

C O N C E V O I R    U N  
E S C A P E    G A M E    D A N S  
U N E    B I B L I O T H È Q U E

De nombreux atouts parlent en faveur de l'organisation d'un tel événement :

- Promouvoir la bibliothèque sous une forme décalée et ludique, entre la communication et l'animation.
- Montrer que la bibliothèque n'est pas qu'un silo de documents, mais un lieu de vie qui véhicule un imaginaire.
- Proposer une expérience qui permet de créer du lien entre bibliothécaires et lecteurs.

Il s'agit de valoriser votre bibliothèque en s'amusant !

**1    T H E M E    E T    S C É N A R I O**

- Choisir un thème (et un titre).
- Ecrire le scénario global.
  - Pourquoi les joueurs se retrouvent-ils enfermés ?
  - Que vont-ils devoir chercher ?
  - Que leur arrive-t-il s'ils ne parviennent pas à s'échapper ?
  - Quel est l'élément déclencheur de l'escape game ?
  - Comment s'organise la fin de l'escape game ?



**2   O R G A N I S A T I O N**

- Type de trame.
- Nombre de joueurs.
- Durée.
- Lieu.
- Matériel à disposition.

**3   P L A N   D E   J E U**

- Choix des énigmes (numérique, objets, codes, puzzle...).
- Définition des aides (« coups de pouce »).
- Organisation des énigmes entre elles (Plan du jeu).



**PLAN DU JEU**

## 4 PHASE DE DÉBAT

- Chaque équipe présente le plan du jeu au formateur.
- Phase d'échange critique / constructif (10 minutes par groupe).



## 5 PRISE EN COMPTE DES REMARQUES

- Proposer des modifications possibles suite aux échanges.



**6    P R O D U C T I O N    /**  
**F A B R I C A T I O N**

- Concevoir les énigmes.
- Supports numériques et en ligne : codes, 360°, programmation, réalité augmentée...
- Produire les coups de pouce.
- Réaliser une checklist.
- Réaliser, le cas échéant, une capsule vidéo pour le lancement de l'intrigue et/ou pour la situation finale.



- Impression des documents.
- Fabrication des puzzles, plastification des documents.
- Fabrication des coffres, des malles, livre creux...
- Fabrication des éléments du décor.

**7    M I S E    E N    P L A C E**

- Mettre en place l'escape game.

**8    T E S T E R**

- Faire tester l'escape game par des personnes n'ayant pas participé au projet.

**9    D E B R I E F I N G**

- Faire le bilan.  
Que faut-il conserver ?  
Que faut-il améliorer ?  
Que faut-il retirer ?

**10    M O D I F I C A T I O N S**

- Apporter les améliorations nécessaires.

