

# Partie 2 - B1.1

## Les choses à faire et à ne pas faire dans les techniques de narration pour les Escape Room



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# Activité des cartes “Flash”

*“Ce qu'il faut faire et ne pas faire lors de la création de narrations pour les salles d'évasion (escape rooms)?”*



# Instructions

1. Les participants doivent être répartis en équipes de 2 à 4 personnes.
2. Fournissez à chaque équipe un ensemble de cartes flash et une carte avec les « à faire » et les « à ne pas faire ». Pour ce faire, vous devez imprimer et rogner toutes les cartes flash et le conseil autant de fois que les groupes d'équipes.
3. Demandez à chaque équipe de discuter de chaque carte flash si elle doit être placée sur la partie « » et « O » du tableau et pourquoi.
4. Après que toutes les équipes ont placé toutes leurs flashcards à chacune des deux catégories leur demander de partager leurs résultats avec l'ensemble du groupe avec leurs explications et d'encourager la discussion.

# Réponses correctes :

A faire :

- DE DÉMÊLER LENTEMENT LES INFORMATIONS SUR L'HISTOIRE À TRAVERS LES DÉFIS
- RELIER CHAQUE ACTIVITÉ ET ACTION DU JOUEUR À L'HISTOIRE GÉNÉRALE
- FOURNIR DES DÉFIS QUI RELIENT LE JOUEUR AU CONTEXTE DU JEU
- CRÉER UNE INTRIGUE QUI FERA FAIRE AU JOUEUR DES CHOSES QU'IL NE POURRA JAMAIS FAIRE
- DEMANDER AVANT DE CONCEVOIR UN DÉFI POURQUOI CELA EXISTERAIT-IL ?
- ÉQUILIBRER LE RÉCIT ET LE SENS DU JEU
- PERMETTRE AUX JOUEURS DE DECOUVRIR L'HISTOIRE À TRAVERS L'EXPLORATION

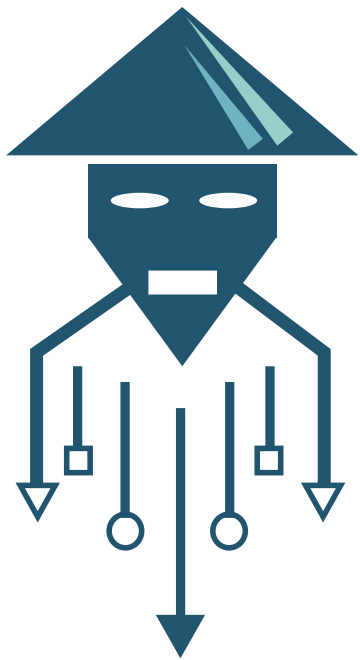
# Réponses correctes :



NEET SYSTEM

Ne pas faire :

- FOURNIR UN LONG HISTORIQUE DÉTAILLÉ
- CACHER DES INDICES SUR LES PROCESSUS DE RÉFLEXION PENDANT QUE LE JOUEUR TENTE DE RÉSOUDRE UN PUZZLE
- FOURNIR DES DÉFIS QUI REPRÉSENTENT DES OBSTACLES À LA VICTOIRE, QUEL QUE SOIT LEUR BUT
- **CRÉER UNE INTRIGUE QUI NE FERA DU JOUEUR QUE QUELQU'UN QU'IL POURRA ÊTRE À L'AVENIR ET AVEC QUI IL POURRA S'IDENTIFIER**
- CONCEVOIR UN DÉFI QUI N'EST PAS LIÉ AU DÉFI PRÉCÉDENT
- **CRÉER UN ENGAGEMENT PROFOND DU JOUEUR AU MILIEU DU JEU**
- **FOURNIR UNE HISTOIRE APPROFONDIE POUR ENGAGER LE JOUEUR DANS LE JEU**



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

