



Organisation d'un escape game sur le développement durable

1. CONTEXTE ET HISTORIQUE

Fiche d'identité du porteur de projet

EPAGE Loire-Lignon
(Etablissement Public
d'Aménagement et de Gestion des
Eaux)

Site internet :
<https://www.epageloirelignon.fr/>

Emilie DARNE
(emilie.darne@epageloirelignon.fr)



1.1 Contexte

L'EPAGE Loire-Lignon-EPAGELL a été désigné par la Commission Locale de l'Eau comme structure porteuse de l'animation du Schéma d'Aménagement et de Gestion des Eaux-SAGE Lignon du Velay. Dans ce cadre, il propose des actions de sensibilisation autour de la préservation et de la restauration des milieux aquatiques et de la qualité de l'eau et de la biodiversité.

Le 2 juillet 2023 s'est tenue la troisième édition de la Fête du Lignon pendant une demi-journée. Une centaine de personnes étaient présentes pour participer à différentes activités ludiques autour des rivières et de leur biodiversité : stand de présentation des espèces de la rivière, stands partenaires, balade nature... Parmi ces activités, un escape game a été proposé par l'EPAGE Loire-Lignon.

1.2 Enjeux du projet

L'enjeu principal de l'escape game était d'attirer des personnes peu sensibilisées aux questions de changement climatique et de développement durable.

L'annonce d'un escape game a l'avantage d'être attractif pour une grande partie du public, quelle que soit la thématique abordée. Activité en vogue en ce moment, elle assure l'arrivée d'un public varié.

1.3 Périmètre

L'action a eu lieu sur la commune de Tence, dans le Haut-Lignon au bord de la rivière.



1.4 Acteurs concernés

L'EPAGE Loire-Lignon est à l'origine du projet.

L'escape game a été imaginé par l'entreprise Chouette Impact, spécialisée dans la création et l'animation d'ateliers de Team Building.

Un intervenant local a aidé à l'animation sur le terrain.

1.5 Financement

L'Agence de l'Eau Loire-Bretagne et le programme LIFE Eau&Climat de l'Union européenne ont financé ce projet.

2. PRÉSENTATION DE L'ACTION

2.1 Objectifs

L'objectif de cet atelier est de sensibiliser le public sur différentes thématiques du développement durable, tout en apportant des éléments de connaissance grâce à un support ludique et actif.

2.2 Cibles

La cible initiale était les habitants de la commune du Tence et de ses environs. L'escape game vise tout particulièrement un public familial.

2.3 Déroulement

1. En amont de cette action, un travail de recherche et de comparaison de prestataires spécialisés dans le jeu a été réalisé. La proposition de Chouette Impact a été sélectionnée : facilité d'installation, coût et flexibilité (petite scénographie ne nécessitant pas beaucoup d'espace, de moyens humains et de temps).
2. L'ÉpageLL a testé l'escape game, afin de connaître le déroulé au préalable pour assurer au mieux l'animation.

3. L'entreprise Chouette Impact a formé un membre l'EpageLL et un animateur local qu'elle a missionné pour animer l'activité.

2.4 Description de l'action

L'escape game se déroule en extérieur, au bord de la rivière.

Avant de démarrer l'activité, un scénario immersif est introduit. Une agence recrute de futurs agents pour protéger l'environnement. Les participants pour être recrutés doivent résoudre des crimes contre l'environnement.

Cinq équipes de 4 à 8 personnes ont pour mission de débloquent différents cadenas accrochés sur les poches d'un sac à dos. Cinq répliques de sac à dos permettent à plusieurs équipes de jouer en parallèle.



Figure 1. Sac à dos utilisé pour l'escape game (source Chouette Impact)

Pour parvenir à déverrouiller ces cadenas, il faut résoudre des énigmes variées sur différentes thématiques du développement durable :

- **Alimentation**
- **Moyens de transport**
- **Déchets**
- **Logement**
- **Empreinte carbone.**

Dans chaque poche déverrouillée, les joueurs trouvent des indices qu'ils doivent assembler.

La résolution de l'énigme finale permet de délivrer un message de réussite qui est adapté au cadre de l'animation.

Le jeu dure environ une heure, variable selon les connaissances préalables des membres de l'équipe de joueurs. En cas de blocage, des jokers sous forme de petits défis sont à disposition pour déclencher l'aide de l'animateur.

Le matériel est entièrement composé en matériaux recyclés et réutilisables : tissus, feuille de brouillon, sac à dos...

L'escape game se clôture par un débrief de fin sur les notions abordées et les actions pour réduire nos émissions de gaz à effet de serre.

3. FREINS ET LEVIERS IDENTIFIES

3.1 Les difficultés rencontrées et les solutions proposées

- **Installation des joueurs** : elle a nécessité une longue réflexion. Même si le temps était clément, un jour de pluie aurait compromis l'installation des joueurs (besoin de tonnelles qui auraient trop rapproché les équipes entre elles).
- **La coordination des équipes** : si les cinq équipes démarrent en même temps, les animateurs ne peuvent pas suivre le déroulé du jeu et aider les joueurs. L'activité a donc été lancée au fur et à mesure de l'arrivée des joueurs et de la constitution des équipes, ce qui permet d'échelonner le démarrage.
- **Le dimensionnement du nombre de joueurs** : il est difficile de prévoir à l'avance le nombre de participants même s'il reste plafonné au nombre de sacs à dos disponibles. Un des animateurs a été formé pour remettre en place les sacs à dos, ce qui permet de lancer une équipe supplémentaire.

3.2 Les points faibles

- **La différence de connaissances préalables** : certains joueurs passent plus de temps sur l'activité, d'autres se lassent rapidement et d'autres se focalisent sur des manipulations aléatoires sans compréhension du sujet. L'âge du public est également à prendre en compte. L'animateur s'assure que des équipes ne restent pas bloquées.

3.3 Les points forts

- **L'attractivité** : l'escape game a été un moyen d'attirer un tout nouveau public et de le mobiliser sur le reste de l'événement.
- **Une activité accessible** : comparée aux escapes games classiques, cette activité était entièrement gratuite.
- **Variété** : en une heure, beaucoup de thèmes ont pu être abordés sous des formats différents. Les joueurs ne se lassent pas.
- **L'aspect collaboratif** : rencontre et moment de partage avec les membres de son équipe.

3.4 Améliorations

- En cas de mauvais temps, une solution de repli est à prévoir pour ne pas freiner le bon déroulé de l'activité.
- En cas d'affluence plus forte que prévue, d'autres activités permettant de faire patienter sont à envisager.
- Un temps d'isolement pour l'animateur pour remettre en route l'escape game après le passage d'une équipe est nécessaire.

4. VALORISATION DE L'ACTION

4.1 Communication

En amont, une affiche annonçant la fête du Lignon a été réalisée. Elle a été déposée à l'office du Tourisme, sur les panneaux d'affichage de la commune ainsi que sur l'application illiwap. Cette application est à destination des habitants : elle notifie des événements à venir et des nouvelles de la commune.

L'EpageLL a collaboré avec la mairie et le conseil municipal de jeunes, notamment sur le sentier pédagogique, autre activité inaugurée le jour de l'évènement. L'inauguration de ce sentier a beaucoup été relayé par la presse grâce à la présence des élus, faisant par la même occasion de la communication sur les activités de la fête du Lignon, dont l'escape game. Puisque le collège de la commune a participé à l'élaboration de ce sentier, l'information a été relayée en interne au sein de l'établissement.

L'escape game a mobilisé de nombreuses personnes. Une partie du public est spécialement venue pour cette activité.

4.2 Publications

Les activités réalisées lors de la fête du Lignon dont l'escape game ont été présentées dans la newsletter du Lignon du Velay de juillet 2023, dans les journaux locaux. Une [actualité](#) a été publiée sur le site www.gesteau.fr.

5. LES PERSPECTIVES

5.1 Poursuite de l'action

L'EpageLL a déjà travaillé avec la société Chouette Impact auparavant. La simplicité de la mise en place de l'escape game permet d'envisager de nouvelles actions.

5.2 Transposabilité de la démarche

Cet escape game en particulier est facilement répliquable et transposable sur des territoires différents. Il y a peu de matériels. Le matériel tient facilement dans un colis. Huit sacs à dos sont disponibles. Cette activité peut se faire dans beaucoup de conditions différentes et nécessite que peu d'espace.



Bonnes pratiques pour la mise en place d'un escape game le développement durable

- Faire appel à quelqu'un d'extérieur spécialisé dans le jeu
 - Permet de prendre du recul et d'assurer une activité amusante, ludique et bien construite.
- Bien communiquer en amont : les escapes games sont attractifs pour accueillir un nouveau public sur un événement.
- Avoir un animateur formé qui suit le bon déroulement de l'activité (lancement, déblocage de situation, débrief final) tout en laissant suffisamment d'autonomie à l'équipe pour mettre en place la réflexion et la collaboration nécessaire.
- Prévoir des activités complémentaires si le jeu est en continu lors d'un événement.
- Anticiper les conditions météorologiques si le jeu se déroule en extérieur.

Fiche réalisée par Émilie Darne (EpageLL) et Elisa Bezier (OiEau)

Relecture : Anne-Paule Mettoux-Petchimoutou

Publication : mars 2024