



ESCAPE

GAME

PRÉSENTATION DU PROJET
L'ARCHE

Contact : Anaïs Dessain
nomadicplayers81@gmail.com - 06 79 76 68 95
www.nomadic-players.com

Cet escape game a été écrit et imaginé en lien avec Laurence Gouyen, intervenante de la MLDS (Mission de Lutte contre le Décrochage Scolaire) que je remercie pour son investissement et la confiance accordée.

INTRODUCTION

"Tout le monde est un génie. Mais si vous jugez un poisson à sa capacité de grimper à un arbre, il vivra toute sa vie en croyant qu'il est stupide."

Albert Einstein

Une définition officielle voudrait que les élèves "décrocheurs" soient inscrits dans une année scolaire dont ils ressortiront sans qualification et qui ne poursuivront pas leur cursus l'année suivante. Certains d'entre eux restent dans un parcours scolaire mais sont très fréquemment absents ou encore sont désengagés intérieurement malgré leur présence dans l'établissement.

Il est important de bien comprendre qu'un élève en difficulté dans son parcours scolaire n'est **pas la résultante d'un choix** et que cela est souvent le signe d'un mal être ou d'une souffrance.

Le décrochage scolaire est un **phénomène social complexe et multifactoriel**. Cette problématique doit être prévenue ou traitée sur plusieurs plans pour augmenter en efficacité. L'équipe éducative ainsi que la sphère familiale doivent collaborer et travailler sur du long terme pour apporter une solution efficace.

La compréhension et la **prévention du décrochage scolaire** sont essentielles pour anticiper ce phénomène et le réduire. Pour prévenir de façon ludique, Nomadic Players propose un **escape game de prévention** pour apporter des éléments de solution aux élèves. Ce jeu coopératif grandeur nature permet d'aborder la thématique **des intelligences multiples** qui poussent chacun d'entre nous à se visualiser comme un être intelligent à part entière. Cela implique également la confiance en soi, essentielle dans la réussite.

Le jeu participe ainsi à apporter sa pierre et son approche pour accompagner et encourager l'élève dans son parcours.

DERRIÈRE CHAQUE SITUATION : UNE SOLUTION

Selon la **typologie de Janosz** il y a 4 types d'élèves en décrochage scolaire. Chaque profil a ses problématiques et demande une solution particulière et adaptée.

	DISCRETS	INADAPTÉS	DESENGAGÉS	SOUS-PERFORMANT
TAUX (en %)	40	40	10	10
Profil type	<p>Aiment l'école et sont engagés.</p> <p>Pas de trouble de comportement.</p> <p>Rendement scolaire faible</p>	<p>Résultats insuffisants,</p> <p>Problèmes de comportement.</p> <p>Contexte social et familial difficile</p>	<p>Dans la moyenne,</p> <p>Pas de trouble de comportement</p> <p>Démotivés face à leur scolarité.</p>	<p>Résultats insuffisants,</p> <p>Désengagement,</p> <p>Troubles d'apprentissage.</p> <p>Pas de trouble de comportement.</p>
Solutions	<p>User de supports pédagogiques et innovants.</p> <p>Soutien scolaire et coopération.</p>	<p>Intervention multidimensionnelle dans toutes les sphères de l'élève.</p> <p>Apporter un cadre de référence.</p>	<p>Accroissement de la motivation.</p>	<p>Suivi individuel.</p>
Escape game de prévention	<p>Support innovant et attrayant.</p> <p>Valeurs de coopération et communication.</p>	<p>Support innovant et attrayant.</p> <p>Respect des règles du jeu et des consignes.</p>	<p>Discours de fin sur la motivation.</p> <p>Changer la perception de soi.</p> <p>Valoriser les petites victoires.</p>	<p>Groupe en petit effectif qui favorise la proximité.</p> <p>Place pour chacun dans le jeu et le débat de fin.</p>

LE JEU : UN OUTIL DE PRÉVENTION

L'utilisation du ludique dans les apprentissages et dans la prévention est un procédé couramment utilisé aux effets avérés. Il permet de s'appuyer sur les mécanismes du jeu pour faire passer des connaissances en y impliquant la notion de plaisir pour l'apprenant.

Nous sollicitons alors la **motivation intrinsèque**, c'est-à-dire celle qui vient de soi et qui n'implique pas d'éléments extérieurs. C'est la réalisation de l'activité en elle-même qui procure un **sentiment de satisfaction**. C'est la source de motivation la plus **fiable, durable et marquante** pour l'apprenant.

Les rouages et le contenu du jeu deviennent un support pour les apprentissages et les réflexions qui seront développées à la fin de l'escape game.

Les apports du jeu dans la prévention

- Sortir du cadre institutionnel classique
- Aborder les problématiques de manière différente
- User de pédagogie pour amener à la réflexion et la découverte
- Être acteur dans un espace d'expérimentation et de mise en situation

Les thématiques abordées dans "l'Arche"

- Les intelligences multiples
 - La perception de soi
 - La confiance en soi
- Le goût d'apprendre et la curiosité
- La mise en valeur de nos forces et la compréhension de nos faiblesses
 - L'intelligence collective

LES 8 FORMES D'INTELLIGENCE

L'ensemble de l'escape game est basé sur la théorie de **Howard Garner**, un psychologue en développement, professeur de sciences de l'éducation et en neurosciences. Il présente la théorie des **intelligences multiples**.

Ces dernières abordent l'idée que nous sommes tous doués de diverses intelligences, chacune plus ou moins développée en fonction des individus. Cela détermine ainsi nos forces et nos faiblesses et cela **encourage à se visualiser comme un être intelligent** à part entière. L'ensemble des intelligences n'est pas totalement sollicité dans le cadre scolaire, ce qui peut accentuer les difficultés et amener l'élève à ne plus se considérer comme un être intelligent. Cette perception de soi négative participe également au chemin vers le décrochage scolaire. En prenant connaissance de cette théorie, **chacun peut ainsi changer sa perception de soi et mieux se comprendre**.

VISUELLE / SPATIALE



Aisance pour se repérer dans l'espace, intervient dans la lecture des cartes, dans la navigation et la visualisation d'objets.

MUSICALE / RYTHMIQUE



Grande sensibilité à la musique et au rythme. Progrès rapide et aisance dans l'apprentissage.

VERBALE / LINGUISTIQUE



Facilité et aisance dans tout ce qui touche aux mots, à l'écriture, la lecture ou leur maniement.

LOGICO-MATHÉMATIQUE



Ce qu'on appelle couramment "la pensée scientifique" de plus on peut souligner la nature non-verbale de cette intelligence.

NATURALISTE



Manifester une expertise dans la reconnaissance et la classification des espèces, un savoir étendu sur le monde vivant.

CORPORELLE / KINESTHÉSIQUE



Aisance avec son corps pour exprimer des émotions (danse), la construction (bricolage) ou encore le sport.

INTERPERSONNELLE



Distinction des individus, de leurs émotions, leur tempérament, leurs intentions... Facilité à entrer en contact avec les autres, médiation.

INTRAPERSONNELLE



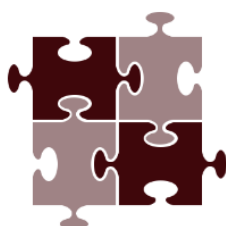
La connaissance introspective de soi. Comprendre ses émotions et les différencier pour en tirer des ressources.



L'ESCAPE GAME



Une équipe
de 3 à 6 joueurs



Des énigmes variées



Un décor et un scénario
immersif



45 à 60 minutes pour
gagner



Un jeu coopératif et de
réflexion

LE SCÉNARIO

L'Arche, l'interface virtuelle qui rassemble les savoirs de l'humanité n'est **plus accessible**. Vous devez trouver un moyen de la rétablir, sans quoi toutes les connaissances de l'humanité seront perdues. Retournez chez l'architecte de l'Arche, Flynn, pour **trouver un moyen de rétablir la situation**. Un lieu mêlant le gaming, rétro et moderne, pour attiser la curiosité de tous.

ESCAPE GAME : L'ARCHE

T
R
O
U
V
E
Z

L
E
S

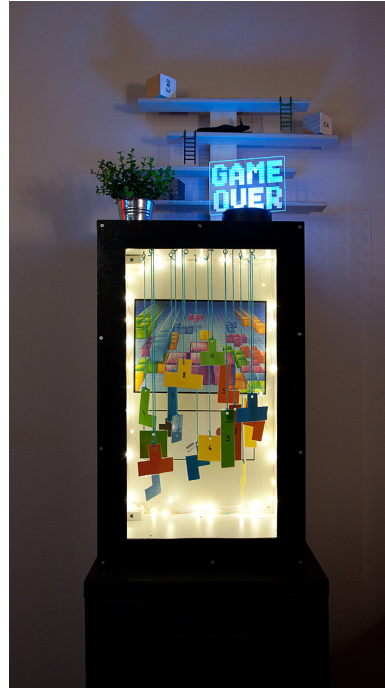
7

C
L
É
S



S
A
U
V
E
Z

L
'
A
R
C
H
E



ACCUEIL ET CONDITIONS DU PROJET

INSTALLATION ET MISE EN PLACE

- Mettre à disposition une pièce d'environ 20 m² pour le déroulement du jeu.
- Avoir un espace attenant (pièce, couloir...) à proximité de la salle de jeu pour l'espace gamemaster (maître de jeu).
- Avoir un accès électrique dans l'espace de jeu et celui attenant.
- Prévoir 2h d'installation et 1h de désinstallation

PUBLIC CIBLÉ

- Ce jeu est destiné à toutes personnes **à partir de 12 ans**. Le scénario peut être accès sur le décrochage scolaire, mais d'une manière générale les intelligences multiples abordent la confiance en soi, qui concerne tous les publics.
- Différentes structures peuvent accueillir ce projet : centres sociaux, établissements scolaires, institutions, MJC, associations...

ET APRÈS LE JEU ?

- **Le débriefing** : avec les joueurs directement à la fin de la partie, moment essentiel pour comprendre les énigmes et l'histoire. **C'est également le moment de faire un parallèle entre l'expérience vécue et la thématique.**
- Le moment **discussion en groupe** s'appuie à la fois sur le scénario et sur diverses sources. Un moment de discussion plus approfondi peut être mené par la structure pour approfondir la thématique.
- **Une carte** est laissée aux joueurs, elle résume les formes d'intelligences. De plus, **un collier avec une clé** leur est donné, représentant l'expérience vécue, la clé de la réussite et le souvenir de la discussion de fin.

PRESSE



Interview de Nomadic Players sur
France bleu national.

Réalisée dans le cadre de l'émission
"Ma France" animée par Wendy Bouchard
<https://www.facebook.com/nomadicplayers81/videos/355388103260202>

Un escape game pour lutter contre le décrochage scolaire

Le Lycée Clément de Pémillie a proposé à ses élèves un jeu collaboratif élaboré spécialement pour l'occasion par Nomadic Players.

Dans le cadre de son programme de lutte contre le décrochage scolaire porté par Laurence Guyen, l'établissement graulhétinois a proposé aux élèves de Bac Pro Auto et Moto ainsi qu'aux élèves de la mission de lutte contre le décrochage scolaire de participer à un escape game dans une salle du Lycée totalement transformée pour l'occasion.

Un escape game, c'est un jeu grandeur nature coopératif qui se fait en équipe de 3 à 6 joueurs. L'objectif est de rentrer dans une salle dans laquelle a été installé un décor spécifique servant de support à une histoire. Le but étant de résoudre plusieurs énigmes successives afin de connaître la fin de l'aventure.

L'établissement s'est appuyé sur Nomadic Players, une société qui propose des escape games itinérants qui peuvent avoir une portée de prévention et pédagogique. Avec, comme le demande l'établissement, de parler du décrochage scolaire. « L'idée c'était d'axer le scénario sur les intelligences multiples » indique Anaïs



Vous aimez les escapes games, vous allez être servi !/Photo DDM

Dessin qui en a fait la conception avec l'ambition de transmettre un message de confiance, de pousser à la curiosité et de redonner l'envie d'apprendre à ces élèves.

L'histoire, c'est celle de l'architecte Flin qui a rassemblé dans l'Arche, un monde virtuel, l'ensemble des savoirs de l'Humanité pour parer aux catastrophes futures. Les joueurs vont devoir retrouver 7 clés pour pouvoir réactiver l'Arche. La particularité de cet escape game, c'est que chaque énigme est basée sur une forme d'intelligence. Anaïs Des-

sain en a sélectionné 8 : « on va retrouver l'intelligence musicale avec une énigme autour du rythme, il y a la linguistique, donc on va jouer aussi avec les mots, il y a aussi de la construction... » avec l'obligation pour tout le monde de s'impliquer pour que l'histoire avance. Le tout dans un décor fait de mécanismes, lumières et univers sonore pour une parfaite immersion d'une heure dans la partie avant une analyse avec sa créatrice.

Une action qui s'intègre dans celles menées par la mission de lutte contre le décrochage scolaire.

Tout au long de l'année, Laurence Guyen et son équipe proposent des modules de remise à niveau scolaire, des périodes d'immersion en stage pour découvrir différents secteurs d'activité afin que les élèves puissent proposer un projet personnel l'année suivante. Pour Christine Arrouzay, Provisseure de l'établissement graulhétinois, il est très important d'avoir ce dispositif (de lutte contre le décrochage scolaire) dans son Lycée, « il permet un travail collaboratif et transversal dans l'établissement ».

M.A.