le saviez-vous ?

Pour Philippe Meirieu, professeur des universités honoraire en sciences de l'éducation, « La notion de pédagogie active est très ancienne, comme l'illustre la manière qu'a Socrate d'interroger l'enfant, ou encore la mise en situation de l'élève par Rousseau. Les psychologues comme Piaget, Vygotski, Bruner, ont également considérablement contribué au développement de cette notion. Tous sont unanimes : il est important d'engager les élèves dans les apprentissages en les mettant en activité. Ils doivent être actifs dans leur tête. »

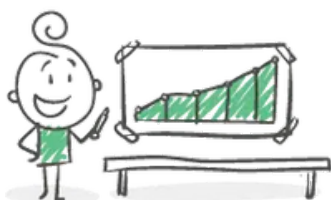
L'expérience permet également de développer des compétences qui dépassent largement les savoirs théoriques. La prise de décision, l'adaptation à l'imprévu, la gestion des émotions, la collaboration ou encore la créativité sont autant de capacités qui s'acquièrent principalement par l'action. Ces compétences, souvent qualifiées de transversales, sont essentielles pour évoluer dans un monde complexe et en constante transformation.

De plus, l'apprentissage expérientiel favorise la motivation. Être impliqué dans une situation concrète donne un but, un enjeu, un cadre qui rend l'effort plus stimulant. L'apprenant comprend pourquoi il doit mobiliser certaines connaissances et en perçoit immédiatement l'utilité. Cette cohérence entre théorie et pratique crée un sentiment de progression et de réussite, qui renforce l'engagement.



*Le cycle de l'apprentissage expérientiel de Kolb*





L'expérience joue également un rôle essentiel dans la construction de l'autonomie. En étant confronté à des choix, à des erreurs et à des ajustements parfois subtils, l'apprenant devient progressivement acteur de son propre parcours. Chaque situation vécue l'amène à tester, comparer et adapter ses manières de faire. Ainsi, il prend conscience de ses stratégies personnelles, identifie plus clairement ses points forts et ses besoins, et apprend à réguler lui-même ses démarches en fonction des objectifs qu'il se fixe. Ce processus, souvent long et évolutif, développe une confiance en soi indispensable pour apprendre durablement et oser expérimenter de nouvelles approches.

Enfin, l'apprentissage par l'expérience ouvre la voie à une réflexion plus profonde et plus structurante. Vivre une situation ne suffit pas : c'est le retour attentif sur celle-ci, l'analyse de ce qui a fonctionné ou non, qui permet d'en tirer un véritable enseignement. Ce va-et-vient constant entre action et réflexion, entre pratique et prise de recul, constitue le cœur même d'un apprentissage solide et signifiant. Il aide l'apprenant à donner du sens à ce qu'il vit, à consolider ses acquis et à développer une compréhension plus fine de ses propres mécanismes d'apprentissage.

Ainsi, l'expérience ne se contente pas d'enrichir l'apprentissage : elle en est l'un des piliers. Elle donne du sens, renforce l'engagement, développe des compétences essentielles et construit une compréhension durable du monde.



# QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

## PRÉSENTATION

Un escape game est un jeu d'énigmes scénarisé dans lequel un groupe de participants doit atteindre un objectif en un temps limité. Le principe le plus connu consiste à « s'échapper » d'une pièce en résolvant une succession de défis logiques.

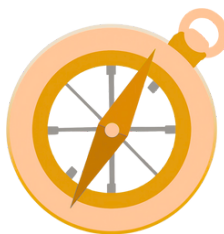
Cependant, tous les escape games ne reposent pas nécessairement sur l'idée de fuite. Certains demandent plutôt de résoudre un mystère, de retrouver un objet ou de désamorcer une situation fictive. L'expérience se déroule généralement dans un espace décoré pour renforcer l'immersion. Chaque élément du décor peut potentiellement contenir un indice utile au déroulement du jeu.

Les participants doivent ainsi fouiller, observer et manipuler divers objets pour progresser. Les énigmes prennent des formes variées : codes, cadenas, puzzles, messages cachés, mécanismes ou jeux de réflexion. Elles sont souvent liées les unes aux autres pour créer un fil conducteur cohérent. Ce lien logique permet d'avancer étape après étape dans l'histoire proposée.



L'escape game repose fortement sur la coopération entre joueurs. Aucun participant ne peut généralement réussir seul. Il est donc essentiel de communiquer efficacement pour partager les découvertes. La complémentarité des compétences contribue également à la réussite du groupe. Certains joueurs excellent dans l'observation, d'autres dans la logique ou l'organisation.

Le temps limité ajoute une dimension de pression qui dynamise l'expérience. Cette contrainte incite les équipes à prendre des décisions rapides. Elle crée aussi un sentiment d'urgence qui intensifie l'immersion.

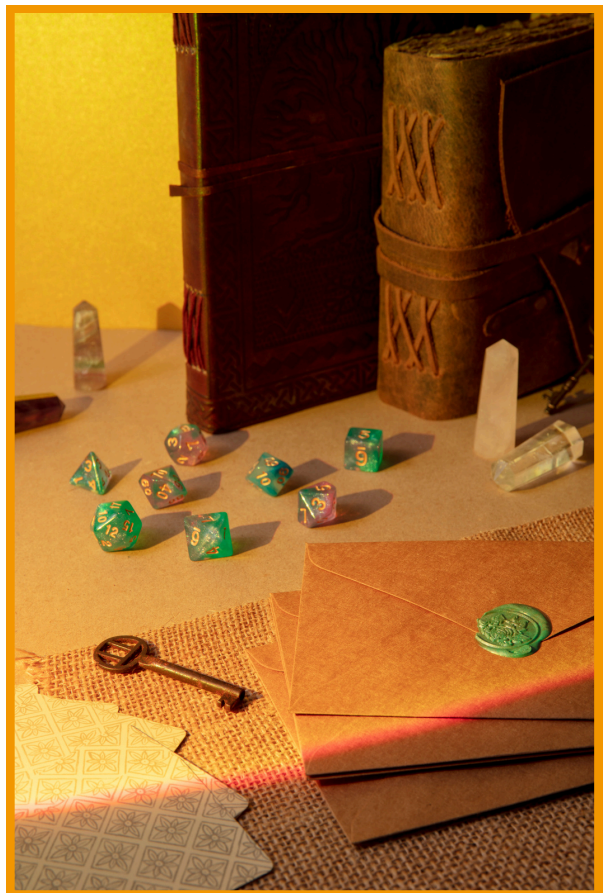




La narration joue un rôle central dans la construction de l'escape game. Une histoire bien construite permet de donner du sens aux énigmes. Le scénario peut s'inspirer de thèmes variés : aventure, science-fiction, enquête policière, histoire ou fantastique. L'ambiance sonore et visuelle contribue également à rendre l'expérience crédible. Les créateurs d'escape game peuvent intégrer des effets spéciaux pour renforcer cette immersion. Cela peut inclure des jeux de lumière, des musiques d'ambiance ou des dispositifs technologiques. L'escape game peut être vécu en salle, en extérieur ou en version numérique. Les escape game virtuels se sont particulièrement développés ces dernières années. Ils permettent de jouer à distance tout en conservant les principes du genre.

Les escape game pédagogiques transposent ces mécanismes dans un objectif d'apprentissage. Ils utilisent les énigmes pour transmettre des connaissances ou développer des compétences. Cette adaptation en fait un outil attractif pour les enseignants ou les formateurs. L'escape game, qu'il soit ludique ou éducatif, partage la même philosophie d'engagement actif. Les joueurs y deviennent acteurs de leur progression. Ils ne reçoivent pas passivement des informations, mais doivent les rechercher et les utiliser. Cette immersion place les joueurs face à des enjeux qu'ils connaissent parfois seulement de manière abstraite, mais qu'ils vivent ici comme une expérience directe et engageante.

L'approche favorise une implication émotionnelle plus forte que dans les activités traditionnelles. Le sentiment d'accomplissement à la résolution d'une énigme renforce la motivation. La réussite finale du groupe crée un moment de satisfaction collective. Même en cas d'échec, l'expérience reste généralement perçue comme enrichissante. Les participants retiennent davantage ce qu'ils ont vécu grâce à l'aspect immersif et interactif. Ainsi, un escape game est bien plus qu'un simple jeu : c'est une aventure collaborative, immersive et stimulante.



## ESCAPE GAME ET SENSIBILISATION

Pour faire le lien avec l'environnement, les escapes game permettent d'aborder des thématiques à forts enjeux, sur des sujets parfois mal connus du public. Le format permet d'adapter la sensibilisation à l'âge du public. Les enjeux environnementaux impliquent des décisions collectives, et l'escape game reproduit cette dynamique. Les participants doivent communiquer, partager les informations récoltées et construire des solutions ensemble. Cette coopération reflète les démarches participatives nécessaires dans la gestion durable des ressources ou la lutte contre le réchauffement climatique.

De plus, la dimension ludique contribue à rendre des sujets complexes plus accessibles. Les escape game créent un climat de curiosité et d'implication qui favorise la mémorisation. Ils permettent d'aborder des notions parfois anxiogènes sous un angle interactif et mobilisateur, en mettant l'accent sur l'action et l'espoir plutôt que sur la culpabilisation. En stimulant l'esprit critique et en ouvrant la discussion à la suite du jeu, les escape game permettent d'enclencher une réflexion sur les solutions tout en donnant envie d'agir.

Le récit scénarisé offre donc un cadre narratif propice à la prise de conscience. En donnant un rôle actif aux participants — scientifiques devant sauver un écosystème, citoyens cherchant à réduire l'impact d'une activité, enquêteurs dévoilant les conséquences d'un geste du quotidien — l'escape game transforme l'apprenant en véritable acteur du changement. Les énigmes, souvent basées sur des connaissances ou des mécanismes liés à l'environnement, permettent de transmettre des informations sans les imposer, mais en les faisant découvrir par la réflexion et l'expérimentation.





## ÉTAPES CRUCIALES

Afin d'adapter au mieux ses objectifs à une démarche expérientielle, la création d'un escape game peut être une solution envisageable, il s'agit toutefois d'une construction longue de réflexion et d'outils qu'il est souvent plus facile de mener en groupe. En voici les grandes étapes si vous souhaitez vous lancer :

### 1. Définir l'objectif du jeu

Déterminer ce que les participants doivent accomplir : s'échapper, résoudre un mystère, sauver un personnage, réussir une mission, etc. Dans un cadre pédagogique, il s'agit aussi de préciser les compétences ou notions à travailler, en faire la liste permet de ne pas se perdre dans les tâches créatives qui viennent. On tentera au maximum de rattacher les éléments choisis par la suite à ces notions.



### 2. Choisir un thème et un univers

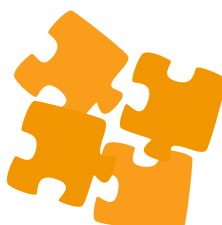
Le thème donne du sens et renforce l'immersion : enquête policière, aventure scientifique, futur post-apocalyptique, etc. Il servira également l'enseignement, les joueurs peuvent être amenés à sauver une espèce menacée, stopper une pollution, restaurer un écosystème, réduire l'empreinte carbone d'une ville, etc. L'univers doit être immersif, cohérent et suffisamment évocateur pour déclencher l'intérêt des joueurs. Il permet aussi de contextualiser les messages environnementaux : un thème sur la déforestation pourra conduire à des énigmes sur les cycles biologiques, tandis qu'un thème sur le climat pourra mobiliser la notion d'effet de serre.



### 3. Élaborer le scénario

Rédiger l'histoire qui pose le contexte, expliquer la mission et justifier les étapes. Cela inclut une introduction, un déroulement logique et une conclusion. Un bon scénario souligne les conséquences d'un problème tout en laissant entrevoir des solutions.

Il est parfois plus simple de commencer par la fin et de remonter l'histoire afin de la consolider. Identifier les problématiques à aborder, elles constitueront le déroulement. L'introduction peut être faite par le brief avant le jeu ou être tout ou partie introduite dans les premières étapes du jeu, idem pour la conclusion, elle sera, dans tous les cas, explicitée au moment du debrief.



#### 4. Construire la trame du jeu

Découper le parcours en segments ou en « étapes » que les joueurs devront franchir. Il faut ensuite déterminer l'ordre des énigmes (linéaire, en parallèle, en branches), elles peuvent contenir des sous-énigmes. L'identification de la complexité commence ici, elle pourra être ajustée par la suite.



#### 5. Concevoir les énigmes

Imaginer des défis variés : observation, logique, manipulation, mathématiques, décodage, associations, puzzles... Il faut s'assurer qu'elles sont cohérentes avec l'histoire et adaptées au niveau des joueurs. Veiller également à un équilibre : ni trop faciles, ni trop complexes. On peut réfléchir à une complexification des énigmes au fur et à mesure de la progression dans le jeu, ou à l'inverse, une sorte de simplification. Il faut absolument penser à varier les énigmes et les mécanismes afin de ne pas avoir d'effet de redondance pour les participants.



#### 6. Intégrer des indices et un système d'aide

Prévoir un dispositif permettant aux joueurs de débloquer une situation (messages, cartes indices, maître du jeu...). Cela évite la frustration et maintient le rythme. Les indices peuvent également faire partie du jeu, en décoration par exemple, ils renforcent ainsi le message sans surcharger la réflexion.



### Le saviez-vous ?

Beaucoup de sites regroupent des idées d'énigmes innovantes qui peuvent vous permettre de diversifier votre jeu. Le site *S'CAPE*, par exemple, est rempli de bonnes idées pour inspirer vos énigmes et les concevoir.



## 7. Concevoir le décor et le matériel

Préparer les objets, les documents, les cadenas, les coffres et autres supports. Dans le cadre d'un escape game sédentaire (qui ne sera pas amené à être effectué en dehors de la pièce pour laquelle il est créé), l'espace doit être immersif et on peut user de décorations et de mécanismes visuels ou auditifs, attention toutefois à ce que l'escape reste clair dans sa compréhension. Dans le cadre d'un escape game nomade, qui serait amené à être effectué dans différents endroits, il faut penser aux déplacements. Les éléments doivent permettre une mise en immersion mais sans être trop complexes à mettre en place (temps nécessaire d'installation, temps de rangement des éléments), ni trop encombrants au moment du transport. Il faut trouver un équilibre entre temps d'installation, place de transport et immersion des participants. On favorisera donc des éléments de petites et moyennes tailles ou souples pour faciliter le pliage au rangement.



## 8. Tester le jeu

Faire tester une première version est essentielle, cela permettra d'ajuster la durée, les règles, les rôles éventuels, les consignes de sécurité. Mais également d'observer les difficultés, ce qui fonctionne bien et ce qui manque de clarté.

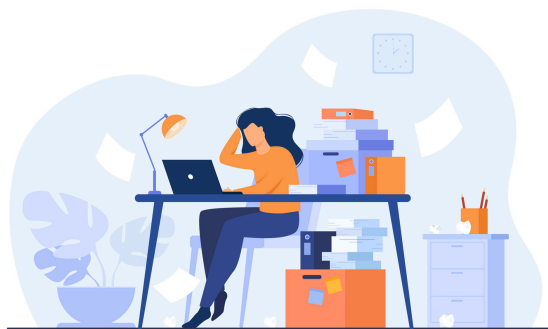
Il sera alors possible de modifier des éléments, d'ajuster le rythme, l'ordre des énigmes, en fonction des observations effectuées.



## 9. Préparer le brief et le débrief

Le brief, c'est l'avant jeu, le moment où on rappelle brièvement ce qu'est un escape game, les règles, l'importance de la communication entre les membres du groupe. C'est également le moment où l'on va exposer le contexte, raconter l'intrigue, mettre en avant la problématique, et indiquer le temps donné pour résoudre l'enquête. Il est important de l'écrire pour ne rien oublier, l'intrigue peut contenir des éléments qui aideront à la résolution du problème. Il faut donc la rédiger avec soin et noir sur blanc.

Le débrief est essentiel, crucial, sûrement la partie la plus importante dans un contexte éducatif, il permet d'explicitier les apprentissages. C'est l'occasion de mettre en mots ce qui a été vécu, de clarifier les messages et d'ouvrir la discussion. Selon le sujet, il permettra d'aborder les solutions et/ou les actions individuelles et/ou collectives que les participants identifient et transposent dans la réalité. On y explique ainsi les liens entre le jeu, le thème, et les situations réelles. Fort de leur expérience, on encourage les participants à réfléchir et à exprimer leurs ressentis, leurs avis, et leurs idées d'actions concrètes. Là encore, on rédigeait en amont les points clés à aborder pendant le debrief afin de ne pas s'y perdre dans des temps d'échanges prenants et constructifs.



### 10. Animer et observer

Le maître du jeu guide l'expérience et garantit la cohérence pédagogique. Il va aider au besoin, et surtout faire le lien avec la réalité au moment du debrief. Il observe les comportements : coopérations, compréhension des enjeux, réactions, etc. afin de pouvoir s'appuyer dessus au moment du debrief et faire alors le lien entre émotions, réactions et apprentissages. Les observations permettent également d'ajuster le jeu au fur et à mesure des utilisations, c'est un outil vivant qui évolue avec son temps afin de s'adapter au mieux aux participants ciblés.



©Maud GREUGNY

L'escape game est en somme un format immersif mêlant énigmes, narration et collaboration pour engager pleinement les apprenants. Il transforme un contenu scolaire ou une problématique en une expérience dynamique qui stimule la curiosité et l'implication active. Ce type de dispositif développe des compétences transversales comme la communication ou la résolution de problèmes. La pression temporelle et la progression par étapes renforcent la gestion du stress constructif, tandis que l'entraide favorise la coopération. L'escape game offre aussi un espace où l'erreur devient une source d'apprentissage. Grâce à son aspect ludique et à la scénarisation, il rend les notions plus concrètes et attrayantes. Il constitue ainsi un outil pédagogique efficace, alliant plaisir, engagement et développement de compétences.



## Structures ressources

- **Le réseau des CPIE** : <http://www.cpie-hautsdefrance.fr/>
- **Réseau Canopé** : <https://www.reseau-canope.fr/>
- **Eduscol** : <https://eduscol.education.fr/>

## Bibliographie – Webographie

- **Réseau Canopé - Vous avez dit “pédagogies actives” ?** <https://www.reseau-canope.fr/actualites/article/vous-avez-dit-pedagogies-actives>
- **Evaluo - Pédagogie active : définitions et concepts clés** <https://evaluo.eu/pedagogie-active/>
- **Eduscol - Le jeu comme modalité d'apprentissage** <https://eduscol.education.fr/3759/le-jeu-comme-modalite-d-apprentissage>
- **Université de Toronto - Apprendre par le jeu** <https://www.enfant-encyclopedie.com/pdf/complet/apprentissage-par-le-jeu>
- **Apprendre par le jeu** <https://apprendre-par-le-jeu.com/>
- **Genially** <https://genially.com/fr/>