
Sommaire

5	Préface
9	Introduction

PARTIE 1

11 FONDEMENTS THÉORIQUES

13	UN JEU D'ÉVASION : QU'EST-CE QUE C'EST ?
14	L' <i>escape room</i> : rétrospective socio-historique d'un nouveau loisir
16	Entrer et sortir d'un <i>serious escape game</i>
19	Une approche par décorrélation du pré-design
21	Vers une expérience holistique

23 JEUX D'ÉVASION PÉDAGOGIQUES

24	Le jeu d'évasion pour apprendre et motiver
27	Le jeu d'évasion au service des apprentissages
30	L' <i>escape game</i> pédagogique : une activité d'apprentissage créative

33 MÉTHODE

34	Les types de jeux d'évasion pédagogiques
35	La mécanique de l' <i>escape game</i> : une machine à huiler
40	Les éléments clés de la conception d'un jeu d'évasion pédagogique
47	Comment concevoir un jeu d'évasion pour les élèves et par les élèves
54	Ce qui se passe dans un <i>serious escape game</i> ...
56	Formation des personnels enseignants et éducatifs : le jeu d'évasion formatif
59	Un outil pour construire un <i>escape game</i> : les mécanicartes <i>escape</i>

67 EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE

69 COLLÈGE

- 70 Français : *Antigone*
75 Physique-chimie : *Le Piège des profondeurs*
80 Langues : *Sherlocked Holmes*
84 Histoire-géographie : *Résistance*
88 Éducation musicale : *Rencontres du IV^e type*
92 CDI : *We've been hacked*
95 FLE : *Nohi*
-

99 LYCÉE

- 100 Français : *Les Lettres persanes*
103 Maths : *Escape game mathématiques*
106 SVT : *2050 : Rien ne va plus pour les cellules eucaryotes !*
110 Espagnol : *La Casa de papel*
115 Allemand : *À la recherche des lieux de stage en Allemagne*
118 Interlangues : *Libérez les langues*
122 Français et information-documentation : *Sherlock Holmes*
-

129 FORMATION

- 130 *HackÉ*
134 *Numystère*
137 *Élément@ire mon cher Watson*
141 *À la recherche de la recette pédagogique magique*
144 *Cognitio*
-

- 149 Glossaire
152 Bibliographie
155 Sitographie
156 Les auteurs