



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

DOSSIER GLOBAL – OUTILS IMMERSIFS

(Escape Games, Serious Games, IA & Narration)

- Escape Game Long
- 20 Énigmes
- Créer énigmes IA
- Scénario immersif
- Cadenas numérique

FICHE OUTIL – Escape Game Pédagogique (Format Long)

Objectif de la fiche

Proposer un modèle complet et long d'Escape Game pédagogique destiné aux formateurs d'adultes. Cette fiche décrit l'intégralité du dispositif : narration, missions, énigmes, outils, matériel, mise en place, variantes, IA, débriefing et critères d'évaluation pédagogique. Accessible à tous niveaux.

1. Qu'est-ce qu'un Escape Game pédagogique ?

C'est une activité immersive basée sur un scénario fictionnel. Les apprenants doivent résoudre des énigmes liées aux contenus de la formation pour 's'échapper', débloquer un coffre, une salle virtuelle ou un document final. Le formateur anime, guide et garantit la sécurité pédagogique.

2. Scénario complet – « L'Agence Formation 404 »

Durée : 1h30 à 2h

Public : adultes

Nombre idéal : 6 à 20 (équipes de 3 à 5)

Thème adaptable : bureautique, FLE, IA, management, sécurité...

2.1 Synopsis

L'Agence Formation 404, spécialisée dans l'accompagnement des apprenants, a subi un bug massif. Le serveur pédagogique a verrouillé l'ensemble des dossiers contenant les contenus de formation. Pour restaurer le système, les équipes doivent débloquent les 4 protocoles principaux : Communication, Analyse, Collaboration, Connaissances. Chaque protocole correspond à une énigme majeure.

2.2 Structure générale

- 4 Protocoles (énigmes principales)
- 12 Indices secondaires
- 1 Code final
- 1 Coffre ou document final

3. Les 4 énigmes majeures

3.1 Protocole Communication

Objectif : maîtriser un contenu de communication ou bureautique.

Exemple : un mail professionnel volontairement désorganisé. Les apprenants doivent retrouver la bonne structure.

3.2 Protocole Connaissances

Objectif : extraire les notions essentielles d'un module.

Énigme : les notions sont mélangées. Les apprenants doivent les classer (utile/non-utile, obligatoire/facultatif).

3.3 Protocole Analyse

Objectif : développer la capacité d'analyse.

Énigme : document ou situation professionnelle contenant 5 erreurs à repérer.

3.4 Protocole Collaboration

Objectif : produire une solution en équipe.

Énigme : construire une carte mentale cohérente ou une procédure.

4. Outils numériques recommandés

- Canva (<https://www.canva.com>) – création d'indices visuels.
- Mapify (<https://mapify.so>) – carte mentale automatique.
- Genially (<https://genial.ly>) – création d'escape games digitaux.
- ChatGPT (<https://chat.openai.com>) – génération d'énigmes, codes, messages cryptés.
- Perplexity (<https://www.perplexity.ai>) – recherche d'indices documentaires.
- Google Forms – cadenas numérique (section à débloquent).

5. Mise en place matérielle (version salle)

- 4 tables = 4 protocoles
- 12 enveloppes d'indices
- 1 coffre final (vrai ou symbolique)
- Chronomètre projeté
- Feuilles, stylos, post-it
- Affiches scénarisées pour l'immersion

6. Mise en place (version numérique)

- Genially ou Google Sites pour l'interface
- Canva pour les documents
- Google Forms comme cadenas numérique
- Mapify pour énigmes de classification

7. Déroulé détaillé – format long (1h30 à 2h)

1. Introduction narrative (10 min)
2. Répartition des équipes (5 min)
3. Lancement du chronomètre (1h20 max)
 - Les équipes circulent entre les protocoles
 - Trouvent les indices secondaires
 - Résolvent les énigmes principales
4. Déblocage du code final (5 min)

5. Ouverture du coffre (3 min)

6. Débrief pédagogique (10 à 20 min)

8. Prompts IA pour créer vos énigmes

- « Génère 5 énigmes progressives sur le thème : [XXX], avec solution et indice. »
- « Écris un message crypté à déchiffrer par des adultes niveau débutant numérique. »
- « Transforme cette fiche pédagogique en 3 énigmes logiques. »
- « Propose une carte mentale désorganisée autour de [thème] pour une activité de tri. »

9. Variantes par publics

- Débutants numériques → version papier
- FLE A2 → énigmes visuelles + vocabulaire simple
- Professionnels → énigmes basées sur cas réels
- Distanciel → version 100% Genially

10. Débriefing pédagogique (essentiel)

- Qu'avez-vous appris ?
- Quelles compétences mobilisées ?
- Stratégies utilisées ?
- Quel lien avec vos pratiques professionnelles ?

Récapitulatif express

- Escape Game = immersion + énigmes + collaboration + transfert professionnel.
- Le scénario doit être simple mais engageant.
- L'IA permet d'enrichir et varier les énigmes.
- Le débriefing transforme le jeu en apprentissage solide.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

PACK – 20 Énigmes pédagogiques supplémentaires (tous niveaux • tous thèmes)

Objectif du pack

Voici 20 énigmes pédagogiques prêtes à l'emploi pour enrichir vos Escape Games, Serious Games et activités actives. Elles sont classées par niveau de difficulté et adaptées à des publics adultes en formation (bureautique, FLE, sécurité, IA, pro).

Énigme 1 – Le mot caché (Débutant)

Une phrase contient un mot caché (premières lettres de chaque mot). Déchiffrer le mot clé lié à la formation.

Énigme 2 – Le mail brouillé (Débutant)

Un mail pro contient 8 erreurs. Les retrouver pour obtenir un indice.

Énigme 3 – Les verbes mélangés (FLE A2)

Remettre les verbes dans le bon ordre pour révéler un mot de passe.

Énigme 4 – Le tableau incomplet (Bureautique)

Un tableau Excel a 5 formules erronées. Chaque correction donne un chiffre du code.

Énigme 5 – Classement des compétences (Débutant)

Classer 12 compétences dans les bonnes catégories : savoir / savoir-faire / savoir-être.

Énigme 6 – La procédure incomplète (Professionnels)

Compléter une procédure manquante. Chaque étape valide une lettre du code.

Énigme 7 – Le texte miroir (IA)

Un texte a été inversé (écriture miroir). Le remettre en ordre pour obtenir un indice.

Énigme 8 – Le classement des risques (Sécurité)

Associer chaque risque à la bonne prévention. La grille validée donne accès à l'enveloppe suivante.

Énigme 9 – La phrase codée (Débutant)

Chaque mot correspond à un numéro (A1 B2...). Reconstituer la phrase.

Énigme 10 – Les synonymes secrets (Pro)

Chaque synonyme trouvé donne une lettre. Mot final = indice.

Énigme 11 – L'ordre logique (Débutant)

Remettre 6 étapes dans le bon ordre (procédure).

Énigme 12 – Le QR perturbateur (Numérique)

Scanner un QR code mène à un texte contenant 4 indices à extraire.

Énigme 13 – Le message FALC brouillé

Version simple d'un message avec erreurs à corriger pour obtenir un code.

Énigme 14 – Les faux amis (FLE B1)

Repérer les 5 faux amis dans un paragraphe. Les lettres restantes forment le mot clé.

Énigme 15 – La carte mentale inversée

Une carte mentale est mélangée. La remettre dans la bonne structure.

Énigme 16 – Le document hybride

Un document mélange Word/Excel. Identifier les anomalies cachées.

Énigme 17 – Le casse-tête IA

Trouver les 3 erreurs factuelles dans un texte généré par IA.

Énigme 18 – La photo indice

Analyser une photo et relever 5 éléments clés pour débloquer l'énigme suivante.

Énigme 19 – Le casse-code

Une suite de nombres correspond à un concept (ex: 3-1-2 = étapes). Comprendre la logique.

Énigme 20 – Le dossier final

Assembler 4 indices récupérés pour reconstituer la phrase finale.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

FICHE OUTIL – Comment créer ses propres énigmes pédagogiques avec l'IA

Objectif de la fiche

Accompagner les formateurs dans la création d'énigmes pédagogiques variées, adaptées aux publics adultes, grâce aux outils d'IA (ChatGPT, Perplexity, Canva, Mapify). Cette fiche fournit une méthode complète, des modèles de prompts, des conseils et des exemples concrets pour concevoir des énigmes crédibles, ludiques et pédagogiquement pertinentes.

1. Les principaux types d'énigmes pédagogiques

- Énigmes logiques : classement, comparaison, suites logiques.
- Énigmes documentaires : retrouver des infos dans un texte.
- Énigmes bureautiques : repérer erreurs Word/Excel.
- Énigmes linguistiques : texte à trous, faux amis, reformulation.
- Énigmes visuelles : photo-indice, image codée.
- Énigmes IA : message généré contenant erreurs ou indices cachés.
- Énigmes collaboratives : chaque groupe possède un fragment de la solution.

2. La méthode complète pour créer une énigme avec l'IA

Étape 1 – Définir le contenu pédagogique

- Quel chapitre / compétence voulez-vous travailler ?
- Quel niveau du public (FLE A2, bureautique débutant, pro) ?
- Quel type d'énigme est le plus adapté ?

Étape 2 – Définir le niveau de difficulté

Niveau 1 : débutant → indices visibles, consignes simples.

Niveau 2 : intermédiaire → plusieurs étapes, vocabulaire normal.

Niveau 3 : avancé → message complexe, analyse approfondie.

Étape 3 – Choisir un format d'énigme

- Texte court avec aberrations
- Tableau avec erreurs
- Photo à analyser
- Code chiffré ou codé
- Dialogue incomplet
- Procédure à reconstituer

Étape 4 – Générer une version brute via l'IA

ChatGPT peut créer une première version qu'il faut ensuite ajuster. Le secret : préciser CONTEXTE + OBJECTIF + TYPE D'ÉNIGME.

Étape 5 – Ajuster et simplifier pour l'accessibilité

L'IA peut parfois produire des contenus trop complexes. Toujours :

- Simplifier la consigne
- Ajouter ou retirer des indices
- Vérifier que l'énigme est faisable sans connaissances inutiles

Étape 6 – Créer la mise en forme

Outils utiles :

- Canva (<https://www.canva.com>) – cartes, documents, visuels immersifs.
- Mapify (<https://mapify.so>) – cartes mentales automatiques.
- Genially (<https://genial.ly>) – version numérique d'énigmes interactives.
- Google Forms – cadenas numériques à débloquent.

3. Modèles de prompts IA pour créer vos énigmes

Prompt 1 – Créer une énigme simple

« Crée une énigme simple pour des adultes débutants sur le thème [XXX]. Donne la consigne, l'énigme et la solution. Niveau 1. »

Prompt 2 – Créer une énigme avec indices cachés

« Génère un texte de 120 mots contenant 3 indices cachés liés à [votre thème]. Indique ensuite la solution. Niveau 2. »

Prompt 3 – Énigme bureautique

« Crée un tableau Excel contenant 5 erreurs (formules, mises en forme). Donne la consigne et les solutions. »

Prompt 4 – Énigme visuelle

« Décris une photo qui contient 5 éléments clés à repérer pour résoudre cette énigme portant sur [thème]. Donne consigne + réponses. »

Prompt 5 – Énigme FLE

« Crée une énigme FLE A2 sous forme de texte à trous avec 10 mots manquants liés au vocabulaire de [thème]. Fournis les réponses. »

4. Conseils professionnels pour réussir vos énigmes

- Une énigme doit être faisable par tous les groupes.
- Prévoir 1 à 2 indices supplémentaires pour les groupes en difficulté.
- Varier les formats pour maintenir la motivation.
- Tester votre énigme avant de l'utiliser.
- Toujours proposer un débrief pour ancrer l'apprentissage.

5. Exemple complet d'énigme générée avec l'IA

Thème : Sécurité au travail

Niveau : intermédiaire

Format : photo-indice

Consigne : « À partir de cette photo, retrouvez les 5 erreurs de sécurité. Chaque élément repéré vous donne une lettre du code final. »

Solution : casque manquant (A), chaussures non sécurisées (B), câbles au sol (C), éclairage insuffisant (D), posture dangereuse (E).

Récapitulatif express

- Utiliser IA = rapidité + variété + personnalisation.
- Toujours cadrer : niveau, objectif, format.
- 5 prompts modèles pour toutes situations.
- Outils utiles : Canva, Mapify, ChatGPT, Genially.
- Tester → ajuster → débrief.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

FICHE OUTIL – Construire un scénario narratif immersif

Objectif

Aider les formateurs à créer un scénario narratif immersif servant de base à un Escape Game, Serious Game ou activité pédagogique.

1. Structure narrative simple et efficace

- Introduction : mise en contexte, rôle des apprenants.
- Déclencheur : problème qui lance la mission.
- Quêtes : épreuves ou énigmes progressives.
- Final : résolution + réinvestissement pédagogique.

2. Élément indispensable : le rôle

Toujours définir : Qui sont les apprenants ? Experts, agents, enquêteurs, auditeurs...

3. Émotion & tension

Créer une légère tension positive : compte à rebours, bug système, alerte sécurité...

4. Exemple complet

Titre : « Opération Synapse ».

Synopsis : L'équipe IA d'un centre doit restaurer un module effacé. Les apprenants doivent résoudre 4 défis pour réactiver le système.

Récap

Simple. Clair. Immersif. Orienté mission.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

FICHE OUTIL – Créer un cadenas numérique (Google Forms / Genially)

Objectif

Permettre aux formateurs de créer un cadenas numérique permettant de débloquent une section ou un document final.

1. Version Google Forms (simple)

1. Créer un formulaire.
2. Ajouter une question 'Réponse courte'.
3. Activer « Validation de la réponse ».
4. Indiquer : 'La réponse doit être : XXXX'.
5. Dans les paramètres, activer la section suivante uniquement si la réponse est correcte.

2. Version Genially (plus immersive)

1. Créer une page 'porte fermée'.
2. Ajouter une zone de saisie.
3. Associer une interaction 'Aller à la page X si réponse = XXXX'.
4. Ajouter un feedback en cas de mauvaise réponse.

3. Bonnes pratiques

- Toujours tester avant utilisation.
- Adapter la difficulté.
- Utiliser la validation pour guider sans bloquer.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0