



Nouvelles approches de l'éducation civique européenne

Jeux éducatifs sur l'UE
développés et testés dans le cadre du projet
projet *Have Your Say*

2019-2022



Impression

Ce livre a été publié dans le cadre du projet *Have Your Say*, financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne 2019-2022.

Les organisations qui ont participé au projet sont les suivantes

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Allemagne
Conseil pour l'égalité de l'ouest de Londres, Londres, Royaume-Uni
Nevelők háza egyesület, Pécs, Hongrie
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Espagne
Consorzio OPEN, Vérone, Italie
Folksuniversitetet Uppsala, Suède
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), France
Europahaus Aurich, Allemagne

Les opinions exprimées dans cet ouvrage sont celles de l'équipe de rédaction uniquement. Elles ne sont pas nécessairement celles de la Commission européenne ou d'autres organes de l'UE.

Auteurs

Ce livre a été rédigé par le personnel des huit organisations du consortium « Have Your Say », en particulier Josph Karauli, Heike Pilk, Jenna Hartmann, Csilla Anna Vincze, Réka Szalóki, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geiselmann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini, Laura Cardi.

Droit d'auteur

Ce livre a été publié, comme le prévoit le programme de financement, sous une licence Creative Commons pour une utilisation gratuite par le public, CC AT.



Have Your Say – New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

www.haveyoursay-erasmus.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'un de ses organes. Ni l'Union européenne ni ses organes ne peuvent en être tenus responsables.



Contenu

Introduction	4
Le projet <i>Have Your Say</i>.....	6
Le Consortium.....	7
Les jeux.....	9
Alarme d'astéroïde !	10
Sauvez l'UE	25
Génération Europe	37
Le jeu de la loi	45
Sacs pour la vie.....	54
Dois-je rester ou dois-je partir ?	66
Echapper au Brexit.....	78
EU Power Tower	90



Introduction

Ce livre présente huit jeux éducatifs, développés par huit organisations d'éducation des adultes et de la société civile en 2020-2022. Ces jeux ont pour but d'aider les joueurs à mieux comprendre l'Union européenne (UE), sa nature, son objectif et la question de savoir s'il est bon ou non d'avoir une telle organisation.

L'UE est un sujet notoirement difficile. Elle est compliquée, avec une structure et des procédures de prise de décision qui semblent peu transparentes pour beaucoup de gens. Les institutions de l'UE semblent éloignées de la vie quotidienne des gens, et les personnes qui comprennent à peine les décisions prises au sein de leur propre conseil municipal sont d'autant plus confrontées à l'UE. Et bien qu'il soit facile de définir l'UE comme un simple « club de pays qui coordonnent ainsi leurs lois et leurs politiques », les gens n'en sont généralement pas conscients, notamment parce que l'image de l'UE ne peut pas (encore) s'appuyer sur un récit populaire et complet pour justifier son existence – un récit que les États nationaux utilisent depuis près de 200 ans pour se donner l'impression d'être des entités « naturelles ».

Enseigner l'UE est donc un défi. La plupart des gens ne sont pas naturellement intéressés par la compréhension de l'UE. C'est notamment le cas des personnes ayant un niveau d'éducation formelle peu élevé.

Comme vous le verrez dans la brève présentation du projet *Have Your Say* (voir ci-dessous), le point de départ de ce projet a été l'abondance de mythes et de fausses affirmations sur l'UE qui ont circulé dans le public lorsque le « Brexit » – l'idée que le Royaume-Uni devrait révoquer son adhésion à l'UE – a été à l'ordre du jour en 2016 ff. Nous, un certain nombre d'organisations d'éducation des adultes de divers pays européens, avons commencé à envisager ce que nous pourrions faire pour lutter contre cette désinformation et la volonté des gens de la dévorer sans esprit critique. Conscients que l'UE est un sujet très « aride » pour la plupart des gens, nous sommes arrivés à la conclusion qu'il serait utile d'avoir des outils à portée de main pour offrir aux gens des occasions de s'informer sur l'UE d'une manière aussi joyeuse et engageante que possible.

Lorsque nous avons demandé une subvention de partenariat stratégique Erasmus+ à cet effet, nous avons laissé libre cours à notre imagination quant au type d'activités éducatives à mettre en œuvre. Nous avons pensé à des séminaires, des pièces de



théâtre, des ateliers, des actions publiques, des happenings... Il est toutefois apparu assez rapidement que la chose la plus pratique à faire serait de développer des jeux.

C'est ainsi que les huit organisations participant au projet ont entrepris de créer des jeux pour apprendre à connaître l'UE, chacun d'entre eux, de les tester et de présenter les résultats au public (c'est-à-dire vous qui lisez ce livre), et de fournir du matériel à d'autres organisations pour qu'elles puissent utiliser ces jeux dans leurs propres classes.

Ce livre contient huit rapports sur les jeux. Ces rapports vous donneront un aperçu de la nature des jeux, de la manière dont ils ont été développés, de la manière dont ils sont joués, des avantages qu'ils présentent, des difficultés qui peuvent apparaître lors de leur réalisation, des compétences que les maîtres du jeu doivent posséder, etc. Les rapports contiennent également des commentaires du point de vue du pédagogue sur les résultats d'apprentissage observés. Veuillez noter que les résultats de l'apprentissage ne signifient pas nécessairement que les étudiants sont capables de reproduire des informations factuelles. Dans l'éducation des adultes (mais pas seulement), un résultat d'apprentissage important est également observé lorsque les personnes changent d'attitude et participent à un échange d'expériences avec d'autres.

Les huit rapports donnent une vue d'ensemble, s'adressant principalement aux éducateurs des organisations d'éducation des adultes ou d'éducation générale. Les rapports en tant que tels ne permettent pas encore de jouer aux jeux. Pour jouer, vous avez besoin, dans la plupart des cas, d'un ensemble de matériel de jeu. Ceux-ci sont disponibles sur le site web du projet www.haveyoursay-erasmus.eu. Certains sont faciles à fabriquer (de simples instructions pour un jeu de rôle), d'autres sont plus élaborés (aire de jeu en carton, piles de 100 cartes à jouer), et certains, notamment nos deux salles d'évasion réelles, nécessitent un ensemble d'accessoires somptueux dont la matérialisation prendra à ceux qui décident de les construire un temps considérable et des compétences artistiques et artisanales ; quoi qu'il en soit, les instructions sont publiées afin que tous ceux qui décident de reproduire ces environnements d'apprentissage puissent le faire.

Août 2022
Christian Geiselmann
(VHS Hannover)



Le projet *Have Your Say*

Le débat sur le Brexit au Royaume-Uni depuis 2016 l'a mis en évidence : de nombreux citoyens de l'UE sont mal informés sur ce qu'est l'UE, sur ce qu'elle fait et sur la manière dont les décisions sont prises au sein de l'UE. La méfiance à l'égard de l'idée de coopération internationale et le recours à des doctrines nationalistes augmentent dans bon nombre des 28 États membres de l'UE, et le populisme est devenu un problème partout. Ce que l'on appelle l'euroscpticisme est particulièrement répandu, notamment parmi les personnes les moins éduquées.

Dans le cadre du projet *Have Your Say*, nous nous attaquons à ces problèmes en développant des formes innovantes d'activités éducatives pour les adultes peu qualifiés afin de les aider à réévaluer leurs attitudes à l'égard de l'UE dans le cadre d'un processus de réflexion, de discours et de pensée fondée sur des faits, et ce d'une manière active, communicative, voire joyeuse et inspirante. Les nouvelles méthodes, testées dans 8 projets pilotes dans 7 pays partenaires, tendront à être des activités hors normes en salle de classe, y compris des jeux, de l'interaction, du mouvement, de la créativité. Elles seront également applicables dans d'autres contextes d'éducation des adultes.

Le titre du projet – *Have Your Say* – indique qu'il ne s'agit pas d'imposer une opinion aux gens. Il s'agit de donner aux gens l'espace et la liberté de formuler et d'exprimer leurs pensées, de les guider dans un processus de test de ces pensées en interaction avec d'autres, et de les aider à étayer leurs opinions par des faits vérifiables plutôt que par des ouï-dire ou des mythes populaires. Nous nous attendons à ce que cela conduise à un changement d'attitude chez la plupart des participants, mais ce n'est pas un résultat obligatoire. Ce qui est obligatoire, c'est que les participants quittent les projets pilotes avec une capacité accrue de penser à partir de faits et de réfléchir aux motifs de leurs attitudes et de leurs opinions. Cela renforcera l'éducation civique européenne au niveau des compétences de base.

(Texte écrit en 2019)



Le Consortium



VHS Hannover – Centre de formation pour adultes de la municipalité de Hanovre, Allemagne. Son nom complet est *Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule*.



Consorzio OPEN – Réseau de huit organisations proposant des formations pour adultes, des formations professionnelles et des activités sociales dans plusieurs villes, principalement dans le nord de l'Italie.



Folkuniversitetet – Prestataire national d'éducation des adultes en Suède. Il a participé à ce projet par l'intermédiaire de son antenne d'Uppsala.

CEPA San Cristóbal

CEPA San Cristóbal – Centre public d'éducation des adultes à San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Espagne. Propose de nombreux cours de seconde chance et de formation professionnelle de base.



West London Equality Centre – Organisation de la société civile à Londres, Royaume-Uni, qui se concentre sur la défense des droits de l'homme et du citoyen, en particulier en faveur des personnes défavorisées.



Nevelők Háza Egyesület – Organisation de la société civile située à Pécs, en Hongrie, qui propose diverses formes d'éducation, d'activités civiques et culturelles et de soutien à d'autres organisations civiques.



Coop SAPSE – Coopérative sociale basée à Bastia, Korsika (France).



Europahaus Aurich – Organisation d'éducation des adultes avec internat, basée à Aurich, en Allemagne, près des Pays-Bas, spécialisée dans les échanges internationaux et la réconciliation avec les jeunes et les adultes.





Les jeux

Description et rapports



Alarme d'astéroïde !

Une escape room éducative pour sauver le monde et s'emparer de l'UE



Introduction

La planète Terre est en grand danger.

Un astéroïde fonce sur elle. Il reste peu de temps avant l'impact. C'est la fin de l'humanité.

Ou pas encore ? Une équipe de scientifiques a élaboré les plans d'un bouclier contre les astéroïdes. Mais ce bouclier doit d'abord être construit, et sa construction coûte beaucoup d'argent. Qui peut se le permettre ?

Le scientifique réfléchit : Les États-Unis ? Non, ils sont occupés par des luttes intestines. A la Russie ? Non, ils ont dépensé tout leur argent dans une guerre stupide. Demander à la Chine ? Non, tout le monde y est malade de Covid19. Alors qui reste-t-il ?

Les pays de l'Union européenne ont de l'argent et, avec l'UE, ils disposent d'une organisation qui peut agir en leur nom. Mais comment faire pour que l'UE attribue l'argent ? Les scientifiques doivent découvrir comment fonctionne l'UE ! Ensuite, ils pourront peut-être sauver la Terre !

Les scientifiques, c'est vous. – ALLEZ-Y !

Comment jouer

Il s'agit d'un jeu d'évasion dans le monde réel pour des groupes de 4 à 10 participants. Les groupes peuvent contacter VHS Hanovre et convenir d'une date pour le jeu. La VHS de Hanovre propose certaines semaines au cours de l'année où le jeu est



installé dans l'une des salles de séminaire. – Sur demande spéciale, il est également possible d'installer l'escape room dans d'autres lieux, par exemple dans des écoles ou dans tout autre endroit approprié. Le personnel de la VHS de Hanovre (2 personnes) est nécessaire pour le rôle de maître du jeu, afin de contrôler le jeu en tant qu'« assistants spatiaux » depuis l'extérieur.

Il existe également une autre option : VHS Hanovre a publié tout le matériel développé pour le jeu – instructions de jeu, matériel imprimable, instructions pour la construction d'accessoires physiques – et tout le monde peut construire les accessoires soi-même. Cependant, cela prend beaucoup de temps et nécessite un certain nombre de compétences techniques.

Dans la pratique, les établissements d'enseignement se tournent donc vers VHS Hanovre pour obtenir l'opportunité de jouer.

Les accessoires du jeu sont actuellement disponibles en allemand et en anglais. D'autres langues peuvent relativement facilement être fournies.

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

Ce jeu permet à des groupes d'apprenants de plonger dans un monde imaginaire de science des fusées et de travail d'équipe contre la montre. Concentrés sur l'objectif de sauver le monde de l'impact d'un astéroïde, ils ne se rendent pas compte de ce qu'ils sont en train de faire : comprendre pas à pas comment les lois sont élaborées dans l'UE, comment les grandes décisions sont prises et quelles sont les institutions qui jouent un rôle à cet égard. À la fin du jeu, les joueurs auront réfléchi aux pays qui sont membres de l'UE et à ceux qui ne le sont pas, à l'endroit où se trouve le Parlement européen, au nombre de ministres qui siègent au Conseil de l'Union européenne, et ils auront littéralement touché chacun des 705 députés européens.

L'histoire

L'idée de développer – parmi toutes les possibilités – un jeu d'évasion est apparue très tôt dans le projet. Nous voulions créer quelque chose qui intrigue vraiment les apprenants et attire leur attention. C'est une tâche difficile, surtout avec un sujet aussi ennuyeux, abstrait et déroutant que l'UE (du point de vue du citoyen ordinaire). Ces dernières années, les jeux d'évasion sont devenus très populaires, non seulement en tant qu'activité de loisir, mais aussi dans le contexte de l'éducation. Nous avons déjà fait l'expérience d'une escape room éducative, et même assisté à son développement, dans un établissement partenaire d'un autre projet de partenariat stratégique Erasmus+



les années précédentes (MobileBE), où le partenaire français avait développé une escape room (basée sur l'histoire d'un virus dangereux, notamment bien avant l'apparition du SARS-CoV-2) pour motiver les jeunes qui quittent l'école prématurément dans le cadre des cours d'éducation de base à s'adonner à des activités de lecture et de calcul. Cela nous a encouragés à essayer de développer nous-mêmes une salle d'évasion.

L'idée concrète a été développée lors d'une série de réunions créatives, au cours desquelles nous avons commencé à expérimenter les premiers accessoires de fortune, à partir de matériaux simples tels que le carton. Il a fallu un certain temps pour créer la toile d'araignée des énigmes de manière à offrir différents points d'entrée aux joueurs, tout en exigeant d'eux qu'ils résolvent chaque énigme afin d'atteindre le point final- en sauvant la Terre.

Nous avons également pris des directions erronées et avons dû revoir notre copie à plusieurs reprises. Par exemple, au début, nous avons prévu, à la fin du jeu, de laisser les joueurs changer de rôle, de scientifique construisant un bouclier contre les astéroïdes, et de les laisser agir en tant que ministres au sein du Conseil de l'Union européenne, pour représenter leurs États nationaux et lutter pour leurs intérêts distincts. Mais bien sûr, une telle rupture des rôles dans le jeu s'est rapidement avérée contre-productive et trop exigeante pour les joueurs attendus, nous avons donc abandonné cette idée et trouvé une bien meilleure solution : Les ministres du Conseil devaient être représentés par 27 Schtroumpfs qu'il fallait d'abord faire frir d'une boîte où ils étaient enfermés. Libérer les Schtroumpfs et les placer dans un grand cercle sur la table du Conseil s'est alors avéré être l'un des moments les plus attrayants du jeu, pour tous les groupes que nous avons vus jouer jusqu'à présent.

Lorsque le concept était clair et que les accessoires étaient prêts sous une forme exploitable, les premiers tests ont été effectués avec des collègues enseignants de la VHS de Hanovre, et nous avons bientôt pu commencer à proposer le jeu aux apprenants de nos classes de la deuxième chance, ainsi qu'au grand public. Le jeu comporte un certain nombre d'accessoires dotés de caractéristiques technologiques qui nous ont pris beaucoup de temps à créer – non pas tant pour leur réalisation éventuelle que pour trouver un moyen de les faire fonctionner sur le plan technologique. Par exemple, les joueurs doivent rassembler tous les députés européens du Parlement (dans la bonne ville) et « pe-



ser leurs votes ». Les balances disponibles dans la salle ne devraient fonctionner qu'à un certain endroit, sans que l'on sache visuellement comment et pourquoi. Il a fallu consulter des experts en électronique, expérimenter divers dispositifs, y compris des micro-ordinateurs, et ainsi de suite. – La solution finale (que nous ne voulons pas dévoiler ici) était simple, mais c'est souvent comme ça : il faut beaucoup de temps pour trouver une solution simple.

L'innovation

L'innovation de ce jeu d'évasion réside, selon nous, dans la combinaison d'une expérience de groupe intensive avec un travail d'équipe stimulant et la réception et le traitement (d'abord inconscients) de faits sur l'UE – qui est généralement un sujet pour lequel les gens ont du mal à s'enthousiasmer. Le jeu d'évasion Asteroid Alarm, cependant, se termine généralement avec des groupes d'apprenants très enthousiastes, heureux de leur succès final (les maîtres du jeu essaient de s'assurer que les groupes résolvent les tâches avec succès, mais au tout dernier moment). Nous utilisons ensuite une phase de réflexion – dans une autre pièce, avec un cercle de chaises – pour réfléchir à l'expérience et passer de l'expérience du jeu à la connaissance de l'UE.

Groupe cible

Nous avons développé ce jeu en particulier pour les (jeunes) adultes qui suivent des cours en vue d'obtenir un certificat d'études secondaires inférieures qu'ils n'ont pas réussi à obtenir dans les écoles ordinaires. Ils sont souvent issus de milieux sociaux peu favorables à l'éducation formelle.

Le jeu n'exige explicitement pas que les joueurs aient des connaissances sur l'UE ou la politique. Les seules compétences requises sont un minimum de lecture et de calcul simple (l'addition, principalement). Les compétences sociales, les aptitudes à la communication et la capacité à combiner des choses apparemment sans rapport sont plus importantes.

Le jeu est un travail de groupe, et chaque groupe est composé d'individus ayant des aptitudes et des compétences différentes. Les groupes sont forts lorsqu'ils permettent à chaque membre d'appliquer ses compétences spécifiques.

Bien que le jeu ait été développé en pensant à une certaine catégorie d'apprenants, le fait de le tester avec différents types de personnes nous a montré qu'il convenait à toutes sortes de personnes. Nous l'avons joué avec des enfants de 13 ans, des en-



seignants, des universitaires, des fonctionnaires de niveau moyen, des lycéens, etc. et il s'est avéré bon pour tous. – Nous avons quelques options pour rendre le jeu un peu plus difficile ou plus facile, mais il s'est avéré presque impossible d'évaluer à l'avance la « forme » d'un groupe à partir de son niveau d'éducation.

L'apprentissage et l'enseignement

Asteroid Alarm ! est une salle d'évasion typique du monde réel (et non virtuelle). Une pièce de la taille d'une salle de classe ou de séminaire typique est décorée avec des accessoires pour présenter le laboratoire d'une équipe de scientifiques qui ont mis au point un bouclier contre les astéroïdes et qui essaient maintenant de découvrir comment l'UE fonctionne. La salle est donc décorée d'affiches et d'objets pour créer une atmosphère « spatiale » (photographie spatiale, télescope, maquette d'une fusée Saturn V, etc.), ainsi que de nombreux objets liés à l'Union européenne, par exemple des feuilles de carton avec des cartes des pays européens, contenant un certain nombre de meeples, des plateaux en bois, un cylindre en carton ressemblant au bâtiment du Parlement européen à Strasbourg, etc.

Avant d'entrer dans cette salle, les joueurs se rassemblent dans une autre salle adjacente pour recevoir les instructions. Le maître du jeu leur présente l'idée générale d'une escape room (travail d'équipe, le temps est crucial, la communication est importante), en commençant généralement par leur demander s'ils ont déjà joué à des jeux d'évasion, par exemple en tant qu'activité de loisir. Le maître du jeu présente ensuite l'histoire du jeu, qui est la suivante :

La planète Terre est en grand danger.

Un astéroïde fonce sur elle. Il reste peu de temps avant l'impact. C'est la fin de l'humanité.

Ou pas encore ? Une équipe de scientifiques a élaboré les plans d'un bouclier contre les astéroïdes. Mais ce bouclier doit d'abord être construit, et sa construction coûte beaucoup d'argent. Qui peut se le permettre ?

Le scientifique réfléchit : Les États-Unis ? Non, ils sont occupés par des luttes intestines. A la Russie ? Non, ils ont dépensé tout leur argent dans une guerre stupide. Demander à la Chine ? Non, tout le monde y est malade de Covid19. Alors qui reste-t-il ?

Les pays de l'Union européenne ont de l'argent et, avec l'UE, ils disposent d'une organisation qui peut agir en leur nom. Mais comment faire pour que l'UE attribue l'argent ?



*Les scientifiques doivent découvrir comment fonctionne l'UE ! Ensuite, ils pourront peut-être sauver la Terre !
Les scientifiques, c'est vous. – ALLEZ-Y !*

Les joueurs sont ensuite invités à se déguiser en scientifiques, en utilisant les blouses blanches de laboratoire qui leur ont été préparées. Les joueurs sont ensuite conduits dans leur laboratoire.

En général, il y a d'abord un moment d'étonnement, car les joueurs ne s'attendent pas, dans un cadre scolaire ordinaire, à un « laboratoire » aussi méticuleusement décoré.

Le maître du jeu donne ensuite quelques conseils supplémentaires, par exemple que tous les objets de la pièce font partie du jeu, que pratiquement tous les objets ont une signification à un moment donné du jeu, mais que, s'il vous plaît, les joueurs ne doivent pas toucher à l'équipement technique installé dans la pièce : caméras, microphones et deux grands écrans d'ordinateur ou de télévision. L'un des écrans, le plus grand, montre de l'espace (avec des milliers de départs, mais rien de plus, jusqu'à présent) et une horloge (pour compter à rebours à partir de 60 minutes, afin d'indiquer le temps qu'il reste pour résoudre la tâche). L'écran plus petit ne montre pour l'instant qu'une image de la planète Terre. Le maître du jeu explique qu'il s'agit de la plate-forme de communication des scientifiques pour contacter une équipe d'assistants dans l'espace qui observent l'astéroïde et qui, peut-être, fourniront occasionnellement des informations ou d'autres formes de soutien. Ce canal vidéo et audio (en pratique, il s'agit d'une vidéoconférence) est en effet l'outil qui permet au maître du jeu de surveiller le groupe lorsqu'il joue et de lui donner des conseils lorsqu'il est bloqué. Un maître du jeu bien formé peut ainsi contrôler la progression d'un groupe de manière à s'assurer qu'il résout la tâche à temps, mais qu'il le fait – idéalement – au tout dernier moment. Cela ajoute beaucoup d'excitation au groupe et intensifie l'expérience.

Une fois que tout a été expliqué, le maître du jeu quitte le laboratoire et le groupe commence, en coopération, à explorer la pièce et à trouver un point d'entrée dans la série d'énigmes.

Outre les diverses affiches et objets posés sur les bureaux, il y a un certain nombre de contenants fermés à clé (boîtes en bois, etc.) dans la pièce. À l'aide des divers indices donnés dans les documents disséminés dans la pièce, le groupe doit parvenir à trouver les clés et les codes permettant d'ouvrir les boîtes. Lors-



qu'il parvient à en ouvrir une, celle-ci contient de nouveaux indices, objets ou messages écrits contenant des conseils supplémentaires.

Les énigmes à résoudre sont toutes créées autour de la structure et du fonctionnement de l'UE. Les joueurs ne sont pas censés connaître quoi que ce soit sur l'UE. Au contraire, toutes les informations nécessaires pour résoudre les énigmes se trouvent quelque part, cachées ou à la vue de tous, dans la pièce, et la tâche consiste à collecter et à combiner ces informations. Toutes les informations cruciales sont données dans un langage très simple, de sorte que même des groupes de joueurs ayant un niveau d'éducation formelle très bas et peu de pratique de la lecture peuvent jouer au jeu avec succès. Nous avons même observé que, parfois, les personnes ayant un niveau d'éducation plus élevé se débattent plus que les autres, parce qu'elles commencent à penser à des choses trop compliquées au lieu de faire ce qui est évident ou le plus simple. Les autres compétences requises sont des calculs très élémentaires, par exemple une simple addition. La tâche mathématique la plus exigeante du jeu consiste, à un moment donné, à trouver le total croisé d'un code à quatre chiffres donné ; et nous observons que la notion de total croisé est un défi pour les personnes ayant une formation formelle inférieure et supérieure de la même manière. Mais qu'à cela ne tienne, lorsque le groupe est bloqué et que personne dans l'équipe n'a la moindre idée de ce qu'il faut faire, les assistants de l'espace apparaissent sur l'écran de communication et apportent leur soutien.

Au fil du temps, sur le grand écran représentant l'espace, un astéroïde commence à grossir. À la fin du jeu, il remplit tout l'écran, des lumières d'alarme rouges s'allument et des sirènes retentissent.

Les énigmes du jeu sont interconnectées de manière à ce que a) il y ait plusieurs points d'entrée, de sorte que de grandes équipes de joueurs puissent se séparer et faire différentes choses en parallèle, mais b) personne ne puisse faire les étapes finales sans que les étapes précédentes n'aient été faites à l'avance. (La création de ce labyrinthe d'énigmes interconnectées a été l'un des plus grands défis du développement du jeu).

Les informations sur l'UE que l'équipe de joueurs doit traiter sont les suivantes

- Quels sont les pays qui font partie de l'UE ?



- Où se trouve le Parlement européen ?
- Comment les lois sont-elles élaborées dans l'UE (processus très simplifié) ?
- Combien y a-t-il de commissaires ?
- Combien de sièges compte le Conseil de l'Union européenne ?
- Combien y a-t-il de députés au Parlement européen ?
- Identifier les domaines de travail de certains commissaires (très simplifié)
- Etc. de ce type

Aussi peu inspirants que ces sujets puissent paraître lorsqu'ils sont énumérés ici, dans le jeu lui-même, les joueurs les abordent avec beaucoup d'enthousiasme. L'idée est, en fait, qu'ils ne sont même pas vraiment conscients qu'ils traitent de divers faits « ennuyeux » sur l'UE et son fonctionnement. Les joueurs se concentrent entièrement sur l'accomplissement de leurs tâches, afin d'obtenir le financement de leur bouclier astéroïde et de sauver ainsi le monde.

Ce n'est qu'à l'étape suivante que ces divers petits faits sur l'UE sont utilisés à des fins d'apprentissage concret : Après que l'équipe a résolu les énigmes et ouvert la dernière boîte où elle trouve un message indiquant que le financement a été accepté, ainsi que des pièces d'euro en chocolat qu'elle peut manger, et que l'« Hymne à la joie » est joué pour célébrer la bonne nouvelle, le maître du jeu ramène l'équipe dans la deuxième salle de classe et, assis en cercle sur des chaises, le groupe a maintenant la possibilité de réfléchir à son expérience. En général, les dix premières minutes servent à exprimer l'excitation et l'expérience du travail en groupe ; les joueurs racontent ce qu'ils ont aimé, ce qu'ils ont trouvé difficile, comment ils ont trouvé des solutions, etc. Ensuite, le maître du jeu (ou l'enseignant) commence à mener une discussion qui porte de plus en plus sur le niveau d'éducation civique : Qu'est-ce que l'UE, comment fonctionne-t-elle, etc. La manière de procéder sera différente pour chaque groupe, elle dépend des connaissances préexistantes du groupe ainsi que de la relation entre le groupe et l'enseignant (ou le maître du jeu).

Pour nous, à la VHS de Hanovre, il s'est avéré préférable d'effectuer cette phase de réflexion en présence du maître du jeu et de l'enseignant (habituel) du groupe (s'il s'agit d'une classe de l'une de nos classes de la deuxième chance).





Une petite salle de séminaire de la VHS de Hanovre décorée pour le match.



Le grand écran crée une atmosphère spatiale et génère du stress grâce au tic-tac de l'horloge... et à un astéroïde qui grossit avec le temps.



Une équipe d'élèves joue au jeu d'évasion Asteroid Alarm ! Ici, le jeu est installé dans une salle de classe normale.

Moyens pédagogiques utilisés

Ce jeu d'évasion dans le monde réel nécessite un ensemble relativement important d'accessoires et de matériaux pour décorer une salle de classe. Les accessoires et les matériaux sont décrits en détail dans les instructions du jeu publiées séparément (voir le site web du projet www.haveyoursay-erasmus.de.) La plupart des matériaux sont des documents à imprimer (nous fournissons des documents PDF à télécharger), mais certains sont des objets qui doivent être construits, parfois en bois ou en carton. Certains des accessoires nécessitent des compétences de base en électronique et en artisanat, par exemple pour souder un interrupteur magnétique dans une balance de cuisine électronique (standard).

Plusieurs des documents imprimables que nous utilisons sont tirés du « Livre facile sur l'UE », qui a été rédigé dans le cadre d'une autre activité du projet « Have Your Say ». Ce livre peut également être téléchargé.

Le livre lui-même est l'un des accessoires de la pièce. Nous le posons sur une table en exposition libre et les joueurs commencent parfois à l'utiliser pour y trouver les informations dont ils ont besoin. Ce n'est toutefois pas obligatoire ; toutes les informations nécessaires pour résoudre les énigmes peuvent également être trouvées ailleurs dans la pièce.

Contacteur et motiver les participants

Il existe plusieurs façons d'impliquer les apprenants dans le jeu. L'une des solutions consiste à proposer des jeux d'évasion à des classes d'école ou à des groupes établis dans des établissements d'enseignement pour adultes. C'est facile, car les jeux d'évasion sont considérés comme un changement bienvenu à

l'école, etc. En pratique, les enseignants des classes de la deuxième chance au VHS de Hanovre organisent une fois par an une « semaine de projet » avec leurs classes, et ils réservent le jeu pendant cette période.

VHS Hanovre propose également d'installer le jeu dans les écoles de la ville.

Troisièmement, les membres du public peuvent s'adresser à VHS Hanovre et réserver le jeu pour eux. Il peut s'agir de membres de certaines associations ou de collègues de travail d'une entreprise qui souhaitent organiser une activité de renforcement de l'esprit d'équipe.

En effet, le défi n'est pas tant de trouver des gens pour y jouer, mais plutôt de préparer la salle à cet effet. La VHS de Hanovre ne dispose pas actuellement d'une salle séparée où le jeu pourrait être installé de manière permanente, mais nous devons l'installer dans différentes salles lorsqu'un événement de jeu est prévu. C'est pourquoi nous essayons d'organiser des semaines de jeu, au cours desquelles nous pouvons installer le jeu dans une salle de classe et y jouer avec plusieurs groupes l'un après l'autre.

Effets attendus sur les apprenants

Jusqu'à présent, nous avons joué à ce jeu avec de nombreux groupes, issus de presque toutes les couches de la société, de tous les âges et de tous les niveaux d'éducation. Le jeu a été initialement développé pour les personnes ayant un faible niveau d'éducation formelle, mais il s'est avéré adapté à tout le monde. Il existe également des moyens de rendre le jeu plus difficile ou plus facile, en fonction du groupe.

Nous observons que tous les groupes sont enthousiasmés par l'intensité de l'expérience de travail en équipe qu'ils vivent pendant l'heure de jeu. L'expérience et le dépassement de la frustration (des énigmes non résolues jusqu'à présent) est un élément important du jeu, et cela est également exprimé dans la phase de réflexion qui suit.

L'effet d'apprentissage le plus important lié à l'UE n'est généralement pas obtenu pendant le jeu lui-même (les joueurs étant entièrement concentrés sur la résolution des énigmes dans les temps, ils traitent les informations liées à l'UE mais n'y réfléchissent pas), mais plutôt lors de la phase de réflexion qui suit, lorsque tout le monde est assis, dans une pièce différente, plus calme, en cercle. Nous utilisons cette phase de réflexion pour faire réfléchir les apprenants sur le fonctionnement de l'UE, à



partir des bribes d'informations qu'ils ont recueillies pendant le jeu.

Les informations sur l'UE fournies dans le jeu peuvent sembler très élémentaires, mais il s'avère que la plupart des gens (quel que soit leur niveau d'éducation) en sont peu conscients. Les enseignants d'un lycée (Gymnasium) où nous avons proposé le jeu aux 10 élèves de seconde nous ont dit qu'en fait, les éléments d'information sur l'UE contenus dans le jeu sont tout ce qu'ils ont besoin de savoir sur le sujet pour obtenir leur diplôme de fin d'études secondaires.

L'effet le plus important de ce jeu, en termes de sensibilisation à l'UE, ne se situe toutefois pas au niveau cognitif. Il s'agit plutôt d'un effet physique : Les joueurs doivent littéralement manipuler tout ce qui se trouve dans le jeu, en le touchant, en le déplaçant, en le tournant, en le plaçant au bon endroit, etc. Par exemple, l'une des tâches de l'équipe consiste à rassembler tous les députés européens dans le Parlement européen (un conteneur cylindrique). Les joueurs doivent trouver où se trouvent ces députés et finissent par découvrir une évidence : les 705 meeples en bois placés sur des cartes de pays en carton partout dans la pièce sont en fait des députés européens, et ils doivent être rassemblés dans le conteneur du Parlement ; et la mesure du poids de ces députés ne fonctionne que lorsque le Parlement se trouve réellement à Strasbourg, et non dans une autre ville. De nombreux éléments du jeu nécessitent un contact physique avec des sujets liés à l'UE, et nous pensons que c'est ce qui fait la force de ce jeu.

Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants

(Voir les instructions du jeu)

Comment l'avons-nous testé ?

Ce jeu a été testé pendant la phase de développement, jusqu'en août 2022, au cours de 12 tours de jeu avec différents groupes, à commencer par les collègues (éducateurs et autres membres du personnel) de la VHS de Hanovre et les participants à nos cours de la deuxième chance, mais aussi d'autres membres du personnel d'autres organisations éducatives ainsi que des groupes de la société civile. Les groupes comptaient de 4 à 10 participants, la moyenne étant de 8. Nous comptons donc 96 participants pendant la phase de développement.



Depuis, nous avons proposé le jeu à de nombreux groupes, notamment à l'ensemble de la classe de 10th du lycée de Hanovre, soit 150 élèves, qui ont joué le jeu en 15 rondes (sur une semaine entière).

Difficultés

Pour proposer ce jeu, il faut d'abord disposer de l'ensemble des accessoires (il est possible de les construire en bricolant un peu), mais il faut aussi être vraiment « dans le coup » et avoir compris le fonctionnement interne du jeu. Tout doit être parfaitement installé dans la pièce, car une fois le jeu lancé, toute serrure mal réglée, toute paix manquante, tout dispositif technique ne fonctionnant pas, etc. bloqueront le jeu, et le maître du jeu devra intervenir.

En outre, le jeu – dans la configuration que nous préférons à la VHS de Hanovre – utilise un certain nombre d'ordinateurs pour les fonctions audio et vidéo qui doivent être assurées de fonctionner correctement. – Toutefois, il est également possible de jouer au jeu sans utiliser la technologie informatique, par exemple lorsque le maître du jeu (ou l'enseignant) est présent dans la salle et aide les joueurs en cas de besoin. Mais l'effet sur le groupe est beaucoup plus important avec l'attrait supplémentaire des outils vidéo et audio.

En d'autres termes, la formation d'un maître de jeu pour *Asteroid Alarm !* est assez exigeante.

Avantages particuliers

L'alarme astéroïde présente deux grands avantages :

Le jeu est très intéressant, surtout pour les jeunes. Ils sont très enthousiastes. Un professeur d'éducation civique nous a dit : « J'enseigne le sport et l'éducation civique : « J'enseigne le sport et l'éducation civique. C'est la première fois que je vois des élèves d'éducation civique faire la fête ».

Le jeu permet aux joueurs de manipuler des faits simples (souvent considérés comme rébarbatifs) sur l'UE d'une manière très pratique : les joueurs touchent et déplacent des objets physiques représentant certains éléments de la structure institutionnelle de l'UE ; par exemple, ils touchent, déplacent et pèsent les 705 députés européens et rassemblent les 27 ministres de tous les pays membres du Conseil de l'Union européenne ; les ministres sont représentés par des figurines de Schtroumpf qu'il faut d'abord libérer d'une boîte fermée à clé. Le bouclier astéroïde est également disponible pour des opérations pratiques : il est représenté par un grand parapluie bleu et doit être utilisé



pour protéger un globe terrestre également placé dans la pièce. Le contact physique avec ces objets (et d'autres) permet aux joueurs de développer une certaine forme de relation avec eux.

Nous constatons également que les joueurs apprennent beaucoup des erreurs qu'ils commettent. La plupart des équipes ont par exemple déplacé le Parlement européen (son siège officiel) à Bruxelles, où les échelles ne fonctionnent pas, et il leur a fallu un certain temps pour trouver le problème. Finalement, le fait que le Parlement européen ait son siège officiel à Strasbourg a été pris en compte par tous les groupes.

Un effet similaire se produit lorsque les joueurs placent par erreur des meeples des tableaux de pays de la Turquie, de la Suisse ou de l'Ukraine dans le conteneur du Parlement et doivent ensuite les retirer, en comptant méticuleusement les 99 députés européens de la Turquie qui ont été égarés, par exemple.

Suivi

VHS Hannover propose ce jeu non seulement à ses classes internes d'apprenants de la deuxième chance, mais aussi aux écoles de la ville, afin de rendre leurs cours d'éducation civique plus attrayants. Cela a déjà été pratiqué une fois avec l'une des écoles secondaires de la ville (150 élèves ont participé), et cela se poursuivra. L'école a déjà demandé à ce que la même coopération soit répétée dans les années à venir.

En outre, la VHS de Hanovre propose le jeu à des membres du public à diverses occasions. L'une d'entre elles est une conférence de pédagogues (venus de toute l'Allemagne) sur l'utilisation des salles d'évasion dans l'éducation, prévue en juin 2023, en coopération avec l'Agence de l'éducation des adultes et de la formation continue de Hanovre.

Conseils pratiques

Comment l'installer ?

(Voir les instructions séparées, disponibles sur le site web *Have Your Say*..

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

VHS Hannover est le plus grand organisme de formation pour adultes de Hanovre, la capitale de la province fédérale allemande de Basse-Saxe. La VHS Hanovre fait partie de la municipalité de Hanovre.

VHS Hanovre



Burgstraße 14
30159 Hannover, Allemagne

Personne de contact

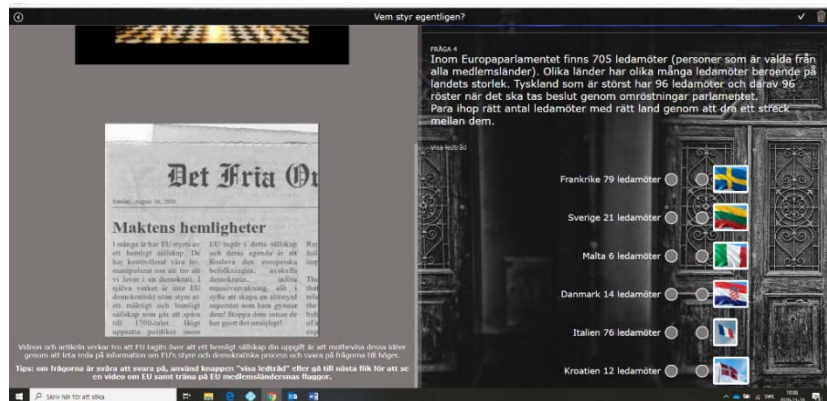
Christian Geiselmann
christian.geiselmann@hannover-stadt.de
Anja Kobus
anja-kobus@web.de



Sauvez l'UE

Jeu d'évasion en ligne pour tenter de sauver l'UE d'une dissolution totale

L'UE est en cours de dissolution. Plusieurs États membres envisagent de quitter l'Union. Aidez l'équipe d'experts à résoudre le mystère pour sauver l'Union.



L'un des écrans du jeu.

Résumé

Cette salle d'évasion en ligne a été conçue pour impliquer des groupes d'apprenants dans un jeu d'évasion en ligne captivant afin d'apprendre des faits de base sur l'UE. Le jeu s'inscrit dans la catégorie des *salles d'évasion mystérieuses*. Tout au long de l'intrigue (voir ci-dessous), les participants doivent résoudre des tâches et répondre à des questions sur l'UE, ce qui leur permet d'avancer dans l'histoire. La situation de la salle d'évasion les motive à trouver les réponses aux questions sur l'UE afin de résoudre le mystère.

En tant que salle d'évasion en ligne, *Save the EU* peut se jouer seul (une personne avec son ordinateur), ou en groupe, par exemple avec tous les participants munis d'un ordinateur portable et réunis autour d'une grande table. Le jeu en ligne peut également être affiché sur un grand écran dans la salle, et l'équipe travaille ensemble pour résoudre la série d'énigmes qui y est affichée. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres ; l'idée est plutôt de coopérer et de résoudre les tâches en équipe.

Voici l'histoire :

L'Union européenne est en train de se dissoudre. Le Royaume-Uni a quitté l'Union, la Pologne a commencé à soumettre ses documents de sortie et plusieurs autres



États membres envisagent de faire de même. En Suède, de violentes manifestations ont lieu, les citoyens réclamant une sortie de l'UE. Les manifestations se sont étendues à tous les États membres de l'UE. Ursula von der Leyen, présidente de la Commission européenne, lance un appel au calme et à la coopération dans un discours en direct à l'Union. Les médias parlent de corruption, de sociétés secrètes et d'abus de pouvoir. La propagande se répand dans toute l'Europe, noircissant l'UE et appelant à sa dissolution.

L'UE reste les bras croisés. Comment en est-on arrivé là ? Les accusations portées contre l'Union sont sorties de nulle part, n'est-ce pas ? – L'UE met en place un groupe d'experts externes en gestion de crise pour comprendre comment la situation a pu dégénérer. Le travail a commencé, mais soudain l'équipe d'experts disparaît sans laisser de traces.

L'UE vous demande maintenant de l'aider à comprendre pourquoi les membres de l'UE sont si en colère et mécontents, à découvrir où sont passés les experts et à trouver un moyen de réunir les nations !

Vous aurez accès à l'ordinateur protégé par un mot de passe des experts, à leurs secrets et à des indices cachés dans des endroits inattendus. Votre mission consiste à trouver tous les indices, à élucider le mystère étape par étape et à sauver l'UE. Mais vous devez vous dépêcher de résoudre le mystère avant que trop de pays ne quittent l'Union.

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

L'escape game *Sauver l'UE* se réfère directement au thème de l'UE. La tâche du jeu consiste à aider l'UE en empêchant sa dissolution en cas de crise grave. Les questions portent sur les drapeaux des pays de l'UE, les institutions de l'UE, notamment la Commission, la Banque centrale européenne et le Parlement, ainsi que sur diverses personnalités de l'UE. Le cadre et l'ambiance sont dramatiques : nous sommes à quelques pas de la dissolution de l'UE, plusieurs pays sont sur le point de la quitter. Ce cadre dramatique a été créé afin de rendre le jeu attrayant pour les apprenants, qu'ils soient adultes ou jeunes.

L'objectif est de permettre au joueur de s'appropriier ses connaissances. En répondant aux questions et en passant aux étapes suivantes, ils ont l'impression d'être plus près de sauver l'UE.

Au cours des recherches et des premières étapes du projet, nous avons constaté que de nombreux citoyens des États membres (dans notre cas, la Suède) considéraient l'UE comme allant de soi. De nombreuses personnes, en particulier



celles qui ont un niveau d'éducation peu élevé, ne comprennent pas vraiment l'importance et les fonctions de l'UE. Certains de nos participants ont exprimé des doutes quant à l'utilité de financer cette énorme institution.

Ces réactions ont clairement montré l'urgence de la question. Nous voulons atteindre le groupe cible et expliquer, sous une forme attrayante et intéressante, ce qu'est l'UE, ses fonctions et ses avantages pour les États membres et ses citoyens.

L'histoire

L'idée était de créer un jeu interactif permettant aux apprenants de s'amuser et d'apprendre des faits sur l'UE. Le contenu du jeu avec un scénario catastrophe a été choisi à dessein. Nous avons essayé de choisir des sujets particulièrement controversés et ambigus – ceux qui sont associés à de nombreuses théories du complot et fake news, et des sujets qui sont souvent utilisés pour la spéculation (par exemple, l'immigration ou le changement climatique). Nous pensons que l'inclusion de ces thèmes aidera les apprenants adultes à apprendre les faits concrets, à mieux comprendre les processus mondiaux et européens et donc à ne pas être des sujets de spéculation à l'avenir.

Les questions individuelles ont d'abord été conçues. Elles ont ensuite été reliées à un jeu cohérent, étape par étape, dans lequel les joueurs doivent résoudre le mystère ou débloquer le quiz pour passer à l'étape suivante.

La décision de créer un jeu en ligne plutôt qu'un jeu nécessitant la présence de personnes dans une salle remonte à la pandémie de Covid-19. Avec le jeu en ligne, nous avons eu l'occasion de proposer aux étudiants une activité d'apprentissage sur l'UE qu'ils pouvaient faire même lorsqu'ils étaient enfermés.

Pour mettre en œuvre le jeu en ligne, nous avons utilisé la plateforme *Bookwidgets*, un service en ligne qui permet de créer des contenus d'apprentissage interactifs. Nous avons utilisé la formule « Enseignant » qui coûtait 55 euros par an au moment de la rédaction du présent document et qui permet un nombre illimité d'utilisateurs (joueurs).

L'innovation

L'escape room *Save the EU* est innovante car c'est, à notre connaissance, l'une des premières escape rooms numériques construites autour d'un thème européen. Le jeu est dynamique et interactif, afin d'intéresser les apprenants adultes.



Un autre aspect innovant de ce jeu est qu'il est émotionnel, notamment grâce à l'histoire épique sur laquelle il est basé : le thème de l'UE en cours de dissolution trouve un écho personnel chez de nombreux participants. Il les incite à jouer et à essayer de sauver l'UE.

Groupe cible

Le principal groupe cible du jeu en ligne « *Sauvez l'UE* » est constitué de jeunes adultes peu qualifiés (dans le cadre de l'éducation des adultes).

Cependant, le jeu peut également être joué par d'autres types d'apprenants, y compris ceux qui ont un meilleur niveau d'éducation formelle.

Pour jouer, les participants ont besoin d'un appareil en ligne et d'un accès à l'internet, et bien sûr des compétences nécessaires pour utiliser ces appareils. Des compétences de base en lecture sont également nécessaires.

Groupe d'essai

Les apprenants avec lesquels nous avons testé le jeu ici à Folkuniversitetet Uppsala étaient de jeunes adultes en cours d'études dans divers domaines tels que le suédois ou l'anglais, ou l'éducation civique avec un accent sur les réglementations sociales et civiques en Suède.

Nous avons contacté le groupe cible par l'intermédiaire de nos réseaux en ligne en utilisant le réseau d'apprenants en ligne de Folkuniversitetet, et hors ligne dans les locaux de Folkuniversitetet pendant les cours.

Contacteur et motiver les participants

Le jeu a été partagé par le réseau d'apprenants de Folkuniversitetet et d'autres prestataires de formation pour adultes à Uppsala, Stockholm et Lund, en Suède.

Les apprenants adultes ont reçu des informations sur le projet HYS, ses objectifs et l'importance de mieux comprendre l'UE en général.

L'apprentissage et l'enseignement

Le jeu d'évasion *Save the EU* est une activité d'apprentissage en ligne. Pendant notre phase de test, nous avons impliqué les apprenants inscrits dans notre école en leur envoyant un lien vers le jeu. Certains apprenants ont joué le jeu dans les locaux de l'école avec l'aide du facilitateur.

Le jeu dure environ une heure. Ensuite, nous proposons généralement une séance de débriefing, qui dure elle aussi environ une heure, afin de répondre à toutes les questions qui sont apparues au cours du jeu. La session de débriefing était diri-



gée par un animateur.

Éléments utilisés

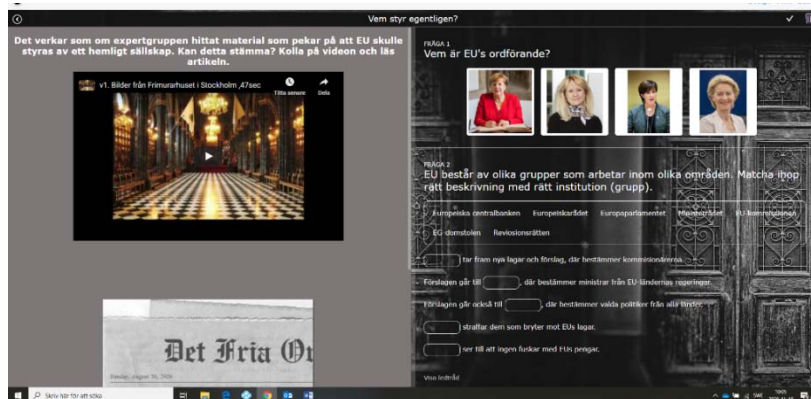
Les éléments utilisés dans le jeu en ligne sont les suivants :

- Drapeaux des Etats membres de l'UE avec les noms des Etats membres pour apprendre la symbolique des pays de l'UE
- Des articles courts sur des questions sociétales pertinentes telles que :
 - Migration (article d'Amnesty international)
 - Analyse des facteurs d'attraction et de répulsion
 - Changement climatique
 - Réfugié ou migrant – comprendre les différences
 - Informations sur la structure de l'UE (Commission, Banque centrale, Parlement)
 - Article sur les chemtrails (théorie du complot)
 - Article sur les Illuminati (théorie du complot)
- Vidéos sur l'UE, les États membres de l'UE, la structure de l'UE, les migrations, les défis à relever par l'UE
- Message audio sur la migration, les facteurs d'incitation et de rejet de la migration





L'écran de démarrage présente une vue sombre d'une ville en feu.



Les tâches, et le matériel nécessaire pour les résoudre, sont présentés dans une série d'écrans également sombres.

Comment jouer ?

Vous pouvez jouer au jeu

<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAYnJnAAAA/UBPDSU4/radda-eu> ?

Si vous souhaitez proposer ce jeu à vos élèves et utiliser les fonctions de suivi intégrées au service d'apprentissage en ligne *Bookwidgets*, vous devez disposer d'un accès enseignant. Vous pouvez utiliser le nôtre. Veuillez nous contacter pour recevoir les données d'accès (nom d'utilisateur, mot de passe).

Effets attendus sur les apprenants

Les principaux effets attendus sur les participants étaient les suivants

- Meilleure compréhension de la structure, des fonctions et des rôles de l'UE
- Une vision claire des avantages de l'UE pour les États membres et leurs citoyens
- Moins d'euro-scepticisme



- Moins de risques d'être l'objet de spéculations de la part de politiciens, d'organisations extrémistes, de groupes radicaux et marginaux

Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants

Les participants ont acquis beaucoup d'informations nouvelles sur l'UE grâce au jeu. Ils ont compris que l'UE est davantage une affaire de coopération, de structure et de rôles concrets, plutôt que de conspirations et de spéculations comme certains d'entre eux le pensaient auparavant.

L'activité a suscité l'intérêt des participants, dont les principaux commentaires ont été les suivants :

- Ils ont une nouvelle vision de l'UE
 - Gêne de ne pas avoir connu les faits essentiels de l'UE auparavant
 - Motivation pour en apprendre davantage et mieux comprendre le fonctionnement de l'UE

Avant le jeu, certains participants étaient plutôt neutres à l'égard de l'UE. L'escape room en ligne les a aidés à voir les avantages et les bénéfices de l'UE. Ils sont ainsi devenus plus pro-UE et plus positifs à l'égard de l'UE.

Comment l'avons-nous testé ?

Les essais ont commencé en octobre 2021 et se sont terminés en avril 2022.

Elle s'est déroulée dans les locaux de Folkuniversitetet ainsi qu'en ligne à la maison pour certains participants

40 adultes ont testé le jeu et se sont inscrits sur la plateforme *Bookwidgets*.

L'âge moyen des participants qui ont testé le jeu était de 18 à 27 ans. Les participants étaient principalement des apprenants de la Folkuniversitetet et d'autres centres de formation pour adultes d'Uppsala.

La version du jeu qu'ils ont testée était en suédois.

70 % des participants ont réussi à terminer le jeu seuls ou avec l'aide de leurs pairs/auto-apprentissage.

30 % ont eu besoin de l'aide de l'animateur pour terminer le jeu

95 % ont eu recours à des ressources Internet et à l'aide/aux conseils de leurs pairs.

Les participants

La plupart des participants à notre projet pilote étaient des adultes sans emploi, des adultes peu qualifiés, des immigrants et des réfugiés nouvellement arrivés.



Nous avons également inclus dans le test des participants et des bénéficiaires des ONG locales et des prestataires locaux de formation pour adultes.

Conclusions

Le jeu a suscité beaucoup d'intérêt et d'implication de la part des apprenants.

Le pilotage à Folkuniversitetet a commencé par une présentation du projet HYS et de ses objectifs. Le partenariat international du projet a été brièvement présenté pour donner aux étudiants une meilleure idée de l'origine et du contexte du jeu.

Lorsque les participants ont commencé à jouer au jeu en ligne, ils ont demandé l'aide de l'animateur s'ils n'étaient pas en mesure de continuer.

En général, le jeu était faisable pour la plupart des participants, certains étudiants ont eu recours à l'aide de leurs pairs lors du pilotage, d'autres ont utilisé des ressources en ligne. Nous avons toutefois encouragé les étudiants à faire le plus possible par eux-mêmes.

Difficultés

Nous avons rencontré des difficultés avec des apprenants qui n'arrivaient pas à résoudre les mystères de l'escape room en ligne et ne pouvaient donc pas avancer. Certains participants ont eu du mal à lire les articles et à écouter les informations. Les apprenants voulaient sauter la lecture et l'écoute afin d'avancer, espérant répondre aux questions du jeu en ligne avec l'aide de la chance. Cela s'est avéré inefficace ; les apprenants ne pouvaient pas répondre aux questions sans prêter attention aux étapes nécessaires. Ils devaient donc revenir aux étapes précédentes et lire ou écouter à nouveau.

Les animateurs ont résolu ce problème en rappelant aux participants l'importance de chaque étape du jeu, l'importance de lire et d'écouter les éléments d'information fournis.

Certains apprenants cherchaient des solutions faciles et rapides, ce qui n'est pas le cas dans cette salle d'évasion en ligne. Les facilitateurs ont expliqué aux apprenants que toutes les étapes sont importantes et doivent être exécutées ou faire l'objet d'une attention particulière afin de terminer le jeu.

Avantages particuliers

L'avantage particulier de ce jeu réside dans sa structure qui implique le processus :

Lire/écouter → répondre aux questions → apprendre



Cette méthode s'est avérée efficace car le processus était caché sous la forme d'un jeu ; il n'était pas trop stressant pour les participants et ils ont appris plus facilement.

Suivi

Inclure le jeu dans les cours réguliers

Nous prévoyons de réunir la table ronde des éducateurs de Folkuniversitetet et de discuter de la possibilité d'utiliser le jeu dans la pratique quotidienne, en particulier pour les éducateurs travaillant sur des sujets tels que la langue, les questions sociales et la société civique.

Utiliser les jeux dans des projets d'éducation civique

Une autre opportunité d'utiliser les résultats du projet (le jeu Save EU et d'autres jeux développés par les partenaires) de manière durable peut être utilisée dans d'autres projets (à la fois européens et nationaux). Folkuniversitetet mène actuellement plusieurs projets différents dans les domaines des droits de l'homme, de la société civile, de l'éducation des adultes et de l'éducation libérale.

Cercles d'études

Une autre possibilité de soutenir le sujet est de créer un cercle d'études de l'UE. Un cercle d'études est un groupe qui se réunit régulièrement pour apprendre quelque chose ensemble. Par exemple, étudier l'anglais, discuter de questions environnementales ou jouer de la guitare. C'est gratuit, tout le monde peut créer un cercle d'études basé sur Folkuniversitetet ou tout autre organisme de formation pour adultes en Suède.

Dans un cercle d'études, un petit groupe (souvent de 3 à 12 personnes) se réunit pour apprendre quelque chose ensemble. Le cercle d'études se réunit au moins trois fois, mais dure souvent plus longtemps. Tous les cercles d'études ont un animateur, un plan d'étude pour ce que le groupe veut réaliser et un certain type de matériel d'étude.

Conseils pratiques

Matériel nécessaire

Pour mettre en place le jeu en ligne « *Save the EU* », l'éducateur a besoin des éléments suivants :

- Ordinateur portable/ordinateur avec accès à l'internet
- Accès à la plateforme *Bookwidgets*, avec login et mot de passe.
- Les clés et les réponses du jeu au cas où l'éducateur et l'apprenant resteraient bloqués et ne pourraient pas



avancer.

Pour plus de détails, avec login et réponses, voir la *liste de contrôle de la mise en œuvre*.

Compétences requises

Compétences requises pour l'éducateur :

- Compétences numériques
- Connaissances de base sur la structure de l'UE, au cas où l'apprenant aurait des questions.

Comment jouer

L'escape room en ligne se trouve sur cette plateforme :

<https://www.bookwidgets.com>

Pour accéder au jeu avec les prérogatives de l'enseignant, veuillez contacter la personne de contact à FU (voir ci-dessus), afin de recevoir le nom de compte et le mot de passe.

Cliquez sur « Widgets » et choisissez celui qui s'appelle « Rädde EU ».

Pour jouer, cliquez sur « aperçu dans le coin supérieur droit » ou sur « partager » pour distribuer le jeu à d'autres personnes.

Pour voir combien de personnes ont indiqué leur nom et leur adresse électronique après avoir joué au jeu, allez dans « Grades and reporting », choisissez « My courses » → « (No courses) » → « (Pas de cours) » → « Lösningen », sous *Réponse* vous voyez les personnes qui ont indiqué leur nom à la fin du jeu.

Solutions aux énigmes

Pour la commodité de l'enseignant, nous publions ici les codes pour la résolution des étapes du jeu :

Mot de passe 1 : 668

Mot de passe 2 : 7

Mot de passe 3 : Asyl

Mot de passe 4 : 5G

Mot de passe 5 : Pousser,

Mot de passe 6 : Experterna

Informations de base utilisées pendant le développement du jeu

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. et Wood, O. (2022). *EscapED : Un cadre pour la création de salles d'évasion éducatives et de jeux interactifs pour l'enseignement supérieur*. Consulté le 11 août 2022.

Agence décentralisée (2022). *Agence européenne de garde-frontières et de garde-côtes (Frontex)*. Consulté le 11



août 2022-¹

Hopgood, S. (2010). LA DIGNITÉ ET L'ENNUI : *Amnesty International, Rapport 2009 d'Amnesty International : La situation des droits de l'homme dans le monde*, Londres : Amnesty International Publications. Journal Of Human Rights Practice, 2(1), 151-165. doi : 10.1093/jhuman/hup025

Réfugiés, demandeurs d'asile et migrants. (2022). Consulté le 11 août 2022. ²

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

Ce jeu a été développé par Folkuniversitetet, avec son personnel à Uppsala.

Folkuniversitetet (FU) a une longue tradition d'introduction réussie de nouvelles méthodes d'enseignement dans l'éducation des adultes et l'éducation des personnes ayant un faible niveau de compétences, y compris les derniers développements en matière de TIC et de formation. FU propose des formations formelles et non formelles aux autorités publiques, aux entreprises et aux particuliers.

FU organise des programmes et/ou des cours de formation spécifiques pour divers groupes cibles défavorisés tels que les chômeurs, les personnes peu qualifiées, les immigrés, les réfugiés, les personnes souffrant de handicaps physiques et mentaux, les jeunes en décrochage scolaire et les NEETS. Une attention particulière est accordée à l'inclusion et au soutien des adultes peu qualifiés par le biais des méthodes de formation. L'organisation se concentre sur le développement d'interventions qui abordent les questions sociales pour divers groupes cibles défavorisés afin de promouvoir l'inclusion sociale.

Au total, nous organisons et mettons en œuvre chaque année plus de 67 000 heures de formation formelle et non formelle pour différents groupes. Une trentaine d'associations comptant plus de 25 000 membres dans tout le pays mènent des activités en collaboration avec Folkuniversitetet. Ces activités consistent principalement en des cercles d'étude et des confé-

¹ https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en

² <https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Amnesty%20has%20championed%20the%20human,of%20people%20on%20the%20move.>



rences.

Personne de contact

Alina Vakoliuk

alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se



Génération Europe

Jeu de société permettant aux joueurs réfléchir et discuter sur l'UE



Résumé

Génération Europe est un jeu de société qui amène un groupe de personnes à réfléchir et à discuter de l'UE, de son objectif, de ses avantages et de ses défis éventuels. Il fournit également de nombreuses informations détaillées sur les différents aspects de l'UE, sa genèse, son organisation et son rôle dans la vie quotidienne des citoyens.

Les joueurs lancent des dés pour déplacer leurs meeples le long d'une piste qui traverse tous les pays de l'UE représentés par une carte sur le plateau de jeu. Sur leur terrain d'atterrissage, ils doivent accomplir certaines tâches : répondre à une question posée sur une carte ou effectuer une activité, par exemple discuter d'un sujet politique pour lequel ils doivent formuler et exprimer une opinion.

Il existe plusieurs options pour jouer à ce jeu. Par exemple, les joueurs peuvent être autorisés à utiliser leurs smartphones pour effectuer des recherches rapides. L'enseignant peut également utiliser les thèmes abordés par les cartes pour familiariser la classe avec les différents aspects de la politique européenne. Cela nécessite bien sûr un enseignant compétent.

Matériaux

Le matériel utilisé pour ce jeu est le suivant

- Le plateau de jeu représente une carte de l'Europe, avec une piste de 50 terrains, dont :



- 35 Champs de questions (« Carte »)
- 10 champs d'icônes
- 5 Champs de débat ;
- 1 champ « Diplôme » (la cible)
- 108 cartes. Elles comprennent
 - 68 Cartes de questions
 - 14 cartes d'icônes
 - 14 paires de cartes pour les débats
 - 10 cartes de réflexion

Le produit physique (disponible en Italie) comprend également 10 meeples (pour 10 joueurs ou 10 équipes de joueurs) et un dé. Les utilisateurs qui téléchargent le matériel de jeu et l'impriment eux-mêmes devront fournir les meeples et le dé.

Enseignement et apprentissage

Ce jeu aborde quatre thèmes généraux :

- Histoire de l'Union européenne : de la CEE à l'UE
- La maison commune européenne : les institutions européennes et leurs fonctions
- L'Europe à la maison : comment l'Europe entre dans notre vie quotidienne ; par exemple, la mobilité, les documents, la monnaie unique...
- Une Europe des valeurs : une attention particulière à la *Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne*

Comment jouer

En fonction de la taille de la classe, l'enseignant peut décider que le jeu sera joué par des individus (recommandé pour un maximum de 6 personnes) ou, pour les groupes plus importants, par des équipes de 2 à 4 personnes chacune.

L'enseignant place le tableau sur la table et décide qui commence le jeu. Les joueurs continuent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans les petits groupes, les joueurs déplacent eux-mêmes leurs meeples. Dans les grands groupes, l'enseignant peut se charger de cette tâche.

En fonction du groupe / de la classe (niveau scolaire, niveau de langue, etc.), l'enseignant décide du temps disponible pour chaque activité et, à la fin des minutes prévues, arrête le jeu.

Le premier joueur lance le dé et avance avec son meeples d'autant de cases, à partir de la case 1, que le dit le dé. Sur le champ d'atterrissage, l'action correspondante est effectuée : sur un champ de cartes, le joueur doit tirer une carte et répondre à la question. S'il répond correctement, il peut avancer d'un champ. (Sur un terrain de débat, l'enseignant distribue



une carte de débat au joueur, le joueur choisit un autre joueur pour être son adversaire dans le débat, l'enseignant distribue à ce joueur la carte de débat correspondante, et ils débattent du sujet.

Pour plus de détails, voir les instructions séparées dans les documents téléchargeables.

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

Les joueurs sont amenés à participer à un ensemble d'activités divertissantes afin de mobiliser leurs connaissances sur des sujets liés à l'UE ou d'acquérir de nouveaux éléments de connaissance, et d'en discuter avec leurs pairs dans le jeu.

Le jeu répond à l'objectif principal du projet « *Have Your Say* » en s'adressant à un groupe cible enclin à se laisser séduire par les « fake news » et les mythes populistes. L'expérience de ce jeu montre qu'une connaissance approfondie de l'UE, de ses outils et de son impact, acquise grâce au jeu, peut modifier l'attitude des apprenants à l'égard de l'UE et des sujets européens.

L'histoire

Le jeu de société *Génération Europe* trouve son origine dans un jeu que l'une de nos organisations membres (CEFAL) a déjà testé dans le domaine de l'apprentissage de la langue italienne. Ce jeu – appelé IDEA : *Interazioni Dialogiche e Affini* – a été développé dans le cadre du projet « Linc », financé par le *Fonds européen pour l'intégration*. Il s'agit d'une activité d'apprentissage ludique qui engage les apprenants à pratiquer plusieurs domaines linguistiques afin d'améliorer leurs compétences en matière de communication.

Nous avons adapté le jeu au thème de l'UE, en conservant une approche pratique et tangible. Le jeu vise à décrire les différentes façons dont l'UE entre dans la vie quotidienne de chacun.

Génération Europe a été développé dans deux classes du CPIA (Centre de formation pour adultes) : sur la base de la structure principale du jeu IDEA, les classes ont suggéré des thèmes et des améliorations, y compris une option permettant d'adapter le jeu au niveau de connaissances des joueurs. Si les joueurs ont besoin d'un niveau plus simple, par exemple, la carte « débat » pourrait être remplacée par la carte « motivation ».

Co-création avec les étudiants

La particularité de ce jeu est qu'il n'a pas été développé par des éducateurs pour des étudiants, mais qu'il s'agit d'une



activité menée avec et par deux groupes d'apprenants (14 personnes chacun). Il s'agissait d'apprenants adultes inscrits aux programmes de premier et de second niveau du CPIA (centre d'éducation des adultes) de Bologne : la première période visait à l'obtention du certificat *licenza media* ; la seconde période visait à l'obtention d'un certificat attestant l'acquisition de compétences clés liées à l'accomplissement de l'enseignement obligatoire et à des activités partagées par les différentes typologies d'établissements d'enseignement secondaire technique et professionnel.

L'activité de développement du jeu s'est déroulée pendant la pandémie de Covid. Elle a donc dû être organisée par le biais de vidéoconférences et d'outils de conférence d'apprentissage en ligne.

Afin que les apprenants soient les protagonistes du développement du jeu, les cours ont été structurés comme suit : le premier groupe avait pour objectif de développer le jeu, après des conférences préparatoires sur les thèmes du jeu, environ 5 heures sur chaque domaine (domaines : Histoire de l'UE, institutions et fonctions de l'UE, l'UE dans la vie quotidienne et défis et avenir de l'UE) ; le deuxième groupe a testé, revu et corrigé ce qui avait été réalisé dans le premier cours.

Les deux classes étaient composées de 14 personnes chacune, toutes déjà inscrites dans le système CPIA : la plupart d'entre elles étaient nées en Italie, mais il y avait également quelques participants qui avaient récemment acquis la citoyenneté italienne ou qui étaient en train de l'acquérir. Cet aspect a rendu la discussion sur les valeurs européennes beaucoup plus intéressante, car certains des participants ne considéraient pas leur citoyenneté européenne comme acquise, mais pouvaient réellement percevoir les améliorations qu'elle apportait dans leur vie quotidienne.

Comme tous les participants étaient des adultes, la méthode d'enseignement a dû être adaptée en conséquence. La méthode d'enseignement a dû être adaptée en conséquence. L'accent a été mis sur la participation, l'apprentissage coopératif et les discussions de groupe, afin de stimuler la réflexion sur les expériences de la vie réelle.

Comme les deux cours se déroulaient sur la plateforme Google Meet, l'enseignant a utilisé les instruments de Google



Classroom pour présenter des vidéos, des articles de journaux, des images, des infographies et d'autres supports : à partir de ceux-ci, l'enseignant donnait un cours sur le sujet du jour (par exemple, l'histoire de l'UE) et assignait de brefs devoirs. Après cette première phase, la section du jeu commençait, d'abord en demandant aux étudiants de suggérer des questions et réponses à inclure dans le jeu, puis en expérimentant le jeu dans la classe.

L'innovation

Le jeu s'adresse spécifiquement aux personnes peu instruites et vulnérables. Il encourage le développement de compétences non techniques, l'apprentissage coopératif et la réflexion stratégique.

Ces aspects se sont avérés efficaces lorsqu'il s'agit de jeunes adultes et de personnes inscrites à des cours pour adultes, où l'enseignant facilite le processus d'apprentissage et responsabilise chaque acteur.

Groupe cible

Le groupe cible principal de *Génération Europe* est constitué de jeunes adultes ayant un faible niveau d'éducation formelle. Mais le jeu peut également être joué par des personnes ayant un niveau d'éducation supérieur. En effet, les questions posées sur les cartes et les tâches à accomplir pour débattre sont suffisamment exigeantes pour les joueurs ayant un niveau d'éducation supérieur.

Supports pédagogiques utilisés lors de la co-création

Toutes les leçons ont commencé par un apport extérieur fourni par l'enseignant, tel que des articles de journaux, des vidéos ou des lois, traités ou actes originaux de l'UE, qui ont constitué le pivot et le stimulus de l'ensemble de la leçon.

La méthode de l'exposé frontal n'a pratiquement jamais été utilisée, alors que la méthode de la classe inversée a été largement préférée.

Une classe inversée est une stratégie pédagogique et un type d'apprentissage mixte qui vise à accroître l'engagement et l'apprentissage des étudiants en demandant aux participants d'effectuer des lectures par eux-mêmes et de travailler à la résolution de problèmes en direct pendant les heures de cours. Ce style pédagogique permet d'intégrer en classe des activités, y compris celles qui étaient traditionnellement considérées comme des devoirs à la maison. Dans une classe inversée, les étudiants regardent des cours en ligne, collaborent à des discussions en ligne ou effectuent des



recherches à la maison, tout en travaillant activement sur les concepts en classe, sous la direction de l'enseignant. Grâce à la suite Google Classroom, l'enseignant a assigné de brefs devoirs afin que les étudiants puissent rapidement expérimenter eux-mêmes le sujet du cours, ce qui les rend de plus en plus familiers avec eux.

Contacter et motiver les participants

Les participants à la co-création de *Génération Europe* étaient tous des étudiants inscrits au CPIA (centre de formation pour adultes), ils étaient donc déjà motivés pour poursuivre des expériences de formation : les conférences qui constituaient le projet s'inscrivaient dans les sessions d'éducation civique et citoyenne, qui étaient déjà prévues dans le programme du CPIA.

Cependant, l'enseignant a soutenu leur engagement en organisant des cours interactifs et dynamiques, ce qui a réellement stimulé la participation de chacun.

La plupart des apprenants ont réalisé qu'ils avaient très peu de connaissances sur l'UE et, au fur et à mesure qu'ils commençaient à en comprendre davantage, ils étaient de plus en plus intrigués par l'idée d'en savoir plus.

Enfin, l'appréciation et la confiance de l'enseignant ont encouragé l'assiduité aux cours.

Effets attendus sur les apprenants

Les participants se familiarisent de plus en plus avec l'UE, ses institutions et ses valeurs fondamentales, mais aussi avec son rôle crucial dans la vie de tous les jours. Ils développent également une approche plus consciente des thèmes de l'activité politique de l'UE.

En outre, ils découvrent de nombreux instruments et outils de recherche fournis par les sites web et les ressources de l'UE.

Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants

Tous les participants ont été soumis à un test d'entrée afin de vérifier leurs connaissances initiales sur l'UE. Bien que la plupart d'entre eux aient affirmé disposer d'informations suffisantes sur le sujet, les résultats du test d'entrée ont clairement démontré le contraire : en particulier, presque personne n'était au courant de l'existence des élections au Parlement européen et du rôle actif que les citoyens peuvent jouer dans l'UE.

Au cours des conférences (qui ont servi de base à l'élaboration du jeu par les étudiants), de nombreux apprenants se sont montrés très intéressés et surpris de découvrir des faits sur



	<p>l'UE, en particulier ceux concernant l'impact sur la vie quotidienne.</p>
Comment l'avons-nous testé ?	<p>Le jeu a été développé et testé dans le cadre de deux cours, chacun d'entre eux consistant en 20 heures de cours en ligne.</p> <p>Le premier cours a accueilli 14 personnes, dont 9 Italiens et 5 personnes originaires d'autres pays de l'UE. 10 d'entre elles ont suivi au moins 70 % du cours.</p> <p>Le deuxième cours a également compté 14 participants, dont 11 italiens et 3 provenant d'autres pays de l'UE. 12 participants ont suivi au moins 70 % du cours.</p>
Difficultés et problèmes particuliers	<p>La principale difficulté initiale que nous avons rencontrée lors de l'élaboration du jeu avec les élèves a été la faiblesse de leurs connaissances sur l'UE : non seulement ils ne connaissaient pas les fonctions de base de l'Union européenne, mais ils avaient également tendance à éviter d'approfondir les thèmes abordés. Ils croyaient souvent aux fake news et aux mythes concernant l'UE, et abordaient avec incrédulité et méfiance les contre-arguments et les sources d'informations factuelles fournies par l'enseignant.</p>
Avantages particuliers	<p>La méthode de la classe inversée s'est avérée extrêmement efficace : lorsqu'ils se sont vu confier des tâches et des devoirs spécifiques, les étudiants ont acquis de plus en plus d'assurance dans l'utilisation des outils, du matériel et des instruments disponibles, tout en devenant plus disposés à approfondir les sujets et à faire face à leur complexité.</p> <p>L'interaction et le débat entre eux ont stimulé une utilisation précise de la langue et amélioré leurs méthodes de recherche et d'analyse.</p> <p>Enfin, le fait d'avoir un « objectif plus grand » – à savoir le développement et la publication d'un jeu de société éducatif – a renforcé leur capacité à travailler en groupe.</p>
Suivi ?	<p>Depuis que le jeu de société <i>Génération Europe</i> est disponible, le CEFAL l'utilise dans ses classes CPIA comme outil pour tester les résultats de l'éducation civique et citoyenne (en ce qui concerne l'UE).</p> <p>Le jeu est également utilisé dans nos classes d'enseignement et de formation professionnels (EFP).</p>
Conseils pour jouer	<p>Le jeu dure de 60 à 90 minutes.</p> <p>Le maître du jeu (animateur, enseignant) doit avoir une bonne</p>



connaissance de l'histoire, de la structure et du fonctionnement de l'UE et des institutions européennes, afin de pouvoir répondre aux questions des participants.

Les joueurs doivent avoir une idée de base sur ces sujets afin d'avoir un point de départ.

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

CEFAL Emilia Romagna, Italie.

Le CEFAL Emilia Romagna est un centre d'enseignement et de formation professionnels (EFP) qui opère en Italie depuis 1993.

Les principes et les valeurs qui sous-tendent les activités du CEFAL sont la solidarité, l'appréciation et la compréhension de chaque personne, l'égalité, l'écoute et l'ouverture au dialogue. Le CEFAL s'efforce constamment d'offrir un contexte dans lequel chacun – y compris les plus vulnérables – peut trouver une satisfaction personnelle dans son travail.

Personne de contact

Aurora Dallolio

info@opernconsorzio.org



Le jeu de la loi

Découvrez le parcours compliqué d'un projet de loi pour devenir une loi dans l'UE.



Résumé

The Law Game est un jeu de rôle qui donne aux joueurs un aperçu du réseau des institutions décisionnelles de l'UE : Parlement européen, Commission, Conseil de l'Union européenne). Il le fait de manière ludique. Les joueurs reconstituent le parcours d'un projet de loi pour qu'il devienne une loi dans l'UE. En endossant différents rôles, ils discutent de nouveaux projets de loi, définissent des priorités et tentent de faire passer les projets de loi par toutes les institutions concernées afin que la loi puisse enfin entrer en vigueur.

Toutes les étapes de la législation européenne sont couvertes. L'objectif principal est d'apprendre comment les lois sont élaborées dans l'UE et comment un projet de loi est adopté par accord entre toutes les institutions concernées.

Pertinence pour rendre l'UE plus tangible

Lorsqu'il s'agit d'aborder les institutions de l'UE et le processus décisionnel européen, ce jeu est un bon début.

Les participants doivent combiner à la fois la partie connaissance et apprentissage basée sur des concepts et des théories et la partie processus basée sur des aspects plus opéra-



tionnels.

Le jeu propose une approche de :

- le Conseil européen et sa composition, sa spécificité.
- le lien avec la Commission européenne
- les interactions avec le Parlement européen.

Les joueurs découvrent leur composition, leurs prérogatives et leurs objectifs respectifs. Ils apprennent qui fait quoi entre la Commission européenne, le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne. Cette trilogie est difficile à comprendre pour le grand public. L'aborder par le biais d'un jeu de rôle s'est avéré très bénéfique pour les apprenants.

L'histoire

Lorsque nous avons lancé le projet « *Have Your Say* », nous avons exploré plusieurs options afin de rendre l'UE plus ludique pour nos étudiants. Nous sommes rapidement arrivés à la conclusion qu'un jeu de rôle serait un moyen attrayant et rapide d'impliquer les étudiants non seulement intellectuellement mais aussi émotionnellement, et d'utiliser l'interaction au sein du groupe comme un élément central de l'expérience d'apprentissage.

L'innovation

L'aspect le plus intéressant de la gamification pour nous est de développer, tester et créer des méthodes innovantes pour impliquer des adultes peu qualifiés dans des activités qui les aident à réviser leurs attitudes envers l'UE dans un processus de réflexion, de discours et de pensée basée sur les faits.

Le *jeu Law* leur permet d'aborder le sujet d'une manière active, communicative, amusante et inspirante.

Groupe cible

Le jeu a été développé pour être joué à la fois avec des mineurs (16 à 18 ans) et des jeunes adultes en formation (EFP et autres) à l'école. Il peut également être proposé à d'autres groupes, de différents niveaux, l'idée étant de discuter du processus d'élaboration de la législation européenne.

Comment cela fonctionne-t-il ?

Le jeu porte sur les procédures législatives, un sujet que les gens trouvent souvent inintéressant, mais qui, mis en œuvre sous la forme d'un jeu de rôle, plaît aux gens.

Le jeu peut accueillir jusqu'à 10 participants. Chaque participant joue le rôle d'une institution européenne (Parlement européen, Commission, etc.). Un participant joue le rôle d'une loi à adopter par l'UE. Le groupe discute de la loi sur laquelle il va travailler, de ses priorités, de ce qui pourrait être discuté au



niveau européen, etc.

Le groupe doit se coordonner afin de faire passer la loi à travers toutes les étapes de la législation européenne. Le mouvement de la loi est visualisé et rendu expérientiel par la personne qui représente la loi et qui se déplace d'une personne à l'autre dans la salle.

L'objectif principal est d'apprendre comment élaborer une loi et comment elle est finalement décidée par un accord entre toutes les institutions.

Différents éléments contribuent aux effets de l'apprentissage :

- Les participants doivent trouver leur rôle et agir en conséquence
- Les participants doivent décider quelle loi sera discutée et pourquoi celle-ci et pas une autre.

Une fois que la loi est finalement acceptée et que le jeu est terminé, l'animateur conduit le groupe à discuter de l'expérience, à recueillir des questions et à discuter en profondeur du thème de la législation de l'UE.

Pour éviter toute difficulté pendant le jeu, l'animateur devra d'abord expliquer le fonctionnement de l'UE en termes simples.

Une fois sensibilisé, il sera plus facile de connaître le travail des députés européens et l'UE commencera à avoir plus de sens et d'intérêt.

Pour se préparer, le groupe peut, avant de commencer le jeu, avoir une présentation simple des différentes institutions et avoir la possibilité de poser des questions.

Les étapes du jeu

Le jeu se déroule par étapes comme suit :

1) L'animateur présente brièvement les institutions de l'UE (en particulier le Parlement, la Commission et le Conseil) et la manière dont elles coopèrent pour adopter une nouvelle loi. Le niveau d'explication doit être adapté aux capacités et aux besoins de la classe. Des affiches dans la salle de classe aideront à mémoriser les sujets importants.

2) Les participants proposent une nouvelle loi concrète ; ils peuvent faire preuve de beaucoup de fantaisie à cet égard ; les nouvelles lois proposées peuvent être amusantes et divertissantes ; l'objectif est simplement de donner au groupe un projet de loi concret qui peut être discuté pour et contre, et au su-



jet duquel les différents joueurs peuvent prendre, présenter et discuter des opinions différentes. Dans la forme la plus simple du jeu, un seul projet de loi est utilisé. Les formes plus avancées utilisent deux ou trois projets de loi en parallèle.

3) Chaque participant se voit attribuer une institution qu'il représentera ; dans les grands groupes, plusieurs personnes formeront une équipe pour représenter l'institution. Ils ont ensuite la tâche supplémentaire de coordonner leur décision entre eux.

- Parlement européen
- Commission européenne
- Conseil de l'Union européenne
- Comité des régions
- Comité économique et social européen
- Une personne se voit attribuer le rôle du projet de loi lui-même. (Ou lorsque plusieurs projets de loi seront adoptés, autant de joueurs les représenteront, chaque joueur représentant un projet de loi).

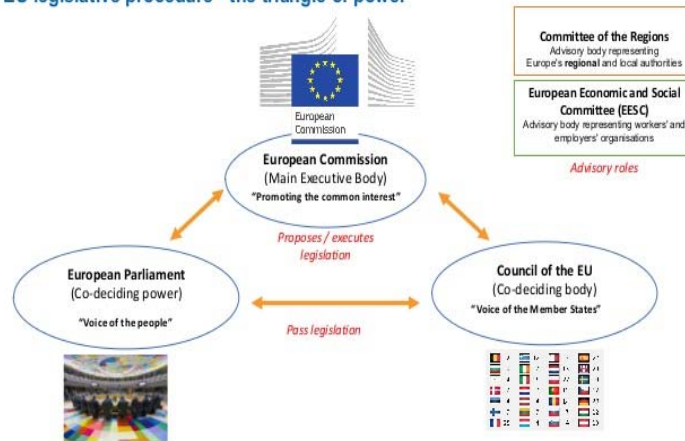
4) Les projets de loi sont ensuite envoyés d'une institution à l'autre, en suivant le chemin qu'ils empruntent également dans la réalité (simplifié pour le jeu, voir le schéma fourni ci-dessous et sur le site web de la HYS). La loi se déplace d'un endroit à l'autre et les participants discutent de ce qu'ils font et pourquoi. Ils doivent prendre des décisions et, le long de celles-ci, ils discutent de leurs raisons. Le projet de loi continue d'avancer jusqu'à ce qu'il soit finalement adopté (ou finalement refusé).

5) Après une pause, l'animateur offrira au groupe l'occasion de discuter -plus en détail et plus sérieusement du thème -« Comment les lois sont-elles élaborées dans l'UE ?

Diagramme utilisé pour visualiser la procédure législative (simplifiée) :



EU legislative procedure - the triangle of power



Pour en venir à la dynamique en jeu, le rôle doit être clarifié :

- Les rôles doivent être présentés très clairement : qui représente quelle institution, quel est le rôle de cette institution, qu'est-ce que la personne représentant l'institution est censée faire, et comment. -Une façon de procéder consiste à distribuer une feuille de papier contenant des instructions au(x) représentant(s) d'une institution -donnée (voir les documents sur le site web de la DJS).
- Les différentes institutions sont placées dans différentes parties de la salle. Le projet de loi passera d'une institution à l'autre, en fonction des décisions prises par les institutions. En fin de compte, la loi peut être adoptée ou non, en fonction des décisions prises par les différentes institutions au cours des différentes étapes.
- Le facilitateur doit bien connaître la procédure législative et observer attentivement le jeu ; il peut arriver que les joueurs commettent des erreurs de procédure ou qu'ils ne sachent tout simplement pas quoi faire ensuite ; dans ce cas, le facilitateur doit intervenir et aider.
- Après le jeu, les participants discuteront de leur expérience, de la raison d'être des différentes institutions et de leur rôle dans la société.

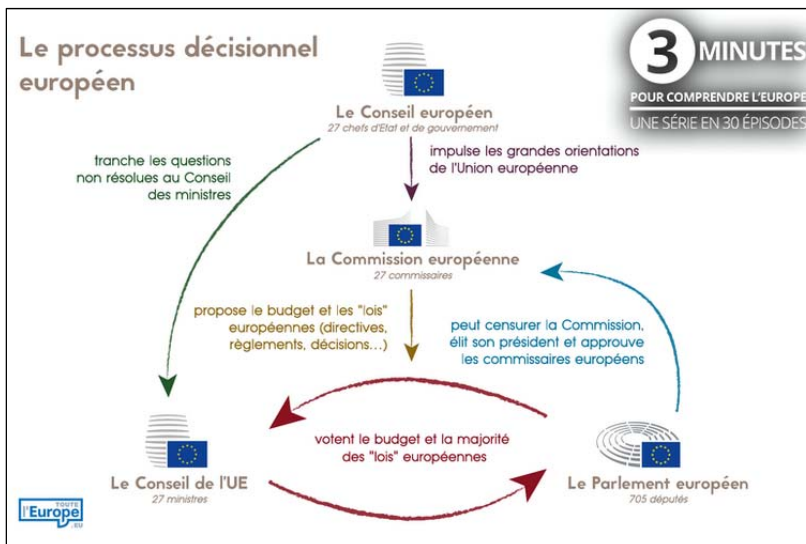
Possibilité d'étendre le jeu : d'autres institutions (parties prenantes) peuvent être incluses, par exemple des groupes de pression ou des pays influents, le public, les médias, etc. Ce jeu doit être mis en place en tenant compte des procédures réelles de l'UE. Une bonne source pour modéliser leur interaction est le jeu « Legislativity », un jeu de société, disponible pour 20 euros à Europahaus Stuttgart (Allemagne), dont une



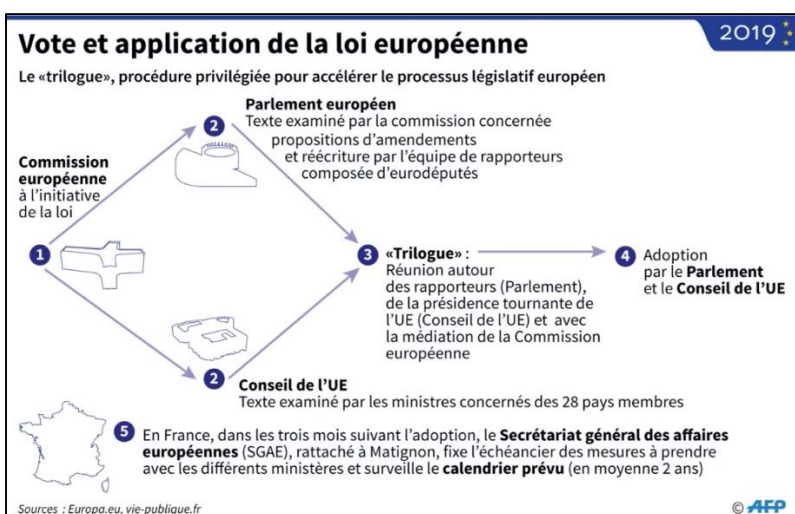
description fait également partie du recueil de bonnes pratiques publié par le projet HYS.

Matériaux utilisés

Un outil essentiel est un tableau des procédures législatives (simplifiées) dans l'UE. Nous avons utilisé les suivants : ³



Le schéma ci-dessous permet d'identifier plus facilement ce qui caractérise l'environnement tel que nous l'avons traité.



Contacteur et motiver les participants

Le jeu a été testé auprès d'élèves d'un lycée professionnel d'Ajaccio, Korsika.

L'éducateur Silver Sap s'est rendu dans les classes (en présence de leurs enseignants habituels) et a fait jouer les groupes.

³ <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>



	<p>Nous recommandons cette approche : utiliser le jeu avec des groupes d'apprenants déjà constitués (classes, groupes de séminaires, etc.).</p>
Effets attendus sur les apprenants	<p>La situation de jeu est une expérience beaucoup plus positive pour les étudiants qu'une situation classique d'enseignement en classe. En jouant le rôle de différentes institutions de l'UE qui coopèrent pour publier une nouvelle loi, la législation de l'UE devient tangible pour eux.</p>
Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants	<p>En jouant le jeu, nous avons observé dans les groupes une participation collective, parfois de l'étonnement, de l'intérêt, une envie de recommencer.</p> <p>L'approche de la gamification a également suscité de l'intérêt au niveau méta.</p>
Tests (faits concrets, chiffres)	<p>La première fois que nous avons testé le jeu de rôle, c'était avec une classe d'élèves âgés de 16 à 18 ans dans un lycée professionnel (pour le tourisme) à Ajaccio. Comme la classe semblait trop nombreuse pour le jeu, elle a été divisée en deux groupes, l'un s'occupant du jeu de rôle, l'autre (suivi par le professeur habituel) discutant de l'impact de l'UE au niveau local et du rôle des institutions.</p> <p>Une autre série de tests a été réalisée avec des enseignants et des éducateurs d'organisations d'éducation des adultes de plusieurs pays lors d'une réunion à Bastia.</p>
Difficultés	<p>Au début, nous avons eu des problèmes avec la taille de la salle de classe. Il est important de s'assurer qu'il y a suffisamment d'espace dans la salle de classe pour que les participants puissent se déplacer. En effet, la gamification a besoin d'espace et d'éviter les barrières physiques. Nous avons eu une meilleure expérience en jouant le jeu en plein air, à l'extérieur dans un jardin, avec suffisamment d'espace autour, et en nous asseyant en cercle sur des chaises.</p> <p>Nous avons eu de meilleures expériences avec des groupes ayant un niveau de formation formelle plus élevé, parce qu'ils pouvaient mieux assumer le rôle d'une institution européenne (encore assez abstraite).</p> <p>Les participants au premier test (à l'école d'EFPP) se sont comportés de manière désordonnée à la fin, et la discussion finale ne nous a pas menés là où nous l'aurions souhaité.</p>



Avantages particuliers

La méthode du jeu permet une plus grande « attention ».

Il ouvre le groupe à l'échange d'expériences et à la discussion et offre aux participants, en particulier aux jeunes, la possibilité de poser des questions.

Le fait d'expérimenter le cheminement d'une loi en la jouant soi-même et en se déplaçant avec elle d'un endroit à l'autre dans la salle de classe donne aux étudiants un accès très concret à l'UE. Ils trouvent plus intéressant de comprendre la logique et le processus de l'UE.

Suivi ?

Coop SAPSE est dans un processus de communication avec les acteurs locaux de l'éducation, pour faire des démonstrations et autres tests afin de les inciter à utiliser le jeu. Nous proposons notre personnel comme facilitateurs.

Nous croyons à l'effet « boule de neige » qui consiste à en parler au plus grand nombre et à le diffuser en procédant à des événements.

Conseils pour la mise en œuvre

- Cela peut prendre un peu de temps : mais pas plus de quelques heures d'appropriation.
- Il est nécessaire de disposer de suffisamment d'espace et de matériel adéquat (stylos, carton, etc.).
- Il est nécessaire de tester le processus étape par étape.
- Ce qui est important, c'est de connaître un minimum le contenu du fonctionnement des institutions européennes. Comment ça marche, les concepts, les liens, la composition des organes.
- Nous ne pouvons pas nous passer de connaissances sur le sujet pour pouvoir répondre aux questions soulevées par le jeu. Plus le facilitateur comprendra l'UE, mieux le jeu se portera.
- En tant qu'enseignant et animateur, restez dans votre rôle. Expliquez, guidez, documentez et fournissez les informations manquantes.
- Il est important pour un enseignant de suivre l'actualité sur ce sujet, d'aller voir ce qui change, ce qui est débattu et de se tenir au courant des évolutions via les médias, la presse, les textes juridiques, etc.

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

Coop SAPSE *Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.*
Les Terrasses du Fango – Batiment D



Rue du juge Falcone
20200 Bastia, Corse, France
Tél. +33 603 615379

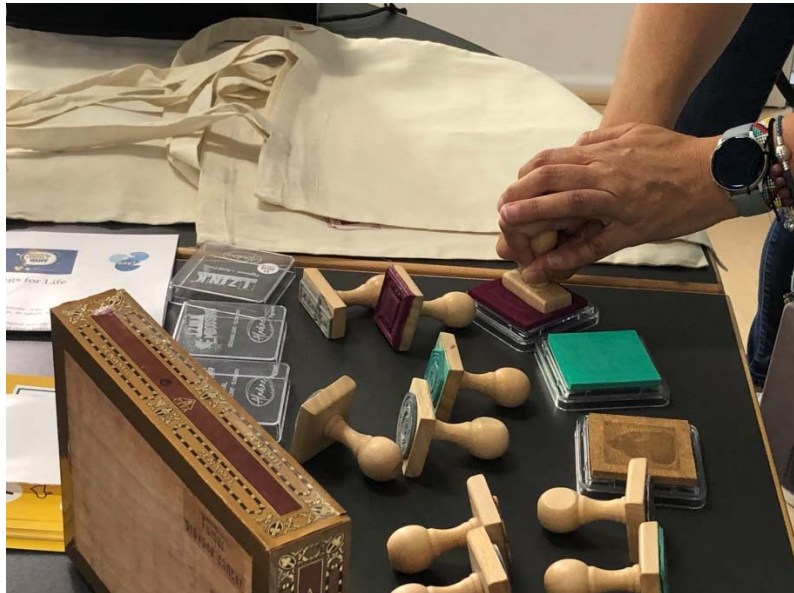
Personne de contact

Laura Cardi
prid.laura@gmail.com



Sacs pour la vie

Jeu de devinettes pour se familiariser avec les institutions et les services utiles de l'UE



Résumé

Autrefois, les voyageurs aimaient montrer les endroits qu'ils avaient visités en collant des étiquettes souvenirs sur leurs valises. Dans ce jeu, les timbres *Pintadera* sont utilisés pour décorer votre sac en tissu lorsque vous répondez correctement aux questions du quiz. Les questions portent sur la vie dans l'Union européenne.

Vous gagnez le jeu lorsque vous êtes le premier à avoir les six *Pintaderas* dans votre sac. Le sac est un souvenir durable de votre réussite à comprendre les aspects pratiques de l'Europe et de l'Union européenne. Vous pouvez maintenant commencer à découvrir d'autres pays pour de vrai. Mais n'oubliez pas que la vraie victoire dans ce jeu est d'apprendre quelque chose sur l'UE.

Les questions du quiz confrontent les joueurs à des situations de la vie quotidienne liées à l'Union européenne. Elles portent par exemple sur les règles de voyage ou sur ce qu'il faut faire lorsqu'on a besoin de l'aide d'institutions et de services dans des pays étrangers, qui peuvent être différents de ceux auxquels on est habitué dans son pays d'origine.

Les joueurs ne sont pas censés connaître les réponses immédiatement. Le quiz propose plutôt des solutions à choix *multiples*, et les joueurs peuvent réfléchir et discuter de celle qui

est la plus réaliste. Ils peuvent également essayer de rechercher les informations nécessaires sur l'internet.

Avant de choisir une carte de quiz, les joueurs doivent utiliser la « Roue de la fortune » (application sur tablette) qui leur fait apprendre quelques expressions en langue canarienne – un rappel de l'endroit où le jeu a été développé, et de la diversité culturelle en Europe.

Les modèles *Pintadera* fournis pour ce jeu font référence à la région du monde où le jeu a été créé : les îles Canaries, car c'est l'un des endroits au monde où de tels timbres préhistoriques ont été trouvés.⁴

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

Nous constatons que, dans de nombreuses situations, les Européens ne savent pas quels sont les services fournis directement ou indirectement par l'UE et ses diverses institutions, par exemple par le biais d'aides, de subventions ou d'autres formes de soutien. Ce jeu vise à sensibiliser les élèves à ces services, afin de les encourager à les utiliser à l'avenir, quel que soit l'endroit où ils vivent dans l'UE.

L'histoire

L'idée de ce jeu a été développée dans le cadre d'un long processus d'expérimentation. Dans le cadre du projet *Have Your Say*, la tâche consistait, en résumé, à créer un nouvel environnement d'apprentissage qui aiderait les gens à mieux comprendre l'UE, en se basant davantage sur les faits.

Nous, le personnel du CEPA San Cristóbal à Tenerife, avons vu beaucoup d'options pour cela, mais au début, nous ne savions pas trop vers quoi nous diriger. Nous avons donc fait des expériences. Nous avons d'abord essayé de travailler avec une approche fondée sur l'histoire de la vie, en invitant nos étudiants adultes à raconter leur biographie devant une caméra. Cela a donné lieu à un certain nombre de vidéos très personnelles ; cela a permis aux gens de prendre conscience d'eux-mêmes, des lieux où ils ont vécu et de la relation qu'ils entretiennent (sciemment ou non) avec l'Union européenne. La narration biographique nécessite toutefois une grande confiance entre les élèves et les enseignants (ou tout autre terme utilisé par les parties impliquées).

⁴ Les *pintaderas* sont des timbres datant de la préhistoire (surtout paléolithique), généralement en pierre ou en argile. Ils représentent des formes et des symboles simples et variés. Leur fonction exacte est sujette à discussion. Elles peuvent avoir été utilisées pour embellir des parties du corps ou pour indiquer la propriété des objets estampillés. Des timbres préhistoriques de type *pintadera* ont été trouvés dans de nombreux endroits du monde, notamment dans les îles Canaries, où ils sont considérés comme des témoignages de la longue histoire de la civilisation humaine sur les îles. Le terme *Pintadera* est parfois utilisé pour désigner des timbres similaires provenant d'autres parties du monde.



Nous avons également expérimenté une approche artistique et artisanale : nous avons demandé à nos étudiants (adultes) d'exprimer leurs sentiments, leurs attitudes et leurs valeurs (liées ou non à l'UE) de diverses manières artistiques. Les résultats de ces expériences sont visibles sur les murs des couloirs et dans la cour de notre centre d'éducation des adultes.

Ces expériences avec la biographie et les arts peuvent à première vue sembler un peu éloignées des objectifs du projet HYS. Mais comme nos apprenants sont pour la plupart des adultes ayant souvent un très faible niveau d'éducation formelle, ainsi que des réfugiés de pays africains portant avec eux un fardeau d'expériences de leur voyage dans des circonstances souvent horribles, nous avons estimé qu'une approche intellectuelle de la question « Qu'est-ce que l'UE » serait mal adaptée, et qu'il serait préférable de proposer des activités au niveau de l'expérience personnelle, des attitudes et des sentiments.

L'inconvénient est que de telles approches avec un fondement socio-psychologique nécessiteraient un niveau élevé de confiance dans le groupe. En outre, la mise en œuvre de ces approches serait difficile à décrire par la suite de manière à ce que d'autres éducateurs puissent les mettre en œuvre eux-mêmes.

Nous avons donc décidé de nous inspirer de ce qu'avaient fait les autres partenaires de la HYS et de développer un véritable jeu éducatif.

Nous sommes partis d'un quiz permettant aux élèves de mieux connaître les autres pays européens – un jeu de géographie sur l'Europe. Ce jeu était en fait toujours lié à notre première tentative, liée à la biographie : aider les élèves à développer une attitude positive à l'égard de l'Europe en tant que partie du monde diversifiée et aux multiples facettes.

Finalement, nous avons considéré que nous pouvions nous concentrer davantage sur l'UE elle-même, en tant qu'institution, et nous avons donc modifié le thème du quiz pour qu'il soit lié aux institutions de l'UE, aux services fournis par l'UE et à l'utilisation qu'un individu peut en faire.

C'est ainsi qu'est né le jeu des sacs pour la vie.

Groupe cible

Le jeu a été développé en tenant particulièrement compte des



étudiants adultes de l'enseignement formel inférieur (comme le prévoit le projet « Have Your Say » en général), mais il peut facilement être joué avec tous les types d'adultes.

Essais

Ce jeu a été testé auprès de deux groupes très différents :

L'un d'eux était un groupe d'étudiants locaux en passe d'obtenir un diplôme d'études secondaires de base auprès de notre centre d'éducation des adultes, qui a) ont des problèmes d'intégration sociale et b) ont généralement très peu d'idées sur les institutions, qu'elles soient locales, nationales ou supranationales, et sur le rôle qu'elles pourraient jouer dans leur vie.

L'autre était un groupe d'immigrants récemment arrivés aux îles Canaries.

Les objectifs finaux que nous voulions atteindre avec chacun d'entre eux étaient différents (voir section suivante).

Effets attendus sur les apprenants

Le jeu améliore la familiarité des joueurs avec les institutions en général, et celles de l'UE en particulier. Il permet également de prendre conscience de l'importance de ces institutions dans notre vie quotidienne.

Dans nos séries de tests, nous avons différents objectifs d'apprentissage avec différents types d'apprenants.

Avec le groupe d'étudiants nationaux (résidents de longue durée), les principaux objectifs sont ceux du projet HYS :

- Améliorer la connaissance des institutions européennes
- Prendre conscience des droits et des opportunités qu'offre l'appartenance à l'espace commun de l'UE
- Connaître des aspects particuliers du fonctionnement de l'Union, notamment en ce qui concerne le cadre du travail et les droits fondamentaux.

Avec le groupe d'immigrés (récemment arrivés), nous avons commencé à travailler sur le groupe de questions le plus facile (voir ci-dessous, sous « Conseils pratiques »). L'objectif fondamental était d'améliorer leurs connaissances générales en matière de

- la structure de l'UE, et
- en quoi consiste un espace transnational de libre circulation.



Moyens pédagogiques utilisés

Matériel utilisé pour ce quiz :

- Jeu de 24 cartes de questions.⁵ Chaque question présente une situation de la vie quotidienne avec un problème à résoudre, où la solution implique des institutions ou des services européens. Les cartes présentent également des réponses possibles (choix multiple).
- Une tablette électronique pour afficher la *Roue de la Fortune*, un fichier de présentation (.pptx) avec animation. L'utilisation de cette animation est facultative, mais le jeu est plus amusant avec elle.
- Sacs en tissu uni sur lesquels les joueurs peuvent imprimer leurs timbres.
- Six timbres, d'un diamètre d'environ 6 à 8 centimètres, avec les symboles de *la Pintadera* (voir la collection de matériel imprimable sur le site web « *Have Your Say* »). – Les timbres peuvent être commandés dans les papeteries, ou vous pouvez les créer vous-même en utilisant n'importe quelle technique courante d'impression en relief, comme la linogravure, la xylogravure, l'impression sur pomme de terre, etc. – Nous fournissons deux séries de modèles : a) six timbres avec les symboles des six autres pays participant au projet HYS ; b) six timbres avec les motifs traditionnels de la *Pintadera* datant du Paléolithique sur l'île des Canaries. Vous pouvez choisir entre les deux. L'important est de disposer d'une série de timbres différents.
- Tampons encres, ou autre peinture ou encre appropriée pour le marquage
- Un sablier.
- Ordinateurs ou smartphones que les joueurs peuvent utiliser pour effectuer des recherches sur Internet afin d'obtenir de l'aide pour répondre aux questions (facultatif).
- Le corrigé – un document destiné à l'enseignant (animateur) où sont indiquées les réponses correctes, ainsi que des explications supplémentaires permettant à l'enseignant de donner des informations complémentaires aux questions.

Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants

Le jeu peut devenir très animé, les joueurs se réjouissant souvent bruyamment, surtout lorsque le maître du jeu a un certain talent d'animateur et que le groupe est de bonne humeur. Il est bon que le maître du jeu déclenche des applaudissements

⁵ Dans les modèles fournis, vous en trouverez quelques autres.



nourris lorsqu'un joueur trouve la bonne solution à une question ou lorsqu'il se souvient correctement d'un mot de la langue canarienne.

Avantages particuliers

Le jeu est très motivant pour les élèves. Ils apprécient le fait qu'il y ait une récompense et un cadeau physique à la fin : le sac estampillé des six *Pintaderas*, preuve de leur réussite.

Un autre avantage que nous avons décelé lors du pilotage est que, comme pour la plupart des jeux de type *chasse au trésor* ou *jeu de devinettes*, dont la structure est très similaire, il est possible d'apporter des variations et des adaptations en changeant simplement le contenu, la difficulté ou le type de questions. De nouvelles cartes de questions peuvent être produites facilement.

Conseils pratiques

Instructions

Des instructions détaillées sont incluses dans le dossier de téléchargement sur le site web de la HYS. En voici une version succincte :

Tous les ustensiles sont disposés sur une table, en particulier les sacs en toile, les tampons, les tampons encreurs, les cartes de quiz et le sablier. Les joueurs sont rassemblés autour de la table, debout ou assis. La position debout rend le jeu plus vivant.

Le jeu peut être joué par six joueurs individuels. Si le groupe est plus important, il peut former jusqu'à six équipes.

Le maître du jeu (coordinateur) explique le jeu, en particulier les sacs et les *Pintaderas*.

Le maître du jeu distribue les cartes aux joueurs, en donnant à chacun d'eux (ou à chaque équipe) un nombre égal de cartes. (Pour plus de détails, voir les instructions).

Le premier joueur fait tourner la roue de la fortune (sur la tablette)⁶, résout la tâche concernant le mot canarien qui lui est présenté et, s'il réussit, peut tirer une carte. Soit il lit la question à haute voix pour que tout le monde l'entende, soit le maître du jeu la lit à haute voix. Les personnes présentes dans la salle doivent rester silencieuses pour ne pas dévoiler le jeu (si elles connaissent la réponse). Le joueur qui joue à son tour essaie de deviner la bonne réponse. S'il ne connaît pas la réponse, il peut essayer de la trouver à l'aide de son smartphone

⁶ Pour l'utilisation de la roue de la chance, voir les instructions complémentaires dans le dossier de téléchargement.



ou d'un autre dispositif en ligne. Le temps imparti est limité par le sablier que le maître du jeu fait tourner. Lorsque la question est lue.

Lorsque le joueur donne la bonne réponse, il peut imprimer un badge sur son sac en tissu. Le but est d'obtenir six tampons différents sur le sac, en répondant correctement à six questions.

Lorsqu'il a répondu correctement à une question, le maître du jeu peut donner des explications supplémentaires (un corrigé est prévu à cet effet). Par ailleurs, d'après notre expérience, les questions et les réponses suscitent souvent une discussion animée sur le sujet au sein des groupes.

Exemples de questions

Toutes les questions se trouvent dans les documents à télécharger, à la fois sous forme de fichier texte et de cartes de quiz joliment conçues.

Voici quelques exemples :

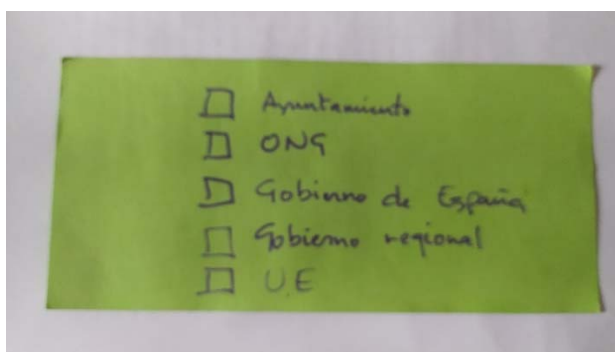
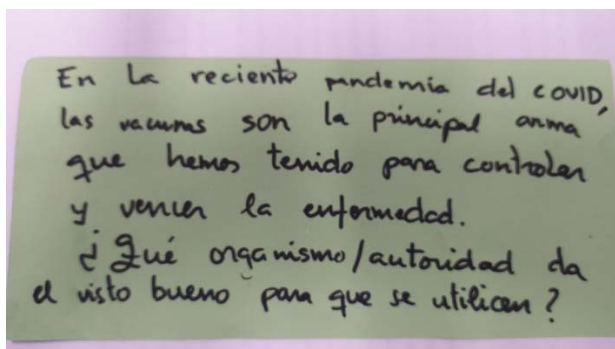
- *Lors de la récente pandémie de COVID-19, les vaccinations sont devenues le principal moyen de contrôler et de combattre la maladie. Savez-vous quel organisme/institution a approuvé l'utilisation de ces vaccins ?*
- *Vous êtes un immigrant qui vient d'arriver dans ce pays (Espagne). Vous êtes en train de préparer vos documents pour obtenir l'asile politique. Mais vous avez de la toux, de la fièvre, des malaises et d'autres symptômes depuis deux jours. Quel organisme/institution peut vous dire si vous avez droit à une assistance médicale ?*
- *Est-il nécessaire de demander une autorisation préalable aux autorités avant de se rendre à l'étranger pour y recevoir un traitement médical ?*
- *Je voyage avec ma famille dans un autre État membre de l'UE. Si l'un d'entre nous a besoin d'un traitement médical d'urgence. Quel document dois-je présenter ?*

Les cartes de quiz prêtes à l'emploi se présentent comme suit :





Cependant, lors du développement du jeu, nous avons utilisé de simples cartes écrites à la main qui ressemblaient à ceci :



Tout le monde peut créer de telles cartes facilement, à condition d'avoir les connaissances nécessaires pour obtenir les faits exacts, ou de faire des recherches en conséquence. Vous disposez ainsi d'une infinité d'options pour étendre le jeu.

Au verso, vous trouverez une série de réponses à choix multiples, dont l'une est la bonne. Le nombre de réponses peut

varier. Un plus grand nombre de réponses rend le jeu plus difficile.

Quelques conseils supplémentaires pour jouer

- **En équipe ou seul** : *Bags for Life* est un excellent jeu d'équipe, mais il peut également être joué individuellement.
- **Taille du groupe** : Si vous avez un grand groupe, nous vous recommandons de le diviser en six équipes.
- **Temps** : Si vous jouez avec de grandes équipes, vous aurez peut-être besoin de plus de temps pour répondre aux questions. Dans ce cas, attendez 10 à 20 secondes supplémentaires avant de remettre le chronomètre en marche.
- **Jouer au niveau inférieur** : Nous avons initialement prévu de créer deux séries complètes de cartes avec des niveaux de difficulté différents. Cependant, lorsque nous avons commencé à tester les questions avec nos étudiants, nous avons réalisé que ce n'était pas vraiment nécessaire. L'idée du jeu, tel qu'il a été créé dans un contexte de « langage facile » et destiné à des personnes ayant peu de connaissances sur l'Europe (certaines d'entre elles ayant même des difficultés à lire et à écrire), était qu'ils pouvaient utiliser n'importe quel outil pour trouver la réponse aux questions, en googlant sur leurs téléphones portables, tablettes ou ordinateurs, ou en demandant à quelqu'un d'autre, la seule pression étant le temps qui leur était imparti pour le faire. Nous croyons fermement que la flexibilité doit être présente tout au long du jeu. Il est donc fondamental de s'adapter au groupe de personnes que l'on peut avoir en face de soi. Cela dit, il est également vrai que notre choix de questions pour les apprenants lents se porterait sur les numéros **1, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 20** et **27**. Les autres questions semblent plus difficiles à résoudre et il faudrait plus de temps aux équipes pour trouver la bonne réponse. N'oubliez pas que le jeu peut être joué individuellement ou en groupe. C'est le maître du jeu (enseignant, travailleur social, moniteur, etc.) qui décide du nombre de joueurs qu'il peut avoir au moment du jeu.
- **Distribution des cartes** : Le jeu peut être organisé de différentes manières. Par exemple, les cartes peuvent être distribuées aux joueurs à l'avance, ou les joueurs peuvent tirer des cartes au hasard dans une pile, etc. Le maître du jeu (l'enseignant) est libre de décider ou non de cette façon de procéder. Une fois encore, c'est le nombre de joueurs,



leur culture présumée ou leur expérience présumée en matière de jeux qui peuvent rendre la distribution des cartes plus confortable ou plus facile pour eux.

- **Tamponnage des sacs** : En ce qui concerne l'apposition de tampons sur les sacs des joueurs, nous estimons qu'il est préférable de le faire à la fin du jeu afin d'encourager et de motiver les joueurs et de maintenir le rythme du jeu. Le nombre de tampons doit être en rapport avec le nombre de bonnes réponses. Si aucune réponse n'est correcte, nous suggérons d'apposer au moins une *Pintadera* ou un autre symbole pour que le joueur finisse par sourire. Comme nous l'avons dit dans les instructions : personne ne perd, tout le monde gagne. En jouant, les élèves acquièrent des connaissances sur l'Europe qu'ils n'avaient pas auparavant.

Sacs Blanco



BAGS

FOR
LIFE

Nous utilisons de simples sacs à provisions en coton (non décorés) sur lesquels nous imprimons nos *Pintaderas*, dans le cadre du jeu.



Nous avons également utilisé des sacs portant le logo du projet HYS.



Verso estampillé de pintaderas, montrant la progression d'un joueur.

Coûts

- Les timbres coûtent environ 10 euros par pièce si vous les achetez
- Des sacs en toile peuvent être disponibles pour environ 2 euros l'unité, en fonction de la qualité.
- Tampons encres : vous en avez peut-être déjà dans votre bureau.
- Ordinateur tablette : utilisez celui que vous possédez déjà
- Impression des cartes de quiz : faites-le sur l'imprimante de votre bureau

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

CEPA San Cristóbal



San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, Espagne

L'idée de ce jeu a été développée par l'équipe du CEPA auprès d'un groupe d'immigrés sénégalais et maliens en immersion linguistique et sociale (Clara et Manuel).

Plus tard, l'idée a été adaptée pour être utilisée dans d'autres groupes de formation de base auxquels participaient Jorge et Saray.

Personne de contact

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melian Garcia

jorge.meliangarcia@gmail.com



Dois-je rester ou dois-je partir ?

Escape room sur l'avenir de l'UE, avec un nouveau scénario de sortie



Résumé

Le débat sur le Brexit au Royaume-Uni depuis 2016 l'a clairement montré : de nombreux citoyens de l'UE sont mal informés sur ce qu'est l'UE, sur ce qu'elle fait et sur la manière dont les décisions sont prises dans l'UE. La méfiance à l'égard de l'idée de coopération internationale et le recours aux doctrines nationalistes augmentent dans bon nombre des 28 États membres de l'UE, et le populisme est devenu un problème partout. Dans le cadre de notre projet « Have Your Say », nous abordons ces questions en développant des formes innovantes d'activités éducatives pour les adultes peu qualifiés afin de les aider à repenser leurs attitudes à l'égard de l'UE dans le cadre d'un processus de réflexion, de discours et de pensée fondée sur des faits, et ce d'une manière active, communicative, potentiellement joyeuse et inspirante.

En partant de l'idée du projet de réunir les efforts actuels pour quitter l'Union européenne et la méthode plus commerciale de l'*Escape Room*, nous avons développé une *Escape Room* destinée à être mise à disposition et utilisée publiquement.

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

Le format « *Escape Room* » connaît actuellement son heure de gloire en Allemagne, et ce n'est pas près de s'arrêter. Si certaines salles d'évasion, comme leur nom l'indique, consistent simplement à s'échapper d'une pièce, d'autres en



font une occasion didactique d'aborder des sujets de manière ludique. C'est également le cas ici. Grâce à la conception de la pièce et aux énigmes à résoudre pour dénouer la situation, le thème de l'Union européenne est abordé de manière ludique. Ce jeu porte explicitement sur ce qui plaide pour ou contre l'appartenance d'un État à l'UE, ainsi que sur le lien que chacun entretient avec ce sujet dans sa propre vie.

En ces temps de désenchantement croissant à l'égard de la politique, où de nombreuses personnes perçoivent la politique comme un sujet ennuyeux qu'elles ne veulent pas aborder pendant leur temps libre, ce format peut ouvrir des portes. Il permet d'aborder des sujets complexes ou impopulaires grâce à son caractère ludique. Dans ce cas, il est important que les participants n'aient pas l'impression d'apprendre quelque chose, mais que ce processus se déroule de manière inconsciente et tout à fait fortuite.

L'histoire

Il est apparu assez rapidement que nous voulions développer une salle d'évasion. Mais comme une salle d'évasion ordinaire ne convient généralement qu'à 3-8 personnes, nous avons décidé de créer un jeu avec plusieurs salles interdépendantes en parallèle afin de pouvoir accueillir des groupes plus importants.

Après une longue phase d'observation et de préparation, nous nous sommes concentrés sur deux salles et les avons construites de manière à ce que jusqu'à 8 participants puissent utiliser chaque salle de manière détendue.

Une description détaillée vous permet de reconstituer les pièces vous-même. La documentation est préparée de manière à pouvoir être utilisée par des tiers. Mais attention, il faut beaucoup de préparation et d'argent pour se procurer le matériel et équiper les pièces.

Après une phase de répétitions internes, nous avons procédé à diverses phases d'essai avec des membres du groupe cible, et nous avons réajusté le jeu à chaque fois. L'échange avec les partenaires de HYS nous a également permis d'améliorer nos pièces.

Enfin, plusieurs événements multiplicateurs ont été organisés pour présenter la méthode aux collègues de l'éducation des adultes et de l'animation jeunesse.



La documentation de notre jeu est disponible sur le site web « Have Your Say ».

L'innovation

L'Escape Room est une méthode nouvelle et ludique. Il n'existait pas encore de salle d'évasion éducative sur le thème des plans de sortie de l'UE. La salle peut être utilisée pour approfondir d'autres sujets relatifs à l'UE. Elle peut être utilisée pour briser la glace, car elle ouvre le sujet de l'UE à un groupe cible qui n'est guère sensibilisé à l'UE dans sa vie quotidienne.

Groupe cible

Notre Escape Room ne s'adresse pas à un groupe d'âge précis. Les questions des énigmes et les autres tâches peuvent être adaptées à des joueurs de tout âge, par exemple à partir de la fin de l'enfance. Cela signifie que l'Escape Room peut être jouée par des groupes homogènes à partir de 12 ans, mais aussi par des groupes dont la structure d'âge est hétérogène. Dans ce dernier cas, il convient de mettre l'accent sur la considération et le respect mutuels afin que les plus jeunes, en particulier, puissent jouer leur rôle et contribuer ainsi au succès du groupe.

Les tâches et les énigmes de la salle d'évasion sont conçues de manière à ce que différentes capacités soient requises, ce qui devrait favoriser un climat d'inclusion au sein des groupes.

L'apprentissage et l'enseignement

Si certaines salles d'évasion, comme leur nom l'indique, servent à s'échapper d'une pièce, d'autres sont conçues comme une occasion didactique d'aborder de manière ludique des sujets d'importance. Dans notre cas, c'est la deuxième solution qui s'applique. Le thème de l'Union européenne est abordé de manière divertissante par le biais de la conception de la salle et des énigmes à résoudre pour clarifier la situation. Il est très explicite sur les éléments de l'expérience qui sont favorables et ceux qui sont opposés à la prémisse de l'appartenance des États à l'UE, ainsi qu'à la relation de chacun avec ce sujet. À une époque où le désenchantement à l'égard de la politique ne cesse de croître, où de nombreuses personnes perçoivent la politique comme un sujet ennuyeux dont elles ne veulent absolument pas s'occuper pendant leur temps libre, ce format peut ouvrir des portes. En raison de son aspect fondamental de divertissement, il permet d'aborder des sujets complexes ou



impopulaires.

Il est important que les participants n'aient pas l'impression d'*apprendre* quelque chose. Le processus d'apprentissage se déroule plutôt de manière inconsciente et fortuite.

Le suivi des participants leur donne l'occasion de réfléchir et d'affiner les questions ouvertes.

En outre, ce jeu est un effort de groupe dans lequel chaque individu utilise ses propres compétences. Ainsi, chaque individu peut se sentir efficace et être apprécié par le groupe.

Le titre « Unir ou diviser » est au cœur de ce format à deux égards et ne fait pas seulement référence à la coopération des États dans le cadre de l'UE. Il indique également que les joueurs isolés n'obtiendront aucun succès dans ce jeu. Une bonne communication entre les joueurs et la volonté de coopérer sont les garants d'une expérience réussie dans la salle d'évasion. L'accent est donc mis non seulement sur l'éducation thématique, mais aussi sur les compétences sociales et la coopération.

Tous ces éléments peuvent être mis en évidence lors de la phase de réflexion en groupe qui suit.

L'histoire

L'histoire qui se cache derrière : ce que les joueurs entendent à l'avant

L'histoire d'introduction suivante est racontée (de manière dramatique) au groupe par le maître du jeu.

La députée européenne Sofia Novak (un nom statistiquement courant dans l'UE, ce qui ne permet pas de tirer des conclusions claires sur sa nationalité) participera aujourd'hui à une réunion concernant l'éventuelle sortie de l'Allemagne de l'UE. Au cours des dernières semaines, elle a rassemblé toutes les informations pertinentes et a préparé deux demandes. Dans l'une, elle demande la sortie de l'Allemagne de l'UE, dans l'autre, la dissolution de l'organe qui devrait s'occuper d'une éventuelle sortie.

En raison de la nature volatile du sujet et de son affinité pour les énigmes, les demandes sont bien cachées et, dans certains cas, cryptées. Comme elle ne sera pas au bureau avant ce rendez-vous et qu'elle ne veut pas emporter ces documents importants avec elle, elle a de-



mandé à son stagiaire de les lui apporter peu avant le rendez-vous. Elle leur a donné la combinaison de chiffres pour ouvrir le coffre-fort contenant les documents, mais ils l'ont oubliée.

Embarrassée de ne pas pouvoir se souvenir ne serait-ce que de quatre chiffres, la stagiaire ne peut pas appeler son responsable et lui demander la combinaison de chiffres. Mais elle sait que son patron prévoit toujours toutes les éventualités et ne laisse rien au hasard. Les indices du code numérique doivent donc être cachés dans le bureau. Mais la stagiaire désespérée est actuellement incapable de penser clairement. Ayant besoin d'aide de toute urgence, et alors qu'il ne reste que 60 minutes avant que les documents ne soient apportés au représentant, la stagiaire fait appel à un groupe de collègues pour l'aider à découvrir la combinaison. Si la chambre forte peut être ouverte, le groupe pourra influencer le résultat en faisant passer une motion au député Novak, mais cela ne dépend que du groupe.

L'expérience montre que la plupart des groupes sont tellement concentrés sur les énigmes du moment qu'ils ne remarquent pas cet indice ou n'y prêtent pas attention.

www.haveyoursay-erasmus.eu

Déroulement du jeu

Mme Novak est une grande adepte des énigmes et a caché dans son bureau et dans celui de la secrétaire divers indices permettant de trouver la combinaison de chiffres nécessaire à l'ouverture du coffre-fort. A cet égard, il est plus logique que deux groupes se forment et que l'un cherche les indices dans le bureau de Mme Novak et l'autre dans le bureau voisin.

Pendant 60 minutes, les deux groupes doivent chacun trouver une clé qui peut être utilisée pour ouvrir les serrures des bureaux dans lesquels le coffre-fort est verrouillé pour plus de sécurité.

En outre, chaque groupe doit déterminer deux chiffres pour le coffre-fort.

Après la séparation initiale des groupes, il est nécessaire que les groupes se réunissent à nouveau vers la fin. La résolution de la combinaison du coffre-fort est l'objectif principal du groupe au cours de l'Escape Room.



En fin de compte, l'Escape Room fournit des informations pertinentes et d'actualité sur l'UE en général, ainsi que sur les conséquences potentielles d'un « Dexit » (Deutschland-exit) tout au long de la visite.

Le jeu a deux issues possibles : soit le coffre-fort est ouvert, soit il ne l'est pas. Si les participants réussissent, on leur signalera qu'ils ont la possibilité de faire disparaître l'un des projets de candidature. Dans ce cas, il serait très intéressant de voir laquelle des candidatures (Rester dans l'UE ou Partir) ils choisiraient de faire disparaître.

Si le coffre-fort n'est pas ouvert, les participants peuvent toujours être confrontés à l'ultimatum de savoir quelle application choisir, mais en recevant des informations supplémentaires sur chaque décision.

La chambre

L'environnement recherché est un bureau aussi authentique que possible. Outre les petits ustensiles de bureau habituels tels que les étagères, les dossiers, les porte-stylos, etc., les espaces comprennent également des meubles plus grands tels que des bureaux, des chaises de bureau, des ordinateurs, des étagères, un espace pour s'asseoir, etc.

L'agencement détaillé de l'équipement de bureau dépend toujours du budget, des circonstances et des objets déjà disponibles. Néanmoins, nous avons dressé une liste d'ustensiles possibles qui peuvent servir de source d'idées (voir le livret d'instructions séparé). Comme il s'agit du bureau d'un député européen, la décoration doit être choisie en conséquence.

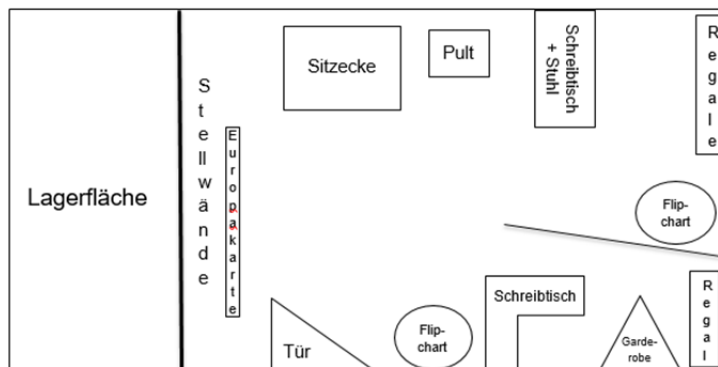
Dans un souci d'authenticité et pour laisser suffisamment d'espace au groupe, la salle ne doit pas être trop petite. Voici (voir figures 1 et 2) la structure pour deux groupes de six personnes chacun, soit 12 personnes au total.

L'espace est divisé en deux zones par des cloisons. Chaque zone occupe environ un tiers de l'espace. La troisième zone est nécessaire pour deux raisons : d'une part, elle sert de lieu de stockage des accessoires de jeu lorsqu'ils ne sont pas utilisés et, d'autre part, de lieu pour le maître du jeu, afin qu'il puisse facilement entendre ce que fait le groupe et intervenir si nécessaire.

Comme le montre la figure 2, il y a trois zones de jeu au total, bien que la version actuelle de cette escape room



comporte deux groupes. Ceci afin de donner plus d'espace aux groupes. La pièce illustrée dans les figures 1 et 2 mesure environ six mètres sur sept, soit 42 mètres carrés, ce qui correspond à une salle de classe typique. C'est un espace suffisant pour un groupe de 10 à 12 personnes.



Pour une liste détaillée des accessoires, voir les instructions de jeu séparées, disponibles sur le site Web « Have Your Say ».⁷

Contacter et motiver les participants

Il ne nous a pas été difficile de trouver des participants pour une Escape Room. Nous avons présenté ce projet à nos partenaires du réseau (agences bénévoles, écoles, BBS) et avons ainsi gagné des participants. C'est une pratique à laquelle nous sommes habitués, y compris dans le cadre de nos réunions de jeunes.

Effets attendus sur les apprenants

Nous attendons des apprenants qu'ils développent une meilleure compréhension de l'UE sous différents aspects. Nous espérons également qu'ils développeront des attitudes positives (si ce n'est déjà fait) grâce à une expérience de jeu joyeuse au sein d'un groupe.

Observations sur les tests

Les participants se soutiennent mutuellement. Le jeu est également adapté à des groupes plus importants. Il est recommandé de disposer de plusieurs séries de questions pour les groupes dont les connaissances et les compétences cognitives préexistantes sont meilleures ou moins bonnes.

Essais

L'Escape Room « Should I stay or should I go » a été testée pendant trois jours au début de l'année 2022, avec un total de 48 participants :

⁷ www.haveyoursay-erasmus.eu

09.02.22, 9:00-16.30, 9 participants
14.06.22, 9:00-16.30 ; 18 participants
16.06.22, 9.00-16.30, 23 participants

Temps consacré aux tests : Le jeu est prévu pour durer une heure. Ensuite, nous avons proposé une phase de réflexion, dont la durée dépendait du type de groupe et de son autre programme. Dans ces cercles de réflexion et de discussion, le thème de l'avenir de l'Europe a été approfondi.

Difficultés

Après le premier essai, il est apparu clairement que les différentes caches devaient être rendues plus européennes, c'est-à-dire plus en rapport avec l'UE.

Il ne s'agit pas d'une difficulté, mais d'un défi pour le maître du jeu : pendant le jeu, le maître du jeu doit s'assurer, par des interventions appropriées, que le groupe atteindra son objectif à temps, afin de vivre une expérience positive. (Les salles d'évasion commerciales, à l'inverse, permettent également que la tâche ne soit pas résolue et que l'équipe échoue).

Avantages particuliers

Une salle d'évasion est une méthode très appropriée pour gagner les jeunes à la cause de l'Europe.

Cela a bien sûr un coût, celui d'une préparation longue pour fournir les accessoires et se familiariser avec les mécanismes du jeu. Mais une fois installé et maîtrisé, le jeu peut très facilement être utilisé pour de nombreux groupes.

Suivi

Depuis son installation, la salle d'évasion est utilisée à l'Europahaus Aurich pour des séminaires internationaux ainsi que pour des activités dans des structures régionales telles que la *Fachstelle Frühpädagogik in Europa* et *Europe Direct*.

Nous avons qualifié les membres de notre personnel (pédagogues) pour utiliser le jeu. Il est également proposé au public via le site web du projet « Have Your Say ».

Conseils pratiques

Conseils

Pour plus de détails sur l'équipement, l'espace et l'installation, veuillez télécharger la brochure d'instructions séparée sur le site web « Have Your Say ».

Voici quelques notes d'un intérêt particulier :

Ameublement et ustensiles

L'aménagement d'un bureau doit être réalisé de la manière



la plus authentique possible. Il n'est cependant pas nécessaire de spécifier exactement à quoi il doit ressembler. Néanmoins, certains meubles de base doivent être disponibles, voir le tableau ci-dessous.

Certains éléments sont importants pour le jeu. D'autres sont principalement utilisés pour créer une atmosphère authentique.

Équipement de base

Zone A : Mobilier constituant un coin salon

Zone B : Bureau, chaise de bureau, lampe de bureau, ordinateur, clavier, souris et imprimante ; étagères ; ustensiles d'écriture (pot à crayons et stylos), ustensiles de bureau (perforatrice, agrafeuse), trombones, chemises et dossiers.

Zone C : bureau, chaise de bureau, lampe de bureau, ordinateur, clavier, souris et imprimante, étagères, ustensiles d'écriture (pot à crayons et papier), livres généralement axés sur l'Europe et la politique, trombones, chemises et dossiers.

Accessoires indispensables au jeu :

Zone A

- un bureau, un pupitre, un podium ou un meuble similaire pouvant être verrouillé par deux serrures
- un coffre-fort avec une serrure à combinaison numérique (deux documents joints, l'un en faveur et l'autre contre le « Dexit »)
- Carte de l'Europe pour ou contre les décisions relatives à Dexit
- Boîte à aimants avec quatre aimants

Zone B

- Tableau de conférence
- Spirale de mots
- Cadenas, 5 chiffres
- 3 boîtes pouvant être fermées avec un cadenas
- Cadenas avec clé
- Deux journaux identiques
- Porte-documents, 6 chiffres
- Cadenas, 4 chiffres
- Photo avec l'heure



- Caisse avec serrure à combinaison numérique, 3 chiffres
- Tableau contenant des informations diverses sur les États membres de l'UE
- Fausse lettre concernant le voyage d'un délégué
- Verrouillage directionnel
- Chemise avec un trou permettant d'accrocher un cadenas
- Puzzle logique, bleu
- Faux carnet avec serrure à combinaison numérique, 3 chiffres
- Cadenas, 3 chiffres
- Carte de l'Europe présentant la Volga comme le plus long fleuve d'Europe.
- Cartes de questions : 1) Quelle heure est-il là où l'ours polaire transpire ? 2) Combien d'États non membres de l'UE utilisent l'euro comme monnaie ? 3) Quel est le plus long fleuve d'Europe ? (Conseil : vous devez doubler la valeur des lettres !)
- Aimant sur ruban

Zone C

- Tube ouvert à une extrémité et fermé à l'autre
- Veste ou sac, quelque chose qui peut être accroché à un portemanteau
- Porte-manteau
- Faux livre, avec une clé pour l'ouvrir
- Dossier d'information sur les pays membres de l'UE avec carte d'information « Prenez le climat comme modèle ».
- Une image avec des drapeaux de différents pays épelant le mot « CLIMAT ».
- Ordinateur portable avec un mot de passe à 7 chiffres contenant un document Word indiquant que « le troisième chiffre du coffre-fort est 3 ».
- Lettre codée avec appareil de décodage
- Porte-documents, 6 chiffres
- Tapis de souris
- Boîte aux lettres
- Quiz sur l'UE en 5 questions
- 3 boîtes pouvant être fermées avec un cadenas
- Cadenas, « Fake Mail » à 5 chiffres concernant des vacances d'été
- Verrouillage directionnel



- Cadenas avec puzzle Key-Logic, noir
- Caisse
- Puzzle
- Stylo UV avec lumière UV
- Cadenas, 4 chiffres
- Carte-question : 1) Quel est le membre fondateur de l'UE qui a le moins de députés européens actuels, et combien ?
- Carte d'indice indiquant : « La réponse est le 4e chiffre de la combinaison ».

Accessoires optionnels/Utensiles

- Carafe d'eau et verres
- Bol contenant des sucreries ou des fruits
- Drapeaux de table
- Sous-mains
- Porte-revues
- Porte-cartes
- Cadre photo avec photo/affiche
- Calendrier des tables
- Papier brouillon

Il est conseillé de plastifier tous les puzzles, images, graphiques, etc. pour les rendre plus durables. L'expérience montre que les participants pressés par le temps peuvent manipuler les objets de manière brutale. La plastification permet d'éviter d'avoir à réimprimer le matériel aussi rapidement.

Note

Pour mettre en œuvre l'Escape Room, il faut connaître l'UE ainsi que la méthode de l'Escape Room.

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

Europahaus Aurich – EHA
Von-Jhering-Str. 33
D-26603 Aurich, Allemagne

L'Europahaus Aurich est un centre d'éducation des adultes et d'éducation civique situé à Aurich, la principale ville de la région de Frise orientale, juste à la frontière des Pays-Bas. Il dispose d'un hôtel pouvant accueillir jusqu'à 80 personnes et propose des formations (généralement des séminaires et des ateliers d'une semaine) à la fois pour les habitants de la



région et pour les visiteurs internationaux, les jeunes et les jeunes adultes étant l'un des utilisateurs les plus fréquents.

Personne de contact

Heike Pilk

pilk@europahaus-aurich.de

Jenna Hartmann

hartmann@europahaus-aurich.de



Echapper au Brexit

Une machine à remonter le temps nous ramène à la veille du référendum britannique sur le Brexit.



Résumé

Contexte

Le Royaume-Uni est devenu un État membre de l'Union européenne à la suite de débats antérieurs à la Chambre des communes, et le plein effet de cette adhésion à l'UE a eu lieu le 1er janvier 1973.

Le 31 janvier 2020, soit 17 196 jours plus tard, le Royaume-Uni a pris, dans le cadre de son discours politique, une décision sans précédent qui allait changer le cours des relations internationales, du commerce et des voyages, entre autres choses. Le vote sur le Brexit, abréviation des mots « Britain » et « Exit », a eu lieu le 23 juin 2016, et la décision de quitter l'Union européenne en tant qu'institution a été adoptée à la majorité le 31 janvier 2020.

Une décision qui allait s'avérer très controversée malgré le référendum qui avait eu lieu. Cette incertitude s'est traduite par le fait qu'un électeur sur cinq a regretté sa décision⁸. Bien que cela ne reflète pas l'opinion de tous les électeurs, cela met en évidence la gravité de la désinformation produite au cours de la campagne du Brexit.

Par conséquent, le WLEC, en tant que partenaire unique au

⁸ <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>

sein du projet « Have Your Say », étant le seul partenaire qui n'est pas membre de l'UE pendant toute la durée du projet, s'est concentré sur la promotion d'informations factuelles concernant l'UE.

La question demeure : « Que se passerait-il si nous disposions de tous les éléments avant le Brexit ? Et si nous savions ce que nous savons maintenant, les Britanniques voteraient-ils pour le Brexit ? »

Cette salle d'évasion virtuelle tente d'élucider ce scénario.

En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

En raison de l'incertitude qui s'est manifestée pendant et à la suite de la campagne sur le Brexit, d'une critique écrasante et primaire envers les « leavers », c'est-à-dire les personnes qui souhaitaient quitter l'UE, le WLEC a conçu une expérience virtuelle rétrospective de voyage dans le temps au cours de laquelle les participants auraient l'occasion de voter pour ou contre le Brexit.

L'apprenant fera l'expérience d'un parcours d'acquisition d'informations et de connaissances relatives au sujet et utilisera ces informations objectives pour tirer une conclusion finale sur le fait de savoir si le vote en faveur du Brexit serait bénéfique en fin de compte.

Le concept de rétrospection est bien sûr un facteur important en ce qui concerne l'expérience d'apprentissage virtuel, dans la mesure où les apprenants qui y participent n'ont pas nécessairement une position impartiale ou neutre. C'est pourquoi l'escape room met l'accent sur les informations factuelles plutôt que sur les informations mêlées d'opinions.

L'histoire

Au départ, nous avons prévu de créer une salle d'évasion physique dans laquelle les participants devraient explorer la salle et tenter d'accomplir les tâches, en utilisant des techniques d'apprentissage visuelles, auditives, de lecture et d'écriture, et kinesthésiques.

Malheureusement, à la suite de Covid-19, ce plan ne semblait plus réalisable, en raison de la série de fermetures au Royaume-Uni. Par conséquent, pour assurer la progression du projet HYS, le WLEC a commencé à développer une salle d'évasion virtuelle qui offrirait aux étudiants la possibilité de participer indépendamment des mesures de confinement.

Avant Covid-19, l'apprentissage virtuel n'était pas utilisé de



manière prédominante par les établissements d'enseignement, si ce n'est dans le cadre de programmes universitaires ou de diplômes ou cours de troisième cycle.

Un autre changement par rapport aux plans initiaux concernait le contenu de la salle d'évasion virtuelle. L'idée première était de créer un environnement permettant d'en apprendre davantage sur l'Union européenne.

Cependant, suite à la promulgation du Brexit, le WLEC a changé d'orientation, passant d'une escape room sur le thème de l'UE à une escape room qui étend le sujet aux institutions et à la législation du Royaume-Uni, fournissant aux apprenants des informations peut-être plus pertinentes pour le Royaume-Uni.

L'innovation

La création d'une salle d'évasion accessible virtuellement s'est avérée fructueuse en ce sens qu'elle a permis à un plus grand nombre de participants de s'engager dans l'expérience d'apprentissage. La liberté et la flexibilité offertes par une expérience d'apprentissage en ligne ont permis à un plus grand nombre de participants de participer à l'escape room virtuelle, réduisant ainsi les coûts habituellement liés à l'existence d'une salle d'évasion physique.

Les avantages de l'approche en ligne sont, par exemple, la réduction des coûts, le gain de temps, la résolution du problème de localisation, la tranquillité de l'environnement d'apprentissage, les avantages pour l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée, et la possibilité de l'utiliser également dans des situations de verrouillage.

Autre élément d'innovation, le thème de l'UE et du Brexit est désormais disponible sous forme de jeu en ligne, avec un respect particulier pour les utilisateurs du Royaume-Uni.

Groupe cible

Notre groupe cible pour la salle d'évasion virtuelle Escape Brexit était initialement constitué de personnes ayant un très faible niveau d'éducation formelle, par exemple des personnes n'ayant pas obtenu leur diplôme de fin d'études. Toutefois, au cours du développement du jeu, nous avons élargi ce groupe à des personnes dont le niveau d'éducation est généralement qualifié de faible, quel que soit leur âge.

Les participants

Dans la pratique, le principal groupe d'utilisateurs pendant les tests était constitué d'apprenants qui n'avaient pas encore terminé leurs études de base, mais qui étaient en fait



des citoyens britanniques.

Nous avons également inclus des personnes qui avaient suivi des études fondamentales, mais qui n'avaient pas étudié de sujets en rapport avec le thème du projet, à savoir l'Union européenne.

L'apprentissage et l'enseignement

En ce qui concerne la méthode d'enseignement, l'approche méthodologique adoptée était fondée sur l'apprentissage métacognitif, c'est-à-dire qu'elle visait à fournir aux apprenants les compétences et les connaissances nécessaires qu'ils peuvent ensuite utiliser au cours du processus d'apprentissage.

La nature de l'escape room cherche à promouvoir une série de compétences interpersonnelles, en particulier le travail d'équipe, car pour réussir les tâches, les participants doivent travailler ensemble et utiliser leurs différentes compétences pour résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés.

La différence dans l'expérience de la salle d'évasion virtuelle fournie par ce projet pilote est que les apprenants peuvent travailler à la fois en groupe et de manière indépendante.

Il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances préalables sur l'Union européenne et/ou le système juridique britannique.

L'escape room d'*Escape Brexit* permet aux apprenants d'approfondir leurs connaissances sur les sujets susmentionnés en lisant des extraits, en regardant de courtes vidéos et en progressant dans l'escape room en accomplissant des tâches, en répondant à des questions et en résolvant des énigmes qui ont été conçues pour mettre les apprenants au défi.

Les sujets de l'Union européenne et du système juridique public britannique sont généralement étudiés au niveau universitaire au Royaume-Uni. Par conséquent, un facteur important pris en compte à tous les niveaux de la mise en œuvre des projets, de la planification à la conception et enfin à la mise en œuvre, était : « Comment maintenir l'intérêt des apprenants et développer un intérêt initial pour les sujets susmentionnés ? Cela concernait à la fois le contenu de la salle d'évasion virtuelle et la réalisation du projet, c'est-à-dire la manière dont l'instructeur emmènerait les apprenants dans un voyage d'apprentissage interactif et engageant,



mais aussi stimulant.

Il a été conseillé aux formateurs d'adopter et de mettre en œuvre un style et une méthodologie spécifiques lors des sessions. Bien que les apprenants aient tous terminé la salle d'évasion virtuelle, l'utilité et le bénéfice global de l'engagement de l'instructeur ont eu lieu pendant la phase de discussion, c'est-à-dire après l'achèvement du jeu lui-même, qui a été conçu pour amener les apprenants à réfléchir sur les scénarios/questions suivants :

- Avez-vous été surpris par quelque chose que vous avez appris aujourd'hui ? Si oui, qu'avez-vous appris ?
- Votre décision a-t-elle changé après la réalisation de la tâche ?
- Croyez-vous que les membres du public britannique disposaient de toutes les mêmes informations avant de voter sur le Brexit ;
- Pensez-vous que leur décision de Brexit aurait changé s'ils avaient eu ces informations.

Les apprenants prendront en moyenne 30 à 45 minutes pour réaliser l'escape room et la session de réflexion durera une heure.

La majorité des apprenants travaillaient à domicile pour réaliser l'escape room virtuelle, à quelques exceptions près, ce qui souligne la flexibilité offerte par l'activité en ligne. La session de réflexion a également été menée virtuellement, par le biais de plates-formes de communication en ligne.

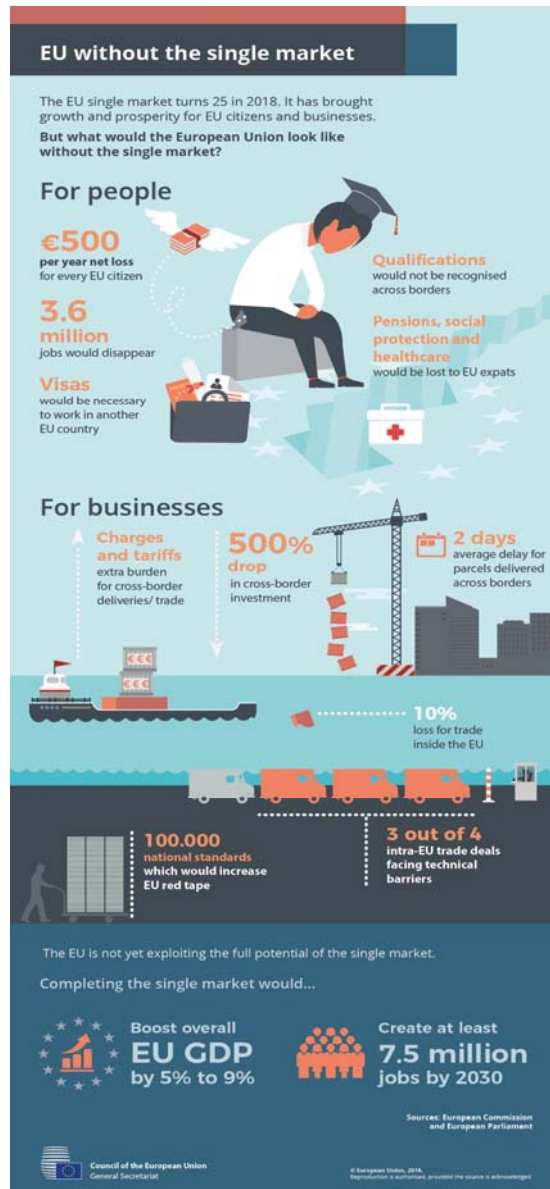
Moyens pédagogiques utilisés

La majorité des informations nécessaires à la réalisation de l'escape room virtuelle pouvaient y être trouvées, mais certains liens et ressources externes ont été fournis aux apprenants afin de s'assurer que chaque apprenant bénéficie d'une expérience d'apprentissage holistique.

- Le livre facile sur l'UE, un livre électronique en langage accessible, créé dans le cadre du projet « Have Your Say ». Le livre fournit des informations sur l'UE qui sont à la fois générales et détaillées, tout en étant écrites dans un langage « facile à lire » accessible à un plus grand nombre d'apprenants ;
- Un article en ligne facile à lire publié sur le site Europa – https://european-union.europa.eu/easy-read_en ;
- Informations sur le référendum et le vote sur le Brexit ;
- Vidéos sur l'Union européenne qui n'étaient pas conte-



- nues dans l'Escape room ;
- Articles relatifs à l'immigration au Royaume-Uni ;
- Articles/extraits relatifs au droit public britannique ; et
- Une infographie publiée par l'UE sur l'objectif et les avantages du marché unique de l'UE.



Infographie de l'UE sur le marché unique. Elle est utilisée dans le jeu comme source d'information, entre autres.

Contacter et motiver les participants

Le travail en réseau avec les agences pour l'emploi de Londres et les responsables et prestataires de l'éducation des adultes a permis au facilitateur de travailler avec un grand nombre d'apprenants.

Comme nous l'avons souligné précédemment, l'UE, les systèmes juridiques britanniques et le droit public sont des su-



jets généralement étudiés au niveau universitaire et il n'a pas été difficile d'identifier ou d'encourager ceux qui n'étaient pas bien versés dans ces connaissances.

Pour encourager les futurs apprenants à s'engager dans cette activité, l'accent a été mis sur l'importance de prendre des décisions en connaissance de cause, en utilisant l'analogie selon laquelle la vie est faite de décisions, certaines plus importantes que d'autres, et que les décisions politiques peuvent avoir un impact à la fois national et international, sur le plan économique, juridique et politique.

Le vote sur le Brexit a également joué un rôle important dans l'encouragement des apprenants à participer ; en particulier avec une grande partie de la population incertaine et préoccupée par les conséquences que le vote sur le Brexit entraînerait. L'euroscepticisme qui a été discuté théoriquement depuis la formation de l'UE est devenu une réalité avec le Royaume-Uni qui a créé un précédent en décidant de quitter l'UE.

Effets attendus sur les apprenants

Conformément aux objectifs du projet « *Have Your Say* », certains des effets attendus ou souhaités sur les participants étaient les suivants :

- Une compréhension et une connaissance plus claires de l'Union européenne sur le plan historique, de ses institutions, de ses fonctions et de ses processus ;
- Créer un récit clair qui fasse la différence entre les informations factuelles, d'une part, et la désinformation, d'autre part ;
- Souligner l'importance d'une analyse et d'une évaluation indépendantes, en particulier en ce qui concerne le discours politique ;
- Défier l'euroscepticisme ; et
- Fournir aux apprenants des informations objectives sur l'UE ainsi que le critère de prise de décision éclairée sur la base des informations présentées par les apprenants.

Essais

Le WLEC a commencé à piloter l'activité du 1er septembre 2021 au 9 septembre 2022. Le pilotage s'est déroulé au domicile des apprenants compte tenu de la flexibilité virtuelle offerte à l'éducateur qui utilise une plateforme en ligne pour dispenser les cours.

Dans le délai susmentionné, environ 150 étudiants ont parti-



cipé aux activités, avec quelques problèmes liés au fait que certains apprenants se sont inscrits plus d'une fois et que d'autres n'ont pas enregistré leurs coordonnées avant d'avoir terminé l'activité.

100 % des participants à l'expérience d'apprentissage ont terminé l'activité avec quelques différences en termes d'assistance et de soutien demandés à l'éducateur par l'apprenant.

Les apprenants ont été encouragés à utiliser du matériel et des ressources d'apprentissage supplémentaires fournis par l'éducateur ou des ressources qu'ils ont acquises sur Internet. Pour les participants qui ont pris part à l'activité en groupe, l'éducateur a dirigé la session et a intégré des discussions de groupe sur l'Union européenne pendant l'activité plutôt qu'après, afin de s'assurer que les apprenants bénéficient d'une expérience d'apprentissage holistique.

Observations tirées du test de l'activité avec les apprenants

Les participants ont généralement donné un retour positif sur leur expérience d'apprentissage. Bien que certains participants aient exprimé le souhait de vivre une expérience d'apprentissage similaire dans une salle de classe plus traditionnelle, l'écrasante majorité des participants a apprécié l'expérience virtuelle en ligne.

Nombre d'entre eux se sont dits préoccupés par le fait qu'un grand nombre d'informations relatives à l'Union européenne en tant qu'institution n'ont pas été rendues accessibles ou n'ont pas été présentées au public pendant la campagne du Brexit. D'autres participants ont fait part de leurs préoccupations concernant le fait qu'ils n'ont jamais eu l'occasion de s'informer sur le sujet à l'école, au collège ou à l'université.

Les apprenants se sont montrés enthousiastes et engagés pendant les sessions, en particulier lorsque les éducateurs posaient des questions ouvertes où les étudiants devaient d'abord discuter de leurs opinions, puis, sur la base de preuves, fournir des réponses et des réponses objectives, encourageant ainsi une progression dans l'articulation de leurs idées.

La durée

En général, l'escape room a été terminée en 30 minutes à une heure, en fonction du niveau de l'apprenant et plus particulièrement lorsque l'apprenant travaillait de manière autonome.



Toutefois, si l'éducateur est présent et dirige une leçon interactive comprenant des discussions de groupe, la session peut durer jusqu'à deux heures.

Difficultés et problèmes particuliers

Comme nous l'avons souligné précédemment, les principaux défis qui sont apparus étaient liés à la pandémie de Covid-19, dans laquelle les mesures de confinement du Royaume-Uni ont empêché toute interaction en face à face. Par conséquent, la création d'une activité à utiliser en ligne et l'encouragement des participants à s'engager activement dans la même activité, étant donné que la méthodologie traditionnelle de l'apprentissage est fondée sur l'apprentissage en face à face.

Avantages particuliers

Les méthodologies d'enseignement les plus courantes au Royaume-Uni sont généralement celles classées dans la catégorie AFL (évaluation pour l'apprentissage). Cependant, étant donné le passage d'une salle de classe typique à un dispositif d'apprentissage virtuel, on pourrait affirmer que les avantages diffèrent également, de même que les méthodologies incorporées dans la session d'apprentissage.

Étant donné que les apprenants ont eu la possibilité de réaliser l'activité dans le confort de leur domicile, ils se sont sentis plus détendus et ont pu prendre leur temps pour réaliser les tâches plutôt que de se sentir pressés par le temps.

En outre, le fait de travailler virtuellement et d'avoir accès à des ressources en ligne permet aux apprenants d'utiliser ces ressources illimitées pour renforcer leur compréhension et leurs connaissances sur un sujet particulier.

En outre, les apprenants ont bénéficié des sessions qui leur ont permis de renforcer leur compréhension.

Suivi

Depuis la publication et le pilotage du modèle WLEC, le concept d'utilisation d'une salle d'évasion virtuelle dans l'enseignement a été mis en avant et promu auprès des facilitateurs d'enseignement, des éducateurs et des spécialistes de l'éducation.

Nous avons souligné l'utilité de cette méthode d'enseignement, notamment parce qu'elle offre aux éducateurs la possibilité d'enseigner à des individus ou à des groupes dans une salle de classe ou virtuellement, ou encore de combiner les deux.



Nous avons confirmé l'utilisation de cette méthode d'enseignement dans une école primaire privée de Londres lors d'ateliers destinés aux écoliers, ce qui montre que la salle d'évasion virtuelle offre la flexibilité nécessaire pour enseigner à un large éventail de groupes d'âge et d'aptitudes pédagogiques.

Par ailleurs, un centre privé de formation pour adultes va également intégrer des salles d'évasion virtuelles similaires dans ses programmes destinés aux apprenants.

Conseils pratiques

Jouer le jeu

Le jeu est disponible sur :

https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528

La façon la plus simple de jouer est de commencer le jeu tel quel. Il vous sera demandé votre nom et une adresse e-mail. Vous ne recevrez pas de conseils particuliers sur la façon de jouer. Cela fait partie de la tâche d'explorer le site pour savoir par où commencer.

Pour des contextes éducatifs plus élaborés dans lesquels un enseignant souhaite suivre les progrès d'apprentissage et les scores des participants, veuillez vous adresser aux auteurs (adresse électronique ci-dessous) et demander l'accès à la zone réservée aux enseignants.

Conseils pour les enseignants

- Il est bon de disposer des mots de passe pour les différentes étapes du jeu, afin d'aider les participants lorsqu'ils sont bloqués dans une tâche et que le problème ne peut être résolu en les aidant à trouver eux-mêmes la bonne solution. Une liste de mots de passe est incluse dans le matériel à télécharger sur le site web de la DJS.
- L'escape room virtuelle peut être mise en place pour que les étudiants y participent physiquement, virtuellement ou par un mélange des deux. Par conséquent, les conseils que nous donnons aux éducateurs et aux animateurs varient en fonction de la dynamique de la mise en place. En ce qui concerne l'escape room virtuelle, l'éducateur aura besoin de connaissances numériques et d'une certaine familiarité avec la plateforme Bookwidgets. L'éducateur n'a pas besoin d'être physiquement présent ni d'assister



à l'activité, dans la mesure où l'escape room définit les étapes que l'apprenant doit franchir pour passer aux étapes suivantes de l'escape room. Toutefois, l'expérience a montré qu'il était utile que les éducateurs donnent aux apprenants l'occasion d'engager une discussion ouverte sur le contenu de l'escape room, créant ainsi un sentiment d'apprentissage actif.

Comment mettre en place un jeu de ce type ?

Si vous souhaitez créer vous-même un jeu de ce type, ou éventuellement le recréer dans d'autres langues, vous devez avoir accès aux éléments suivants :

- Un ordinateur/ordinateur portable ;
- Un compte *Bookwidgets*. Bookwidgets est une plateforme Internet commerciale qui fournit des outils pour la création et l'administration de jeux.
- Accès à l'Internet ;
- Accès à une plateforme de vidéoconférence telle que MS Teams, Google classroom, Zoom, etc., afin de pouvoir organiser des classes virtuelles avec un groupe d'apprenants.

Compétences requises : La personne ou le groupe de personnes chargé(e)s de concevoir et de créer l'activité virtuelle devra avoir une certaine maîtrise de Bookwidgets, une bonne connaissance du sujet sur lequel repose le thème de l'activité (ici : l'UE et le Brexit) et, enfin, une bonne compréhension des technologies de l'information.

Auteurs

Qui l'a mis au point ?

Le Centre pour l'égalité de l'ouest de Londres (WLEC)
84 Uxbridge Road
Ealing, Londres, W18 8RA, Royaume-Uni

Le WLEC est une organisation à but non lucratif dont l'objectif principal est de fournir des conseils juridiques gratuits aux membres du public, en mettant l'accent sur les droits de l'homme.

L'organisation fonctionne comme une institution de base qui apporte son soutien à ceux qui sont souvent décrits comme vulnérables ou incapables de se faire représenter par un avocat. Bien que l'organisation ne soit pas généralement décrite comme un facilitateur d'éducation, elle est profondément enracinée dans la formation des étudiants, les stages d'expérience professionnelle et les opportunités de bénévolo-



lat en général.

L'organisation propose également des formations hebdomadaires et organise des événements centrés sur des thèmes liés à des projets tels que les crimes de haine, l'immigration, le logement et la discrimination, entre autres. Les domaines de conseil et de défense fournis sont à la fois généralistes et spécialisés.

Le WLEC travaille également en étroite collaboration avec l'Université de West London, qui offre à ses étudiants des possibilités de formation à la pratique juridique.

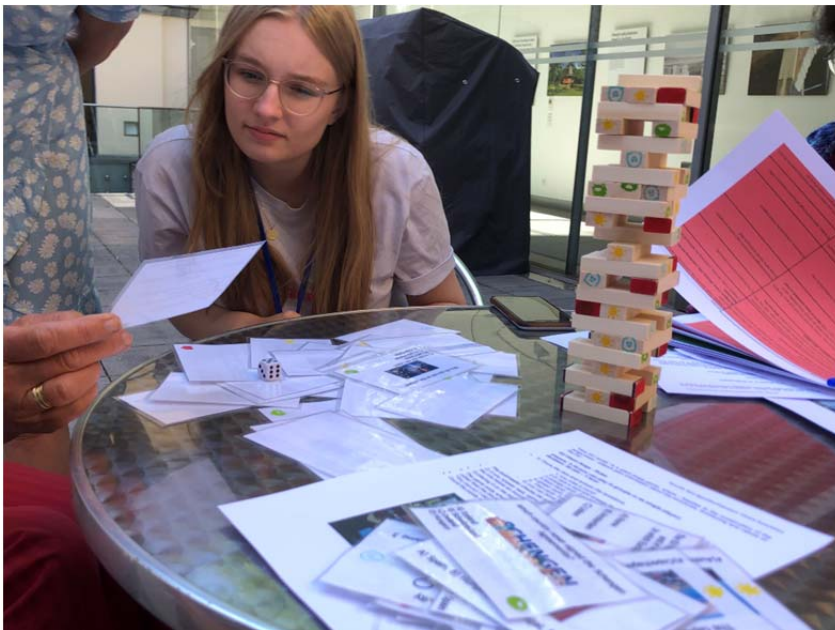
Personne de contact

Joseph Karauli, chef de projet à WLEC, Londres
Josephkarauli@gmail.com



EU Power Tower

Construisez une tour en bois et découvrez la structure, le fonctionnement et les valeurs de l'UE.



Résumé

Les jeunes comme les adultes sont souvent embarrassés lorsqu'on leur parle de l'UE. Mais une grande partie de Jenga – une tour de barres de bois à construire et à réarranger – est un jeu auquel tout le monde aime jouer. Le jeu que nous avons développé est une combinaison d'une tour de blocs de bois et d'un quiz à base de cartes, où l'UE est au cœur des questions. Nous avons testé ce jeu comme moyen d'apprentissage amusant auprès de jeunes adultes et de personnes âgées.

Contexte

Une étude récente montre que la perception de l'Union européenne au sein de la société hongroise est fondamentalement positive.⁹ Près de deux tiers des Hongrois (65 %) ont une opinion positive de l'UE, tandis que seulement un sur quatre (25 %) a une opinion négative de l'UE. Les études montrent que la communication du gouvernement clairement eurosceptique depuis 2010 n'a pas été en mesure d'inverser la perception extrêmement positive de l'UE en Hongrie. La réponse de loin la plus fréquente (51 %) est « plutôt positive », ce qui indique que l'intégration européenne n'est qu'une minorité parmi les partisans

⁹ Étude de la Friedrich-Ebert-Stiftung, 2019
https://www.policysolutions.hu/userfiles/Policy_Solutions_15_ev_utan_EU_es_a_magyar_tarsadalom.pdf

nationaux de l'intégration européenne. Une attitude modérément positive prédomine.

Dans le même temps, plus de 100 opinions générales négatives ou métaphores négatives ont été exprimées à propos de l'UE, contre seulement 66 opinions générales positives. Les opinions négatives dépeignent principalement une machine dysfonctionnelle, vaste et surréglementée, tandis que les réponses positives révèlent une communauté forte, solidaire et pacifique.

En outre, 59 autres références ont été faites au fait que l'Union européenne « attaque la Hongrie », en utilisant généralement les panneaux de communication du gouvernement.

En termes de niveau d'éducation, l'augmentation du niveau d'éducation est directement proportionnelle à l'augmentation de la propension à voter pour l'adhésion. Alors qu'un peu plus de la moitié des personnes ayant un niveau d'études de 8e année confirmeraient l'appartenance de notre pays, c'est le cas de près de trois quarts des personnes ayant un niveau d'études supérieures. Ainsi, plus le niveau d'éducation est élevé, plus les gens souhaitent rester citoyens de l'Union européenne. Il existe également une corrélation entre la proportion de personnes qui s'abstiennent de voter.

Les hommes (68 %) sont légèrement plus positifs à l'égard de l'UE que les femmes (63 %), mais il convient d'ajouter que ces dernières ont un taux de non-réponse nettement plus élevé. Bien que les opinions positives prédominent dans tous les groupes d'âge, il existe une différence notable entre les jeunes et les personnes plus âgées. Alors que 73 % des personnes de moins de 30 ans ont une opinion positive, la proportion de personnes plus âgées qui ont une opinion positive est de 73 %.

La proportion de personnes positives dans les groupes d'âge plus élevés se situe entre 60 et 65 %. Le taux plus élevé chez les jeunes peut s'expliquer par le fait qu'il s'agit du groupe d'âge qui a le plus d'expérience en matière d'études ou de travail à l'étranger, ou qui est potentiellement le plus susceptible de bénéficier de l'un des principaux avantages de notre appartenance à l'UE, à savoir la mobilité au sein de l'UE.

La proportion de personnes moins éduquées est également corrélatée à leur niveau d'éducation, car une proportion croissante de personnes moins éduquées préférerait rester à la maison, ce qui est conforme au comportement général de vote dans la société hongroise.



En quoi cela rend-il l'UE plus tangible ?

Les personnes qui jouent au jeu Power Tower commencent à réfléchir aux faits essentiels de l'Union européenne. Les faits en tant que tels peuvent sembler « arides » et « ennuyeux », mais le cadre, avec un groupe de personnes assises autour d'une table et jonglant avec les barres de bois pour transformer et faire grandir la tour, est une expérience agréable. Les gens commencent à discuter des questions posées sur les cartes et vivent ainsi une expérience « européenne » positive.



Plus amusant avec des briques plus grandes. Voici les barres de bois que nous avons fabriquées nous-mêmes. Elles sont attrayantes pour les juniors et les seniors et attirent les gens lors d'événements publics.

L'histoire

Nous – *Nevelök Háza Edyesület* à Pécs, en Hongrie – utilisons depuis plusieurs années un jeu de *Jenga* (construction d'une tour de blocs de bois) à des fins éducatives, en particulier pour discuter des questions d'égalité des chances. Une version améliorée de notre approche est maintenant le jeu *Tower Power* développé dans le cadre du projet *Have Your Say*.

Le jeu *Tower Power* a d'abord été testé auprès de jeunes adultes. Nous avons ensuite ressenti le besoin de l'étendre à la tranche d'âge des seniors, en adaptant les questions. La raison en est que nous avons constaté que les deux groupes d'âge ont un accès différent aux connaissances sur l'UE : le groupe le plus

jeune ne connaît pas encore l'UE, tandis que les plus âgés n'ont pas encore été en mesure de la comprendre ou de s'y familiariser suffisamment, mais ont une expérience de vie plus large.

En Hongrie, il est particulièrement important d'aborder la question du fonctionnement de l'UE, car le gouvernement hongrois, par l'intermédiaire des médias, fournit beaucoup d'informations négatives et trompeuses sur l'UE, ce qui entraîne de nombreuses idées fausses dans l'esprit du peuple hongrois. Cette situation ne peut être corrigée que par un dialogue informel et non forcé et par un échange de vues.

Le jeu Tower Power a été développé dans cette optique.

L'innovation

L'un des aspects de l'innovation réside dans le fait que nous avons créé un jeu de taille géante avec lequel tout le monde veut jouer lorsqu'il le voit. Deuxièmement, nous avons combiné le plaisir et l'amusement avec les connaissances de base, et comme nous jouons en groupe, personne n'est gêné s'il ne connaît pas la réponse à quelque chose.

L'ensemble des questions et des tâches (imprimées sur des cartes en papier) a été conçu pour répondre aux besoins éducatifs de différents groupes d'utilisateurs. Nous avons créé des questions sur quatre niveaux différents d'expérience avec l'UE.

Groupe cible

Le groupe cible de Tower Power est constitué d'adultes de tout âge. Les enfants peuvent également y jouer, bien que le sujet nécessite au moins un certain intérêt pour l'éducation civique.

Essais

Au cours du développement et du pilotage de ce jeu, nous l'avons testé sur deux groupes d'âge différents : des étudiants universitaires et des personnes âgées (retraités). Nous avons joué avec les étudiants sur le campus lors de festivals et avec les personnes âgées dans le cadre d'activités de club dans notre centre communautaire.

Expérience des essais

Le maître du jeu (animateur) doit toujours adapter le déroulement du jeu aux besoins du groupe.

Nous avons constaté que les jeunes joueurs ont besoin du maître du jeu (facilitateur) pour rendre le jeu aussi agréable et excitant que possible. Les jeunes devraient se voir proposer autant de défis que possible afin de rester engagés.

À l'inverse, les personnes âgées ont besoin de plus de patience et de calme pour discuter des problèmes et y réfléchir ensemble. Il faut aussi les encourager à oser répondre.



Temps nécessaire

Une partie dure en moyenne une heure et demie, au cours de laquelle la tour peut tomber plusieurs fois et la partie est recommencée avec les mêmes joueurs. Dans ce cas, les joueurs marquent des points, et à la fin, les scores sont totalisés et un vainqueur est déclaré (les scores sont décrits dans les règles ci-dessous).

Matériaux

Vous avez besoin de :

- Un dé avec des faces colorées. Ou si vous n'avez que des dés ordinaires avec des yeux de 1 à 6 : placez une feuille de papier sur la table, visible par tout le monde, qui associe les chiffres à six couleurs ; utilisez le rouge, le bleu, le vert, le jaune, plus deux autres, par exemple le noir et le blanc.
- Jeu de *Jenga* ou similaire : blocs de bois en forme de barre de taille égale pour construire une tour ; vous pouvez utiliser un jeu commercial de « Jenga » ou fabriquer le vôtre. Les blocs sont marqués sur leurs petits côtés de six couleurs (comme le dé). – Pour notre version géante, nous utilisons des barres de bois de 18 x 6 x 3 centimètres.
- Jeu de cartes avec des questions et des tâches. Elles peuvent être téléchargées sur le site web « *Have Your Say* ». ¹⁰ Vous pouvez les imprimer. Vous devez les marquer au verso avec les couleurs, en suivant le tableau de référence inclus dans le dossier de téléchargement.
- Si, en tant que maître du jeu, vous n'êtes pas sûr des bonnes réponses, utilisez le corrigé fourni dans les instructions (à télécharger).

Quatre catégories de cartes

Dans notre jeu de cartes, il y a des tâches de quatre niveaux de difficulté différents marqués par des couleurs (rouge, vert, jaune, bleu).

- Le rouge indique les questions les plus difficiles et les plus complexes ; les joueurs peuvent choisir la bonne réponse parmi un maximum de 4 options. Répondre à cette question rapporte 5 points.
- Le vert indique des questions plus faciles, portant sur des connaissances de base ; les joueurs peuvent à nouveau choisir parmi plusieurs options. – 4 points.
- Les questions jaunes sont les plus faciles ; encore une fois à

¹⁰ www.haveyoursay-erasmus.eu



choix multiples, mais il est très facile d'y répondre. Elles donnent aux participants un sentiment de réussite. – 2 points.

- Les cartes bleues sortent les participants du jeu de questions-réponses ; elles leur demandent d'expliquer un concept donné (par exemple, la discrimination) ou d'en discuter (par exemple, « Discutez : tous les êtres humains sont libres et égaux »). La discussion s'engage alors avec les autres joueurs. – 3 points.



Cartes imprimées et découpées.

Nombre de joueurs

Le jeu peut être joué avec 3 à 16 participants, voire techniquement plus, mais comment les rassembler autour d'une table et les garder concentrés ? Une configuration typique serait de 4 à 8 joueurs.

Comment jouer

Mise en place

Une tour de barres de bois est construite au centre de la table, généralement avec des couches croisées de 3 barres chacune.

Les cartes sont posées sur la table en piles, chacune pour une couleur (rouge, vert, jaune, bleu), le dos (côté marqué par la couleur) vers le haut.

Le maître du jeu explique les règles du jeu. Elle explique également pourquoi il est important de connaître le fonctionnement de base et les institutions de l'UE, mais assure les participants que l'apprentissage des ficelles du jeu sera très amusant cette fois-ci.

Jouer

Le premier joueur lance le dé. Il doit ensuite faire deux choses



dans l'ordre :

1) Quelle que soit la couleur lancée, elle doit retirer de la tour une brique de cette couleur, mais sans faire s'écrouler la tour.

2) Elle tire ensuite une carte de la même couleur et y répond.

S'il répond correctement à la question, il peut placer son bloc au sommet de la tour (+1 point). En cas de mauvaise réponse, le bloc reste chez le joueur (-3 points), à moins qu'il ne choisisse une question supplémentaire à 5 points (carte rouge) et y réponde correctement.

Les blocs laissés sur la table avec le joueur comptent pour -3 (moins 3) points dans le décompte, cela vaut donc la peine de les remettre en place.

Lancer le dé et obtenir la face noire (ou un 1) : passer le tour.

Lancer le dé et obtenir la face blanche (ou un 6) : prendre une carte de son choix ; ou relancer le dé.

Un bloc tombant de la tour (sauf celui que le joueur déplace) : -5 (moins 5) points.

L'effondrement de la tour vaut -10 (moins 10) points.

Lorsque la tour s'effondre, le jeu se termine et peut être recommencé avec une nouvelle configuration.

Dans l'idéal, le jeu sera joué plusieurs fois avec le même groupe. La répétition permet d'enraciner les connaissances acquises.

À la fin du jeu, le maître du jeu comptabilise les scores et entame une discussion finale avec les joueurs sur la façon dont ils ont trouvé le jeu, sur ce qu'ils pensent avoir changé et sur les faits qui les ont le plus intéressés.

Tâches du maître du jeu

Le rôle du maître du jeu est important. Il doit s'agir d'une personne ayant une bonne éducation civique et connaissant bien l'UE, prête à répondre à toutes les questions et capable d'aider les joueurs en leur fournissant des informations supplémentaires, des faits et des chiffres intéressants, facilitant ainsi le processus d'apprentissage. Le maître du jeu lance les discussions et les débats et contribue à impliquer les participants autant que possible.

Le rôle de l'arbitre est également de guider les joueurs vers les bonnes réponses avec gentillesse et empathie et de les encourager à engager le dialogue. Il est très important de transmettre



Contacter et motiver les participants

les informations d'une manière facile à comprendre et ludique, afin que la quantité d'informations ne soit pas décourageante pour les participants.

Notre approche de base est d'aller ou d'installer le jeu dans des endroits où les gens (le groupe cible) sont rassemblés par défaut. Pour les jeunes, il s'agit d'universités, d'écoles, de festivals, etc. Pour les seniors, nous nous rendons dans des clubs de personnes âgées et lors d'événements publics tels que les fêtes de la ville. Notre tour de bois géante invite tout le monde à jouer. Lors des festivals, nous offrons également des cadeaux tels que des stylos, des carnets, du chocolat et des documents d'information sur l'UE.

Le jeu peut être joué à deux, en petits groupes contre d'autres groupes, afin que les participants puissent coopérer pour répondre aux questions. Cela renforce l'engagement et aide à vaincre la timidité.

La tâche du maître du jeu est d'inviter les participants au jeu et de créer un environnement dans lequel chacun se sent à l'aise. Se sentir à l'aise est un élément important du processus d'apprentissage.

Effets attendus sur les apprenants

Le jeu permet aux joueurs de se rendre compte qu'il peut être intéressant et passionnant d'apprendre des choses sur l'UE et qu'il ne s'agit pas de quelque chose d'intangible et d'incompréhensible. Il stimule la curiosité, le sentiment d'accomplissement et la sympathie pour le fonctionnement de l'UE. Si je comprends quelque chose, j'ai moins peur ou je suis moins effrayé. Le jeu me présente des informations de base, mais il jette également les bases d'une pensée critique ; il me met sur la voie de la connaissance.

Essais

Dans le cadre du projet HYS, nous avons effectué 14 tests de jeu avec 10 à 12 participants chacun.¹¹ Parmi eux, [?]3 fois avec des étudiants universitaires (jeunes adultes) et 3 fois avec des personnes âgées.

Les occasions où nous avons proposé le jeu étaient

- 1 x Learning City Festival Pécs, 2022
- 2 x Université de Pécs
- 1 x Pêche au festival de musique d'Orfű, Orfű
- 2 x Activité de club à la Maison des communautés civiques,

¹¹ Temps consacré par les individus à l'activité en 210 heures au total.



Pécs



Jouer le jeu avec un groupe de seniors.

Observations sur les tests

La taille gigantesque de la tour de blocs de bois est le principal attrait du jeu. Bien sûr, s'il n'est pas possible de se procurer des blocs de cette taille, le jeu peut également être joué avec un jeu de Jenga de taille normale. Cependant, nous avons constaté que, surtout pour les personnes âgées, il peut être difficile de déplacer les blocs de taille normale, ce qui est un argument supplémentaire pour faire l'effort d'en construire un plus grand soi-même.

Avantages particuliers

Comme nous l'espérions, le jeu a remporté un vif succès auprès de tous les groupes. Ils l'ont trouvé instructif et divertissant, et sont prêts à y rejouer. En raison de la simplicité du jeu, la méthode est facile à transmettre et peut être utilisée n'importe où.

Au lieu du *Jenga* géant, on peut utiliser un jeu de blocs de bois de taille normale.

Difficultés et problèmes particuliers

Le plus grand obstacle pour nous a été la propagation du virus Corona pendant la mise en œuvre de la HYS. Nous avons dû annuler un grand nombre de programmes et d'événements que nous avions prévus. Il a fallu un certain temps avant que la vie ne revienne à la normale et que nous puissions à nouveau organiser des groupes en personne. Ce jeu ne peut pas être joué en ligne.

Suivi

Le jeu a été ajouté à la ludothèque de l'association, ce qui nous

permet de l'utiliser pour diverses excursions, festivals et projets scolaires.

Nous le prêtons également à d'autres ONG pour qu'elles le testent et l'utilisent.

En outre, nous organisons des activités avec les personnes âgées dans le présent, car nous prévoyons de créer un centre de services pour les personnes âgées avec différents services pour les maintenir actives, comme des jeux de société, des clubs de danse pour les personnes âgées, des jeux de cartes et de bridge, une aide sociale, etc. L'EU Power Tower est l'un de nos atouts les plus récents à cet égard.

Conseils pratiques

Instructions

Pour des instructions détaillées, voir le Pdf séparé dans les documents à télécharger.

Conseils pour jouer

- En fonction de la tranche d'âge, le jeu peut également être joué en sautant d'abord les questions les plus difficiles. Par exemple, dans notre cas en Hongrie, les questions rouges se sont souvent révélées trop difficiles pour les personnes âgées.
- Dans la mesure du possible, il est utile de jouer plusieurs fois avec un même groupe pour consolider les connaissances.
 - Chacun peut ajouter de nouvelles cartes (questions) au jeu et ainsi adapter sa difficulté à un certain groupe de joueurs. L'un des modèles à télécharger est un document Word.docx qui peut être facilement modifié.

Matériaux de bricolage

Blocs de bois

La grande version de la tour de blocs de bois (Jenga) n'est pas disponible dans le commerce. Elle doit être découpée dans du bois par un menuisier (ou un bricoleur), puis peinte (petites faces). Notre version se compose de 60 blocs de bois de 18 x 6 x 3 centimètres. Les petites faces des blocs sont peintes en 4 couleurs différentes (rouge, vert, jaune, bleu).

Grand dé / cube en bois

Pour plus d'amusement, nous utilisons également un dé – un cube en bois dont les faces sont peintes en bleu, jaune, vert et rouge.



Auteurs

Qui l'a mis au point ?	<p>Nevelők Háza Egyesület (NHE) – Association du centre des éducateurs</p> <p>Szent István tér 17 7624 Pécs, Hongrie</p> <p>NHE opère en tant qu'ONG d'utilité publique depuis 1993 sur la base de son accord avec la municipalité de Pécs (Hongrie) et gère la Maison des communautés civiles (www.ckh.hu) qui est devenue un bastion de la construction communautaire, avec près de 100 organisations civiles enregistrées.</p> <p>Nous nous engageons à intégrer le principe de l'égalité des chances pour tous les citoyens dans les politiques publiques et les pratiques associées, en tant que partie intégrante de la démocratisation et de la création d'une société ouverte.</p> <p>En savoir plus sur nous : voir notre portrait sur le site web de la HYS.</p>
Personne de contact	<p>Csilla Anna Vincze csilla.vincze@ckh.hu</p>

