



# Concevoir et animer un escape game pédagogique

Créer des escape games pédagogiques pour dynamiser les apprentissages

**Durée** : 3 jours non consécutifs

**Public** : Formateurs, tuteurs, encadrants en entreprise et en établissements de santé

**Prérequis** : Aucun

**Méthodes pédagogiques** :

Apports théoriques, expérimentation d'escape games, ateliers de conception, co-débriefing, mise en pratique

**Modalités d'évaluation** :

Évaluation des acquis par QCM, conception et animation d'un mini escape game, auto-évaluation, formalisation d'un plan d'action

## Contexte

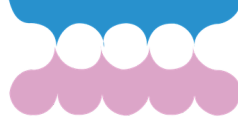
L'escape game pédagogique est une approche innovante qui transpose les codes du jeu d'évasion dans un cadre d'apprentissage. En favorisant l'engagement, la coopération et la résolution de problèmes, il permet de développer des compétences variées (analyse, communication, prise de décision) dans un cadre motivant et immersif.

Adapté à différents publics (santé, management, enseignement supérieur, formation professionnelle), il constitue un levier puissant pour diversifier les pratiques pédagogiques et renforcer l'impact des formations.

## Objectifs opérationnels

- Définir les principes et enjeux de la ludopédagogie appliquée à la formation.
- Identifier les caractéristiques et spécificités d'un escape game pédagogique.
- Concevoir un scénario d'escape game aligné avec des objectifs d'apprentissage.
- Créer des énigmes et supports adaptés (physiques et/ou numériques).
- Animer et débriefing un escape game pour en maximiser la valeur pédagogique..





## Contenu

### Découvrir et analyser l'escape game pédagogique

- Les fondements de la ludopédagogie.
- Immersion : vivre un escape game pédagogique.
- Analyse collective : leviers d'apprentissage, engagement et limites.

### Concevoir un escape game pédagogique

- Définir un scénario et un fil conducteur.
- Élaborer des énigmes et défis adaptés aux objectifs.
- Intégrer différents supports : papier, objets, numérique, plateformes interactives.
- Créer une cohérence ludique et pédagogique.

### Animer et débriefer

- Posture du formateur-animateur.
- Techniques d'animation et de gestion du temps.
- Débriefing structuré pour transformer l'expérience ludique en apprentissage.

### Mise en pratique et transfert

- Ateliers en sous-groupes : conception d'un mini escape game.
- Tests et animation entre pairs.
- Échanges de feedback.
- Élaboration d'un plan d'action pour la mise en œuvre dans son propre contexte.

## ACCESSIBILITE

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap. Les personnes en situation de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à contacter notre référent handicap afin d'étudier les possibilités d'adaptation et d'accompagnement:

**Guillaume PENET [contact@alteforma.fr](mailto:contact@alteforma.fr)**

Prix : 1190 euros/jour/groupe (hors frais de déplacement).

Nos prestations sont exonérées de TVA en application de l'article 261-4-4 du CGI.

[contact@alteforma.fr](mailto:contact@alteforma.fr)

**06 60 79 98 43**