

UN « ESCAPE GAME » POUR DÉCOUVRIR LES ALTERNATIVES

Téléchargez le matériel à découper et les solutions du jeu :

www.omdm.be/escapegame

C'EST QUOI UN ESCAPE GAME?

Un groupe de participants se retrouve enfermé dans une salle et doit résoudre des énigmes pour en sortir dans un temps donné! En général, il reçoit des éléments et doit de lui-même deviner ce qu'il doit en faire pour réussir les épreuves. Peu de consignes sont données. Suspens et travail d'équipe!

POUR QUI ?

5 à 25 élèves de plus de 12 ans.

LE SCÉNARIO DU JEU :

Des experts et hommes d'états sont réunis pour trouver une solution à la crise alimentaire mondiale. Le groupe restera enfermé dans la classe jusqu'au moment où il a trouvé des solutions. La porte s'ouvrira ensuite pour une grande conférence de presse devant la population mondiale...

MATÉRIEL À PRÉVOIR:

Plusieurs papiers et petites cartes à prédécouper.
A télécharger sur www.omdm.be/escapegame
De la ficelle et des ciseaux.
Un ordinateur relié à internet (et idéalement un projecteur pour que tout le groupe puisse voir l'écran de l'ordinateur) ou les documents de la variante sur internet à imprimer sur www.omdm.be/escapegame).

« MESDAMES, MESSIEURS,
Cette réunion au sommet est l'ultime tentative pour sauver la planète. Notre système alimentaire implose. Vous êtes ici, chefs d'Etats et experts pour trouver enfin une solution ! Tous les indicateurs sont dans le rouge ! Pollution , pauvreté, malnutrition, épuisement des ressources, changement climatique, toute puissance des multinationales et de l'agro-industrie...

Le monde entier attend de vous une révolution alimentaire ! Nous vous avons enfermés pendant 50 minutes dans cette salle afin qu'ensemble, vous trouviez des solutions pour nourrir le monde sans détruire la planète. A la fin de ces 50 minutes, vous devrez présenter vos idées devant les caméras du monde entier. »



QUAND ET OÙ ?

Le jeu dure environ 50' minutes. l'idéal est de prévoir un temps de débriefing de 20' à 40' ensuite. Le jeu peut se faire dans une (grande) classe avec une connexion internet (ou sans connexion voir variante du jeu à télécharger sur www.omdm.be/escapegame).

MATÉRIEL OPTIONNEL POUR L'AMBIANCE :

De la musique de fond stressante.
Un minuteur visible pendant le jeu.
Des déguisements : cravates, costumes, ...
Des éléments de décor : affiches, coupures de journaux, graphismes sur le thème de la crise alimentaire mondiale, du réchauffement climatique, boissons et biscuits, ...

RÔLE DE(S) L'ANIMATEUR-TRICE(S)

EN TANT QU'ANIMATEUR VOUS DEVREZ :

- Bien connaître le jeu ! (Ne pas hésiter à le tester avant).
- Avoir préparé la salle sans oublier aucun matériel pour le jeu.
- Mettre le groupe dans l'ambiance, bien expliquer le scénario du jeu.
- Motiver le groupe! Aider le groupe si besoin sans donner trop d'indices. Les participants doivent comprendre par eux-mêmes ce qu'il faut faire. Il est normal qu'ils cherchent, qu'ils testent plusieurs solutions...
- Faire un débriefing après le jeu. Sinon les participants ne retiendront que l'aspect ludique.



PRÉPARATION DE LA SALLE DE CLASSE

- Installer une zone (cercle de chaises) pour regrouper les participants. S'il y a plus de 8 participants, prévoyez de « dédoubler » le jeu et faites plusieurs cercles de chaises (un par groupe de max. 8 pers.).
- Installer un ordinateur et projecteur
- Faire un cercle de chaise au milieu de la pièce
- Cacher les papiers nécessaires au jeu. Les participants devront un peu chercher.
- Installer les éléments de décor.

DÉROULEMENT DE L'ESCAPE GAME

PREMIÈRE PARTIE : FAIRE LE TOUR DU PROBLÈME ± 15 MIN

Les participants sont entassés à l'intérieur d'un cercle de chaises au centre de la pièce. Ils ne pourront sortir du cercle qu'une fois la première partie terminée. L'animateur explique en deux mots ce qu'est un Escape Game (il est encore temps d'aller

aux toilettes !) et lit le texte d'introduction page 1 : « Mesdames, Messieurs... ». Il enclenche ensuite le minuteur de 50', ferme la porte de la classe mais reste avec le groupe pour aider si besoin.

MATÉRIEL

cartons (partie 1)
prédécoupés, ficelle,
ciseaux, ordinateur,
chaises

De la corde, des ciseaux et des cartons prédécoupés sont disposés un peu partout à l'intérieur du cercle de chaise. Les participants doivent deviner qu'ils doivent relier entre eux ces éléments/cartons et mettre à jour le problème planétaire. Ils peuvent utiliser la ficelle ou non pour assembler les cartons et former un grand schéma par terre. (voir les solutions de l'Escape Game). Un ordinateur allumé est disponible sur une chaise ou une table près des participants. La page affichée propose trois champs

de formulaire à remplir. Les codes à y indiquer sont les chiffres et lettres qui se trouvent sur les cartons prédécoupés lorsqu'ils sont placés correctement par les participants (voir solutions de l'Escape Game).

Une fois le bon code entré. Les participants accèdent à une nouvelle page internet et l'animateur ouvre le cercle de chaise. Les participants peuvent maintenant se déplacer dans toute la salle.

DEUXIÈME PARTIE : DES ALTERNATIVES ALIMENTAIRES ± 30 MIN

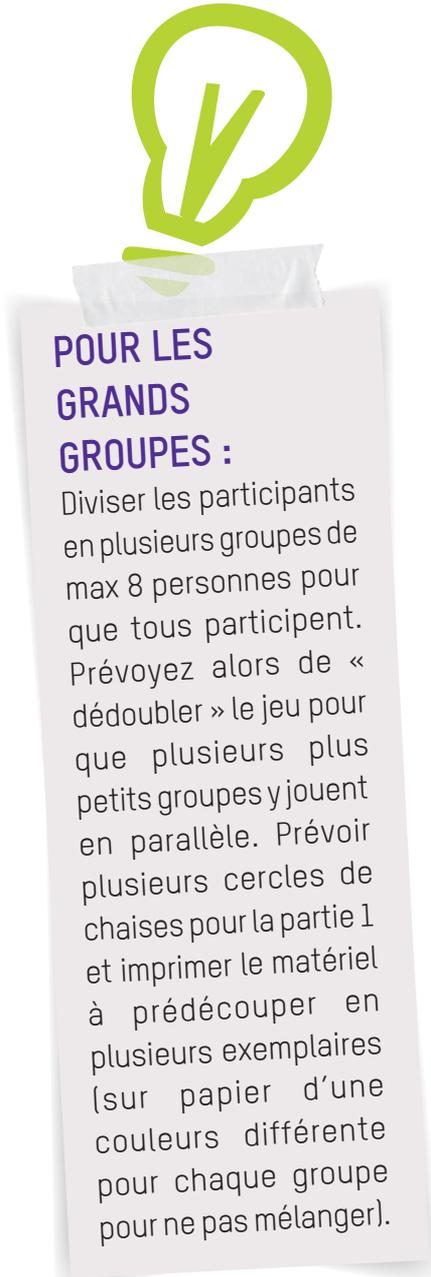
DANS LA PIÈCE, LES PARTICIPANTS TROUVERONT :

- Un tableau vierge à compléter
- Le PC sur lequel une nouvelle page internet s'est ouverte. On y voit une carte de Belgique avec des lieux marqués en différentes couleurs. (Une variante sans internet est possible : www.omdm.be/escapegame)
- Une roue de couleurs: 5 couleurs pouvant au choix s'associer avec les 5 étapes du système alimentaire (ressource – production – distribution – consommation – gestion des déchets).
- Une série de cartons avec le nom d'alternatives alimentaires (légèrement dissimulés partout dans la pièce)
- Une série de feuilles provenant d'un carnet de voyage (dissimulées également). Ces feuilles sont le témoignage d'un voyageur belge qui a découvert des alternatives à notre système alimentaire. On peut y lire ou deviner un lieu.

Les participants vont devoir comprendre (laissez-les chercher !) qu'il faut associer pour chaque nom d'alternative, une feuille du carnet de voyage, et un point sur la carte (donc un lieu). La couleur du point sur la carte correspond à une des couleurs de la roue, donc à une des cinq étapes du système alimentaire.

Sachant de quelle alternative on parle derrière chaque point de couleur sur la carte, ils pourront remplir le tableau à compléter. (Voir solutions de l'Escape Game).

Une fois le tableau complété. Les participants déduisent qu'ils doivent additionner, soustraire ou multiplier les chiffres qui correspondent à chaque alternative alimentaire et encoder le résultat sur la page internet pour accéder à un dernier questionnaire.



POUR LES GRANDS GROUPES :

Diviser les participants en plusieurs groupes de max 8 personnes pour que tous participent. Prévoyez alors de « dédoubler » le jeu pour que plusieurs plus petits groupes y jouent en parallèle. Prévoir plusieurs cercles de chaises pour la partie 1 et imprimer le matériel à prédécouper en plusieurs exemplaires (sur papier d'une couleur différente pour chaque groupe pour ne pas mélanger).

FIN DU JEU :

Les participants remplissent le questionnaire (ci-dessous). L'animateur leur demande ensuite de préparer en 5 minutes une courte conférence sur leurs solutions pour résoudre la crise alimentaire. Ils peuvent ensuite sortir de la pièce. Pour le décorum de la fin du jeu, le ou les animateurs peuvent attendre les participants à la sortie de la pièce avec une caméra et un appareil photo en demandant une interview pour la presse.

Et envoyez-nous vos photos ! -> jm@mdmoxfam.be

QUESTIONS DU QUESTIONNAIRE :

- Quel problème actuel posé par notre alimentation voulez-vous combattre en priorité ?
- Quelles alternatives voulez-vous mettre en avant comme solution et pourquoi ?
- Nom de l'école et/ ou du groupe de participants qui a joué



DÉBRIEFING :

Une fois le jeu terminé. Le groupe et le ou les animateurs peuvent un peu discuter de ce qu'ils ont vécu et ce qu'ils ont appris. Voici quelques questions à poser au groupe, certaines plus simples, d'autres pouvant être le début d'une réflexion ensemble. Ce sont des questions ouvertes, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses.

- Y a-t-il des alternatives que vous connaissiez ? Que vous ne connaissiez pas ? Qui vous étonnent ? Qui vous évoquent d'autres initiatives que vous connaissez ?
- Dans le jeu, vous étiez des chefs d'Etats et des experts, pourtant les solutions que vous avez trouvées sont pour la plupart mises en places par des citoyens ordinaires. Est-ce que vous pensez que la société change plutôt grâce à des décisions de dirigeants ou par des actions citoyennes ? Pourquoi ? (éventuel débat mouvant).
- Vous aviez pour mission de sauver la planète. Pensez-vous que toutes les alternatives qui naissent aujourd'hui vont changer le monde ? Quels sont les obstacles ?