



La recherche de la vérité

Guide du formateur

Acquis d'apprentissage

Thème principal

La recherche d'informations implique d'évaluer efficacement la fiabilité et l'exactitude des informations trouvées. Elle nécessite des connaissances en matière de culture numérique, notamment la capacité à distinguer les sources fiables des sources non fiables. Cette compétence est essentielle à l'ère de la surcharge d'informations, et la capacité à identifier rapidement les informations pertinentes et exactes est très précieuse.

Objectifs pédagogiques

- Les joueurs développeront leur esprit critique en remettant en question la validité et le parti pris des informations.
- Les joueurs développeront leur sens du détail grâce à une observation attentive qui leur permettra de remarquer les divergences ou les points communs entre différentes sources.



- Les joueurs développeront leur capacité à analyser et à synthétiser des informations provenant de multiples sources.
- Les joueurs comprendront comment le contenu est créé, manipulé et partagé.

Cadre

Type

Escape room traditionnelle

Durée

1 heure (y compris le briefing et le débriefing)

Participants

Minimum 2, maximum 6 (selon la taille de la salle)

Thèmes

Enquête, journalisme, médias, meurtre.

Compétences requises

Maître du jeu

- Aucune

Participant

- Aucune



Rôle du maître du jeu

Pendant l'escape game, le maître du jeu communique avec les joueurs via un talkie-walkie, ce qui signifie qu'il n'est pas dans la pièce avec eux. Il doit donc être attentif à chaque détail afin d'éviter tout accident ou problème pouvant survenir pendant le jeu.

Le maître du jeu sera ici le policier qui soutiendra les joueurs. Il doit orienter les joueurs lorsqu'ils sont perdus ou recadrer le jeu si nécessaire.

De plus, le maître du jeu doit faire preuve d'ouverture d'esprit quant aux différentes techniques permettant d'impliquer un groupe et adapter le jeu en conséquence. Par exemple, même si le jeu ne propose pas de « rôles » aux joueurs, certaines équipes peuvent compter des personnes timides ou ayant un état d'esprit particulier, pour lesquelles un rôle pourrait être un bon moyen de les impliquer.

L'essentiel pour le maître du jeu est de toujours considérer une activité du point de vue du groupe et de voir comment l'adapter, parfois en direct !



Vérification de l'inclusivité

Pour garantir que cet escape game soit inclusif et accessible aux participants présentant des troubles d'apprentissage ou des handicaps, tenez compte des éléments clés suivants :

- ✓ **Accessibilité physique** : assurez-vous que le lieu est accessible en fauteuil roulant et que tous les éléments nécessaires sont à portée de main (ni trop hauts ni trop éloignés).
- ✓ **Support visuel et auditif** : assurez-vous que les supports utilisent des caractères de grande taille, un contraste élevé ou des formats numériques compatibles avec les lecteurs d'écran. Si des vidéos sont utilisées, fournissez des sous-titres ou une interprétation.
- ✓ **Instructions simples et claires** : utilisez un langage et des visuels clairs et concis. Évitez les formulations complexes afin d'aider les participants souffrant de troubles d'apprentissage.
- ✓ **Participation flexible** : proposez des rôles variés qui correspondent à différents points forts, permettant aux participants de choisir des tâches adaptées à leurs capacités et favorisant la responsabilité sans les submerger.
- ✓ **Considérations sensorielles** : évitez les stimuli sensoriels tels que les bruits forts ou les lumières clignotantes. Prévoyez un espace calme pour les participants qui ont besoin de faire une pause pour se recentrer.



- ✓ **Soutien et ajustements** : soyez prêt à offrir une aide supplémentaire, des conseils et des indications spécifiques ou un soutien personnalisé en fonction des besoins individuels.
- ✓ **Boucle de rétroaction** : recueillez les commentaires des participants afin d'améliorer en permanence l'adaptabilité, l'accessibilité et l'inclusivité.



Recommandation générale :

- L'escape game est une activité coopérative où, parfois, l'organisation du groupe devient chaotique. Si vous sentez que vos joueurs s'orientent dans cette direction, n'hésitez pas à leur donner des conseils pour travailler en équipe, par exemple :
- Il semble qu'il faudra plusieurs cerveaux pour résoudre cette partie du problème.
- C'est un peu chaotique, une réunion de groupe pour partager nos conclusions pourrait aider.
- Même les meilleurs peuvent parfois passer à côté de quelque chose : la redondance peut être un bon soutien lorsque vous cherchez une solution !

Indices et solutions

Phase A

Au cours de cette phase, il se peut que les joueurs n'aient pas trouvé le talkie-walkie pour communiquer avec vous. Si les joueurs sont bloqués, vous pouvez leur parler à travers la porte, en jouant le rôle du directeur.

Indices

En tant que policier :

- Avez-vous cherché partout ?



- Parfois, les gens ont tendance à cacher des choses [insérez l'endroit où vous les avez cachées].

Solutions

Indiquez où les éléments sont cachés.

Phase B

Indices

- Le policier doit s'assurer que les joueurs comprennent qu'ils doivent rechercher des preuves et les emporter avec eux.
- Le maître du jeu doit vérifier avec les joueurs quels documents ils ont trouvés ; ainsi, il s'assure qu'ils ont trouvé les bons documents.

Solutions

Les joueurs doivent trouver le rapport disciplinaire et les 5 e-mails comme preuves.

Phase C

Indices

- Qu'est-ce qui dit la vérité ici ?
- Avez-vous pensé aux articles sur l'ordinateur ? Lequel dit la vérité ?
- Les articles sont numérotés, n'est-ce pas ? Quel numéro est le bon ?

Solutions

La bonne réponse est 0002.



Briefing et débriefing

Briefing (avant le jeu)

Le briefing est très important avant d'entrer dans une escape room. C'est le moment où vous expliquez les règles et le fonctionnement du jeu à ceux qui ne le connaissent pas. Il vous permet également de définir le contexte et l'univers du jeu en présentant le début et en expliquant aux joueurs leur mission.

Débriefing (après le jeu)

Le débriefing vous permettra de recevoir des commentaires sur votre scénario et de voir ce qui doit être amélioré. Il vous permettra également de voir ce que les joueurs ont appris et retenu de cette session de jeu. Une bonne pratique consiste à prendre des notes sur l'expérience des joueurs et la vôtre afin de pouvoir revenir sur ces informations plus tard.

Les compétences relationnelles peuvent être mises en avant lors du débriefing. Voici quelques exemples de domaines qui pourraient être abordés lors du débriefing : la créativité pour trouver des solutions originales, l'alignement stratégique sur la manière dont le groupe traite les informations et le travail d'équipe.

N'hésitez pas à ajouter des éléments issus de vos propres objectifs en fonction de vos cours !



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>