

PARTIES PRENANTES

Un escape game agricole par le LYCEE DE LA SAUSSAYE

2019



Lycée de la Saussaye

Pays (siège social) : France

Site internet :

<https://www.legta.chartres.educagri.fr>

Contact :

RICOULT Hugo

legta.chartres@educagri.fr

02 37 33 72 00



Document(s) liés

CONTEXTE

Un escape game est un jeu d'évasion grandeur nature, qui consiste la plupart du temps à parvenir à s'échapper d'une pièce dans une durée limitée (généralement une heure) et se pratique habituellement en groupe. Les joueurs doivent chercher des indices disséminés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir avancer dans l'énigme.

Venus du Japon, les premiers escape game apparaissent en France dans les années 2010. En 2016, une enseigne d'escape game ouvrait tous les trois jours en moyenne en France.

OBJECTIF

- > Vulgarisation des connaissances agronomiques
- > Sensibilisation du grand public aux enjeux du secteur agricole et à l'écologie en agriculture

DÉMARCHE

Début 2018, Hugo Ricoult, documentaliste au lycée agricole de LA SAUSSAYE à Chartres souhaite travailler sur un concept d'escape game sur le thème de l'agriculture. Trois élèves de BTS ACSE (Analyse et conduite de systèmes d'exploitation) se joignent à lui et réfléchissent à un format innovant pour leur projet de cours d'éducation socio-culturelle. Actuellement, ce jeu est disponible dans une salle du centre de documentation et d'information du lycée.

« LE MYSTERE DE LA GRANGE » est le nom de l'escape game mis au point par les élèves et leur professeur. L'histoire du jeu commence en 2041, toutes les semences agricoles sont devenues stériles. Seul indice pour s'en sortir : la lettre d'un grand-père. Le scénario du jeu apocalyptique et futuriste a été conçu en intégrant des notions d'histoire, d'agronomie, d'écologie et d'économie. Les énigmes sont élaborées avec un objectif de vulgarisation des connaissances. Le jeu se joue en équipe de 3 à 5 joueurs et dure 40 minutes.

LE MYSTERE DE LA GRANGE est accessible au grand public, dès 14-15 ans, sans prérequis techniques. La logique prime dans ce jeu par rapport aux connaissances en agronomie. Il faut essayer de faire de bonnes associations pour ne pas se perdre dans de fausses pistes. La création de cet escape game a permis aux élèves d'apprendre à collaborer sur un projet de grande envergure. Un autre élément fondamental est l'observation. Dans cet escape game, il faut soulever les objets, voir s'il n'en manque pas, si tous les documents sont complets. Le maître du jeu est toujours présent et guide les joueurs au fil de leurs découvertes.

Le jeu était sur le stand du Ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation lors du Salon International de l'Agriculture 2019 à Paris.

FACTEUR CLÉ DU SUCCÈS

- > Apprentissage ludique
- > Travail en équipe
- > Répond à la tendance croissante de l'escape game en France

CONTRIBUTION À LA PERFORMANCE DE L'ENTREPRISE

- > Présent sur le stand du ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation au Salon International de l'Agriculture 2019

BÉNÉFICES POUR LA FILIÈRE

- > Démocratise les enjeux du secteur agricole pour une meilleure compréhension de leurs besoins et de leurs problématiques
- > Support d'apprentissage pour les jeunes du BTS

Ce document a été réalisé par les membres d'AgroParisTech Service Etudes

Pour en savoir plus :

<http://www.horizons-journal.fr/article/un-escape-game-agricole-a-la-sauss>