

# DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

## RETOUR VERS LE FUTUR

**GENRE : ESCAPE GAME**  
**REGISTRE : Scientifique**  
**DISCIPLINES : AP Orientation**  
**PUBLIC SCOLAIRE : 2nde**  
**DUREE :**  
2h (1heure de jeu et 1 heure de débriefing)



### 1. PRÉSENTATION DU JEU

En découvrant le parcours d'une femme d'exception, Camille du Gast, les élèves vont être sensibilisés aux évolutions techniques dans le domaine des transports à la fin du XIX siècle. Ils appréhenderont comment une pionnière du féminisme a pu déconstruire les stéréotypes dans ces domaines.

Résolution d'énigmes par groupes de 4 à 5 élèves pour retrouver cette personnalité.

+ Mise en commun des indices pour trouver la réponse.

L'escape Game : Version présentation	L'escape Game : version jeu
<a href="https://drive.google.com/open?id=1PcnkXxo0xSetosNrDCkVfiYmzeLLOykk">https://drive.google.com/open?id=1PcnkXxo0xSetosNrDCkVfiYmzeLLOykk</a>	<a href="https://drive.google.com/open?id=1y4HevTN56QIdgI5q-4pBaX3-iJZ6woES">https://drive.google.com/open?id=1y4HevTN56QIdgI5q-4pBaX3-iJZ6woES</a>

### 2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

*Exemple : Réaliser un nuage de mot, Faire un brainstorming...*

Accueil des élèves au CDI

Présentation de l'activité

Mise en groupes

Lancement du jeu (remise du parchemin et chrono)



### 3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN (2<sup>ème</sup> heure)

Débriefing de la forme du jeu (travail de groupe : collaboration et répartition des tâches...)

Débriefing du contenu : chaque groupe présente ses indices / reprise du portrait de Camille du Gast

#### ▪ COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS

##### Parcours

2 parcours sont liés à cet escape game :

**parcours Avenir** : élève se construit progressivement son orientation

- Travail approfondi en feedback sur les stéréotypes de genre au travail, à l'école, dans les études...

**parcours citoyen de l'élève** : L'élève se construit un jugement moral et civique, acquiert un esprit critique et d'une culture de l'engagement.

- Travail de coopération au cours de l'escape game

##### Compétences Socle commun et EMI :

**Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

**Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**

- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

**Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**

- Réflexion et discernement (lors du feedback) : Il apprend à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres ou à remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté

##### Notions abordées

- Evolution technique dans les transports
- Evolution du rôle de la femme, avancées sociales
- Stéréotype dans les métiers, les droits...

## Scenario Escape Game *Intitulé de l'escape game*

#### SCENARIO:

Voir carte mentale qui résume l'ensemble des énigmes.

<https://drive.google.com/open?id=1jBRGE0j7C8eUdO8pHg5za1V2t50c8FKa>

<https://drive.google.com/open?id=1TiISrvov1bpLsowiEjHYhOdEc1LJ5zi9>

Ainsi que le Scenario avec les Enigmes et les liens vers les outils pour chaque groupe

<https://drive.google.com/open?id=1faTc5QR2K4r4yd9Q3KFCgzk0nXPVntKQ>

#### FEEDBACK POSSIBLE:

- Comment est né le féminisme ? Qu'est-ce que c'est ? Les grandes figures du féminisme ?
- Situer toutes les inventions technologiques, travailler sur l'histoire des transports
- Il s'agit de la 1<sup>ère</sup> femme à avoir obtenu son permis de conduire ! Emancipation de la femme/ Avancées sociales



Escape game / 2018\_2019\_GRP\_Doc\_71 : Chalon Sur Saône /

M. Dambrin- L. Dubuis - A. Martre - E. Petit - C. Roucher-Sarrazin - A. Schmit