


EducaSol



ECSINOV

TITRE :

Escape Game « Migrations et développement »

RESUME

L'escape game « Migrations et développement » a été présenté par la Maison des citoyens du monde dans le cadre du Festival des solidarités 2018 à Nantes, du 19 au 25 novembre 2018 à la MCM. L'escape game a été préparé et animé par un groupe d'étudiantes en Master IPEI à l'Université de Nantes, dans le cadre d'un projet tutoré par la MCM. Il a été choisi d'axer cet escape game sur la migration sud-sud afin de mettre en évidence des enjeux parfois méconnus de ce type de migration par le public nantais. Le projet a donné lieu à 8 séances d'escape game, faisant participer à chaque fois 4 à 6 personnes à cette expérience.

AUTEUR(S) (Porteur de l'initiative)

Nom* : Maruéjols

Prénom* : Etienne

Fonction* : Chargé de coordination MCM

Adresse email* :
e.maruejols@mcm44.org

PROGRAMME ou EXPERIMENTATION

Date de démarrage* : 19 au 25 novembre 2018

Lieu de réalisation* :

Espace Cosmopolis, Nantes

Budget : 92€

Origine et spécificités du financement :

Coup de Pouce Festisol
Educasol – ECSINOV

Financements publics

ORGANISME

Nom* : Maison des citoyens du monde

Adresse postale* : 8 rue Lekain,
44000 Nantes

Logo de l'organisme* :



Site internet :
<http://www.mcm44.org/>

Médias sociaux de l'organisme :

<https://www.facebook.com/mcm.nantes/>

Nombre de salariés : 2

Nombre de bénévoles : 30

Nombre d'adhérents : 68

1) ORIGINES ET CONTEXTE DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION* – 5 lignes approx.

L'escape game « Migrations et développement » s'est déroulées dans le cadre du Festival des solidarités 2018 à Nantes. Ce festival vise à proposer au public nantais des activités permettant de s'informer et de s'engager sur des thématiques de solidarité locale et internationale.

2) OBJECTIFS DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION* – 5 lignes approx.

L'escape game « Migrations et Développement » permet un juste équilibre entre la transmission de savoirs ou d'informations, l'identification des participant.e.s à des enjeux de solidarité ou de transformation sociale, et bien sûr la dimension ludique et récréative de l'expérience qui sous-tend la pédagogie active. Cet outil répond donc aux enjeux éducatifs et pédagogiques du Festival des solidarités, notamment :

- l'information du public et la déconstruction d'idées reçues
- la valorisation des expériences de migrations
- l'ouverture à de nouveaux publics

3) ACTIONS MISES EN ŒUVRE* – 6 lignes approx.

L'escape game a été conçu de mi-octobre à mi-novembre par un groupe de 3 étudiantes en Master IPEI à Nantes. Cela a nécessité un premier temps de recherche et d'identification de la thématique, en lien avec les objectifs éducatifs du festival. Les énigmes et différents éléments de jeu ont fait l'objet d'un second temps de conception pédagogique. Le processus de conception s'est achevé sur la création du décor à partir d'objets empruntés à différentes associations et personnes.

Enfin, l'escape game a été animé 8 fois pendant la semaine du 19 au 25 novembre. Une fiche pédagogique a été réalisée ensuite pour retracer toute la démarche.

4) RESULTATS ET IMPACTS, QUANTITATIFS ET QUALITATIFS, DES ACTIONS MISES EN ŒUVRE* – 6 lignes approx.

L'escape game, par son format ludique et original, a attiré un public nouveau aux activités du Festival des solidarités, notamment un public jeune (12-16 ans). Les échanges de débriefing avec les participants ont permis de souligner les apports en terme de connaissance et de compréhension des phénomènes migratoires, tout en identifiant des préjugés auxquels le jeu apportait des contradictions.

Une fiche pratique a été réalisée par les étudiantes et sera diffusée, notamment dans le cadre d'un atelier d'échange d'expérience sur la mise en place d'un escape game.

Le spectacle a été valorisée par la bourse ECSINOV en tant qu'activité innovante portée par la MCM.

5) ORIGINALITE DU PROGRAMME ou de l'EXPERIMENTATION* – 5 lignes approx.

La principale force de cette animation est de s'adresser à un public pas du tout sensibilisé, attiré par sa dimension ludique et conviviale (et gratuite : les parties d'escape game commerciaux sont généralement assez chères). Le public peut d'ailleurs ignorer qu'il participe à une animation pédagogique avant d'apprendre le thème de l'escape game.

6) PARTENARIAT(S) DEVELOPPE(S) DANS LE CADRE DU PROGRAMME – 5 lignes approx.

7) RETOUR D'EXPERIENCE – 20 lignes total approx.

Difficultés et/ou obstacles rencontrés durant la mise en œuvre du programme ou de l'expérimentation* :

Suite à l'indisponibilité de certains matériels, les étudiantes réalisant le projet ont dû contacter en dernière minute des associations pour compléter le décor.

La conduite du projet s'est cependant déroulée sans autre difficulté.

Solutions adoptées pour répondre aux difficultés et/ou obstacles :

La partie matérielle / logistique de ce type de projet ne doit pas être sous-estimée.

Améliorations futures possibles :

La dimension « jeu de rôle » de cette animation pourrait être développée pour proposer au public une immersion plus forte dans des réalités différentes, notamment en posant des questions morales aux participants.

Présentation des facteurs de réussite et conseils pour une généralisation ou transposition du programme ou de l'expérimentation* :

La mise en place d'un escape game peut paraître un gros projet coûteux, en réalité c'est assez simple à mettre en œuvre. La principale difficulté est de disposer d'un lieu qui sera exclusivement dédié à cette activité pendant un certain temps, et de réunir suffisamment d'objets de décor pour créer une ambiance immersive. A ce sujet, une petite salle est plus efficace qu'une grande.

Idée de sujet(s) de recherche fondamentale ou appliquée, utile(s) pour le présent programme ou l'expérimentation :

Retrouvez les mots-clefs page suivante.

FACULTATIF (non inclus dans la limite des deux pages)

8) REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Nom, Initial prénom « titre » nom de la revue (année)

Exemple : Kourilsky, P. « L'altruisme : clé de la lutte contre la pauvreté » *FACTS Reports* (2012)
tome: page.

9) POUR EN SAVOIR PLUS (Annexe autorisée : budget du programme, article de presse, rapport, photo, plaquette de présentation, rapport d'évaluation etc.)

10) MOTS-CLES (5 minimum à cocher dans la liste ci-dessous)

OPERATEUR(S):

BENEFICIAIRES:

DOMAINE(S):

ENVERGURE:

AUTRE(S) (Libre et facultatif) :

*Il s'agit là des
descripteurs
spécifiques à RESOLIS
(ils pourront être
affinés pour notre
propre base de
données)*

1. OPERATEUR(S) :

- Association, ONG
- Coopérative
- Collectivités territoriales
- Etablissement Public

2. BENEFICIAIRES :

- Agriculteurs
- Adolescents
- Bottom Of the Pyramid (BOP)
- Chômeurs
- Détenus
- Enfants de moins de 5 ans
- Entreprises
- Elèves, étudiants
- Femmes
- Immigrés
- Minorités

3. DOMAINE(S) :

- Aide alimentaire
- Alimentation
- Agriculture
- Biens essentiels
- Budget
- Changement climatique
- Coopération
- Culture
- Droits fondamentaux
- Economie
- Emploi, Travail
- Finance
- Education, Formation
- Energie

4. ENVERGURE DU PROGRAMME :

- Locale
- Nationale
- Internationale

5. AUTRE(S) (Libre et facultatif) :

- Académique, Institut de recherche
- Organisation internationale
- Mouvement citoyen
- Particulier(s)
- Entreprise
- Fondation
- Autre (à préciser) :
- Personnes en situation de handicap
- Populations bidonvilles
- Populations indigènes
- Populations nomades
- Population rurale
- Population urbaine
- Professionnels
- Sans abris
- Seniors
- Universel
- Autre (à préciser) :
- Environnement
- Gouvernance
- Logement
- Loisirs, Sports
- Migrations
- Moyens de communication
- Participation citoyenne
- Philosophie, Sociologie
- Protection sociale
- Psychologie
- Religion
- Santé
- Science
- Urbanisme
- Tourisme
- Transports
- Autre (à préciser) :