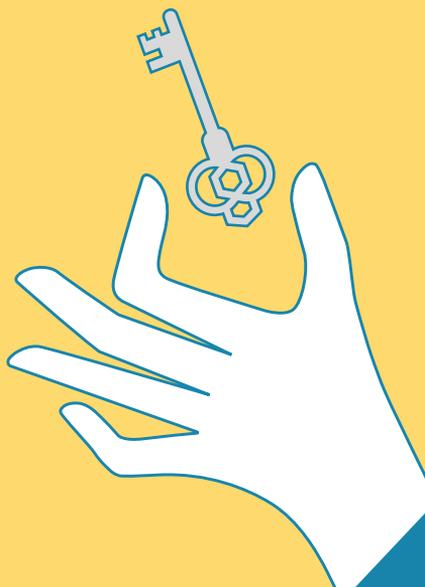




Livret 1

Découvrir l'escape game pédagogique **Sauvons la diversité**

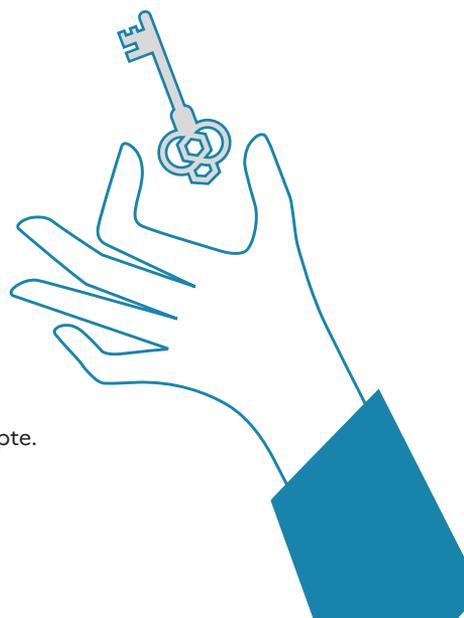
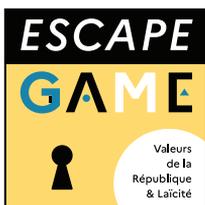


Illustrations : Astrid Scaramus, graphisme Vanessa Dupuy © Réseau Canopé, 2021.



Livret 1

Découvrir l'échape game pédagogique
Sauvons la diversité



Avant de jouer, tous les éléments à prendre en compte.

Édito du préfet

Engager toute la société autour du principe républicain et universel de laïcité est un enjeu fort et fédérateur.

Cet escape game pédagogique *Sauvons la diversité*, conçu en 2021, répond à un besoin de ressources et d'actions exprimé par les acteurs de terrain et laisse entrevoir un grand potentiel pédagogique à destination de la jeunesse.

Cette initiative locale et remarquable a été soutenue financièrement par la Préfecture de l'Ardèche, la Caisse d'allocations familiales et le Conseil départemental.

Fruit d'un partenariat avec la ville du Teil et les acteurs de la Politique de la ville, ce jeu contribue à faire vivre la laïcité de manière ludique et innovante.

Accueillir cet escape game sur notre territoire, c'est contribuer à défendre les valeurs de la République : Liberté, Égalité, Fraternité.



Le préfet,
Thierry DEVIMEUX

Le mot de l'IA-DASEN de l'Ardèche

L'éducation nationale au travers du remarquable engagement de ses enseignants s'attache, au-delà, de son rôle de transmission, à favoriser l'appropriation des valeurs de la république et de les faire vivre. Parce qu'elle se mobilise tous les jours, au côté de ses partenaires pour la transmission des valeurs de liberté, d'égalité, de fraternité et de laïcité et qu'elle lutte contre toutes les formes de discriminations, elle constitue le ciment de la nation et de l'idée républicaine.

Porté par la politique de la ville, le travail engagé autour de ce projet ambitieux, innovant et construit à partir des problématiques identifiées sur le terrain a permis à tous les adultes intervenant sur le temps de l'enfant de se mobiliser autour du bien commun que constituent nos valeurs. Enseignants, conseillers pédagogiques, animateurs du secteurs associatifs, adultes relais, médiateurs se sont retrouvés pour porter haut et fort les valeurs humanistes qui fondent notre société.

Cet escape game souligne une fois de plus la qualité du partenariat qui lie les services de l'État, le Réseau Canopé et les collectivités. Il témoigne de la mobilisation sans faille de tous les acteurs pour affermir la défense des valeurs à l'école et en dehors et permettre l'exercice de nos libertés, de notre principe d'égalité et de laïcité au service de notre projet de société.



Inspecteur d'Académie – Directeur
Académique des Services de l'Éducation
Nationale de l'Ardèche, Patrice GROS

Partenaires & démarche

La particularité de cet escape game (jeu d'évasion) réside dans sa démarche de création qui a mobilisé des partenaires multiples :

- services de l'État : Politique de la ville, Éducation nationale, Service départemental jeunesse, engagement, sports ;
- service éducation de la ville de Le Teil (adultes relais, Programme de Réussite Éducative PRE...);
- acteurs associatifs : centre social Les Clefs, association Médiacom, Fédération des Œuvres Laïques de l'Ardèche.

Cette initiative, accompagnée par Réseau Canopé, est née des difficultés rencontrées par les acteurs de terrain pour aborder le thème de la laïcité auprès de la jeunesse.

Un temps de réflexion, de formation et de recueil des principales problématiques a permis de construire en amont un discours commun au sein de l'équipe de création du jeu et de concevoir un scénario au plus près de la réalité des besoins.

Déconstruire les préjugés et ancrer les valeurs de la République et la laïcité (VRL) sont au cœur de la mécanique de cet escape game.



Un escape game pédagogique, pour quoi faire ?

L'escape game pédagogique est une adaptation d'un jeu grand public à un contexte pédagogique et éducatif.

Un escape game de ce type est construit en fonction d'objectifs pédagogiques au service des compétences des élèves. Sur le plan transversal, l'escape game est un bon outil pour développer les compétences dites « du XXI^e siècle », notamment la créativité, l'innovation, la pensée critique, la résolution de problèmes, la communication et la collaboration.



L'escape game

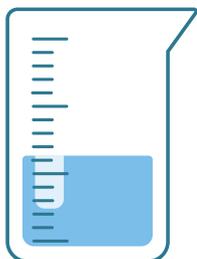
Sauvons la Diversité

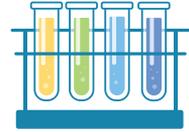
Le scénario de l'escape game *Sauvons la Diversité*

Un groupe de jeunes est appelé à mettre fin aux agissements d'un dangereux savant dont le projet est d'uniformiser le monde. Emménés dans une quête pour découvrir la formule du vaccin qui permettra de redonner leur liberté aux individus, les joueurs devront déjouer les plans diaboliques de ce savant et redonner couleurs et saveurs au monde qui les entoure.

Carte d'identité de l'escape game *Sauvons la diversité*

Cet escape Game pédagogique propose une immersion dans une fiction assez éloignée du quotidien des jeunes. Dans un temps limité, les joueurs sont invités à coopérer pour résoudre des énigmes liées à la recherche d'un vaccin. Les aspects ludiques, le caractère immersif et la dimension coopérative favorisent l'implication et la réflexion des joueurs. La coopération se fait au sein du groupe. À la suite du jeu, une phase de débriefing est nécessaire pour revenir sur des notions soulevées par le jeu et pour structurer les connaissances autour des valeurs de la République et de la laïcité (VRL).





| | |
|----------------------------|---|
| Publics cibles | Jeunes entre 8 et 11 ans |
| Nombre de joueurs | 5 joueurs maxi par session de jeu |
| Durée | 60 min (45 min de jeu et 15 min de débriefing). |
| Lieu | Une salle fermée à clé. La salle sera équipée de tables (4 petites ou 2 grandes) chaises (au moins 1). Des étagères et autres mobiliers de rangement, s'ils sont vidés, peuvent rester en place et être utilisés dans le décor. Devant la salle, une zone de type, couloir ou SAS, doit permettre d'installer la 1 ^{ère} phase de jeu. |
| Encadrement | 1 animateur par session. |
| Matériel | Voir Livret 2 |
| Objectifs | <ul style="list-style-type: none">- Acquérir des connaissances sur les VRL- Débattre- Collaborer et coopérer |
| Points de vigilance | <ul style="list-style-type: none">- Avoir suivi une formation VRL de deux jours.- Prévoir un temps de prise en main suffisant pour l'adulte-animateur du jeu avant de mener une session.- Pour atteindre les objectifs, le jeu seul ne suffit pas, il est indispensable de prévoir une phase de débriefing et d'exploitation pédagogique.- Une salle fermant à clé. Utiliser les locaux d'un établissement recevant du public (ERP). |

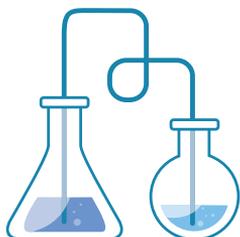
Description du kit *Sauvons la diversité*

- 3 livrets d'accompagnement du jeu,
- 1 malle avec du matériel (cf. livret 2),
- 1 tablette,
- 1 carton à dessin avec des affiches pour les décors.

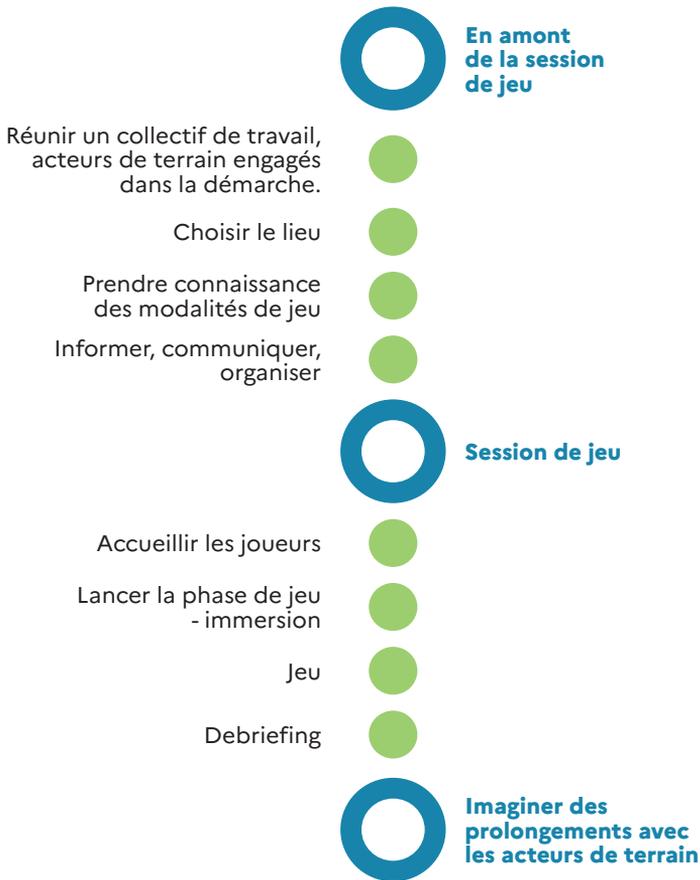
Quelques remarques utiles avant de commencer

L'activité que vous vous apprêtez à faire vivre à des jeunes n'est pas sans risque (matériels, espaces, manipulations...) et certains points doivent être précisés avant le démarrage du jeu (voir livret 2) :

- Il s'agit avant tout d'un jeu d'équipe où l'observation, la fouille, la manipulation, le partage sont essentiels à la réussite de l'expérience.
- Le matériel et les décors sont fragiles. Ils doivent donc être manipulés avec soin et attention.
- La force n'est pas utile pour résoudre les énigmes : c'est par la parole que les joueurs pourront résoudre efficacement les énigmes, la communication est primordiale.



Mettre en place l'escape game sur ma commune



Remerciements

A l'initiative du projet

- Sihème BOUMRAH, déléguée du Préfet à la Politique de la ville, Ardèche
- Claire CHEVALIER, conseillère d'éducation populaire et de jeunesse, formatrice VRL F1
- Nathalie GRIMOUD, directrice service culture et développement social, Le Teil

Formation Valeurs de la République et laïcité

- Antoine COCHET, secrétaire général Fédération des Œuvres Laïques de l'Ardèche, formateur VRL F2

Accompagnement à la création

- Corinne LARCHER, coordinatrice innovation, Réseau Canopé, DT Auvergne Rhône Alpes
- Christelle RIVAL, médiatrice ressources et services, Réseau Canopé, Auvergne Rhône Alpes

Equipe de création du jeu

- Audrey ADEN OKIE, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Nathalie ARNAUD, directrice périscolaire, association Mediacom, Le Teil
- Farès BERHAIL, référent PRE, ville de Le Teil
- Nadège BODY, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Sandrine BOUAZZA, conseillère pédagogique, circonscription du Teil
- Valérie GERVAIS, directrice des services Sport et Éducation, ville de Le Teil
- Sylvie GIACOMELLI, directrice périscolaire, ville de Le Teil
- Cathia HERNANDEZ, responsable Enfance, centre social Les Clefs, Le Teil
- Gwenaëlle LE PAGE, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Arafa MBAE, adulte relais, quartiers cœur de ville, Le Teil
- Lucie RIPOLLES, responsable Jeunesse, centre social Les Clefs, Le Teil

