



Créer et animer un Escape game

2 jours 13 heures

Programme de formation

Public visé

Professionnels et bénévoles des ludothèques.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'origine et l'intérêt des Escape Game
- Découvrir et appliquer la méthode FM2J de création d'un escape game
- Le rôle du game master

Description / Contenu

Session 1

- Le jeu d'évasion ou Escape Game, de quoi parlons nous ?
 - Origine et évolutions contemporaines des Escape Game
 - L'intérêt du jeu d'évasion pour votre public
- Le protocole de création d'un Escape Game :
 - Origine et évolutions contemporaines des Escape Game
 - Découverte d'un Escape Game construit avec la méthode FM2J : le temps de jeu est suivi d'une analyse des différents aspects de l'expérience vécue tant au niveau de la structuration du jeu que des émotions ressenties.
- Les étapes de création de l'Escape Game :
 - Le lieu de l'Escape Game
 - Les objectifs
 - Le public : âge et compétences des joueurs
 - Les bases du Story Telling : le contexte, l'histoire et les personnages
 - Le choix des supports ludiques et des objets scénographiques

Session 2

- La création de l'escape Game :
 - A partir de la méthode FM2J et du protocole de création, les participants répartis par groupe devront poser les bases de leur Escape Game.





- Le rôle du Game Master:
 - La mise en jeu des participants afin de les immerger dans l'univers du jeu et l'explication des règles du jeu
 - Garant du cadre du jeu, du respect des règles de jeu et des consignes de sécurité

Modalités pédagogiques

Apports théoriques; échanges entre participants; ateliers.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.

Modalités d'évaluation et de suivi

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

