

Escape game mobile pour les enfants de 8 à 12 ans

à la rEESCousse!

Déjoue la catastrophe!

Change les règles du jeu!

Contact:

Sandra Imsand
sandra.esperluette@gmail.com
tél. 079 561 20 50

ESC
ON
CHANGE?

Index

3

Résumé

5

Problématique et contexte

7

à la rESCousse!

9

L'association ESC'on change?

10

Vision de l'association

11

Partenaires de l'association

12

Données et contact



Crédits pour les images du dossier: ESC'on change?, PET/ESC'on change?, Shutterstock

L'ensemble du document est rédigé selon les règles de l'écriture inclusive.

Afin de préserver l'environnement et ses ressources, merci de ne pas imprimer ce document inutilement.



Résumé

Tes actions aujourd'hui ont un impact sur demain

Le dérèglement climatique. Depuis quelques années, il n'est plus seulement une lointaine menace. Il s'est invité dans notre quotidien, et on ne peut plus l'ignorer... C'est lui qui surchauffe nos étés, transforme nos paysages, inonde nos villes, embrase nos forêts. C'est lui encore qui participe à l'extinction de dizaines de milliers d'espèces et menace nos récoltes. Si nous ne maîtrisons pas le monstre que nous avons créé, en 2050, le dérèglement climatique aura gagné. Et de loin. De bien plus que deux degrés.

C'est dans cet avenir inquiétant, que l'escape game à la rESCousse! plonge les joueur·euse·s. Aventurier·ère·s de la durabilité, iels ont pour mission de construire un autre avenir, plus radieux, en agissant sur leurs habitudes du quotidien.

Pédagogique, ludique et précurseur, à la rESCousse! mise sur l'immersion et agit sur les émotions pour ancrer les apprentissages et susciter un engagement. Ce jeu destiné aux enfants de 8 à 12 ans est élaboré par l'association ESC'on change?, composée de six conseiller·ère·s en environnement, et validé par des expert·e·s en climatologie, en pédagogie et en psychologie des comportements. Il est par ailleurs élaboré avec la collaboration d'experts en escape game.

Ce jeu est destiné à un contexte parascolaire, mais il peut aussi être utilisé lors d'un événement associatif, ou d'une manifestation. à la rESCousse! peut devenir un outil très efficace de sensibilisation au climat et permettre à une génération directement touchée par les conséquences du dérèglement climatique de prendre son destin en main.

Change l'avenir, montre la voie, tes actions aujourd'hui ont un impact sur ton avenir. Et ensemble, vous serez plus forts!

Avec à la rESCousse!, change les règles du jeu!



Dessin original de l'illustrateur vaudois PET pour le jeu: 2050 version pessimiste. Les marqueurs suisses romands (tour de Bel Air, panneaux autoroutiers) ancrent la vision locale. Sur leur soucoupe, les joueuses collaborent pour trouver des solutions.



Dessin original de l'illustrateur vaudois PET pour le jeu: 2050 version optimiste. Les marqueurs suisses romands (Cathédrale de Fribourg, T-shirt du Lausanne Hockey Club) sont toujours présents. Les jeunes détiennent ici la clé.

Problématique et contexte

Depuis l'an dernier, la crise sanitaire déclenchée par l'émergence du Covid-19 a profondément changé nos modes de vie. En très peu de temps, nous avons dû nous plier au télétravail, à l'école à la maison, à la distance sociale, au chômage partiel, aux queues interminables devant les magasins, aux fermetures des frontières. Nous nous sommes adaptées au risque. Vite, très vite.

Face aux dangers liés au dérèglement climatique et à la crise environnementale globale, en revanche, nous restons imperturbables. Iceberg droit devant? Les passager-ères continuent de danser.

Selon le rapport spécial du GIEC d'octobre 2018, qui mesure les différences d'impact entre un réchauffement global de 1,5°C et de 2°C, une augmentation des températures moyennes de 2°C signifie la perte de plus de 99% des récifs coralliens, la fonte complète de la banquise arctique pendant l'été, une augmentation des périodes de sécheresse et des événements extrêmes comme les précipitations intenses, une acidification accrue des océans et la fonte du pergélisol sur des millions de kilomètres carrés dans la région arctique. **Ces impacts auront un effet non seulement sur la faune et les écosystèmes, mais sur tous les êtres humains qui en dépendent.**

En septembre 2018, le Secrétaire général des Nations Unies Antonio Guterres mettait le monde en garde: «Si nous ne changeons pas de cap d'ici à 2020, nous pourrions manquer notre chance d'éviter les conséquences désastreuses d'un changement climatique galopant. L'heure est venue de prendre des mesures ambitieuses en faveur du climat.»

Nous sommes en 2021 et le monde n'a pas changé de trajectoire. Comment peut-on l'expliquer?

L'expert en psychologie sociale Yves François voit plusieurs raisons à cela. D'une part, le risque de la pandémie était imminent et présent partout en même temps, alors que les catastrophes liées au dérèglement climatique nous sont promises pour les décennies à venir et surviendront probablement de manière non concomitante sur toute la surface du globe. **Or Homo sapiens ne parvient pas à se projeter concrètement au-delà d'un horizon de deux ans.**

D'autre part, la cause immédiate de la pandémie est unique: un virus identifié, alors que les causes du dérèglement climatique sont multiples, complexes et systémiques.

Les enfants sont particulièrement concernées par la crise environnementale. C'est leur avenir qui est en jeu, leurs vies qui seront touchées. **Les enfants n'ont pas conscience que les impacts du dérèglement climatique se feront sentir dans un avenir proche et qu'ils ont un rôle important à jouer dans la transition à mener.** Par ailleurs, s'il existe de nombreux outils d'éducation à l'environnement à destination des élèves dans le cadre de l'école obligatoire, les ressources sont plus rares pour le parascolaire. Dans le contexte parascolaire, les éducateurs et responsables pédagogiques en sont réduits souvent à créer leurs propres outils, sans forcément disposer de connaissances dans le domaine de l'environnement. Or, ces structures et ces activités sont importantes: beaucoup d'enfants y passent plusieurs heures par jour et des jours entiers lors des vacances.

Dès lors, comment rendre les risques palpables et les solutions concrètes et accessibles? Comment encourager les enfants à être acteur-rices du changement?

L'escape game: un jeu pour la transition écologique

L'escape game est un concept de divertissement en équipe dont le principe est de s'extraire d'un environnement fermé dans un temps imparti en résolvant des énigmes à l'aide d'indices. La première escape room a vu le jour en Suisse romande en 2013. Depuis, les versions se sont diversifiées. Que ce soit en salle à l'année, éphémères, itinérants, en jeu de plateau, applications, réalité virtuelle, les escape games sont dans l'air du temps. **a la rESCousse sera le seul escape game du pays traitant de la thématique du climat de façon systémique dans le contexte du parascolaire.**

L'escape game peut être considéré comme une allégorie de la situation de notre humanité. Nous sommes pris·es au piège d'un système dont nous devons nous extraire pour assurer la pérennité de la vie sur Terre. Les solutions ne peuvent être que collectives et collaboratives pour sortir de ce borbier. Dès lors, cet outil ludique répond à la problématique. Il permet l'engagement, pendant un temps donné, des participant·es dans la recherche active de solutions à un risque réel. Il leur fait prendre connaissance des solutions existantes et permet une prise de conscience des enjeux.

Selon le spécialiste de l'apprentissage André Giordan, prof. à l'Université de Genève, la mise en situation par des intrigues et jeux de rôles permet de susciter le désir d'apprendre. La motivation naît dans la nouveauté, la possibilité de faire des choix et le fait de se sentir autonome. Autant de critères que remplit un escape game.

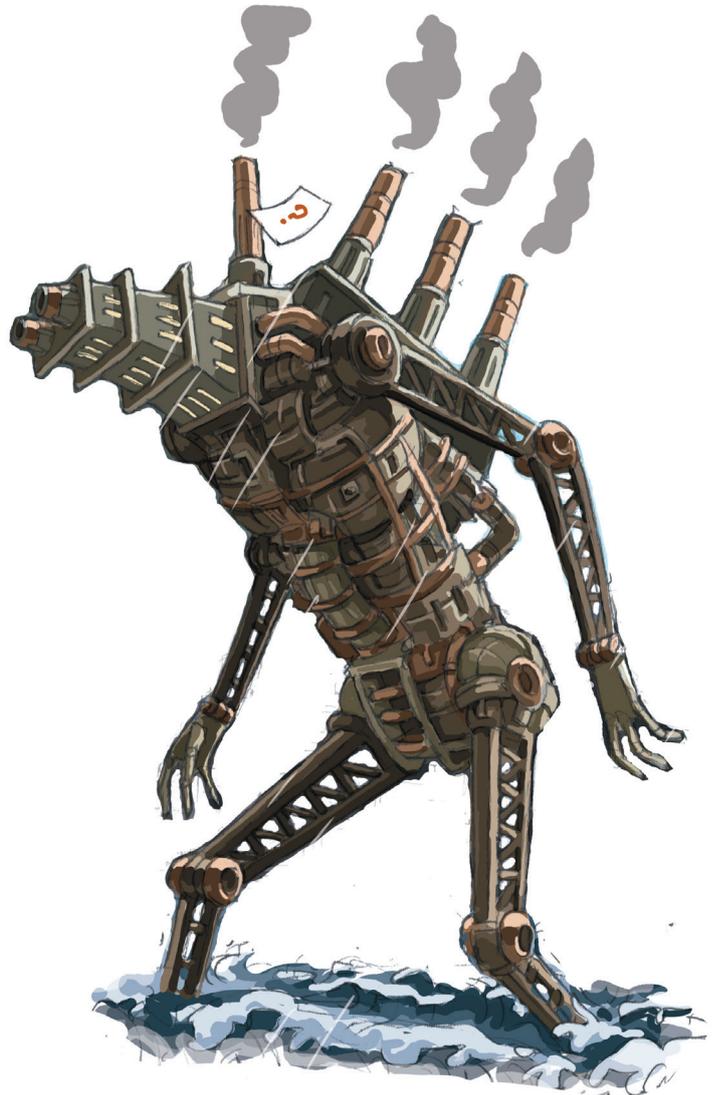
Comme l'explique le psychologue Tobias Brosch de l'Université de Genève, il faut impérativement rendre le dérèglement climatique tangible pour qu'on en mesure la gravité. **L'expérience ludique et éducative dans un futur proche bouleversé permet précisément de prendre conscience de la catastrophe annoncée.**

La plupart des scénarios d'escape game mettent en scène un complot mondial que les participant·es

doivent déjouer, un personnage emprisonné que les joueur·euse·s doivent délivrer ou encore une substance dangereuse qu'il faut absolument tenir hors de portée d'individus mal intentionnés.

Les scénarios catastrophe concernant l'environnement ne manquent pas, et ils sont plausibles, même à l'échelle du pays: éboulements, la sécheresse, appauvrissement des sols, chute de la biodiversité ou pénurie alimentaire. L'idée est de découvrir des pistes de réflexion et d'action à travers le jeu, en évitant absolument le ton moralisateur utilisé trop souvent pour aborder les thématiques environnementales.

Les enfants qui se forment aujourd'hui à la société de demain pourront éprouver leurs connaissances, tester leur logique et avancer sur le chemin de la durabilité et de la résilience.



à la rESCousse!

Description du jeu

A l'aide du dispositif du jeu, nous souhaitons projeter les joueurs dans une réalité plausible, proche temporellement et géographiquement, afin de les toucher et de les rendre concernés. Grâce à une expérience immersive et amusante, en évitant le ton moralisateur ou culpabilisant souvent lié à ces thématiques, nous pouvons encourager les enfants à s'engager et à modifier leurs comportements.

Pédagogique, ludique et précurseur, à la rESCousse! mise sur l'immersion et agit sur les émotions pour ancrer les apprentissages et susciter un engagement. Son scénario est validé par des expert·es en climatologie, en pédagogie et en psychologie des comportements. Les énigmes sont élaborées avec un expert en escape game.

L'escape game à la rESCousse! ressemble à une table de baby-foot. Un jeu familier des enfants dans les structures parascolaires. Le jeu peut aussi bien s'installer à l'extérieur (protégé des intempéries) que dans un espace clos. Le jeu, qui représente le futur, à l'horizon 2050, ressemble à un labyrinthe dans lequel les enfants doivent faire évoluer un petit personnage, leur avatar. Pour ce faire, iels doivent résoudre différentes énigmes liées au climat dont les indices se trouvent soit dans le jeu lui-même soit les décors situés autour. Au début du labyrinthe, les décors sont sombres, comme les prévisions des experts en climat. Au fur et à mesure que les énigmes sont résolues, les décors, toujours futuristes, sont plus joyeux. Cela montre aux enfants que les efforts consentis portent leurs fruits et qu'il est possible, grâce à un effort collectif, de changer l'avenir.

Le point fort de ce jeu est l'engagement ici et maintenant pour changer le futur. En effet, les enfants doivent prendre des mesures physiquement et intellectuellement, en cherchant des indices, faisant preuve de perspicacités, pour résoudre des

énigmes. Les enfants sont la clé du changement.

Les énigmes, en cours d'élaboration, toucheront divers thématiques:

- les déchets
- le recyclage
- l'eau
- les vêtements
- l'énergie

Le jeu ne transformera pas les enfants en chef·es de famille ou dirigeant·e de pays le temps d'un jeu, mais il a pour objectif de leur montrer l'engagement qu'ils peuvent entreprendre maintenant et leur révéler leur pouvoir. Les enfants sont prescripteurs, au sein de leur famille, dans leurs activités et donc au sein de la société au sens large.

à la rESCousse! est un jeu précurseur, il s'agit à notre connaissance du seul escape game traitant de la thématique du climat en Suisse romande pour cette tranche d'âge.

Après sa réalisation, à la rESCousse! sera disponible sur simple demande pour les structures qui souhaiteraient le proposer aux enfants. Des plans seront également mis gratuitement à disposition pour que le jeu puisse être répliqué et circule largement.



Public cible

Le projet s'adresse au public suivant:

Les enfants de 8 à 12 ans dans un contexte parascolaire. Iels constituent le public cible final. Iels ont des passions différentes, pratiquent ou non un sport, jouent d'un instrument de musique, viennent de familles sensibilisées à la thématique de l'environnement ou non. Malgré des situations différentes, ce public cible partage un certain nombre de besoins communs: être guidé, vivre des expériences, obtenir des informations pour se forger sa propre opinion. Iels aiment jouer, passer du temps avec leurs camarades, faire partie d'un groupe. Les enfants de cette classe d'âge ont un grand sens de l'observation, ils sont curieux, savent lire et faire des calculs simples et des déductions. Il s'agit d'une période charnière où se mettent en place des comportements qui reflètent leur caractère indépendant de leurs parents. D'où la nécessité d'être en contact avec ce public cible pour identifier les comportements nuisibles à l'environnement, et leur faire comprendre qu'ils sont la clé du changement. Une puissance, une importance et une force dont iels n'ont certainement pas conscience. Dans le cadre de ce projet, un sondage a été mené auprès de 110 enfants en Suisse romande en février-mars 2021. Il en ressort les éléments suivants:

97% des sondés sont conscients des problèmes liés à l'environnement.

Six à neuf enfants sur dix ont entendu parler de la pollution, de la chute de la biodiversité, de la fonte des glaces, des dérèglements climatiques et de la montée des océans. Les émotions qui sont liées à ces problèmes sont principalement la tristesse (91%) et la colère (80%), suivies par la peur (78%). L'écrasante majorité aimerait pouvoir faire quelque chose pour le climat (92%).

Le concept de l'escape game est connu par 83% des sondés, et plus de 66% y ont déjà joué. Les enfants se sont également montrés enthousiastes (94% de

oui) à la possibilité de jouer à un escape game avec des camarades sur le thème du climat.

Le public cible secondaire est constitué par les équipes éducatives et pédagogiques du secteur parascolaire qui proposeront ce jeu dans leurs structures. Elles doivent être sensibilisées à la thématique du climat et comprendre les enjeux sur un plan systémique. D'un point de vue pratique, elles doivent être capables d'installer et guider le jeu pour répondre aux questions des enfants. Pour ce projet, quatre structures du canton de Vaud ont été contactées pour comprendre les besoins et proposer à la rESCousse. Les retours ont été enthousiastes aussi et toutes sont prêtes à accueillir le jeu dès qu'il sera disponible. Le besoin d'un outil tel que celui-là est donc bien présent.



à la rESCousse! (ici un prototype utilisé pour un autre projet par notre partenaire expert en escape game) prendra la forme d'un baby-foot, un jeu très souvent présent dans les structures parascolaires et donc familier pour les enfants qui les fréquentent.

L'association ESC'on change?

L'association ESC'on change? s'est constituée en 2020 et a créé la même année un premier escape game mobile appelé rESCue, destinée aux adolescents et jeunes adultes. Ce jeu a pris la forme d'une tente de 5m x 2,5 m

Pour réaliser la première phase, conception, construction et phase pilote, l'association a mené un crowdfunding et a récolté 21'000.- francs. Afin de vérifier si le jeu a obtenu l'impact désiré, c'est-

à-dire un engagement vers des comportements pro-environnementaux, les jeunes ont répondu à des questionnaires directement après le jeu. Leurs réponses démontrent que les objectifs sont atteints auprès de 80% d'entre eux.

Forts de cette expertise, les membres d'ESC'on change? développent à la rESCousse! afin de toucher un nouveau public. Ce jeu rejoindra le catalogue de l'association.

Nathalie Trunz

Référente Conception

Parcours professionnel multidisciplinaire, employée agricole dans une ferme bio et community manager dans une entreprise du bois. Permacultrice et conseillère en environnement diplômée.

Sophie Richoz

Référente Administration

Enseignante primaire. Conseillère en environnement diplômée. Est active dans le comité de sa société de gym. Bénévole auprès du WWF Fribourg dans le groupe de travail pour l'éducation.

Sandra Imsand

Référente Comm. et Graphisme, responsable à la rESCousse!

Journaliste, responsable des enquêtes à la Fédération romande des consommateurs et herboriste. Conseillère en environnement diplômée. A lancé son activité indépendante, Esperluette, en lien avec la nature.

Aline Bachofner

Référente Contenu

Journaliste, co-productrice de l'émission «Une seule planète» à la RTS. Conseillère en environnement diplômée et titulaire d'un CAS en développement durable de l'Université de Genève.

Antonio Do Rego

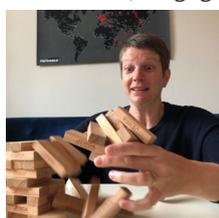
Référent Budget

Economiste d'entreprise HES de formation, conseiller en environnement diplômé, agent de vente auprès de Swiss Elementic Drive-in boat wash.

Stéphanie Reusse

Référente Partenariats

Géographe, diplômée en développement durable, formatrice pour adultes et conseillère en environnement. Militante, engagée dans l'associatif et au niveau politique dans sa commune.



Vision de l'association

Promouvoir la transition écologique par le jeu

L'association ESC'on change? souhaite motiver et encourager les enfants (8-12 ans), dans un contexte parascolaire, à faire évoluer leurs comportements, afin de se diriger vers une société plus durable, résiliente et équitable.

Elle vise à initier un changement de comportement vers le «monde d'après»: après la catastrophe sanitaire, sociale et écologique, situation encore exacerbée par la pandémie.



«Ensemble, changeons les règles du jeu!»

Grâce au jeu et à la collaboration, mettons en pratique des gestes qui nous conduisent vers un mode de vie plus durable! Et changeons le monde de demain grâce à nos comportements!

Si nous tirons à la même corde en collaborant, nous arriverons à trouver des solutions pour changer les règles du jeu et participer à un avenir meilleur. Nous pouvons être acteur-ric-e-s du changement.

Partenaires de l'association

Partenaires de conception

Cedric Overmeer

Concepteur d'escape game professionnel, fondateur d'Escape World, créatif dans l'âme. La conception de jeu est un métier à part entière qui nécessite des connaissances et compétences qui manquent à ESC'on change?

Sébastien Perroud dit PET

Artiste aux talents multiples, Sébastien Perroud alias PET, illustrateur vaudois, travaillant également sous le nom de «Corridor Cosmique », a illustré les différents jeux de l'association à travers des personnages hybrides et farfelus dont il a le secret.

Partenaires de contenu

Martine Rebetez

Professeure ordinaire de climatologie appliquée à l'Institut de géographie de l'Université de Neuchâtel, collaboratrice scientifique à l'Institut fédéral de recherches sur la forêt, la neige et le paysage. Elle est responsable de la question des changements climatiques au sein du projet de recherches à long terme sur les écosystèmes forestiers en Suisse.

Léonard Schneider

Assistant-doctorant en climatologie à l'Université de Neuchâtel. Thèse en cours sous la direction de Martine Rebetez. Il est également collaborateur à l'Institut fédéral de recherches sur la forêt, la neige et le paysage en dynamique forestière et écologie des écosystèmes.

Lisa Moussaoui

Maître-assistante en psychologie appliquée à l'Université de Genève et chercheuse postdoctorante au sein du Groupe de Recherche en Psychologie de la santé. Lisa Moussaoui cherche

à comprendre comment les variables socio-cognitives (croyances, motivation, mise en oeuvre) prédisent les comportements pro-sociaux et pro-environnementaux.

Tobias Brosch

Professeur Assistant à l'Université de Genève et fondateur-directeur du groupe Consumer Decision and Sustainable Behaviour Lab. En 2015, il a fondé le laboratoire de décision et de comportement durable des consommateurs. Il occupe aujourd'hui la chaire de psychologie du développement durable à l'Unige. Ses recherches intègrent des concepts et des théories de la psychologie des émotions, de la psychologie sociale et de l'économie comportementale avec les outils méthodologique des neurosciences cognitives.

Pascal Peduzzi

Directeur du GRID-Genève (Global Resources Information Database) Programme des Nations Unies pour l'Environnement. Ses recherches portent sur la modélisation des risques de désastres, l'identification et la quantification du rôle des écosystèmes pour l'adaptation au changement climatique et pour la réduction des risques, ainsi que sur l'identification des menaces environnementales.

David Altermatt

Pédagogue, co-fondateur Ars Ludendi, diplômé en Lettres, enseignant pour les «grands», c'est dans le cadre de sa profession que le jeu de rôle intéresse le plus David.

Grégory Thonney

Enseignant et pédagogue, co-fondateur Ars Ludendi, titulaire d'un Master en français à l'Université de Lausanne, Grégory voit dans le jeu un fabuleux potentiel artistique, académique et pédagogique et travaille à présent à exploiter ces diverses facettes.

Données et contact

Données techniques de à la rESCousse

- Format: dispositif d'environ 80 cm x 120 cm surelevé, ressemblant à un babyfoot, accompagnés de panneaux et objets divers.
- Nombre de joueurs: entre 4 et 6.
- Durée du jeu: 20 à 30 minutes, 45-60 minutes pour l'expérience totale, avec le briefing et débriefing.
- Besoins spécifiques: salle fermée ou terrain plat et non accidenté, à l'abri du vent et des intempéries.
- Temps nécessaire au montage: environ 1 heure.
- Temps nécessaire au démontage: 1 heure.
- Remarque: le jeu et son matériel peuvent être transportés dans une voiture de taille standard.
- Disponibilité: 2e semestre 2021

Contact



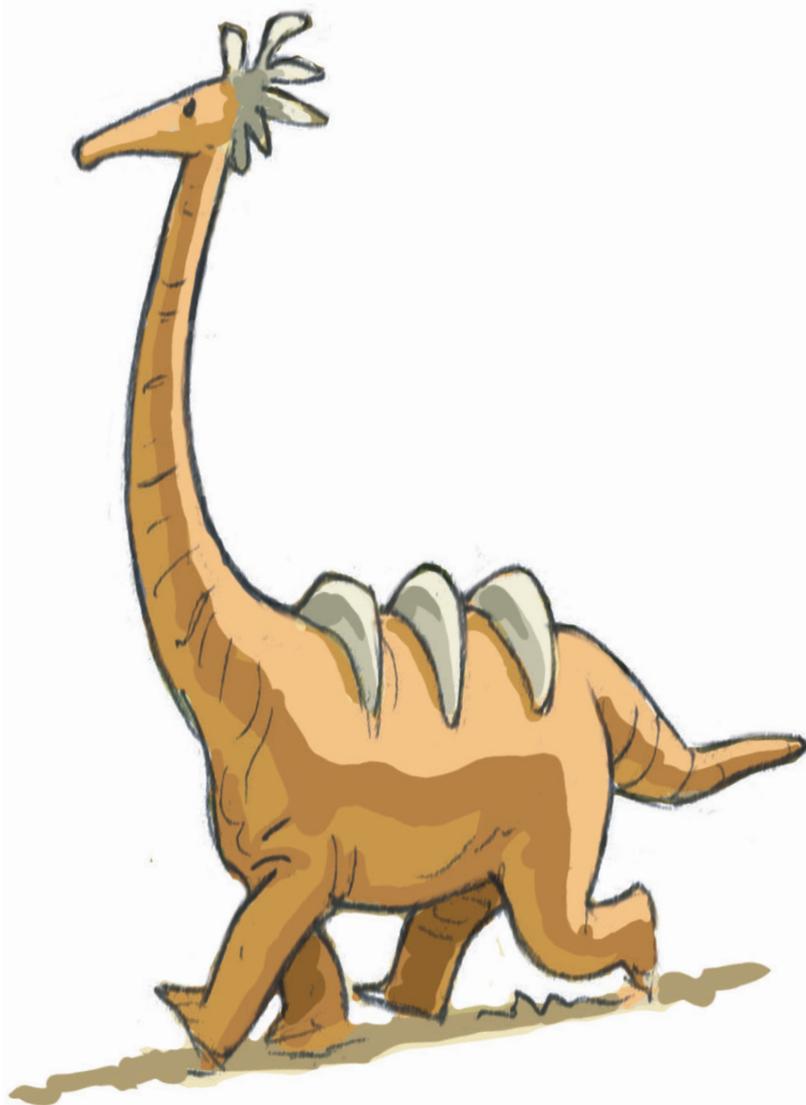
Sandra Imsand

sandra.esperluette@gmail.com
tél. 079 561 20 50

c/o Sandra Imsand
rue de la Petite Forge 8
1026 Echandens

Instagram: rescue_escapegame

Coordonnées bancaires:
Banque Alternative Suisse
372.229.100-08 ESC'on change?
Titulaire du contrat: do Rego Antonio
CH52 0839 0037 2229 1000 8



ESC'
ON
CHANGE?



sanu

compétences
développement
durable