

Escape Game Sobriété Numérique "Digital Traps"

Auteur :
Antoine TABET

Cette documentation présente dans son intégralité le suivi de projet et la démarche pédagogique engagée dans le but de concevoir un Escape Game avec un groupe de jeunes pour sensibiliser le grand public à la pollution numérique (le terme utilisé étant "Sobriété Numérique").

Bonne lecture !

Le projet : Contexte

Existant

[Roche aux Fées Communauté](#) est doté d'un service jeunesse regroupant 6 espace jeunes sur le territoire. Ce service oeuvre pour l'organisation de stages durant les vacances scolaires. Chaque stage est travaillé autour d'un axe différent. Ici, l'objectif était de formaliser un stage autour de l'axe numérique durant les vacances de Printemps 2022.

Groupe de travail

5 Février 2021 : Groupe de travail sur l'axe numérique du Parcours Jeunesse.

Mise en commun de constats et de réflexions autour des jeunes et du numérique :

- Inégalité des jeunes face à l'accès au numérique (équipements et débit). Ils n'ont pas toujours de structures qui donnent accès à des équipements à proximité.
- Cette fracture numérique est d'autant plus forte lorsque les inégalités sociales et géographiques se cumulent.
- Les réseaux sociaux utiles et indispensables pour se faire un réseau, créer des événements, favoriser la solidarité, les rencontres et le partage de connaissances peuvent également engendrer une perte de confiance en soit chez des jeunes qui sont amenés à se comparer aux autres de manière systématique.
- Souvent les jeunes ne savent pas bien utiliser les réseaux sociaux et s'abonnent à des groupes qui sont toxiques pour eux au lieu de sélectionner uniquement les groupes bienveillants et enrichissants.
- Une forme de dépendance peut s'installer chez certains jeunes : « On n'arrive pas à se concentrer sur autre chose ».
- Certains jeunes ont conscience des effets de la pollution numérique qu'ils provoquent en téléchargeant énormément de contenu sur internet. Mais d'autres n'en ont absolument pas conscience car le principe de « sobriété numérique » est encore loin d'être dans l'esprit de tous les jeunes. D'une manière générale, une grande partie de la société n'a même pas réellement conscience que le numérique pollue aussi la planète.
- Les jeunes ont besoin d'être accompagnés pour apprendre à réguler leurs pratiques numériques et à préférer la qualité plutôt que la quantité.
- Beaucoup de jeunes maîtrisent très bien les usages ludiques du numérique mais sont beaucoup moins à l'aise lorsqu'il s'agit d'un usage administratif ou professionnel. Cela pose des problèmes d'insertion professionnelle et d'inégalité d'accès aux droits, puisque l'on assiste à une numérisation générale des démarches administratives dans notre société.
- Certains jeunes ont pris des habitudes de communication virtuelles pendant le confinement, qui perdurent encore aujourd'hui.
- Les jeunes, à travers leur téléphone portable, sont bien souvent « hors sol » et déconnectés du monde physique qui les entoure.

A noter : Tous ces constats sont aussi vrais pour beaucoup d'adultes.

Définitions d'objectifs éducatifs à partir de ces constats :

- Accompagner les jeunes dans leurs démarches numériques d'accès aux droits et dans l'acquisition de compétences numériques administratives pour s'insérer professionnellement dans la société.
- Sensibiliser les jeunes à la dépendance numérique.
- Eduquer à l'utilisation des réseaux sociaux.
- Sensibiliser à la pollution numérique et éduquer à la sobriété numérique.
- Interroger les jeunes sur la surconsommation des objets numériques et les initier à l'économie circulaire.
- Informer sur les méthodes et conséquences de stockage de données des GAFAs.
- Mettre en lumière les nouveaux métiers du numérique (sécurité).

Définition des grandes lignes d'un projet, qui sera mis en oeuvre par le réseau des espaces jeunes sur la saison 2021/2022 :

Sujet : Création d'un Escape Game par les jeunes pour la population globale.

Objectifs opérationnels :

- Lancer le défi aux jeunes de créer un Escape Game pour sensibiliser la population du territoire de RAFCO à la pollution numérique.
- Permettre aux jeunes de s'initier aux différentes techniques nécessaires à la construction d'un Escape Game :

électronique, dessin et créations visuelles numériques, montages audio, construction de scénario et jeux d'acteurs, menuiserie, électricité ...

- Faire découvrir aux jeunes [La Fabrique Amanlis \(FabLab Grand Public\)](#), outil incontournable dans le processus d'une économie circulaire sur un territoire.
- Amener les jeunes à s'informer de manière ludique sur la pollution numérique et les mécanismes de stockage de données, en recherchant des énigmes sur ces sujets pour leur Escape Game.
- Donner une vraie place « d'initiés » aux jeunes dans la sensibilisation de la population à la pollution numérique en leur permettant d'animer leur Escape Game sur le territoire (Etablissements scolaires, Bibliothèques.... Et par la suite de « former » les bénévoles des associations du [réseau IDEAL](#) à l'animation de cet Escape Game qui pourra compléter leur palette d'outils de sensibilisation aux questions environnementales.

rgba(255,255,255,1)

Le projet : Partenaires

- Le service environnement de Roche aux Féés Communauté va répondre à un appel à projet de l'état et les élus communautaires souhaiteraient pouvoir y associer les jeunes (Objectif : accompagner les acteurs des territoires qui souhaitent mobiliser et impliquer les citoyens dans les projets de transitions climatique, énergétique, écologique et solidaire, d'intérêt collectif, favorisant le passage à l'action de chacun)
- Une SCOP, [RDV Nomade](#), adhérente de [La Fabrique Janzé \(FabLab Pro\)](#) scénarise et conçoit des Escapes Games sur mesure, en collaboration avec différents types de public dont les jeunes.
- Une association du territoire, [Energie des Féés](#), qui oeuvre pour sensibiliser à l'écologie et aux énergies renouvelables.

rgba(255,255,255,1)

Le projet : Rétroplanning

Pendant le stage :

- 1 jour de présentation de ce qu'est un Escape Game aux Jeunes + Sensibilisation à la sobriété numérique :
 - Intervention de l'association [Energie des Féés](#) : Organisation d'un Rallye pour sensibiliser les jeunes à la pollution numérique et leur transmettre des éléments à intégrer dans les énigmes de l'escape game.
 - Organisation d'un Cluedo pour leur donner envie d'intégrer 1 des 6 groupes de co-construction de l'escape game
 - Découverte du principe de l'escape game dans le BUS escape game de [RDV Nomade](#).
 - Faire créer des énigmes aux jeunes (à partir d'un scénario déjà défini par l'équipe d'animation)
- 3 jours de création de l'escape game. Construction de l'escape game en divisant les jeunes en 6 groupes :
 - 1: Communication (Montage photo (décors bâches) + making off + com)
 - 2 : Conception : (coordination de tous les groupes au regard du scénario)
 - 3 : Programmation (Arduino et impression 3D)
 - 4 : Animation (création de la vidéo qui va driver le public de l'escape game)
 - 5 : Menuiserie (découpe et assemblage bois)
 - 6: Ébénisterie (marquage laser)

Après le stage :

- 4 jours de finition des énigmes (dont crash test) avec un petit groupe de volontaires les mercredis (après-midi) de mai et juin 2022 à La Fabrique Amanlis durant les temps d'ouverture au public
- Découverte de l'escape game par le groupe du [Festival TRIBUS](#) la veille du forum.
- Inauguration de l'escape game auprès du grand public et des élus le jour du [Festival TRIBUS](#).

rgba(255,255,255,1)

Le projet : Pitch

CREATION D'UN ESCAPE GAME PAR LES ADOS AUX VACANCES D'AVRIL

Du 12 au 15 avril 2022, le service jeunesse de Roche aux Féés Communauté, en partenariat avec le réseau des Espaces Jeunes organise un stage « création d'un escape game », sur le thème de la sobriété numérique, à Amanlis.

L'objectif de ce stage est la fabrication d'un Escape Game qui servira d'outil de sensibilisation à la sobriété numérique auprès de la population de Roche aux Féés Communauté.

Pour ce faire, les jeunes seront dans un premier temps sensibilisés à la pollution numérique par l'association Energie des Féés. Lors de la première matinée, à travers 5 ateliers, les jeunes s'interrogeront notamment sur la surconsommation des outils numériques, sur l'impact des stockages de données... un bagage essentiel qu'ils pourront ensuite réinvestir dans la construction de l'Escape Game.

Au cours du premier après-midi, les jeunes découvriront les différents ateliers nécessaires à la fabrication de l'Escape Game à travers un Cluedo géant : communication, conception, programmation, animation vidéo, menuiserie et ébénisterie...

Selon leurs appétences, les jeunes se positionneront ensuite sur un atelier : création d'énigmes, de scénarios, de décors... ils auront tout le loisir d'exprimer leur créativité et de laisser parler leur imagination. Les groupes seront accompagnés par RDV Nomade, société de création d'outils ludiques sur mesure.

Ce stage qui s'annonce ludique et enrichissant se déroulera en partie au FabLab d'Amanlis.

A la fin de la semaine, l'escape game sera testé auprès de volontaires et proposé enfin au grand public à l'occasion du forum TRIBUS, le 2 juillet prochain.

rgba(255,255,255,1)



Pendant le stage : Rallye de sensibilisation à la sobriété numérique

5 ateliers de 20-30 minutes.

Chaque atelier a la même logique :

- 1) Un quizz d'introduction qui aura différentes formes
- 2) Des ateliers de manipulation et/ou de création
- 3) Chaque groupe repart avec une flashcard INFOS et une flashcard SOLUTIONS

Animation par Vincent et Olivier (Energie des fées) pour 2 ateliers et par les animateurs des Espaces Jeunes pour les 3 autres (Diaporama détaillé ci-dessous).

- ATELIER 1 : LA FABRICATION DES OBJETS CONNECTES (Cycle de vie, Energie Grise...)
- ATELIER 2 : CA CONSOMME PAS LE NUMERIQUE ! (Pédale pour voir ce que tu produis comme en électricité)
- ATELIER 3 : LE STREAMING PAS SI CLEAN (Je dévore de la musique, je Binge des séries, Mais si on réfléchit...)
- ATELIER 4 : LE PIEGE (Le temps passé sur Internet. L'addiction au virtuel et à la Dopamine !)
- ATELIER 5 : LE NUMERIQUE VERT: L'ARNAQUE? (Numérique = rapidité= efficacité, Cloud = immatériel =pas de pollution)

L'ensemble des Flashcard seront ensuite affichées par les jeunes sur un mur (ou tableau) qui servira pour la conclusion du rallye.

rgba(255,255,255,1)





Pendant le stage : Cluedo

Le Meneur raconte l'histoire et présente les consignes du jeu : Une famille de 6 personnes > ils n'ont plus internet (Maison de famille en pleine campagne), pas de 4G > une personne a coupé internet, car marre qu'il n'y ait plus de relation entre les personnes, veut réunir tout le monde. Qui a coupé internet ?

Durée d'un interrogatoire/atelier : 20mn (+ 5mn de trajet entre les ateliers)

Chaque animateur joue le rôle d'un membre de la famille, qui est impacté d'une manière ou d'une autre par l'absence d'internet. Il fait en sorte de couvrir 2 personnes de la famille afin de justifier les alibis des autres (voir détails ci-après). Ce personnage aura un lien avec l'atelier que tiendra ensuite l'animateur et devra donner envie aux jeunes de s'inscrire à l'atelier de l'animateur sur tout le reste de la semaine. Chaque atelier réalisé au long de la semaine aura un impact sur la création de l'escape game.

L'interrogatoire avec les jeunes se déroule en 3 phases :

- Interrogatoire par les jeunes, le personnage refuse de répondre parce qu'il a besoin d'aide
- Atelier de découverte de la thématique de l'animateur pour obtenir des réponses
- Alibi dévoilé

Tableau de passage pour les équipes (ordre à respecter pour éviter aux groupes d'attendre, chaque groupe disposera d'une feuille d'interrogatoire pour lui permettre de connaître son ordre de passage.

rgba(255,255,255,1)

Personnage	Alibi	Alibi	Alibi	Alibi	Alibi
Il y a plus de 10 ans que j'ai quitté le village pour aller à l'école.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.
Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.
Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.
Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.
Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.	Je suis allé à la messe à 8 heures.

FIN : Tout le monde se rejoint dans la salle principale à la fin du temps imparti.

Les équipes rendent leurs conclusions sur papier (pour éviter la triche !)

Le meneur peut interroger les équipes sur le cheminement de leur raisonnement puis le verdict est clairement annoncé aux participants...et on procède à l'arrestation du coupable (Pauline) !!

rgba(255,255,255,1)

Fichier

[fiche_alibi_cluedo.xlsx](#) (.xlsx - 8.65 Ko)

Fichier

[cluedo_fiches_personnages.docx](#) (.docx - 19.1 Ko)

Fichier

[fiche_interro_cluedo.pdf](#) (.pdf - 741.74 Ko)





Pendant le stage : Le scénario d'Escape Game choisi

rgba(255,255,255,1)

Pendant le stage : Déroulement des ateliers

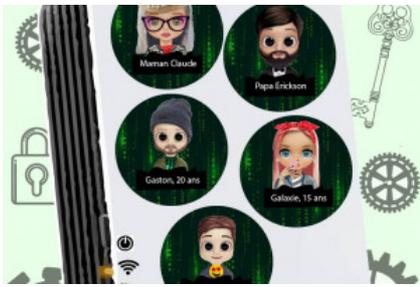
Les missions de chaque groupes :

COMMUNICATION

- Créer un petit documentaire sur la semaine de création
- Montages photos/ audio énigmes de l'escape Game
- Communication autour de l'escape: affiches, réseaux sociaux
- Musique de fond escape Game

rgba(255,255,255,1)

Reportage vidéo du stage



Reportage audio du stage (Pour Radiosphère)

SCENARISATION

Chapoter les réalisations:

- livrer les réalisations finies au service déco pour qu'il les décorent.
- Vérifier la bonne tenue du scénario dans les différents groupes.
- invention d'énigmes et réalisation de plan pour le service menuiserie, Arduino, impression 3D).
- venir en renfort dans les différents groupes qui en ont besoin
- Centrale d'appel pour les questions des différents groupes.
- centrale d'achat pour les besoin des groupes
- Organisation du rassemblement des groupes le dernier après midi pour faire le point sur ce qui a été fait et démonstration du travail de chacun

PROGRAMMATION

-jour 1: Initiation Arduino et imprimante 3D

Création d'énigme à partir d'un microcontrôleur et d'une imprimante 3D

-jour 2 et 3 : En fonction des besoins du groupe scénarisation : Réalisation d'un programme Arduino permettant d'allumer des LED grâce à des électro-aimants afin d'allumer progressivement une jauge d'avancée des niveaux dans le jeu

rgba(255,255,255,1)

Fichier

[led_et_reedswitch.zip](#) (.zip - 602 octets)



MENUISERIE

Créer les objets à manipuler des énigmes. Les énigmes à créer en bois seront spécifiquement définies avant.

DECORATION

- Peindre les coffres et les énigmes
- Trouver des éléments de décors pour le jeu
- Rendre jolies, toutes les créations des autres!
- Demandes de réalisation établies par le groupe scénarisation

rgba(255,255,255,1)



ANIMATION

Réaliser la vidéo d'introduction de l'escape Game (Incluant le montage vidéo) = théâtre et fabrication déguisement

rgba(255,255,255,1)

Inauguration de l'Escape Game

Amanlis - Un escape game pour sensibiliser à la pollution numérique

Le Journal de Vitré, vendredi 24 juin 2022, 344 mots

Vendredi 17 juin avait lieu une soirée de passage de relais d'un escape game pour sensibiliser la population à la question de la pollution numérique.

Cette rencontre, organisée par les services jeunesse, environnement et numérique de Roche-aux-Fées Communauté, a eu lieu au siège de la collectivité, à la Passerelle, entre les jeunes qui ont fabriqué l'outil et les associations qui l'utiliseront.

Aux vacances de printemps, dans le cadre d'une animation du réseau des Espaces jeunes (Amanlis, Janzé et Martigné-Ferchaud), 20 adolescents ont pu construire un escape game sur le thème de la pollution numérique au Fablab à Amanlis.

Pour ce faire, les jeunes ont dans un premier temps été sensibilisés à cette thématique par l'association Énergie des Fées. À travers des ateliers, ils se sont notamment interrogés sur la surconsommation des outils numériques et l'impact des stockages de données.

Dans un deuxième temps, en s'appuyant sur leurs nouvelles connaissances, ils ont construit l'escape game (énigmes, programmation, menuiserie, vidéos...) accompagnés par RDV Nomade, société de création d'outils ludiques sur mesure.

Quelques jeunes très impliqués dans ce projet ont transmis leur escape game aux bénévoles du réseau IDEAL (Ici Demain Ensemble Agir Localement). Ce réseau rassemble des associations du territoire qui oeuvrent pour les transitions écologiques et solidaires.

Cet escape game constituera notamment l'un des outils de la Caravane des transitions, portée par ce réseau, qui sillonne actuellement le territoire pour sensibiliser la population aux enjeux du changement climatique.

rgba(255,255,255,1)



Après le stage : Analyse et bilan

Rallye sobriété

Très bonne intervention de l'association « Energie des fées » qui a su s'adapter aux besoins du réseau jeunesse. Le rallye a permis aux jeunes d'intégrer des informations sur la sobriété numérique de manière ludique. Leur présence sur la réunion du premier soir a été indispensable pour construire les énigmes à partir de données fiables. Leur présence sur le reste du stage a pu manquer parfois, notamment pour des précisions sur certaines données scientifiques. Les jeunes ont été sensibilisés à la pollution numérique mais ils n'ont pas tout de suite fait évoluer leurs pratiques pour autant. Le passage de la sensibilisation aux changements de pratiques n'est pas automatique et se fait dans le temps.

Cluedo

Il s'est bien déroulé. Chaque animateur a été impliqué sur un stand. Les jeunes ont pu découvrir tous les ateliers de construction de l'escape game. Sur le temps de scénarisation, les jeunes se sont éparpillés mais de belles idées ont été apportées par les jeunes. Toute la journée avait été très cadrée et ils avaient besoin d'un temps plus informel. L'objectif d'intégrer les jeunes dans les ateliers en fonction de leurs envies a été atteint et celui de n'engendrer aucune frustration chez les jeunes, également.

Groupe Communication

2 jeunes qui étaient très impliqués et avaient déjà des compétences qu'ils ont pu mobiliser.

Groupe Scénarisation

5 jeunes qu'il a fallu accompagner et parfois canaliser. Réfléchir et créer a plusieurs ce n'est pas évident, cela demande de l'organisation, de la rigueur et de l'écoute.

Groupe Programmation

Atelier très technique et il fallut amener les jeunes à monter en compétences. Certains jeunes « électrons libres » ont pu venir perturber l'atelier. Mais il était nécessaire de ne pas brider ses jeunes sur un seul atelier.

Groupe Menuiserie

4 jeunes présents, ce nombre était un maximum pour la manipulation des machines dangereuses.

Vie quotidienne sur le stage

Attention à la problématique de l'utilisation du téléphone par les jeunes pendant les temps d'animation (rappel des règles du réseau = utilisation du portable tolérée sur les temps informels et interdite sur les temps d'animation). Sur certaines étapes les jeunes ne pouvaient pas tous être dans la finalisation. Des activités occupationnelles auraient pu être prévues pour palier à ces périodes d'ennui.

La durée de 4 jours a pu bloquer certains jeunes qui ne se sont pas inscrits. La 4ème journée les jeunes étaient beaucoup moins impliqués.

Effectifs

Le nombre de 20 participants était finalement largement suffisant pour ce projet. S'il y avait eu plus de jeunes à s'inscrire, l'organisation prévue initialement aurait été très compliquée à maintenir. Il aurait fallu prévoir des animations autres en parallèle ... Avec plus de jeunes, il aurait fallu beaucoup plus préparer les choses en amont à la place des jeunes et beaucoup moins les impliquer notamment sur la création.

Les étapes de finition de l'escape game

Le 1er mercredi 2 jeunes qui n'avaient pas participé au stage étaient présents. Le 2ème mercredi, ils étaient 4. Le nombre était suffisant pour effectuer des tâches très technique sur peu de machines disponibles et difficiles à

appréhender au départ. Ces petits effectifs ont permis d'avancer rapidement et d'être dans les temps prévus au calendrier.

Pour le Crash test, 4 jeunes dont 2 du stage ont été présents. L'un des jeunes du stage a pu « pitcher » le projet à un groupe de 8 volontaires pour tester l'Escape Game (public varié maker, gamer, famille...). Les retours des testeurs étaient très positifs et constructifs grâce à des remarques et pistes d'amélioration.

rgba(255,255,255,1)

Après le stage : Longue vie à l'Escape Game !

Après plusieurs séances d'ajustement de l'Escape Game à [La Fabrique Amanlis](#) avec l'aide de [RDV Nomade](#), celui-ci a pu être testé et inauguré lors du [Festival TRIBUS](#) !

Et maintenant ... Qui veut accueillir et/ou être formé pour animer l'Escape Game "Digital Traps" ?

L'Escape Game fait partie du fond pédagogique commun du réseau des Espaces Jeunes. Il pourra être réservé par différentes assos sur le site internet de [Roche aux Fées Communauté](#).

rgba(255,255,255,1)
Publié le 25 août 2022