



Défi de créativité

Ressource pertinente pour l'escape room et le projet	Cette activité peut être intégrée dans n'importe quel scénario d'escape room éducatif axé sur la résolution de problèmes, l'entrepreneuriat ou le développement des compétences numériques. Il est particulièrement adapté comme un défi de mi-jeu où les équipes doivent débloquer le progrès grâce à une collaboration créative plutôt qu'à des connaissances factuelles.
Groupe cible & besoins	Tranche d'Âge : 15-25 ans Taille de groupe : 4-6 participants par équipe Expérience au préalable : Aucune expérience préalable requise ; convient aux groupes de capacité mixte Contexte : Travail de jeunesse, éducation non formelle, ateliers d'entrepreneuriat
Durée	60-75 minutes (incl. briefing, activité, et débriefing)
Zones de compétences ciblées	EntreComp : Créativité ; Travailler avec les autres ; Repérer des opportunités DigComp : Création de contenu numérique (outils d'idéation de base) ; Communication et collaboration
Objectifs	À la fin de l'activité, les participants pourront : • Appliquer des stratégies de pensée latérale pour résoudre des problèmes non standard • Collaborer de manière créative au sein d'une équipe pour générer des solutions • Briser les schémas de pensée habituels et explorez des perspectives alternatives



	• Utiliser des outils numériques simples pour soutenir l'idéation et la créativité • Réfléchir à la créativité en tant que compétence entrepreneuriale et transversale clé
Matériel & équipement	• Puzzles imprimés de réflexion latérale ou cartes de défi • Papier, notes autocollantes, marqueurs • Smartphones, tablettes ou ordinateurs portables (1 par équipe si possible) • Accès internet • Minuterie ou compte à rebours
Ressources utiles	• SCAMPER Part 1 (Purdue University 4-H worksheet): Une feuille de travail SCAMPER claire de Purdue Extension qui explique chaque prompt SCAMPER et inclut des exercices pratiques. Une technique largement utilisée pour générer des idées créatives en modifiant des concepts existants. Facile à adapter comme feuille de puzzle ER ou tâche d'idéation de groupe. • The Creative Thinker's Toolkit: Une boîte à outils concise qui explique les compétences de base en matière de pensée créative et fournit des outils pratiques (par exemple, variations de brainstorming, exercices de développement d'idées) pour les animateurs. Utile pour convertir les incitations à la pensée latérale en défis ER courts et pour la mise en idée de groupe d'échafaudage.
Mise en place	• Disposez la salle de sorte que les équipes puissent travailler séparément (tables ou zones définies).



	• Préparez des enveloppes ou des boîtes verrouillées contenant des défis créatifs. • Configurer l'accès à au moins un outil d'idéation numérique (par exemple, une carte mentale en ligne ou un générateur d'idées aléatoires). • Expliquez brièvement aux participants qu'il n'y a pas de solution correcte unique et que la créativité est la clé du progrès.
Instructions étape par étape	1. Introduction (10 minutes) Expliquez le défi : les équipes doivent résoudre une série d'énigmes créatives pour débloquer la prochaine étape de la salle d'évasion. Mettre l'accent sur la collaboration et les pensées non conventionnelles. 2. Puzzle d'échauffement (10 minutes) Fournir une énigme simple de pensée latérale pour activer la pensée créative et réduire la peur des « mauvaises réponses ». 3. Défi de main créative (25-30 minutes) Les équipes reçoivent 2-3 tâches créatives, telles que : - Recadrer un objet commun pour un nouveau but - Résoudre une énigme avec des informations manquantes ou trompeuses - Générer plusieurs solutions à l'aide d'un outil de cartographie mentale numérique - Chaque tâche résolue révèle un code, mot-clé ou indice. 4. Déblocage final (5 minutes) Les équipes combinent les indices pour débloquer une dernière boîte ou un cadenas digital. 5. Transition vers le débriefing



Questions de débriefing	• Qu'est-ce qui a aidé votre équipe à penser de manière créative pendant le défi ? • Quelqu'un a-t-il proposé une idée qui semblait inhabituelle au début mais qui a fonctionné ? • Comment la collaboration a-t-elle influencé votre processus créatif ? • Comment la pensée créative peut-elle être utile dans les situations entrepreneuriales ou quotidiennes ? • Votre équipe a-t-elle remarqué des habitudes ou des hypothèses qui ont bloqué la créativité au début ? Comment les avez-vous surmontées ?
Evaluation et Appréciation	Le formateur observe et évalue : - Niveau de participation et de collaboration - Variété d'idées générées - Volonté d'expérimenter et de prendre des risques - Qualité de réflexion lors du debriefing Assessment is qualitative and based on observation and discussion rather than correct answers.
Variations & adaptation	• Jeunes groupes: Utilisez plus de puzzles visuels ou pratiques et réduisez le texte. • Version numérique uniquement: Utilisez des plateformes de puzzle en ligne et des tableaux blancs collaboratifs. • Adaptation inclusive: Permettre des explications verbales au lieu de celles écrites ; fournir des supports visuels et du temps supplémentaire si nécessaire
Conseils du formateur	• Encourager les équipes à suspendre leur jugement et à éviter de rejeter des idées trop rapidement.



	• Si les équipes sont bloquées, fournissez des conseils créatifs, pas des solutions. • Renforcez que la créativité s'améliore avec la pratique et la collaboration. • Concentrez-vous sur la pensée latérale, pas sur les méthodes d'innovation structurées.
Références & lecture supplémentaire	• Creative Thinking Tools & Techniques (Scribd): Une description compacte des méthodes de créativité, y compris SCAMPER et les prompts dont vous pouvez extraire des idées. • The Creative Thinker's Toolkit (PDF): Une boîte à outils complète avec des stratégies structurées, des exercices et des principes pour améliorer la pensée créative (y compris la pensée latérale).



Cofinancé par
l'Union européenne



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156