

Escape game mobile pour les jeunes de 15 à 20 ans

Déjoue la catastrophe à venir!

RESCUE

Construis le monde durable de demain!



ESC'
ON
CHANGE?

Index

3

Résumé

5

Problématique et contexte

7

rESCue

12

L'équipe d'ESC'on change?

13

Vision de l'association

14

Partenaires de rESCue

16

Statuts de l'association

17

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

Le dérèglement climatique est à nos trousses.

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 bien 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 une Suisse romande exsangue, ravagée par les sécheresses, les pénuries alimentaires et les inondations que l'escape game rESCue plonge les joueur-euse-s. Aventurier-ère-s de la durabilité, iels ont pour mission de retourner en 2020 et de construire un autre avenir en agissant sur leurs habitudes du quotidien pour réduire leurs émissions de CO₂.

Pédagogique, ludique et précurseur, rESCue mise sur l'immersion et agit sur les émotions pour ancrer les apprentissages et susciter un engagement. Ce jeu destiné aux jeunes de 15 à 20 ans a été élaboré par l'association ESC'on change?, composées de six conseiller-ère-s en environnement, et validé par des expert-e-s en climatologie, en pédagogie et en psychologie des comportements. rESCue est désormais intégré dans le catalogue de la Earth Focus Foundation.

En complément d'un programme scolaire, en marge d'une journée thématique ou d'un événement associatif, rESCue 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.

Beaucoup d'adultes préfèrent l'ignorer, mais les jeunes le savent: nos sociétés thermo-industrielles sont fondées sur un modèle défaillant. Ce sont tous nos modes de production et de consommation qui sont en jeu.

Avec rESCue, iels peuvent en changer les règles!



Dessin original pour rESCue: 2050 version pessimiste imaginée par Sébastien Perroud, alias PET. Les marqueurs suisses romands (tour de Bel Air, panneaux autoroutiers) ancrent la vision locale. Sur leur soucoupe, les jeunes collaborent pour trouver des solutions.



Dessin original pour rESCue: 2050 version optimiste imaginée par PET. 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

La crise sanitaire déclenchée par l'émergence du Covid-19 a profondément changé nos modes de vie. En l'espace de quelques semaines, 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 adaptés 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: «If we do not change course by 2020, we could miss our chance to avoid the disastrous consequences of runaway climate change. The time for ambitious climate action is now.»

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 adolescent·es et jeunes adultes sont particulièrement concerné·es par la crise environnementale. C'est leur avenir qui est en jeu, leurs vies qui seront impactées. Au cours de l'année 2019, les marches pour le climat ont sensibilisé de nombreux·ses jeunes à la problématique et attiré l'attention sur les comportements qu'ils devraient changer pour assurer leur avenir. Mais les jeunes mobilisé·es pour l'environnement sont minoritaires. **La majorité d'entre eux a l'impression que les impacts ne seront pas visibles avant longtemps, connaît mal les rapports scientifiques et ne se sent pas concerné par la transition à mener.** Par ailleurs, s'il existe de nombreux outils d'éducation à l'environnement à destination des élèves de l'école obligatoire, les ressources sont plus rares pour le postobligatoire. Dès lors, comment rendre les risques palpables et les solutions concrètes et accessibles? Comment encourager les jeunes à être acteur·rices du changement?

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. **rESCue** reste à ce jour le seul escape game du pays traitant de la thématique du climat.

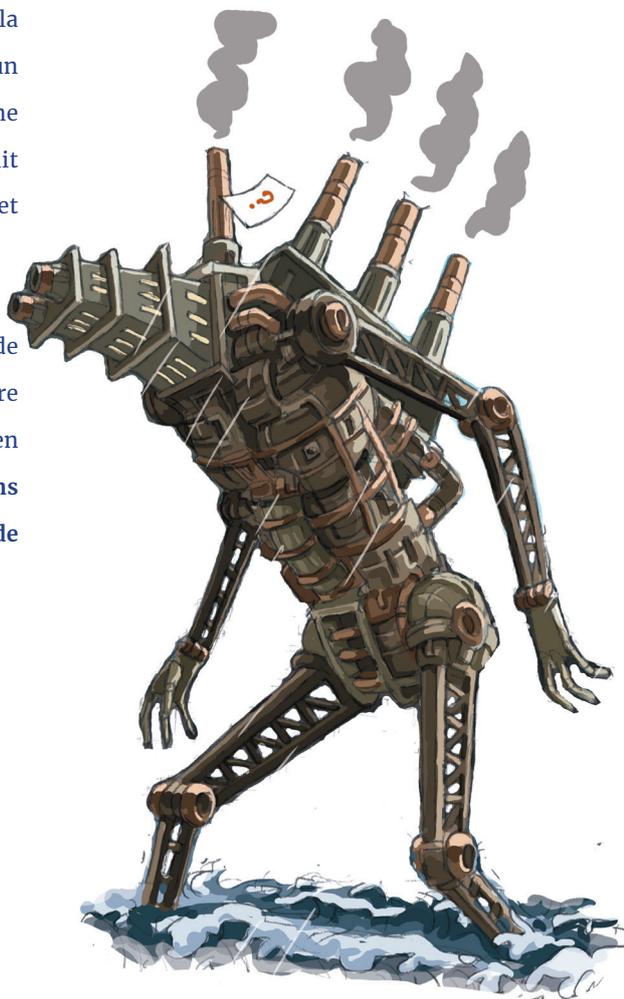
L'escape game peut être considéré comme une allégorie de la situation de notre humanité. Nous sommes pris-es au piège d'un système dont nous devons nous extraire pour assurer la pérennité de la vie sur Terre. Les solutions ne peuvent être que collectives et collaboratives pour sortir de ce borbier. Dès 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.

Comme le rappelle 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'immersion sensorielle dans un futur proche bouleversé permet précisément de prendre conscience de la catastrophe annoncée.**



Partant du constat que la fenêtre d'action qui s'offre à nous semble idéale en ces temps incertains et anxiogènes, 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 citoyen-ne-s 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.



rESCue

Description du dispositif

L'escape game rESCue a la forme d'une grande tente de 5 mètres de longueur sur 2,5 mètres de largeur, s'élevant à plus de 2 mètres de haut. Le jeu peut aussi bien s'installer à l'extérieur (protégé des intempéries) qu'à l'intérieur d'un espace clos. A l'intérieur de la tente, l'espace est divisé en deux espaces distincts: aujourd'hui et 2050. Les ambiances y sont très différentes.

À l'entrée du jeu, un enregistrement sonore (voir page 11) est diffusé durant 3 minutes afin de mettre les joueur-euse-s dans l'ambiance. **Nous sommes en 2050, une voix bouleversée témoigne de la situation dramatique, sur un fond sonore de déluge et d'orage. Il ne s'agit pas de science-fiction, toutes les informations données par cet enregistrement ne sont que des transpositions en Suisse romande des prévisions des experts du climat.**

Dans cet espace sombre de 1,7 par 2,5 mètres, entouré de bâches noires fissurées et d'illustrations de catastrophes climatiques, se trouvent deux poubelles pleines de vieux téléphones, morceaux d'ordinateurs et câbles divers ainsi qu'un bidon représentant le poids des ressources nécessaires à la fabrication d'une puce électronique.

La première énigme, permettant d'emprunter le passage spatio-temporel, a pour thématique les déchets électroniques et leur impact sur l'environnement. Un cadenas peut être débloqué afin d'arriver à l'époque actuelle et changer le cours des événements.

La seconde pièce de 2,5 par 3,3 mètres représente l'année actuelle sous la forme d'un logement aménagé d'éléments mobiliers, réels ou imprimés

sur les parois. Dans cette pièce, il faudra trouver un moyen de baisser le son de la télévision pour couper les fake news, pédaler pour promouvoir la mobilité douce, remettre des fruits et légumes en lien avec leur saisonnalité, trouver la température idéale de chauffage d'un logement ou encore classer des vêtements de différentes matières selon leur impact sur l'environnement, plus précisément leur impact en terme de CO2. Une jauge centrale illuminée entièrement en rouge, permet d'évaluer la progression des joueur-euse-s: à chaque énigme réussie, un tronçon de la jauge passe au vert. Le détail des énigmes est présenté en page 10.

Une fois toutes les énigmes passées au vert sur la jauge CO2, un message de félicitations et d'encouragement est enclenché sur la télévision et les joueur-euse-s peuvent ressortir de la tente et aller débriefer de l'expérience vécue. Une documentation est remise aux participant-es après le jeu pour approfondir les thèmes traités.



Le jeu rESCue de l'extérieur. Il s'agit d'une tente de 2,5 m par 5 m.

Public cible

Le projet s'adresse au public suivant:

Les jeunes de 15 à 20 ans. Iels constituent le public cible final, un public hétérogène. Iels fréquentent le collège, les écoles professionnelles, les écoles de commerce, les écoles de culture générale ou effectuent des semestres de motivation. Dans leurs loisirs, iels fréquentent les maisons de quartiers, prennent part à des activités collectives, sont sportives, engagées dans l'associatif. Malgré des parcours très différents, ce public cible partage un certain nombre de besoins communs: être guidé, se projeter dans le futur, faire partie d'un groupe,

vivre des expériences, se forger sa propre opinion dans le but de s'émanciper. Ces jeunes doivent aussi comprendre le contexte, le monde dans lequel iels évoluent et quelles solutions existent. Il s'agit d'une période charnière où se mettent en place des comportements qui les accompagneront tout au long de leur vie. 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.



Ci-dessus, un des pans de la tente (en photo en haut et le design de la bâche dessous). On y voit un radiateur, qu'il faut régler à la bonne température, ainsi qu'un tableau de saisonnalité des fruits et légumes.



Les énigmes

Les énigmes du jeu rESCue s'articulent autour de cinq thématiques de consommation qui ont un impact sur le climat: l'alimentation, la mobilité, l'énergie, le textile et le numérique. Ces thématiques ont été choisies pour l'importance de leur impact CO₂, mais également pour coller aux préoccupations et au mode de consommation des jeunes, très connectés et friands de fast fashion. Une énigme complémentaire rend les jeunes attentifs à l'impact des «fake news».

Voici les enseignements que chaque énigme tente de transmettre:

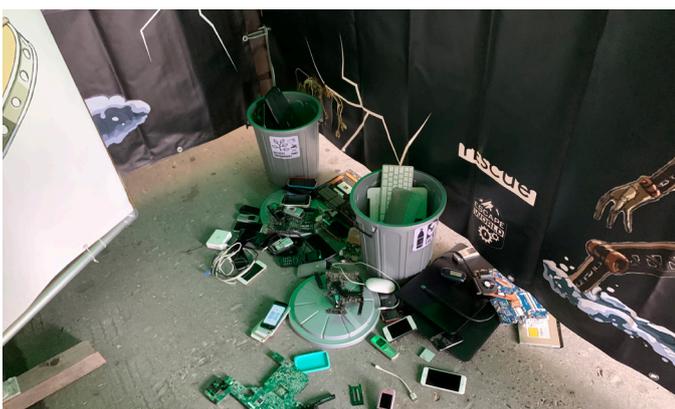
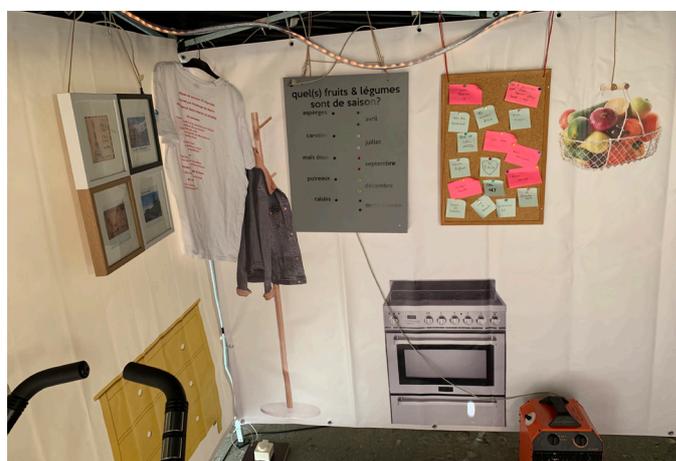
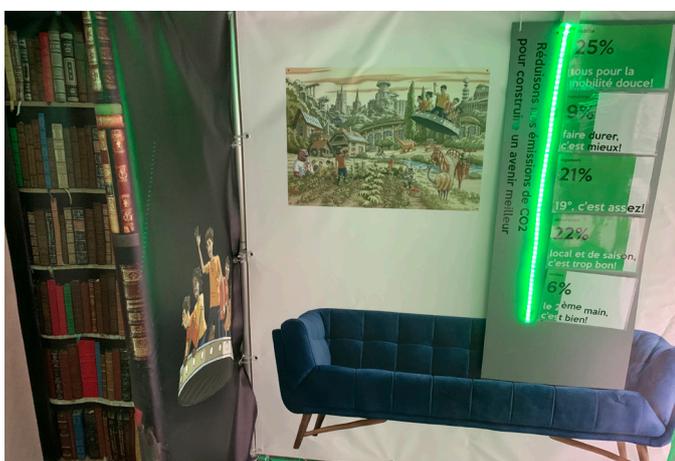
Alimentation: découvrir la saisonnalité des fruits et légumes en Suisse.

Mobilité: comparer les émissions CO₂ de différents modes de transports.

Energie: Régler le chauffage de son logement pour diminuer sa consommation.

Numérique: Prendre conscience du nombre de matériaux présents dans un smartphone, et réduire les déchets électroniques en prolongeant la durée de vie des objets.

Textile: Comparer les émissions CO₂ de différentes matières textiles et privilégier les achats de deuxième main.



Quelques détails du jeu: déchets électroniques et recyclage, jauge de CO₂, tableau des fruits et légumes et leur saison, mobilité.

Apprentissages et engagement du public cible

Les impressions et les apprentissages d'un échantillon de notre public cible ont pu être recueillis au sortir de l'expérience grâce à un questionnaire rempli directement après le jeu et au travers d'un entretien d'une vingtaine de minutes avec des

membres de l'association ESC'on change?

Les 18 participants ont dans l'ensemble plébiscité rESCue puisqu'ils recommanderaient à l'unanimité ce jeu à leurs amis et qu'ils lui attribuent la note moyenne de 4,22 sur 5.

18. Quelle note globale donnes-tu au jeu rESCue?

18
Réponses

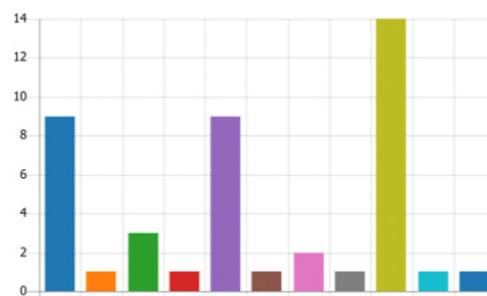


Les émotions ressenties par les participants au cours du jeu sont dans l'ensemble très positives : la curiosité, l'excitation et la joie figurent en tête (voir ci-contre).

Notre hypothèse de travail reposant sur l'ancrage des apprentissages dans les émotions – confirmées par des études scientifiques (Talarico, 2019) – se trouve validée par les réponses des participants. 80% d'entre eux ont fait appel à des éléments du jeu pour répondre aux questions qui leur ont été posées sur les différents domaines de consommation abordés dans rESCue et sur la manière de réduire notre impact. Par ailleurs, 16 des 18 répondants affirment être prêts à changer leurs habitudes afin d'alléger leur empreinte environnementale.

10. Quel(s) sentiment(s) as-tu senti(s) durant le jeu?

Joie	9
Ennui	1
Peur	3
Tristesse	1
Excitation	9
Nervosité	1
Sous pression	2
Désemparée	1
Curiosité	14
Indifférence	1
Autre	1



24. Serais-tu prêt·e à t'engager pour modifier quelque chose dans ta vie de tous les jours afin de diminuer le dérèglement climatique?



La puissance du scénario de 2050, son ancrage local, l'absence de ton moralisateur et l'aspect très «familier», domestique, de la pièce représentant la situation actuelle ont été salués par plusieurs participants lors des entretiens qualitatifs menés

après l'expérience. Le changement climatique n'avait rien d'un scénario de science-fiction et ses impacts se sont révélés dans leur environnement quotidien, rendant l'expérience très réelle et «concernante».

Scénario

Lu par la comédienne Myriam Boucris, de la Compagnie Tohu Wa Bohu, diffusé dans la première partie de la tente (2050).

Nous sommes le 11 octobre 2050. Des trombes d'eau. On n'imagine pas réellement ce que ça veut dire jusqu'à ce qu'elles s'abattent sur nous. 150 litres d'eau au mètre carré se sont déversés sur toute la Suisse romande en l'espace de quelques heures. Les énormes gouttes se sont écrasées sur un sol dur et craquelé par des mois de sécheresse. De tout l'été, on n'avait pas vu tomber une goutte.

Puis tout d'un coup, le déluge... Il a plu, sans discontinuer, pendant 5 jours.

A Fribourg, la Sarine a débordé, 7 personnes sont portées disparues. A Yverdon, la Thielle a inondé 2500 logements. Ma cousine a dû quitter son lit en pleine nuit. Elle n'a même pas eu le temps de mettre ses chaussures. **A Genève, c'est l'apocalypse. L'Arve a déboulé tel un tsunami dans les rues de la cité de Calvin. J'ai entendu dire que la plaine de Plainpalais a disparu sous deux mètres d'eau.** Moi, j'ai juste eu le temps de partir avant que mon appartement ne soit totalement détruit. 10 000 logements sont inhabitables. **Le même scénario se déroule à Vevey en ce moment même: la place du marché a été totalement immergée.**

Je n'ai aucune nouvelle de mes amis de Lausanne, et je ne peux pas aller les voir: **l'autoroute A1 a été coupée à la hauteur d'Allaman par la crue de l'Aubonne. Et le train ne circule plus à cause des glissements de terrain.**

L'électricité a aussi été coupée pendant plusieurs jours. **J'ai entendu dire que dans la région de Romont, ils ont été privés de connexion internet pendant une semaine.**

La Romandie est devenue invivable. Depuis quelques années, on voit des milliers de personnes chassées

par les catastrophes naturelles en cascade et les épidémies à répétition tenter de trouver refuge au Nord. Ma soeur est partie il y a deux ans déjà. Je sais qu'elle voulait gagner la Suède, mais je crois qu'elle est restée coincée en Allemagne. Je n'ai plus beaucoup de nouvelles. Je pense que c'est dur là-bas. **Elle n'est pas la seule à chercher du travail: des millions d'Italiens, d'Espagnols, de Portugais et de Français ont fui la sécheresse. En Suisse aussi maintenant, on a faim.** Les pesticides ont épuisé les sols. La météo imprévisible et les épisodes extrêmes ont fait chuter les rendements agricoles.

Avant, on pouvait compter sur les importations, mais tous nos anciens fournisseurs sont à sec. Les pays méditerranéens sont devenus des déserts et les invasions de criquets ne laissent plus aucune chance aux cultures.

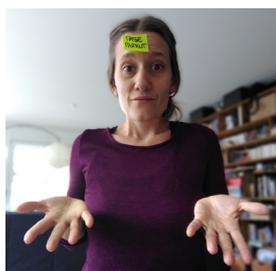
On n'en peut plus. On espère tous aller au Nord, mais le Nord ne veut pas de nous,

Nous sommes le 11 octobre 2050, et ce sont nos choix d'avant 2020 qui ont conduit à cette situation. En 2020, chaque habitant de Suisse émettait en moyenne 14 tonnes de CO2. Ils auraient dû réduire leurs émissions à 2 tonnes de CO2 par personne par an pour limiter l'effet de serre. Et ils le savaient déjà à l'époque.

Mais cet avenir n'est pas une fatalité. Vous pouvez changer les choses. Vous pouvez changer votre futur. **Vite, trouvez le moyen de revenir en 2020, retournez chez vous, et prenez les décisions qui vont permettre de limiter le dérèglement climatique et d'éviter cet avenir dramatique.**

Nous comptons sur vous!

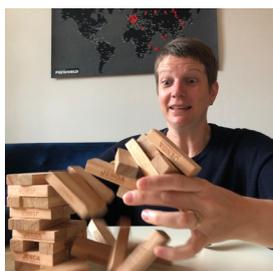
L'équipe d'ESC'on change?



Nathalie Trunz

Référente Conception

Née en 1987 à Châtel-St-Denis, établie depuis 2009 dans le canton de Vaud. Parcours professionnel multidisciplinaire, employée agricole dans une ferme bio et community manager dans une entreprise du bois. Permacultrice et conseillère en environnement diplômée. Membre du comité de Permaculture Riviera et active dans diverses associations locales. Mère de 2 enfants (10 et 12 ans)



Sophie Richoz

Référente Administration

Née en 1976 à Romont (FR), elle y réside toujours avec son mari et son fils. 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

Née en 1981 à Meyrin (GE), établie depuis 2006 dans le canton de Vaud. Journaliste, responsable des enquêtes à la Fédération romande des consommateurs et herboriste. Conseillère en environnement diplômée. A lancé son activité indépendante, Esperluette, qui propose des activités en lien avec la nature. Programmatrice de spectacles et active dans diverses associations locales.



Aline Bachofner

Référente Contenu

Née en 1980 à Genève, vit et travaille à Genève. 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. Engagée dans la promotion de la durabilité au sein de son entreprise.



Antonio Do Rego

Référent Budget

Né en 1983 au Portugal, arrivé en Suisse à l'âge de 10 ans et père de famille depuis 2020. 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

Née en 1977 à Genève, géographe, diplômée en développement durable, formatrice pour adultes et conseillère en environnement. Maman de 4 enfants, militante et créative, 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 jeunes du postobligatoire (15-20 ans) 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 rESCue

Partenaire de diffusion

Earth Focus Foundation

La Fondation Earth Focus est une fondation suisse d'utilité publique, apolitique et laïque, sa mission est de sensibiliser et de renforcer la compréhension de notre environnement naturel et humain auprès du public et des jeunes, tout en soutenant des initiatives locales visant la réalisation du développement durable dans ces trois dimensions – environnementale, sociale et économique.

En favorisant l'apprentissage actif, la Fondation Earth Focus a pour objectif d'encourager les individus à prendre des décisions éclairées dans leur vie quotidienne et motiver un passage à l'acte pour un changement positif. Elle entend ainsi contribuer à la mise en œuvre des Objectifs de Développement Durable (ODD) et à une éducation de qualité.

Partenaires de conception

Cedric Overmeer



Concepteur d'escape game professionnel, fondateur d'Escape World, ce créatif dans l'âme a pris une place à part entière dans notre équipe de projet. Son implication a été infaillible et enthousiaste. Grâce à cette collaboration, rESCue a pu passer du rêve à la réalité. La conception de jeu est un métier à part entière qui nécessite des connaissances et compétences qui manquaient à ESC'on change?

Sébastien Perroud dit PET

Artiste aux talents multiples, Sébastien Perroud alias PET, illustrateur vaudois, travaillant également sous l'alias «Corridor Cosmique », nous a fait l'honneur de prendre part à ce projet. Il a su illustrer nos mondes déchus et rêvés à travers des personnages hybrides et farfelus dont il a le secret. Grâce à son travail, l'atmosphère de rESCue a pris une forme unique.

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. Martine Rebetez est l'auteure d'un ouvrage grand public intitulé «*La Suisse se réchauffe*», paru aux Presses polytechniques et universitaires romandes dans la collection «Le savoir suisse».

Léonard Schneider

Assistant-doctorant en climatologie à l'Université de Neuchâtel. Thèse en cours sous la direction de Martine Rebetez: «Changements climatiques et insectes ravageurs en Suisse: évolution des paramètres climatiques déterminants». 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. Elle fait partie du comité scientifique du Behavior Change Lab.

Tobias Brosch

Professeur Assistant à l'Université de Genève et fondateur-directeur du groupe Consumer Decision and Sustainable Behaviour Lab. Chercheur au sein du Competence Center for Research in Energy, Society and Transition. En 2015, il a fondé le laboratoire de décision et de comportement durable des consommateurs. En 2019, il a été promu professeur associé et 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 et professeur au Département F.A. Forel des sciences de l'environnement et de l'eau, Faculté des Sciences de l'Université de Genève. 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

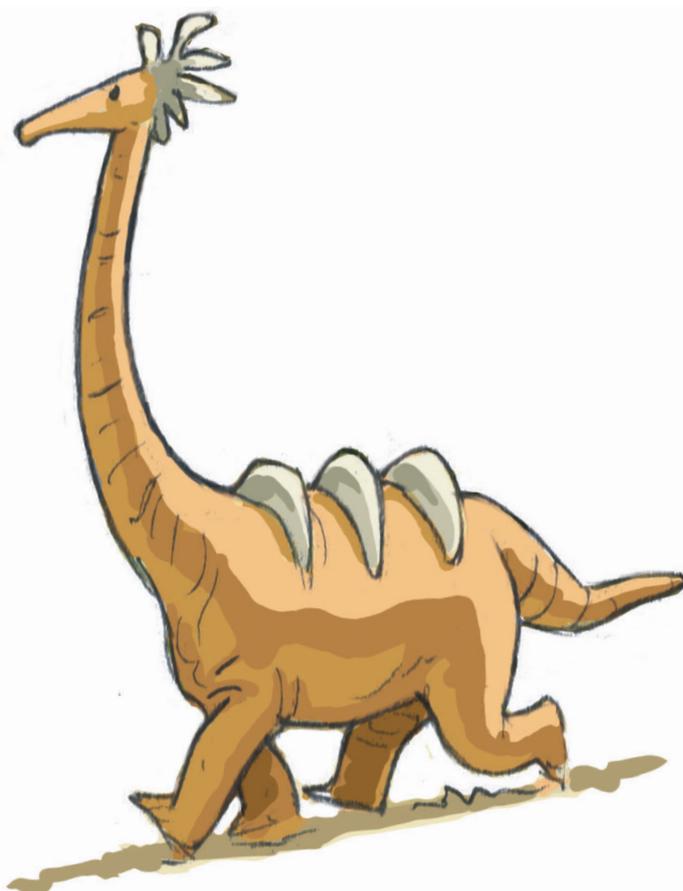
sur l'identification des menaces environnementales émergentes.

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. Comment rendre un apprentissage ludique? Comment transmettre, par le biais du jeu, où le but se trouve à l'intérieur même de l'activité? Comment donner du plaisir dans le jeu lui-même?

Grégory Thonney

Enseignant et pédagogue, co-fondateur Ars Ludendi, titulaire d'un Master en français à l'Université de Lausanne, Grégory a découvert le jeu de rôle en 2012 et cet univers l'a tout de suite séduit. Il y a vu un fabuleux potentiel artistique, académique et pédagogique et travaille à présent à exploiter ces diverses facettes.



Statuts de l'association

Statuts de l'association ESC'on change?

1. Dénomination et siège

Sous la dénomination de «ESC'on change?» est constituée une association à but non lucratif au sens de l'art. 60 et suivants du Code civil suisse et dont le siège est situé à Lutry. Elle est politiquement neutre et confessionnellement indépendante.

2. But

L'association poursuit le but suivant :

Promouvoir la transition écologique par le jeu

L'association ne poursuit aucun but économique et ne vise pas la recherche de profit. Les organes pratiquent leur activité bénévolement.

3. Ressources

Les ressources dont l'association dispose pour la poursuite de son but sont constituées :

- des cotisations des membres
- des recettes provenant des manifestations et activités qu'elle organise
- de subventions des pouvoirs publics
- des recettes provenant de la convention de prestations
- de dons et legs en tout genre

Le montant des cotisations est fixé annuellement par l'assemblée générale.

L'année d'exercice correspond à l'année civile.

4. Adhésion

Peuvent devenir membres toutes les personnes physiques ou morales qui s'engagent dans la poursuite du but de l'association.

Les membres actifs ayant le droit de vote sont des personnes physiques qui participent aux activités de l'association.

Les membres passifs ayant le droit de vote peuvent être des personnes physiques ou morales qui soutiennent l'association matériellement et par idéal.

Sur proposition du comité, certaines personnes peuvent se voir attribuer la qualité de membre honoraire par l'assemblée générale pour leur engagement particulier en faveur de l'association.

Les membres bienfaiteurs ayant le droit de vote s'acquittent d'une cotisation annuelle au moins équivalente à la cotisation annuelle des membres actifs.

Les demandes d'adhésion doivent être adressées au comité; la décision d'admission revient au comité.

Statuts de l'association [1]

- l) prise de décision concernant la dissolution de l'association et l'affectation des éventuels actifs restants.

Toute assemblée convoquée en bonne et due forme est apte à délibérer valablement quel que soit le nombre de membres présents.

Les décisions sont prises à la majorité relative des voix exprimées, sans tenir compte des abstentions et des bulletins nuls. En cas d'égalité des voix, c'est au comité que revient le pouvoir de décision.

Pour être approuvées, les modifications des statuts requièrent une majorité correspondant au 2/3 des voix exprimées.

Les décisions prises sont à consigner, au moins, dans un procès-verbal de décisions.

9. Le comité

Le comité est constitué de 2 à 6 personnes.

La durée du mandat est de 2 ans. La réélection est possible.

Le comité est chargé de la gestion des affaires courantes, il est la direction administrative de l'association et son représentant à l'extérieur.

Il établit les règlements.

Il peut recourir à des groupes de travail.

Pour atteindre les objectifs de l'association, il peut engager ou mandater des personnes moyennant le paiement d'un dédommagement approprié.

Autres tâches et compétences du comité

Le comité dispose de toutes les compétences qui ne sont pas attribuées en vertu des dispositions légales ou statutaires à un autre organe.

Le comité se constitue lui-même.

Le comité se réunit aussi souvent que les affaires de l'association l'exigent. Chaque membre du comité peut exiger la tenue d'une séance en précisant les motifs.

La prise de décision se fait par voie de consultation écrite (également par e-mail) pour autant qu'aucun membre du comité ne demande une délibération orale. Le comité exerce son activité bénévolement, il a droit au remboursement de ses frais effectifs.

10. L'organe de révision

L'assemblée générale élit un-e vérificateur/vérificatrice des comptes ou une personne morale, qui examine les comptes et qui procède au moins une fois par année à un contrôle ponctuel.

L'organe de révision soumet au comité le rapport des comptes et les propositions à l'intention de l'assemblée générale.

La durée du mandat est de 2 ans avec possibilité de réélection.

11. Droit de signature

Le comité règle le droit de signature collective à deux.

12. Responsabilité

Les dettes de l'association ne sont couvertes que par son avoir social. Le principe de la responsabilité personnelle d'un membre est exclu.

Statuts de l'association [3]

5. Perte de la qualité de membre

La qualité de membre se perd

- pour les personnes physiques, par la démission, l'exclusion ou à la suite du décès.
- pour les personnes morales, par la démission, l'exclusion ou à la suite de la dissolution de la personne morale.

6. Démission et exclusion

La sortie de l'association est possible en tout temps. La résiliation doit être adressée par écrit au comité dans un délai de deux semaines avant l'assemblée générale ordinaire. Si la sortie intervient en cours d'année, la cotisation annuelle doit être payée dans son intégralité.

Un membre peut être exclu en tout temps pour les motifs suivants : violation des statuts, non-respect des buts de l'association ou non-paiement de la cotisation.

Le comité se prononce sur l'exclusion ; le membre peut porter cette décision devant l'assemblée générale.

Le comité peut prévoir l'exclusion automatique d'un membre si ce dernier, en dépit de rappels, ne s'acquitte pas du paiement de la cotisation annuelle

7. Organes de l'association

Les organes de l'association sont :

- a) l'assemblée générale
- b) le comité

8. L'assemblée générale

L'assemblée générale est l'organe suprême de l'association. L'assemblée générale ordinaire se tient chaque année.

La convocation à l'assemblée générale, accompagnée de l'ordre du jour, est adressée aux membres dans un délai de 10 jours. L'envoi des convocations par e-mail est admis.

Les propositions à soumettre à l'assemblée générale doivent être adressées par écrit au comité dans un délai d'une semaine.

Le comité ou le cinquième des membres de l'association peut en tout temps exiger la tenue d'une assemblée générale extraordinaire en en précisant l'objet. L'assemblée doit être tenue dans un délai de six semaines après la demande.

L'assemblée générale est l'organe suprême de l'association. Elle est investie des tâches et compétences inaliénables suivantes :

- a) approbation du procès-verbal de la dernière assemblée
- b) approbation du rapport annuel du comité
- c) réception du rapport de révision et adoption des comptes annuels
- d) décharge du comité
- e) élection de l'organe de contrôle
- f) fixation de la cotisation annuelle
- g) prise de connaissance du budget annuel
- h) prise de connaissance du programme des activités
- i) prise de décision concernant les propositions du comité et celles des membres
- j) modification des statuts
- k) décision concernant l'exclusion de membres

Statuts de l'association [2]

13. Dissolution de l'association

La dissolution de l'association peut être prononcée par décision d'une assemblée générale ordinaire ou extraordinaire. L'association peut être dissoute à la majorité de 2/3 des membres présents.

À la dissolution de l'association, les actifs éventuels sont attribués à une organisation exonérée d'impôts poursuivant le même but ou un but similaire. La répartition des biens de l'association entre ses membres est exclue.

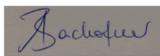
14. Entrée en vigueur

Les présents statuts ont été adoptés lors de l'assemblée constitutive du 12 mai 2020 et sont entrés en vigueur à cette même date.

12 mai, Lutry

Les membres du comité :

Aline Bachofner



Antonio Do Régio



Sandra Imsand



Sophie Richoz



Stéphanie Reusse



Nathalie Trunz



Statuts de l'association [4]

Données et contact

Données techniques de rESCue

- Format: tente type pavillon de stand, fermée sur tous les côtés.
- Dimensions: 514 cm (longueur), 250 cm (largeur), 220 cm (hauteur).
- Nombre de joueurs: entre 4 et 6.
- Durée du jeu: environ 30 minutes dans la tente, environ 45-60 minutes pour l'expérience totale, avec le briefing et débriefing.
- Besoins spécifiques: accès à l'électricité et à un robinet d'eau. Terrain plat et non accidenté.
- Temps nécessaire au montage: environ 2 heures.
- Temps nécessaire au démontage: 1 heure.
- Remarque: accès nécessaire pour une voiture et remorque sur place.

Contact



Sandra Schlittler

sandra@earthfocus.org
tél. 079 827 29 57

Earth Focus Foundation,
Rue Ancienne 53, 1227 Carouge, Genève
Téléphone : +41 22 349 50 05
www.earthfocusfoundation.org
Banque Raiffeisen du Salève, 1255 Veyrier
CCP 12-10362-0
IBAN CH35 8080 8003 7900 7436 3



Stéphanie Reusse

stephanie@reusse.co
tél. 076 615 43 72

c/o Stéphanie Reusse
10B route du Prieur
1257 Croix-de-rozon

Instagram: rescue_escapegame



ESC' ON CHANGE?



rescue

Ensemble, changeons les règles du jeu !

sanu

compétences
développement
durable