



JOURNÉES DE FORMATION EN VISIOCONFERENCE

à destination des bibliothèques
et des CDI d'établissements scolaires
pour la prise en main des escape games

« RECHERCHE À RISQUE »

et / ou

« PANIQUE DANS LA BIBLIOTHEQUE »

Pour tout renseignement contactez l'association Délire d'encre :

mediation@deliresdencre.org

contact@deliresdencre.org

tel : 05 61 00 59 97



Qu'est-ce qu'un escape game ?

Ce **jeu grandeur nature** consiste à résoudre une série d'énigmes pour réussir à sortir de la pièce dans laquelle les joueurs sont enfermés : trouver une clé, déchiffrer un code, etc. Il arrive également que le jeu soit accompagné d'une histoire à découvrir ou d'une **enquête à résoudre**. Le but de ce dispositif est de plonger les participants dans une **atmosphère** et un **univers à part, immersifs** et captivants, afin qu'ils puissent se couper de la réalité et entrer au cœur du jeu.

Pensé pour être **original et ludique et pédagogique**, l'escape game peut également avoir une dimension **pédagogique** car il demande aux joueurs de coopérer afin d'être le plus efficaces possible. Faire preuve de réactivité, de réflexion, être attentif et logique, voilà les clés pour réussir à résoudre les énigmes et sortir de la pièce avant le temps imparti.

Un temps de débriefing à l'issue de la partie permet par ailleurs d'approfondir les différentes notions abordées au cours de la partie et d'ancrer des connaissances à partir des mécanismes du jeu.

Des escape games clé en main pour les Fêtes de la science !

À l'occasion de la Fête de la science 2018 avait été conçu l'escape game pédagogique "**Panique dans la bibliothèque**" à mettre en place dans les médiathèques et centres de documentation.

En 2019, forts du succès rencontré par le dispositif auprès du public, des lecteurs et des médiathécaires un **nouveau scénario** a été créé pour accompagner la diffusion de "Sciences en bulles", livre édité à l'occasion de la Fête de la science 2019... Baptisé "**Recherche à risque**", ce nouveau dispositif pédagogique a également été pensé pour pouvoir être mis en place en autonomie dans les médiathèques et centres de documentation.

Enfin, pour donner suite au succès toujours croissant de "**Panique dans la bibliothèque**" en 2018 et 2019, les associations Délires d'encre et Science Animation ont développé une nouvelle version, permettant d'accueillir **de grands groupes** pouvant accueillir un plus grand nombre de joueurs.

Mêlant **sciences et investigation**, ces trois enquêtes grandeur nature invitent tous les curieux et curieuses, petits et grands, à vivre une expérience originale et ludique et pédagogique.

"**Panique dans la bibliothèque en grands groupes**": Leur esprit critique sera mis à rude épreuve pour parvenir à déconstruire une vague d'idées reçues. L'horloge tourne... Il leur faudra aller vite pour achever ce défi !

"**Recherche à risque**" : Leur mission ? S'appuyer sur leur sens de l'observation, le travail d'équipe et la rigueur pour **retracer le travail d'une chercheuse disparue**... Mais attention, le temps presse et ils n'auront qu'une heure, pas une minute de plus, pour résoudre cette histoire !

Le déroulement de l'animation et le matériel sont d'ores et déjà disponibles en téléchargement sur le site de la Fête de la science, le site de Délires d'encre et le site de Sciences Animation (à partir de septembre 2020 pour "Panique dans la bibliothèque en grands groupes").

Panique dans la bibliothèque en grands groupes : pour qui et pourquoi ?

Contexte de la Fête de la science 2018

Face à la montée du climato scepticisme, à la contestation de certains faits scientifiques, à la persistance de certains préjugés, au développement des fausses nouvelles, l'édition 2018 de la Fête de la science s'emparait de la thématique des idées reçues. Comment se forme une idée reçue ? Comment passe-t-on d'une idée reçue à une rumeur publique ? Quelle différence entre idées reçues et fausses informations (fake news) ? En quoi la démarche scientifique est-elle en mesure d'aider chaque citoyen à valider ou à démonter des idées reçues ? En quoi est-elle plus valide que les croyances ?

Ce nouvel escape game en grand groupe a une double ambition : contribuer au débat public et développer l'esprit critique, notamment chez les jeunes, afin qu'ils puissent faire face à la désinformation et aux fausses nouvelles, comprendre que tous les contenus ne se valent pas, et faire la part des choses entre réactions affectives et raisonnement construit. En effet, derrière une idée reçue, se profile la question du recul à adopter face à une information, du discernement entre le croire et le savoir et de la capacité à remettre en question ses propres arguments. Avec une méthode pour y répondre : adopter une démarche scientifique.

L'objectif de cet escape game est donc de déconstruire certaines fausses idées scientifiques et de montrer l'importance de l'esprit critique pour ne pas se laisser duper par des personnes malveillantes et de fausses informations.

En 2020, l'escape game évolue jusque dans son contenu et devient capable d'accueillir de grands groupes, y compris dans les CDI de collèges et de lycées !

*Cette animation est conseillée à partir de l'âge de **12 ans** et pour des groupes de 24 personnes maximum. Celle-ci doit être gratuite et nécessite 2 à 4 maîtres du jeu pour encadrer et animer l'activité.*

« Recherche à risque » : pour qui et pourquoi ?

Contexte de la Fête de la science 2019

La transition énergétique, les bouleversements climatiques, le vieillissement des populations, la révolution numérique ou encore la préservation de la biodiversité sont au coeur de l'actualité et de notre société. Mais comment faire face à ces défis majeurs ? Quelles solutions, espoirs et perspectives peut nous apporter la science ? Comment a-t-elle participé à notre histoire et à la transformation de notre quotidien ? De quelle manière peut-elle contribuer à transformer notre société et à imaginer l'avenir ?

La Fête de la science 2019 est l'occasion pour les citoyens de découvrir et de débattre de la science mais aussi et surtout, de penser "à demain". C'est pourquoi l'objectif de cet escape game est de présenter les grandes étapes de **la démarche scientifique** et de montrer **la diversité de missions de la recherche** à travers un dispositif collaboratif et ludique.

Les participants doivent alors faire preuve d'esprit d'équipe et surtout **être prêts à se remettre en question** et à douter de façon critique, pour relever le défi avant que le temps se soit écoulé !

*Cette animation est conseillée à partir de l'âge de **14 ans** et pour des groupes de 5 personnes maximum. Elle doit être gratuite et nécessite un maître du jeu pour encadrer et animer l'activité.*