



Escape Game

« Escape the climate crisis »

Jeu pour les jeunes et les adultes

Christine Unterberger

Bureau de la jeunesse et des jeunes adultes, Église catholique romaine d'Argovie

..... Nous proposons une animation jeunesse sous la forme d'un « escape game ». L'idée est de proposer aux jeunes d'aborder de façon ludique les diverses facettes de la justice climatique, de l'efficacité énergétique et des énergies renouvelables, thèmes qu'ils et elles pourront approfondir au terme de l'animation.

..... Un escape game est un jeu durant lequel les participant-e-s doivent résoudre diverses énigmes pour pouvoir sortir de la pièce dans laquelle ils et elles se trouvent, pénétrer dans la suivante ou passer d'un étage à l'autre dans un laps de temps limité. Cette année, l'escape game de la Campagne œcuménique s'intitule « Escape the climate crisis ».

..... Si ce jeu peut constituer une bonne introduction au thème de la justice climatique, il est aussi une façon porteuse de sens de vivre un moment convivial.



Objectifs pédagogiques

Sensibiliser les participant-e-s à l'impact négatif de notre consommation d'énergie sur la crise climatique et au fait que ces conséquences sont plus lourdes pour les pays du Sud que pour nous.

Aborder le thème de la consommation d'énergie en s'appuyant sur des faits concrets qui caractérisent la vie quotidienne des jeunes et par là-même leur montrer des pistes d'action et susciter leur motivation à agir.

Donner un aperçu des énergies renouvelables et de quelques faits sur le sujet.

La taille du groupe

Le jeu « Escape the climate crisis » a été conçu pour un groupe de **6 à 10 personnes**. Si la taille du groupe est plus importante, la documentation du jeu devra être mise à disposition en plusieurs exemplaires, de manière à ce que deux groupes, ou plus, puissent jouer à l'escape game en parallèle (renforcer l'équipe d'animation).

Comment s'organiser

Pour 6 à 10 personnes, il faut prévoir 3 tables, 5 paires de ciseaux et 3 stylos, ainsi qu'une connexion Internet. Dans chaque groupe, au moins deux personnes doivent disposer d'un téléphone portable capable de lire un code QR (annexe 6).

Une animatrice ou un animateur doit être présent en continu au sein de chaque groupe. Cette personne a pour mission de télécharger les énigmes (annexe 7), les imprimer, les trier en petits paquets avant le début du jeu, puis les distribuer aux jeunes. Après avoir indiqué le code trouvé, les participant-e-s reçoivent de nouvelles informations. Pendant ce temps, la personne en charge de l'animation tient dans sa main la fiche d'information qui contient tous les codes corrects et les garde soigneusement à l'abri des regards. Cette fiche contient aussi des indices supplémentaires pour chaque énigme permettant d'aider le groupe s'il ne trouve aucune piste ou indique un mauvais code.

Le jeu dure **environ 60 minutes**. Vu qu'il génère beaucoup d'excitation, l'attention que le groupe accorde au contenu reste faible. De ce fait, il vaut la peine de prévoir au moins 15 minutes à la fin du jeu pour consolider, dans le calme, les différentes informations découvertes.

Contenu

L'organisation « Midi moins cinq », qui travaille en réseau à l'échelle mondiale, est à la recherche de personnes volontaires dans le monde entier pour soutenir sa cause en matière de justice climatique. L'escape game est une occasion pour les jeunes de montrer qu'ils et elles peuvent aussi faire quelque chose pour soutenir cette cause.

Pour commencer, les jeunes trouvent un code QR qui leur permet d'écouter le message secret de « Midi moins cinq ». Ils et elles apprennent ainsi à connaître les objectifs que poursuit cette organisation et qui sont similaires à ceux de la campagne de cette année. Si le groupe parvient à résoudre l'énigme et à indiquer le bon code, il obtient de nouvelles informations de la part de l'animateur ou l'animatrice du jeu.

Ensuite, le groupe se divise en **deux sous-groupes**. Ces sous-groupes passent d'une pièce à l'autre de la maison de la famille Schweizer, où ils apprennent des faits concrets et reçoivent des suggestions sur la manière d'économiser de l'énergie aussi facilement que possible, en fonction de la pièce dans laquelle ils se trouvent. Dans la salle de bains, l'accent est mis sur la consommation d'énergie pour obtenir de l'eau chaude, dans la chambre à coucher ou le salon, sur le chauffage, tandis que dans la cuisine, le jeu aborde la question de l'alimentation. Dans la chambre des enfants, les jeunes traitent des conséquences de la vente en ligne, et enfin, dans le garage, l'accent est mis sur la consommation d'énergie pour la mobilité.

Une fois que chacun des deux sous-groupes a passé dans trois pièces, ils se **rassemblent à nouveau en un seul groupe** et exploitent les informations qu'ils ont recueillies pour ensuite résoudre une énigme dans tout l'appartement de la famille Schweizer. Enfin, le groupe doit répondre à une devinette concernant les énergies renouvelables. Car en fin de compte, l'objectif n'est pas seulement d'économiser de l'énergie, mais également de prendre en considération la provenance de l'énergie que nous consommons.

L'escape game est terminé une fois que le groupe a saisi le bon code final. Il est important de prendre ensuite un moment pour examiner de plus près les différents faits abordés. En un seul groupe ou en plusieurs sous-groupes, les jeunes peuvent choisir ce qui leur permet d'économiser de l'énergie ou de participer à renforcer la justice climatique le plus facilement possible. **Une liste commune de trois à cinq intentions** dans ce sens marque la conclusion de cette rencontre et peut être reprise ou approfondie lors de la rencontre suivante. Annexes et détails sur www.voir-et-agir.ch/animer