



III. COMMENT ÉCRIRE UN BON SYNOPSIS D'ESCAPE ROOM.

Lorsque la tâche consistant à rédiger un synopsis d'ER STEAM est apparue sur le programme, il s'agissait d'un test difficile pour la plupart des partenaires du projet STEAM. Les participants ont reçu un exemple, un modèle et une présentation Zoom, qui leur ont servi de guide. Cependant, les conseils ne sont pas apparus comme des instructions prêtes à être suivies, car l'écriture d'un synopsis d'Escape Room est loin d'être un processus facile à suivre étape par étape, car il est plutôt exigeant en termes d'idées et de connaissances. Le processus est tellement créatif que l'on pourrait utiliser le mot "création" plutôt que "rédaction d'un synopsis". Ce court article traite des astuces et des conseils pour faciliter le processus. Ainsi, pour commencer à créer un synopsis d'ER inspirant et captivant, vous devrez connaître les **personnages** potentiels de la salle, les **sujets** STEAM et être, sinon un écrivain, du moins un bon lecteur pour créer une intrigue, un rebondissement et un point culminant pour **l'évasion**.

Tout d'abord, essayez de visualiser le ou les personnages que vous avez choisis, pour lesquels vous devrez peut-être faire quelques **recherches**. L'idéal serait de connaître non seulement le lien du personnage avec les STEAM, mais aussi ses **habitudes, ses traits et ses caractéristiques, son apparence et ses loisirs**. Même si vous n'utiliserez pas toutes ces informations pour votre personnage, il sera plus facile de penser à une situation d'évasion plus naturelle pour le ou les héros concrets. Rosalind Franklin, une femme sombre de DNK... Pourquoi sombre ? La plupart de ses photos disponibles la représentent en noir et elle passait la plupart de ses heures de travail dans le laboratoire à travailler sur des films dans l'obscurité... De plus, l'histoire mystérieuse de la célèbre photo volée fait de cette histoire une parfaite histoire d'évasion criminelle. En règle générale, les personnes célèbres, tout au long de l'histoire, donnent des histoires exceptionnelles et inspirantes à utiliser dans les Escape Rooms.

Deuxièmement, un **sujet/thème** STEAM doit être utilisé pour ajouter une **valeur éducative** à la méthode. La majorité des personnages utilisés dans le projet STEAMER et les Escape Rooms représentaient un ou plusieurs sujets STEAM, car ils étaient étroitement liés aux STEAM. Même si, dans la plupart des cas, les sujets à utiliser sont évidents et prévisibles, il est toujours possible de déformer et de modifier les sujets et de placer les personnages dans des contextes et des situations inhabituels pour eux. En fait, tout dépend du niveau et des besoins des matières et des plans d'enseignement de STEAM.

Enfin, et c'est peut-être le plus important (et peut-être le plus difficile !), il faut **trouver la raison d'être de devoir s'évader dans un certain temps limité**. C'est ici que toute votre imagination et votre expérience en matière d'écriture, de lecture et de visionnage de films seront essentielles. Une bombe à retardement est un outil incontournable, mais peut-être pas dans les temps anciens et pas si souvent ! Les histoires/films/actualités criminelles peuvent vous donner beaucoup d'idées. La littérature, les classiques, les légendes, les détectives - c'est l'une des meilleures sources pour inventer un synopsis. Si ce n'est pas suffisant, mélangez toutes les sources. Par exemple, mettez votre héros STEAM dans les chaussures de Robinson Crusoé et "donnez" l'horaire du bateau qui passe par la côte... Pas possible de le faire en 60 minutes ? Mettez le tout sur une autre planète, où un jour est égal à une minute terrestre (extrait d'Interstellar, 2014). En outre, ce n'est pas compliqué et pas si grave "de tricher" un peu en s'inspirant du synopsis d'un film ou d'un livre sur le grand Internet. Prenons Albert Einstein, le représentant le plus populaire des STEM. Alors faites une recherche sur Google : Synopsis de film : Albert Einstein. Vous y trouverez un film, une brève description et quelques idées pour une évasion parfaite. Cette méthode peut s'avérer utile pour créer/inventer/écrire un synopsis d'urgence lorsque le temps manque pour effectuer une recherche méticuleuse, et comme outil facultatif pour disposer d'un grand nombre d'idées prêtes à être utilisées.

Il est important de comprendre que personne n'attend de vous un nouveau thriller, mais simplement une histoire captivante que vos élèves pourront suivre, jouer, apprendre et... **se souvenir de la leçon enseignée, de l'histoire, du personnage et de leur influence sur les STEAM**.