

Médiathèque départementale de Seine-et-Marne

ACTUALITÉS, AFFINITÉS SÉLECTIVES

LES JEUX D'ÉVASION , RETOUR SUR UNE FORMATION TONIQUE !



Formidable outil d'émulation pour les équipes, moment de partage avec les publics, l'escape game n'a plus de secrets pour les heureux participants au stage que nous avons organisé en janvier dernier.



Créé le: 8/02/2023

Une vision ludique de la bibliothèque



Accessoires pour les énigmes

Ces derniers temps, de nombreuses bibliothèques se lancent dans l'acquisition de jeux de société, dans la mise en place de murder parties ou autres escape games.

Cet élan témoigne du besoin pour les bibliothèques, après les séquelles du covid sur la fréquentation, de renouer avec les publics au travers d'activités ludiques où l'échange et l'interaction sont les maîtres mots.

Pour les équipes des bibliothèques, créer un jeu d'évasion permet de fédérer, chacun pouvant apporter sa

pièce à l'édifice selon sa sensibilité et ses savoirs : création du scénario, des énigmes, soin porté à l'ambiance (objets chinés, musiques trouvées pour coller au thème de l'escape game).

D'autre part, pour vérifier l'efficacité du scénario, il faut jouer soi-même, échanger, communiquer sur ce qui a marché ou non pour perfectionner le tout, bref, parfois, ce genre d'exercice permet de découvrir ses collègues sous un nouveau jour.

Méthodologie

Il serait vain de tenter de synthétiser ici la somme prodigieuse de contenus déployée par l'intervenant du jour, Guillaume Marza, affilié au Cabinet Fabienne Aumont.

Guillaume travaille à la Bibliothèque départementale de l'Hérault et, en tant que passionné de jeux en général, il a su transmettre son enthousiasme, sa fougue mais aussi un socle commun pour éviter les pièges inhérents à la conception d'un jeu d'évasion.

Les étapes indispensables à la création d'un jeu d'évasion :

- > cerner le public et le nombre de joueurs,
- > définir ses objectifs,
- > définir l'environnement du jeu et les diverses contraintes,
- > rédiger le thème,
- > esquisser un scénario
- > ... (pour le reste, il fallait être là !)

Jouer, tenter, rater, peaufiner



D'autres accessoires pour les énigmes

Une fois cette méthodologie acquise, les stagiaires se sont vite divisés en deux groupes, chacun ayant tiré au sort un scénario de départ déjà défini par l'intervenant.

Chaque groupe a expérimenté ce qu'il faut d'imagination, de discipline, de confiance en l'autre, de lâcher prise aussi pour concevoir un jeu d'évasion à plusieurs.

L'après-midi, chaque groupe a pu tester le scénario de l'autre pour tenter de déjouer les énigmes.

Le résultat a été surprenant pour les deux. On imagine parfois qu'une énigme sera rapidement résolue alors que les participants peinent dessus.

A l'inverse, on croit avoir tout prévu dans les moindres détails et finalement la conclusion de l'intrigue est trouvée dans les premières minutes, au moment de réunir les indices.

Car réaliser un escape game, c'est accepter l'inattendu, accepter des logiques différentes à la sienne, se laisser surprendre par les autres. N'est-ce pas le sel de la vie ?

POUR ALLER PLUS LOIN

- > [Lux in Tenebris, exposition interactive prêtée sur projet](#)
- > [Cabinet Fabienne Aumont : catalogue de formation \(https://www.fabienneaumont.com/catalogue-de-formation/\)](https://www.fabienneaumont.com/catalogue-de-formation/)