

# Les escape games comme moyen et but de la formation des enseignants

Manuela Guisset – UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, [manuela.guisset@uclouvain.be](mailto:manuela.guisset@uclouvain.be)

Pascal Vangrunderbeeck – UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique,  
[pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be](mailto:pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be)

Isabelle Motte – UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, [isabelle.motte@uclouvain.be](mailto:isabelle.motte@uclouvain.be)

Nathalie Kruyts – UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, [nathalie.kruyts@uclouvain.be](mailto:nathalie.kruyts@uclouvain.be)

## Mots-clés

Création de dispositifs de formation ; AE dans le champ de la pratique d'enseignement ; interactions individuels/collectifs ; formation des enseignants ; pratiques pédagogiques innovantes

## Résumé

Les escape game pédagogiques (ou jeux d'évasion pédagogiques) sont des dispositifs ludopédagogiques que l'on retrouve de plus en plus souvent dans les formules d'apprentissage proposés par les enseignants à leurs étudiants. Alliant les avantages du jeu, notamment en termes de motivation et d'engagement, et ceux du dispositif pédagogique sérieux (au bénéfice des apprentissages disciplinaires et transversaux), l'escape game est aussi utilisé à l'UCLouvain pour former les enseignants à des thématiques variées, incluant la ludopédagogie comme objet d'apprentissage (le jeu d'évasion sérieux comme moyen et comme objet). L'atelier proposé a pour but de faire vivre aux participants un de ces escape games créé pour la formation des enseignants et son débriefing afin de se familiariser avec son animation et de déterminer les ingrédients de la conception d'une activité alignée avec les objectifs d'acquis d'apprentissage visés. Soutenus par des ressources théoriques externes et internes, nous proposons également un guide de conception, d'animation et d'évaluation des activités ludopédagogiques de type « escape game » basé sur le modèle CEPAJe (Alvarez et Chaumette, 2017). Nous partagerons les retours des enseignants créateurs et des enseignants

participants à des escape games pédagogiques afin d'en extraire les enjeux essentiels, les défis et les opportunités que cela présente.

## **Abstract**

Educational escape games are edutainment devices that are increasingly common in the learning methods offered by teachers to their students. Combining the advantages of the game, especially in terms of motivation and commitment, and those of the serious pedagogical scenario (for the benefit of disciplinary and transversal learning), escape games are also used at UCLouvain to train teachers on various topics, including ludopedagogy as a learning object. The proposed workshop aims to make participants experience one of these escape games created for teacher training and its debriefing in order to become familiar with its animation and to determine the ingredients of the design of an activity aligned with the objectives of learning outcomes targeted. Supported by external and internal theoretical resources, we also propose a guide for designing, facilitating, and evaluating ludopedagogical activities of the "escape game" type based on the CEPAJe model (Alvarez and Chaumette, 2017). We will share feedback from teacher creators and teacher participants of educational escape games to extract the key issues, challenges, and opportunities.

## **1. Questionnement et problématique**

Comment concilier, dans l'enseignement supérieur, les facteurs de motivation essentiels à l'apprentissage de qualité, la dimension interdisciplinaire promue par l'approche programme et l'interactivité de l'enseignement qui donne une place à chaque étudiant dans les unités d'enseignement tout en favorisant la collaboration entre eux ?

La ludification des apprentissages via un escape game (EG) se présente comme l'une des formules pédagogiques pour répondre à ces questions.

“Un jeu d'évasion (JE), encore appelé « escape game » ou « escape room », propose généralement à un ensemble de joueur·euses, quatre à six personnes en moyenne, de collaborer pour tenter de s'échapper conjointement d'un lieu donné dans un temps donné. Pour cela, il convient d'identifier et de résoudre un ensemble d'énigmes. Un JE peut se présenter sur support numérique, analogique ou hybride. Un·e maître·esse du jeu (MJ) est souvent nécessaire pour guider les participant·es et adapter la narration en fonction des événements.” (Alvarez, 2017)

Le temps du jeu, l'enseignant devient donc ce maître de jeu, accompagne les joueurs et veille à l'équilibre entre difficulté des énigmes et compétences de l'équipe (« flow » - Mihály Csíkszentmihályi, 1975) en donnant, si nécessaire, un coup de pouce aux participants. La séance se clôture par un temps de débriefing, essentiel pour dégager collectivement les pistes suivies individuellement pendant le jeu (Alvarez, 2017).

## **2. Cadre théorique**

Les pratiques ludopédagogiques, alignées (au sens de Biggs, 1996) avec les acquis d'apprentissage visés et les méthodes d'évaluation de ceux-ci, ont été mises en exergue pour leurs nombreux avantages (Sauvé, L. Renaud, L. & Gauvin, M. 2007, Alvarez, J. Djaouti, D. & Rampoux, O. 2016) tels que le droit à l'erreur, la motivation, les interactions entre étudiants (ou enseignants participants), la concrétisation de l'abstrait ou le respect du rythme des participants.

Cependant, si la participation à un jeu d'évasion peut favoriser l'engagement des apprenants et leur motivation (Viau, 1994), la transition de la phase ludique à une phase didactique doit être appuyée par un débriefing pédagogique. Cette phase est une transition indispensable pour conserver un équilibre entre la dimension ludique de l'activité et sa visée d'apprentissage, en particulier en ce qui concerne les transferts dans les pratiques effectives (Alvarez, 2017 ; Plumettaz-Sieber, 2018 ; Nicholson, 2015).

Dans ce cadre et dans la continuité des recherches de nos collègues relatives aux pédagogies actives (M. De Clercq et al. 2020) et de retours d'expériences concernant l'ancrage des connaissances (F. Berthod, 2018), nous nous sommes naturellement dirigés vers l'intégration de ces mêmes méthodes ludopédagogiques dans le catalogue de formations proposé aux enseignants de notre université (notre public cible).

## **3. Contexte**

A l'UCLouvain, nous utilisons les escape games en formation des enseignants pour deux raisons principales :

- sensibiliser ou familiariser à des thématiques parfois ardues de manière ludique, collaborative et engageante (notamment les usages du numériques)

- dans l’optique de diversifier les approches en pédagogie active afin de favoriser sa réappropriation dans leurs cours (isomorphie)

C’est ainsi que nous invitons les enseignants à expérimenter puis débriefer des jeux d’évasion pédagogiques pour les former à différentes facettes de la pédagogie universitaire : un premier a pour but de sensibiliser aux usages pédagogiques du numérique, adapté de l’EG Enigma (Nadam & Dumont, 2017), un second pour découvrir par le jeu les pratiques innovantes de Moodle (Motte et Vangrunderbeeck, 2019). Avec nos collègues pédagogues, nous avons également adapté Learning Scape (CRI & Sapiens-USPC, 2017) pour introduire les principales dimensions de la pédagogie universitaire.

A l’issue de ces expériences de formations basées sur des jeux d’évasion sérieux, nous avons été sollicités par plusieurs équipes d’enseignants pour les accompagner dans la conception de ce type de dispositif ludique afin d’entamer ou de clore une séquence d’apprentissage avec leurs étudiants, dans des domaines variés (paramédical, polytech, sciences humaines, orientation, etc.).

En nous appuyant sur ce cadre théorique et la récente publication de l’ouvrage de G. Pellon *et al.* (Jouer pour apprendre dans l’enseignement supérieur, Collection des Cahiers du LLL, n°8 – 2020), après plusieurs conceptions et animations d’escape game ayant pour contenu pédagogique des thématiques diverses, nous nous sommes réunis autour de la création d’un dispositif dont la méthode et l’objet concernent les jeux d’évasion pédagogiques. Nous avons testé différentes approches pour accompagner la conception de jeux d’évasion sérieux et, face au retour d’expérience évoqué lors de la conférence Game Evolution<sup>1</sup>, il nous est apparu que la conception et l’animation d’un escape game à propos la conception d’escape games était la méthode la plus alignée pour accompagner nos enseignants.

#### **4. Présentation du dispositif**

Pensé de manière à ce que l’indispensable débriefing du jeu aborde les enjeux essentiels de la conception et de l’évaluation d’un dispositif mobilisant le jeu en pédagogie universitaire, l’escape game, nommé « la valise ludopédagogique » met en scène un groupuscule

---

<sup>1</sup>[https://www.researchgate.net/publication/352325626\\_Concevoir\\_et\\_animer\\_des\\_jeux\\_d'evasion\\_serieux\\_a\\_l'universite\\_Retour\\_d'experience\\_de\\_l'UCLouvain\\_et\\_proposition\\_de\\_guide\\_de\\_conception](https://www.researchgate.net/publication/352325626_Concevoir_et_animer_des_jeux_d'evasion_serieux_a_l'universite_Retour_d'experience_de_l'UCLouvain_et_proposition_de_guide_de_conception)

d'enseignants ludo-sceptiques qui ont enfermé toutes nos ressources ludopédagogiques dans une valise fermée à l'aide d'un cadenas. Ils ne nous laisseront l'ouvrir que si les participants leur prouvent, par la ruse, que les dispositifs ludiques ont du sens en pédagogie universitaire.

7 énigmes sont structurées de manière ouverte et convergente afin d'aborder 7 notions essentielles de la ludopédagogie :

- L'alignement pédagogique
- Les intentions pédagogiques d'un jeu sérieux
- L'équilibre entre ludification et objectifs pédagogiques
- L'évaluation des dispositifs ludopédagogiques
- La conception, l'animation d'activités ludiques
- La contextualisation, décontextualisation et recontextualisation (Tardif,1992)
- Les étapes du débriefing

## **5. Présentation lors d'un Co-Lab AIPU**

Le jeu a été proposé et joué en formations d'enseignants et nous sommes à présent heureux de partager cette réalisation et d'entendre les feedbacks des participants au Co-Lab que nous proposons aujourd'hui.

Les escape game pédagogiques, mobilisés en formation d'enseignants ou auprès des étudiants, donnent la possibilité d'aborder des acquis d'apprentissages visés de type disciplinaires et de types transversaux. Dans le cadre du Congrès AIPU 2022 et de sa thématique, la question de « l'agir ensemble » est au cœur de ces dispositifs de par leur conception éminemment collective et souvent transdisciplinaire mais aussi de part ces compétences transversales de coopération, communication, créativité, prise d'initiative, partage qui sont inévitablement mobilisées pour arriver au bout de l'activité ensemble. Les interactions induites entre les participants (et entre les auteurs) sont les prémices de collaboration futures qui pourront se construire sur les bases développées pendant le jeu et formalisée lors du débriefing.

Notre atelier « Co-Lab » aura pour but de faire vivre aux participants (enseignants, conseillers pédagogiques, ...) l'escape game créé dans le cadre de la formation des enseignants du Pôle Louvain aux pratiques ludopédagogiques et de goûter ainsi à ces modes de relation et de travail relatives à l'« agir ensemble » qui les rassemblera le temps de l'atelier. Le jeu « La

valise ludopédagogique » pourra ensuite être questionné dans ses objectifs et déconstruit dans sa structure afin que chacun puisse se l'approprier et, éventuellement, le reproduire dans sa propre pratique de terrain. Les perspectives issues de ce dispositif pédagogique, en matière de conception, d'animation, d'institutionnalisation (Plumettaz-Sieber, 2018) et de critères d'évaluation seront abordées sur base d'une proposition de « Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique » (Motte, Vangrunderbeeck, Guisset, 2018) inspiré du modèle CEPAJe (Alvarez et Chaumette, 2017).

Le débriefing pédagogique du jeu (faisant partie intégrante du dispositif) mènera le groupe vers un feedback des participants à propos de leur expérience et des retours qu'ils peuvent en faire. Pour ce faire, la méthode des Chapeaux de Bono sera utilisée afin de passer en revue toutes les facettes du dispositif sans rester dans des considérations de surface.

A la fin de l'atelier, les participants auront vécu un escape game pédagogique et son débriefing comme méthode pédagogique “du point de vue de l'étudiant” et comme objet d'apprentissage (questionner les enjeux de conception d'un dispositif aligné, “du point de vue de l'enseignant”).

## Références bibliographiques

Motte, I., Vangrunderbeeck, P., Guisset M. (2018). Conception et animation de deux escape games pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique à l'Université : quel guide pour la scénarisation et l'évaluation ? :

<https://www.researchgate.net/publication/337113977>. Consulté le 08/11/2021

Csikszentmihalyi, M. (1975). Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play. San Francisco, CA : Jossey-Bass

Alvarez J., Chaumette, P. (2017). Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences. Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité [En ligne], Vol.36 N°2

Berthod F. (2018), Auriez-vous pensé qu'apprendre les bonnes pratiques de fabrication pouvait être fun? Validation d'un nouvel outil pédagogique. (Maîtrise universitaire d'études

avancées en pharmacie hospitalière), Université de Genève Consulté le 08/11/2021 sur [https://pharmacie.hug.ch/sites/pharmacie/files/ens/mas/diplome\\_fb.pdf](https://pharmacie.hug.ch/sites/pharmacie/files/ens/mas/diplome_fb.pdf)

Pellon, G. et al. (2008), Les cahiers du LLL – N°8 : Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ?, Presses Universitaires de Louvain