



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

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 débloquer).

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.