



Association **MODULECOM**

BP 40002 94700 MAISONS ALFORT PDC1

07.60.66.31.65 - contact@modulecom.fr - www.modulecom.fr

Le « Serious Game », objet pédagogique

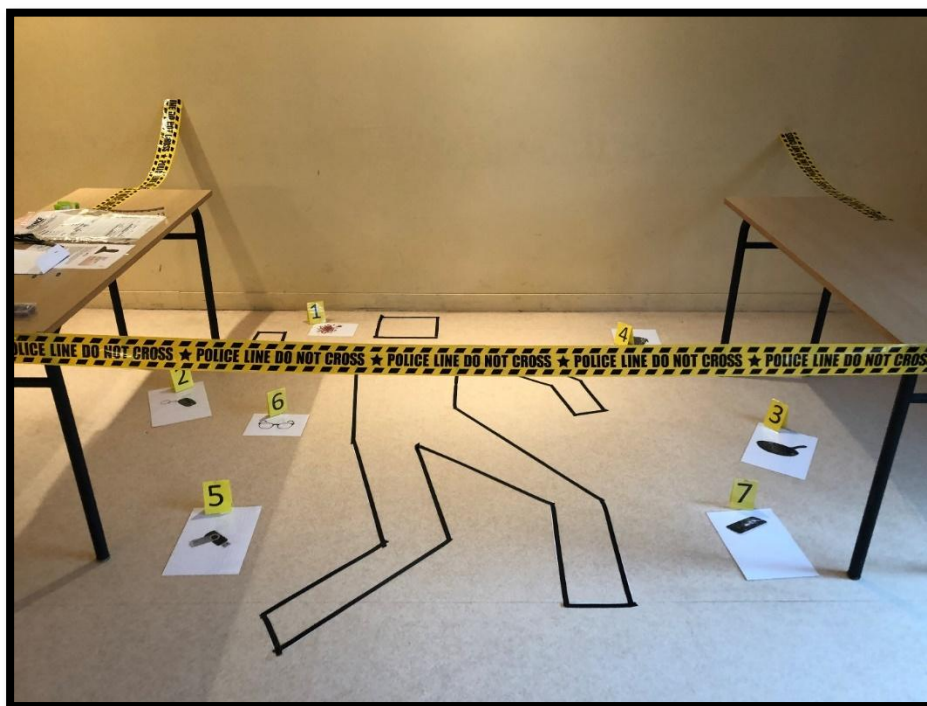
Une soirée d'anciens étudiants dans un célèbre complexe hôtelier...
Un corps retrouvé inanimé...
Une enquête à résoudre grâce à une « scène de crime » reconstituée...
Voilà le point de départ d'une enquête que les participants doivent mener.

Objectifs :

- Faire découvrir les métiers et l'orientation de manière ludique
- Permettre l'apprentissage " par une mise en situation et par l'expérimentation en univers protégé"
- Renforcer les connaissances et les compétences pédagogiques

Typologie :

- L'acquisition de compétences, la découverte d'un milieu et de ses contraintes, la compréhension de situations souvent complexes.
- Le jeu sérieux joue sur l'émotion et la motivation. Les élèves doivent relever des défis, atteindre des objectifs, adopter la bonne attitude
- Le « Serious Game » est un objet pédagogique utilisant les capacités des élèves à manipuler, à anticiper et à s'impliquer.



Déroulé du jeu :

L'Escape Game se déroule dans un lieu préalablement défini. Grâce à une feuille de route, les équipes de détectives avancent d'étape en étape, d'énigme en énigme, pour résoudre une enquête.

Les énigmes font appel au sens de l'observation et à l'initiative des participants.

- Durée du jeu

L'animation dure en général 2 heures au total : 10 minutes de présentation, 1h30 de jeu effectif, puis 20 minutes de correction et d'échanges avec les participants.

- Quel programme ?

L'animation a pour principale thématique « la découverte des métiers et l'orientation ».

- A quelle époque de l'année ?

L'Escape Game peut se dérouler toute l'année en intérieur comme extérieur.

- Formation des équipes et accompagnateurs

Les participants sont répartis en équipes (3 ou 4 personnes par équipe) au début du jeu, selon votre propre choix. Chaque membre de l'équipe devra tenir un rôle bien spécifique qui lui sera communiqué.

- Dossier pour mener l'enquête

Un dossier imprimé est remis à chaque équipe, il comporte les informations utiles à connaître.

- Présentation du jeu

Avant de lancer le départ, vous devrez rapidement prendre la parole pour donner les informations importantes à connaître pour le bon déroulement du jeu.

- Et après le jeu ?

Un temps d'échange devra être consacré avec les participants. Chaque équipe prendra la parole successivement pour donner ses résultats, expliquer comment elle a vécu l'animation et ce qu'elle en retient.

