

« Découvrir le passé pour inventer l'avenir, cap ou pas cap ? », Patrimoine scientifique et technique, innovation, de ta région

80 Somme : Autour de Friville-Escarbotin (Communauté de Communes du Vimeu)

Le projet a débuté sur le territoire de la Communauté de Communes du Vimeu avec une première séance de sensibilisation au projet le 11 février à destination des jeunes du Centre Animation Jeunesse (CAJ) de Friville-Escarbotin.

Durant cette séance, les jeunes ont participé à un **escape game sur la science-fiction** proposé par l'association de ludification Dédale Factory, partenaire du projet.

Suite à cette première séance, 10 jeunes du CAJ de Friville-Escarbotin se sont inscrits pour participer au projet. Une seconde séance a eu lieu le 2 mars axée sur **l'écriture du scénario**, avec des jeux d'interconnaissance, des jeux pour imaginer des histoires, puis le même jeu modifié avec des éléments patrimoniaux pour obtenir plusieurs histoires fictives reliées au patrimoine local qui serviront de base pour la rédaction finale du scénario.

Le 16 mars, les jeunes ont fait un voyage dans le temps en se retrouvant devant la **friche industrielle de l'ancienne usine de serrurerie Maquennehem et Imbert** (qui deviendra par la suite les établissements Bricard) située à Friville-Escarbotin avant de poursuivre la rédaction du scénario.



Du 11 au 15 avril : les jeunes ont été formés par Dedale factory à la **création d'énigmes** à partir du scénario choisi, à la réalisation « physique » des objets de l'escape game et ont visité l'entreprise Bricard (Feuquières-en-Vimeu) qui produit des systèmes de sécurité (cadenas, serrures, verrous, coffres-forts, portes blindées...).

À cette occasion, France bleu Picardie, Radio 6, le Courrier picard et l'Eclaireur du Vimeu ont réalisé des articles et reportages.

À travers ce parcours, les jeunes repèrent des éléments patrimoniaux et innovants locaux sur lesquels s'appuyer pour rédiger un scénario, pour se former à la création d'énigmes, s'initier à la fabrication 3D pour créer des objets... afin d'aboutir à la **création de leur propre escape game lié à l'histoire industrielle et économique locale**. Jeu qu'ils pourront ensuite partager à d'autres jeunes de leur territoire.

A venir : Finalisation de la réalisation physique des énigmes (en mai)

Présentation de l'escape game en présence d'élus et des partenaires du projet et 1^{ère} phase de tests avec les familles des jeunes impliqués (en juin)

