

B1.2

Création d'énigmes
significatives des salles
d'évasion
(Escape room)



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Travaillez par paires afin de répondre aux exercices suivants.

Création d'énigmes significatifs

Une salle d'évasion peut être composée d'une série d'énigmes. Ces énigmes sont généralement présentées dans l'ordre. L'apparence séquentielle des énigmes dans les salles d'évasion est souvent plus facile à concevoir et a de nombreux avantages en ce qui concerne l'expérience du joueur. Plus précisément, un avantage est qu'il nécessite moins d'orientation, ce qui rend plus simple pour les élèves de progresser tandis qu'un autre avantage est qu'il permet aux éducateurs de suivre l'activité des joueurs d'une manière plus simple et précise puisque les progrès et les performances de tous les élèves peuvent être mesurés plus facilement (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019). Lors de la création de chaque énigme, les concepteurs de jeux doivent soigneusement connecter l'énigme au thème de la salle et de fournir des informations afin d'être compréhensible par les joueurs dans le contexte de la configuration du jeu. À la base, une énigme de salle d'évasion utilise une boucle de jeu simple:

1. Un défi à surmonter
2. Une solution (peut être dissimulée)
3. Une récompense pour surmonter le défi (Wiemker, Elumir & Clare, 2015).

Votre tâche est de décider si le défi de la salle d'évasion NEET-SYSTEM suivant sous le titre « ABANDONNED SHIP » (bateau abandonné), qui porte sur les compétences de sensibilisation culturelle, est significatif selon ce qui précède.

Le contenu de cet escape room est en anglais.

Il est conseillé d'abord de lire attentivement l'intrigue et d'examiner les énigmes, puis de poursuivre les activités.

NEET
SYSTEM

CULTURAL AWARENESS - INTRODUCTORY LEVEL

INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP



Next

INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP

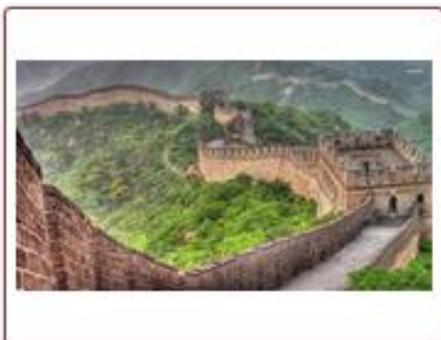
We are on a journey with a sailboat through the Mediterranean Sea. One of the attractions on our cruise is an abandoned ship that was used for the transport of convicts until recently. Our guide convinced us that it is perfectly safe to visit the ship. We enter the ship, specifically the room in which the guards were having their break, but suddenly the wind slams the door which we entered through. The doors are locked and we can not go backwards. On the other side of the room we see another door, and by each of it's sides we see 2 flags on the wall – the Chinese flag and the Mexican flag. We examine the flags and we notice that there are two small pictures behind them that can be pressed. Which ones should we press?

Back

Next

CHOOSE THE CORRECT IMAGE

Behind the Chinese flag we can see four pictures. Which one will you press? *



Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

Back

Next

Pour la mauvaise réponse, le joueur obtient:

WRONG ANSWER

HINT: Think about the most famous Chinese monument, the one that can be seen from space!

Back

Next

Pour la bonne réponse, le joueur obtient :

CORRECT ANSWER

After you pressed the picture on which you saw The Great Wall of China you could hear the mechanism of the door working. The other pictures were those of Taj Mahal in India, Angkor Wat in Cambodia, and Machu Picchu in Peru. Now let's check out the next flag and the pictures behind it.



Back Next

SYSTEM

L'HISTOIRE CONTINUE AU PROCHAIN DÉFI

CHOOSE THE CORRECT IMAGE

On the left side of the door a Mexican flag is hanging. When we look behind it we can see the following pictures. Which one do you press? *



Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

Back
Next

Pour la mauvaise réponse, le joueur obtient:

WRONG ANSWER

HINT: It is a spicy food served in tortillas and is typical for Mexico.

Back
Next

Pour la bonne réponse, le joueur obtient :

CONGRATULATIONS!

Today you've gained a Learning Badge at Level 1!

The door opened and you can continue to the next room! You have completed the Introductory level of our Escape Room!

Back

Submit



NEET

SYSTEM

Activité 1 : Veuillez remplir le tableau ci-dessous avec les informations demandées, puis donner votre avis.

Y a-t-il un défi à surmonter ?	
Y a-t-il une solution?	
Y a-t-il une récompense pour surmonter le défi?	
Quelle est votre opinion : "<i>Ces défis de salle d'évasion sont-ils significatifs</i>"? (veuillez fournir des explications)	

Activité 2: Afin de créer des énigmes significatives, les concepteurs doivent prendre en compte les critères d'un énigme. Si un concepteur répond oui à toutes les questions ci-dessous, il / elle a probablement créé une bonne énigme. Votre tâche est de décider si les critères suivants sont pris en compte pour cet Escape Room en particulier.

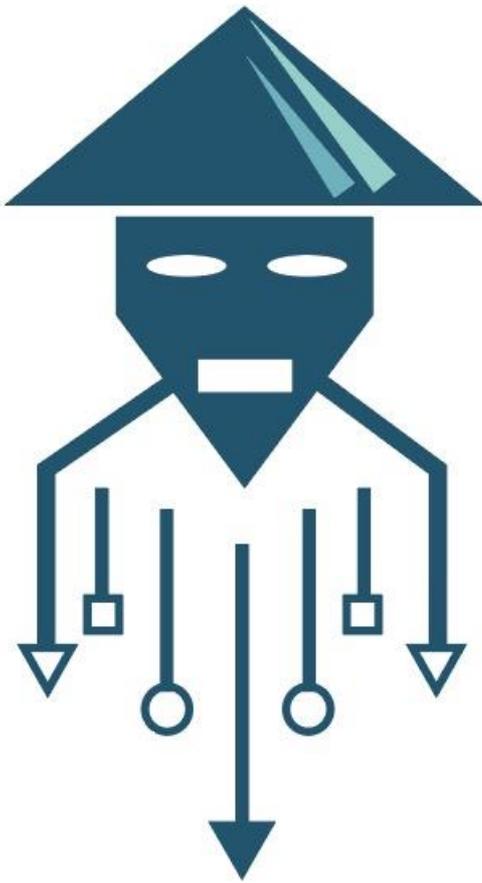
L'énigme est-elle intégrée dans le scénario ?

Les indices de l'énigme sont-ils logiques ?

Peut-on résoudre l'énigme à l'aide des informations fournies?

Est-ce que l'énigme ajoute à l'atmosphère de l'intrigue Escape Room?

© 2017 NEET SYSTEM



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