

Escape game numérique- Volet 2 – Citoyenneté

DEBRIEFING

Scénario : Jeune citoyen, tu as désormais l'obligation **d'avoir un certificat de citoyenneté**. Pour l'obtenir, tu dois répondre à une question : **Le citoyen d'aujourd'hui est-il celui d'hier ?** Pour le savoir, ouvre les archives et plonge-toi dans l'expérience citoyenne en Loire-Atlantique. Mais fouiller dans les archives n'est pas si facile. L'archiviste est souvent présente mais cachée (parfois).

Que les élèves aient obtenu leur certificat de citoyenneté (dans le temps imparti si cette contrainte a été imposée par le professeur) ou pas, il est important de débriefer avec eux l'escape game. Il est possible de le faire à l'oral mais vous pouvez aussi vous appuyer sur nos propositions.

Débriefer le jeu permet aux élèves d'ancrer les savoirs et de mieux retenir les notions. A ce propos, il sera important que les élèves aient une trace de leur travail qui reprend les éléments importants. Nous vous en proposons un exemple qui reprend **4 documents** qui marquent les temps forts de cette **conquête du droit de vote** (doc : trace écrite).

Il peut y avoir un **débriefting individuel** sous la forme d'un questionnaire papier ou en ligne avant de faire le débriefting **collectif**. Cette phase doit durer entre 15 et 30 minutes après le jeu. Le débriefting comprend 3 étapes :

- Recueillir les émotions
- Revenir sur le jeu
- Que retenir du jeu ?

RECUEILLIR LES EMOTIONS

Cette étape est importante car elle permet aux joueurs de libérer la charge émotionnelle liée au jeu et d'être ensuite disponible pour le reste du debriefing.

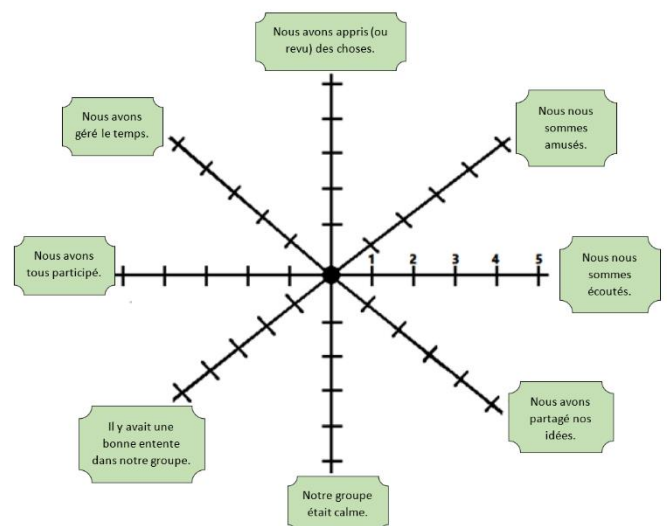
Exemple de questionnaire individuel

- Qu'as-tu ressenti pendant cette activité ?
Plusieurs réponses possibles

☐ surpris	☐ enthousiaste
☐ sceptique	☐ amusé
☐ intéressé	☐ ennuyé
☐ fier	☐ désespéré
☐ incapable	☐ curieux
☐ seul	☐ frustré

☐ autre :
- Parmi les émotions ressenties, laquelle est la plus importante. Pourquoi ?
.....
.....
.....
- Qu'as-tu le plus aimé ?
.....
.....
.....
- Qu'as-tu le moins aimé ?
.....
.....
.....
- Donne une note de 1 à 10 à cette activité.
.....
- Que faudrait-il améliorer pour augmenter cette note de 1 point ?
.....
.....
.....
- Conseillerais-tu cette activité à un copain ?
☐ oui ☐ non

Exemple de débriefting par groupe



REVENIR SUR LE JEU

Le but est que chaque joueur ressorte en ayant compris toutes les énigmes.

On peut **décrypter chaque énigme** (en s'appuyant sur le document prof) ou seulement quelques-unes en demandant à un groupe de l'expliquer aux autres :

- Les objets à récupérer dans la salle de lecture
- Additionnez les 4 années et réduisez à 1 chiffre
- Le digicode
- La porte fermée et les objets à sortir du sac
- Les différents jeux (mots croisés, classer chronologique des objets, classement thématique)
- La carte à code pour déverrouiller l'ordinateur

Il est aussi possible de **poser des questions** aux joueurs.

- Comment avez-vous débuté le jeu ?
- Comment vous êtes-vous organisés pour résoudre les différentes énigmes ?
- Quelles ont été vos difficultés ?

QUE RETENIR ?

Il est possible de faire un **retour sous la forme d'une carte mentale** avec au centre la question du jeu **Le citoyen d'aujourd'hui est-il celui d'hier ?** Les réponses des joueurs doivent amener à construire les savoirs. On peut construire ce travail avec le groupe de départ puis faire une synthèse collective.

D'une part, on voit l'introduction progressive des objets du vote. Le bulletin est d'abord manuscrit puis imprimé. Petit à petit, le secret du vote devient garanti avec la mise en place de l'isoloir en 1914.

D'autre part, le citoyen d'aujourd'hui est le fruit d'une longue conquête du droit de vote. Il faudra donc faire mention des différents types de suffrages ainsi que du fait que les conditions sont plus ou moins élargies selon le régime politique (montant du cens par exemple).