



## La création d'un Escape Game dans votre structure (distanciel)

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Bibliothécaires, animateurs, ludothécaires.

### Pré-requis

Aucun

### Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'origine et l'intérêt des escape games
- Découvrir et appliquer la méthode de création d'un escape game par FM2J

### Description / Contenu

- L'origine et l'évolution des escape games
- L'intérêt du jeu d'évasion : au niveau culturel, éducatif, social et thérapeutique
- Comprendre le rôle clé du Game master
- La méthode FM2J pour créer la structure d'un Escape Game
- Poser les bases d'un projet de jeu :
  - Choix du public cible
  - Définir une thématique
  - Définir un fil conducteur autour de différentes expériences ludiques
  - Choisir les supports ludiques et les objets scénographiques
  - Définir l'ensemble des consignes

### Modalités pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en groupe

### 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.



