



Changer de mentalité : l'échec pour le progrès

Scénario d'escape room pertinent et ressources pour le projet	ER10 " Que faire ??? Tout a DISPARU ! Mission pour sauver votre image de marque " ER9 " Créez votre propre startup en montant simplement les escaliers "
Groupe cible et besoin	Âge : 15 à 30 ans, groupe de 3 à 6 participants. Connaissances ou expérience préalable requise : • Connaissances de base en informatique • Esprit de communication et de collaboration • Esprit créatif
Durée	60-90min
Zones de compétences ciblées	• Apprendre à apprendre • Résilience et capacité d'adaptation
Objectifs	• Considérer « l'échec » comme faisant partie intégrante du progrès • Développer sa résilience émotionnelle • Identifier ses points forts, ses valeurs et ses aspirations professionnelles
Matériel et équipement	• Un bâtiment comportant plusieurs étages, pièces ou couloirs. Si vous ne disposez pas d'un bâtiment, vous pouvez utiliser n'importe quel espace pouvant être divisé en différentes sections. • Une imprimante, des annexes imprimées et d'autres supports pour les escape rooms



	• Des ciseaux, de la colle et des stylos • Des post-it • Un projecteur, un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles pour présenter leurs idées
Ressources utiles	Activité pour briser la glace : le jeu de balle: https://trainingcoursematerial.com/free-games-activities/creative-thinking-activities/balls-in-water-bottles
Mise en place	• Choisissez le scénario que vous souhaitez explorer. • Préparez la salle en suivant les instructions fournies dans le document de conception et mise en place. • Faites imprimer les annexes. • Prévoyez suffisamment de temps pour l'activité.
Instructions étape par étape	• Réunissez les participants et commencez par un jeu de balle pour briser la glace. • Répartissez-les en groupes et lancez le scénario de votre choix, en incluant les phases d'introduction et de débriefing.
Questions de débriefing	Posez aux apprenants des questions et notez les réponses au tableau ou sur une feuille: • « Points forts : qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Pourquoi ? » • « Points faibles : qu'est-ce qui n'a pas fonctionné ? Quelle en est la cause profonde ? » • « Opportunités : une nouvelle habitude de résilience à en tirer ? »



	• « Menaces : des risques imprévus ont-ils été mis en évidence ? » Discussion ouverte : « Qu'avez-vous ressenti lors de l'activité ? En quoi cela vous a-t-il fait grandir ? »
Évaluation & appréciation	Échelle d'évaluation : de 1 à 5 – questions générales: • Dans l'ensemble, avez-vous apprécié l'activité ? • Avant cette activité, dans quelle mesure connaissiez-vous les notions liées au numérique et/ou à l'entrepreneuriat abordées dans ce jeu d'évasion ? • Diriez-vous que cette activité vous a permis d'explorer de nouvelles dimensions des thèmes abordés ? • Aimerez-vous participer à d'autres escape games pour en apprendre davantage sur les compétences numériques et/ou l'entrepreneuriat à l'avenir ? • Avez-vous le sentiment d'avoir pu contribuer à l'escape game ? Avez-vous des recommandations pour que tous les joueurs puissent participer au jeu ? Analyse • Brainstorming (3 min) : Dressez une liste de 3 éléments par case • Correspondance (2 min) : Reliez S-O (tirer parti), W-T (atténuer) • Hiérarchisation (2 min) : Marquez d'une étoile les 2 actions prioritaires • Action (2 min) : Écrivez 1 stratégie par priorité • Partage (1 min) : (Chaque) groupe présente 1 idée



Variations & adaptation	Dans la mesure du possible, adaptez le contenu de l'escape room en utilisant différents supports et formats. Cela inclut l'audio, la vidéo, le texte, les animations et les simulations. Il doit également comporter de nombreuses fonctionnalités personnalisées et adaptatives, telles que des indices, des commentaires, des repères, des instructions et des niveaux de difficulté.
Conseils du formateur	Prenez le temps nécessaire pour le briefing, expliquez clairement les règles et le déroulement du jeu, prévoyez du temps pour répondre aux questions et animez le jeu avec brio en tant que maître de jeu. Lors du débriefing, laissez chacun exprimer ses impressions et ses observations, donnez votre avis et prenez des notes si cela s'avère utile.
Références et lectures supplémentaires	Kovoor-Misra, S. (2019). Crisis management: Resilience and change . Sage Publications Doern, R. (2025). The resilient entrepreneur: From crisis to enlightenment . Policy Press



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