



Concevoir et animer un Escape Game pédagogique

2 jours 13 heures

Programme de formation

Public visé

Professeurs de collège et/ou lycée.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Valoriser l'utilisation de l'escape game dans sa pratique d'enseignant
- Créer les bases d'un escape game physique à partir de la méthode de création d'FM2J
- Acquérir une méthodologie d'animation d'un escape game physique

Description / Contenu

JOUR 1 :

- L'intérêt du jeu d'évasion pour des collégiens ou des lycéens au niveau culturel, éducatif et social
- Temps de jeu : Participation à un Escape Game construit avec la méthode FM2J
- Analyses des expériences vécues : Au niveau émotionnel et structurel
- Conseils généraux pour créer et mener un Escape Game : le matériel, la posture professionnelle...
- Présentation des outils et de la méthode développée par FM2J pour créer la structure générale d'un Escape Game

JOUR 2 :

- Création des bases de votre jeu à partir de la méthode présentée et d'une trame pré-définie :
 - choix du public cible et des compétences visées
 - identification d'une thématique
 - définition du fil conducteur des différentes expériences ludiques
 - choix des supports ludiques et des objets scénographiques
 - précision des consignes
- Zoom sur le rôle de l'enseignant pendant l'animation et la supervision du temps de jeu : mise en jeu, maintien du cadre, des règles, de la sécurité, etc.





Formules allégées possibles sur une seule journée : Nous contacter

Modalités pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en groupe, découverte de ce type de jeu.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront envoyées à chaque participant à l'issue de la formation.

Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.

