

# Un escape game, pour faire culture commune autour des ODD !



# GROUPE 1



## POPULATION

Retrouvez le nom de chaque ODD



Trouve toutes les  
cartes et/ou  
enveloppes  
« Groupe 1 »



**FAUX**



**Essaye  
encore !**



ACADÉMIE  
DE LYON

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

<https://www.youtube.com/watch?v=RiTUmcvVk-E>



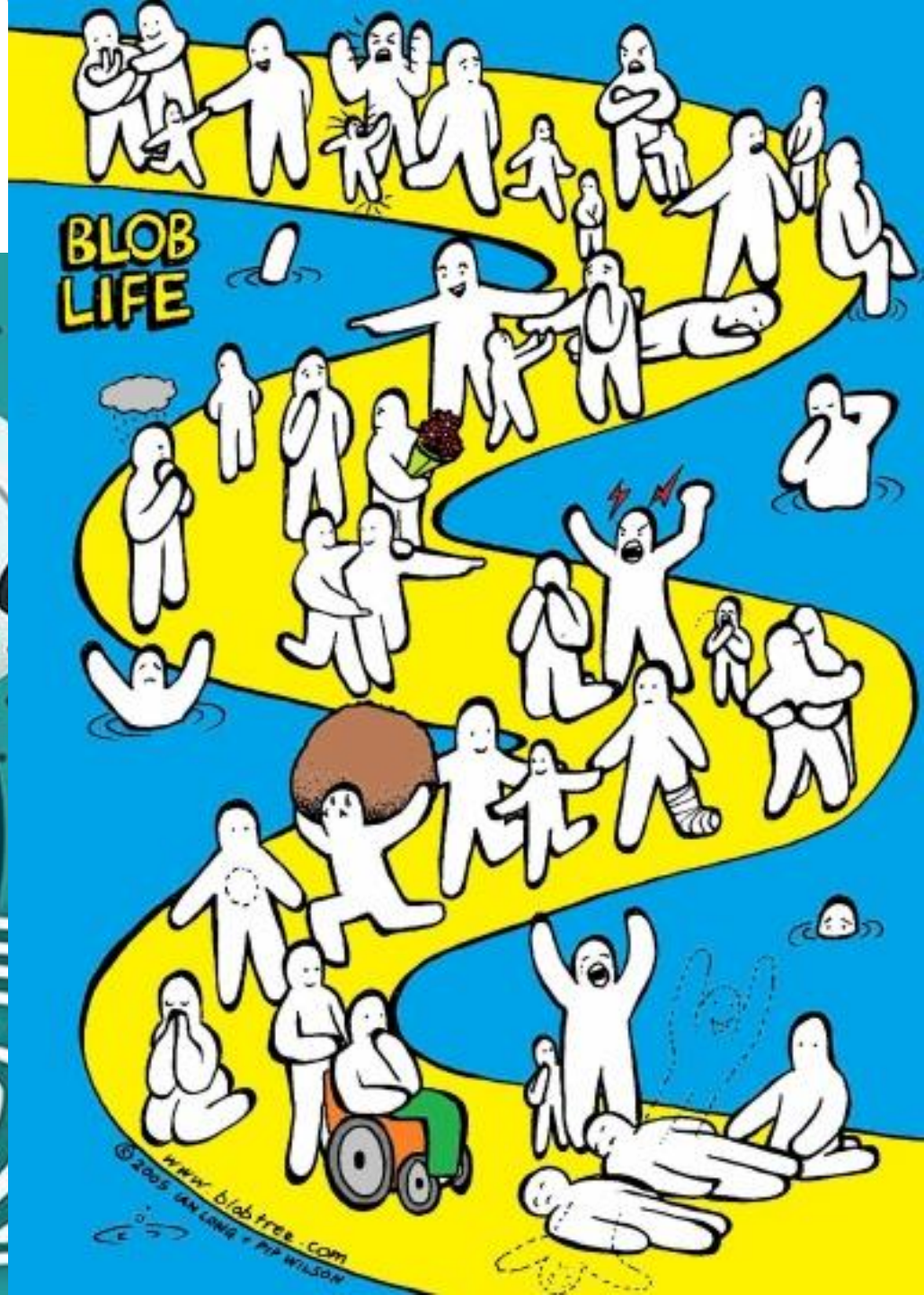




# OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



# Comment blobez-vous ?



# Un escape game, pour faire culture commune autour des ODD : le débrief !



## Points forts

- Créer des situations d'apprentissage pédago-ludiques
- Motiver les élèves
- Les fédérer autour d'un objectif commun, comme les ODD devraient mobiliser l'humanité toute entière !
- Soit pour sensibiliser aux ODD en début de séquence, soit pour évaluer les acquis à la fin

## Points de vigilance

- Faire verbaliser les élèves sur la façon dont ils ont procédé pour la résolution du jeu, sur l'explication des énigmes
- Faire le point sur les notions, repères et compétences essentielles qu'ils ont travaillés en jouant





# LA METHODE SMART

**Le but ? Atteindre l'objectif ciblé, en jalonnant bien son action. C'est la mise en place d'une démarche où on décrit plus précisément les étapes, les objectifs progressifs qu'on se fixe.**

**Spécifique:** Un objectif doit être spécifique, précis, concret, formulé positivement et sans ambiguïté possible. N'hésitez pas à décomposer un objectif vague en plusieurs petits objectifs si besoin. <sup>1</sup>

**Mesurable :** un objectif est mesurable lorsque des critères qualitatifs ou quantitatifs permettent de mesurer les progrès et d'en évaluer le(s) résultat(s).

**Atteignable:** un objectif atteignable suppose un effort et un engagement. Le niveau d'ambition pour chaque objectif doit être fixé au bon niveau : ni trop haut (frustration) ni bas (ennui). C'est essentiel mais n'oubliez pas que vous pourrez ajuster la barre au fur et à mesure.

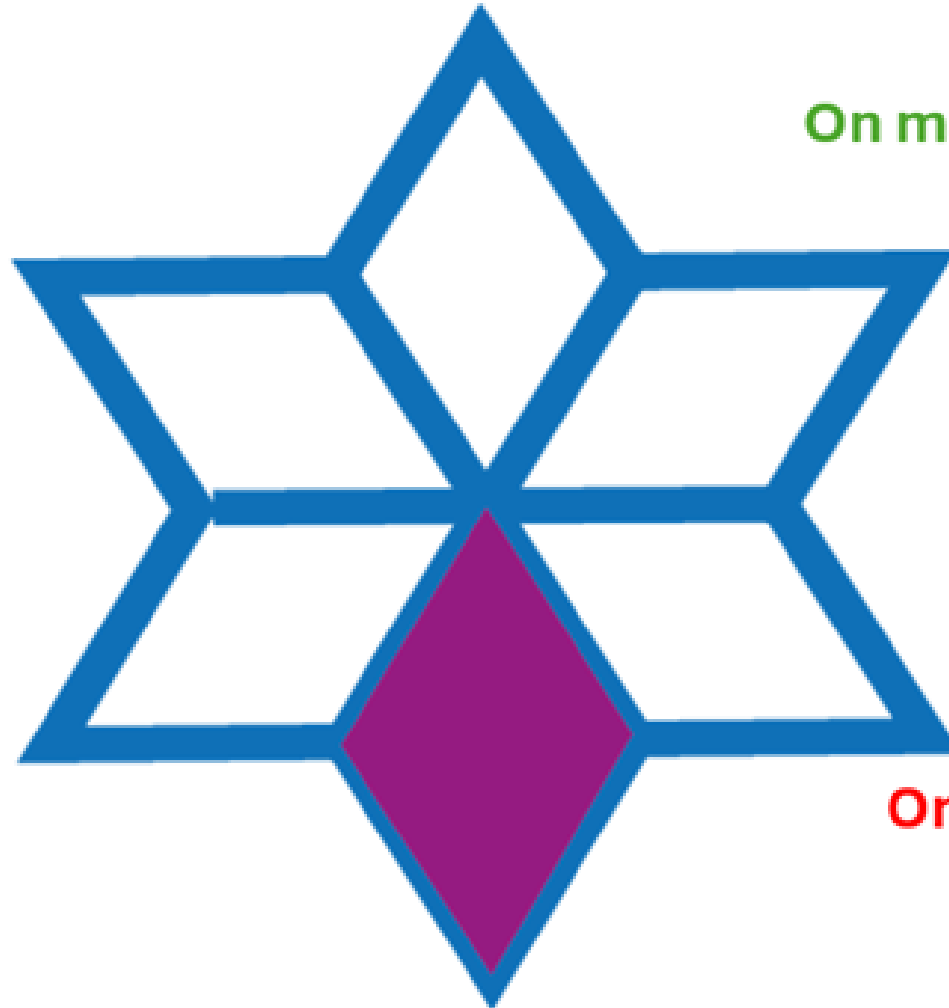
**Réaliste:** pour être réaliste, un objectif prend en compte votre situation actuelle, vos ressources (temps, énergie, argent) en intégrant, le contexte dans lequel vous êtes actuellement (familial, professionnel, financier). Évaluez le temps que prennent vos diverses activités, et revoyez l'objectif à la lumière des autres objectifs que vous vous êtes fixés, pour repérer d'éventuelles incompatibilités.

**Temporel:** l'objectif doit être circonscrit dans un cadre temporel. Une échéance est nécessaire, une date de fin unique et une périodicité (par jour, par semaine...) peuvent être établies. L'objectif peut être alors habituel et/ou ponctuel.

On initie.

On amplifie.

On maintient.



On réduit.

On cesse.

On décide de faire.



# 4 escape games, pour travailler autrement les ODD !

Prévenir les risques majeurs technologiques



Pour l'égalité femmes - hommes



Pour sensibiliser au tri des bio-déchets et au compostage



Pour sensibiliser au numérique éco-responsable



## L'escape-Game sur les risques industriels

Vous êtes soit dans la rue soit à l'extérieur dans l'enceinte de l'usine et une émanation suspecte se dégage d'un bâtiment de production.

Vite, il vous faut prévenir les secours et/ou vous mettre en sécurité, mais les événements vous en laisseront-ils le temps ?



The poster features a central illustration of a stack of four brown metal drums. The top drum has a yellow label with 'Na-Z'. The second drum has a label with 'UN JEU DE CARTE'. The third drum has a label with 'UNE APPLICATION'. The bottom drum has a label with 'UN DOSSIER PÉDAGOGIQUE'. To the right, there is a blue industrial pipe with a red handwheel valve. A green gas leak is shown coming from the pipe. In the background, there is a blue wall with a yellow speech bubble containing 'les bons réflexes .com' and a purple speech bubble containing 'ACTION LABELLIÉE'. The title 'ESCAPE-GAME PÉDAGOGIQUE SUR LE RISQUE INDUSTRIEL' is written in large, stylized letters. At the top left, there are two red gears and the word 'RISQUE' written vertically. At the bottom, there are logos for SPIRAL, SPPPY, GRANDLYON, and MNLE 69.

**RISQUE**

**ESCAPE-GAME**

**PÉDAGOGIQUE**

**SUR LE RISQUE INDUSTRIEL**

Na-Z

- UN JEU DE CARTE

- UNE APPLICATION

- UN DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Accident industriel en cours : gestion de crise et mise en sûreté de la population, autant de missions à accomplir avant ...

**Infos et contact :**

**MNLE-69**

Mobile : 06 09 03 78 86

Mail : mnle69@orange.fr

Site internet : www.mnle69.fr

Résoudre des énigmes de façon collaborative pour avancer dans le scénario

En temps imparti

Aidé par un(e) maître du jeu et l'application Randonum



1 jeu de 47 cartes

- 6 cartes lieux identifiées par une lettre,
- 41 cartes numérotées (de 0 à 99) représentant des objets, énigmes, ou indices.

Garder les faces des cartes cachées et ne les découvrir qu'au fur et à mesure du jeu.

### La mécanique du jeu

Les joueurs retournent la carte M et X sur laquelle est dessinée une entrée d'usine. Des petites pastilles chiffrées disposées à côté d'éléments du décor correspondent à des cartes que les joueurs possèdent, ils peuvent alors les retourner et découvrir les premiers indices ou énigmes à résoudre.



**Mairie, bureau de vote :**  
droits civiques

<https://view.genial.ly/604de97f6e8b840d290fe67c/interactive-content-le-droit-de-vote-des-femmes>

**L'arrêt de bus :** droits  
relatifs à l'usage de  
l'espace public

<https://view.genial.ly/604c5e45c507970d859f0f01/interactive-content-les-femmes-dans-lespace-public>

**Ecole, salle de classe :**  
droits relatifs à l'éducation

<https://view.genial.ly/604de2e0c775980d2e0b1da4/interactive-content-la-scolarisation-des-filles>

Choisissez  
votre lieu  
d'enquête

**Pharmacie :** droits des  
femmes à disposer de  
leur corps

<https://view.genial.ly/604c63b95b3b390d8e8b7b64/interactive-content-laces-des-femmes-a-la-contraception>

**Stade, vestiaire :** droits  
relatifs au sport

<https://view.genial.ly/604c605875d4ff0d8c068d19/interactive-content-laces-des-femmes-au-sport>

**Entreprise, salle de réunion :** droits  
relatifs à l'égalité professionnelle

<https://view.genial.ly/604c65cdc507970d859f0f33/interactive-content-legalite-professionnelle-entre-les-femmes-et-les-hommes>





Égalité  
Fraternité

De multiples prolongations à envisager : biographies de femmes engagées, recherches sur les métiers dans une optique non genrée, participation à un évènement luttant contre les discrimination de genre ...

Pour des élèves de 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, LP

En classe entière ou en groupes : avec tablettes, en salle informatique

En autonomie, en binôme ou en trio

En utilisant le jeu sérieux complet

En choisissant 1 ou plusieurs lieux en particulier

Des objectifs pédagogiques et éducatifs : découvrir les grandes étapes d'accès aux droits des Françaises, des femmes engagées ; comprendre la différence en égalité formelle et réelle ...

Un escape game à utiliser avec nos élèves !

En 1 ou 2 séances d'1 heure, avec mise en commun ou debriefing

Des liens entre les disciplines : histoire, EMC, SVT Français, EPS, SES ...

Grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République

**LE PARCOURS CITOYEN**  
DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE À LA TERMINALE  
APPRENDRE LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE

**PARCOURS AVENIR**





## \* Consignes :

- Coopérer ! : se répartir les rôles dans les équipes, s'impliquer et s'entraider, se passer le relai du leadership à chaque activité réussie
- Objectifs essentiels : découvrir la phrase magique et le chiffre code pour au trésor, tout en apprenant un maximum de connaissances sur le compostage
- **Il ne faut ouvrir QUE les bonnes enveloppes**, pour éviter les fausses pistes, et les ouvrir **dans l'ordre du jeu** !
- Bien lire les textes de chaque document, parfois au recto et au verso, informations et des indices !
- Chaque étape est à valider auprès du Maître du Jeu ou de ses assistant(e)s
- **Commencer chaque atelier par la consigne portant le nom du lieu au début !**



## \* Matériel :

- **chaque équipe part avec un sous-main, un brouillon et un stylo**
- chaque éco-délégué remet en place le matériel qu'il a utilisé ... ou ramène les enveloppes au Maître du jeu (en fonction de la modalité de jeu choisie)

## \* Modes de jeu possibles :

- option 1 h – 1 classe répartie en 2 ½ groupes : avec ordre inversé croissant / décroissant
- option 30 mn – 1 classe répartie en 3 équipes : avec répartition des étapes en ateliers synchrones

# Atelier « le numérique éco-responsable »



Vivre un jeu sur le numérique éco-citoyen, pour partager, vérifier et approfondir ses connaissances pour un numérique respectueux des droits humains et environnementaux

Source : jeu sérieux conçu par le groupe ressources EDD de l'académie de Créteil et adapté pour le ludifier.



# Atelier « le numérique éco-responsable » : objectifs



- Fonder ses choix, en matière d'usage du numérique, sur des arguments scientifiques relatifs à l'environnement, la citoyenneté et la santé
- Travailler l'expression orale : phrases complexes, vocabulaire spécifique, conviction
- Travailler l'argumentation précise, pertinente, bien construite et étayée
- ... pour gagner un maximum de cartes CHAMPION ! ... et gagner son profil d'éco-expert, d'éco-geek ou de maître du jeu !





# « le numérique éco-responsable » : déroulement du jeu



- Étape 1 : composition de 3 équipes de 5
- Etape 2 : installation des équipes
- Etape 3 : temps d'appropriation des missions et des cartes de jeu  
... avec possibilité d'utiliser son téléphone pour faire des recherches d'infos complémentaires sur internet et/ou d'utiliser la table ressources !
- Étape 4 : jouons !
- Étape 5 : résultats et bilan par les maîtres du jeu



## Un exemple nouveau pour l'engagement des éco-délégués



## Une labellisation numérique responsable pour les établissements scolaires

Dans une société où le numérique occupe une place de plus en plus importante, en particulier pour les jeunes générations, et alors que les enjeux environnementaux nous amènent à mettre en œuvre une transition écologique, il semble important que les établissements scolaires se saisissent de cette problématique en s'engageant dans une démarche Numérique Responsable.

**Le numérique responsable vise à réduire l'empreinte sociale, économique et environnementale du numérique.**

Dans ce contexte, un label a été créé pour donner un cadre de référence adapté aux établissements leur permettant de s'y reporter pour sensibiliser à l'impact du numérique et adopter les bonnes pratiques au quotidien.

