

PRENDRE EN MAIN L'ESCAPE GAME "MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main de l'escape game "Mission ODD : la planète en alerte !" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet Escape Game pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



PUBLIC

15 - 25 ans (mais peut être utilisé en collège en accompagnant davantage les joueur·euse·s) et de 8 à 25 participant·e·s (réparti·e·s en 4 équipes).



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Citer les 17 Objectifs de Développement Durable et en quoi ils consistent
- Expliquer l'importance de l'ODD 17 et des bénéfices de la coopération





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie :

- Étude du développement durable, de la mondialisation et de ses acteurs.
- Étude du système économique global, de ses acteurs et conséquences.

Sciences Économiques & Sociales :

- Étude des inégalités sociales et économiques.
- Étude des limites écologiques et sociales du système économique global.

Sciences et vie de la Terre :

- Étude du concept de biodiversité.
- Étude du système Terre (ensemble des éléments formant notre Terre).



LA POSTURE D'ANIMATION

L'Escape Game "Mission ODD : la planète en alerte !" est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale** (ECSI). Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun·e est invité·e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un·e animateur·rice d'association d'ECSI ou un·e enseignant·e) n'est pas extérieur·e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant·e-s.

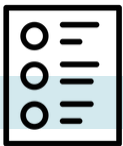
Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



POINTS DE VIGILANCE

- Demande un **long temps de création du jeu** pour la première animation.
- L'animateur-riche doit avoir pris **connaissance des énigmes** avant le début de l'activité.
- **Bien énoncer les consignes** et s'assurer de leur compréhension avant de lancer la phase de jeu.
- Faire **attention à ce que l'aspect ludique ne prenne pas le pas sur le fond pédagogique** en prévoyant à minima 30 minutes de débriefing.



ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant-e-s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Bravo, vous avez retrouvé la mallette ! Pouvez-vous identifier par équipe les 4 ODD de votre catégorie ?
- **Ressenti** : Était-ce facile de résoudre les énigmes ?
- **Retour d'observation** :
 - Par équipe : pouvez-vous nous partager une ou deux énigmes qui vous ont permis de découvrir le chiffre final ? A quel(s) ODD correspondaient-elles ?
 - Voyez-vous des liens avec les ODD que vous avez découvert et ceux des autres équipes ? Lesquels ? Qu'est-ce que cela nous montre sur les ODD ?
- **Réalité** :
 - Que fallait-il pour pouvoir ouvrir le cadenas, était-ce possible d'y arriver seul-e ? Quel ODD cela illustre-t-il ? Comment comprenez-vous ce fameux ODD 17 ?
 - Quel est l'intérêt des ODD ?
 - Quelles en sont les limites ?
 - Qui peut contribuer à leurs atteintes ?



POUR ALLER PLUS LOIN



- **Objectifs de Développement Durable (ODD)** : les ODD sont les 17 priorités d'un développement économique et social, soucieux de respecter les populations et la planète. ils ont été définis par l'ONU en 2015 et devraient être atteints d'ici 2030

Sources :

- [Objectifs de Développement Durable - Novethic](#)
- [Objectifs de Développement Durable - Nations Unies](#)

- **Croissance économique** : la croissance économique correspond à l'augmentation de la production de biens et services d'un ensemble économique sur une période donnée.

Source : [La croissance - Gouvernement.fr](#)

- **Croissance verte** : la croissance verte signifie promouvoir la croissance économique et le développement tout en veillant à ce que les actifs naturels continuent de fournir les ressources et services environnementaux dont dépend notre bien-être.

Source : [Croissance verte - OCDE](#)

- **Changement climatique** : Le changement climatique correspond à une modification durable du climat au niveau planétaire. Les principales causes sont la production d'énergie, la déforestation, la production de viande, l'agriculture, les transports...

Source : [Changement climatique - Novethic](#)

- **Les chiffres du dernier rapport du GIEC** (Groupes d'Experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat) sur le changement climatique : 3,3 à 3,6 milliards d'humains vivent déjà dans un contexte de forte vulnérabilité au changement climatique. D'ici 2050, 1 milliard d'habitants des régions côtières menacés par la montée des eaux ou les submersions marines. Dans un scénario avec une augmentation de la température de 1,5°C, d'ici 2050, 30 000 morts par an seraient causées par des vagues de chaleur extrême, dont 4 000 en France. Si l'augmentation de la température atteint les + 3°C jusqu'à 30% des espèces seront en haut risque d'extinction.

Source : [Rapport du GIEC 2022](#)

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'Escape Game "Mission ODD" pour les acteurs éducatifs en milieu scolaire.



COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
 Tel : (+33) 05 49 41 49 11
 contact@kurioz.org - www.kurioz.org
 www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES DU PROJET



PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
 Graphisme : KuriOz

Crédits images : Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project