



DÉFI DES TALENTS



STUPEURS AU BRUSILIA

Mots clés : Orientation, Escape Game, Construction



Type d'activité : exploration des formation et des métiers > informations - Escape Game

Catégorie :

1. Activité de préparation au Défi Des Talents (avant)
2. Activité de réintégration suite au Défi Des Talents (après)
3. Activité de fin de journée

Public : élèves du secondaire inférieur et supérieur

Durée et lieu : 2 périodes de cours soit **2 x 50 minutes**. Il faut compter 80 minutes de jeu et 20 minutes de débriefing.

En classe mais besoin d'un ou plusieurs accès à internet.

Matériel :

- Accès à 1 PC, tablette, éventuellement smartphone
- Accès à internet
- De quoi noter : feuille et bic

Descriptif :

L'activité permet aux jeunes de découvrir de manière ludique différents métiers relatifs au secteur de la construction.

Objectifs de l'activité :

- S'informer sur des métiers du secteur de la construction
- Développer des compétences transversales (réflexion, appropriation d'outils informatiques, recherche d'indices sur images, ...)



Déroulement

Etape 0 : Tester le jeu et prendre connaissance de la fiche « définition »

En tant qu'enseignant vous serez l'animateur du jeu. Les participants jouent de manière autonome, mais se tourneront vers vous aux moments où ils seront bloqués. Ce sera à vous d'aider les participants à coups d'indices dans leur donner les réponses.

Etape 1 : Expliquer aux participants l'activité

L'heure de l'Escape Game arrive, c'est à vous d'accueillir les joueurs :

- Convivialité, sympathie (prendre du plaisir à faire l'activité)
- Soignez leur entrée et rassurez-les,
- Expliquez-leur le principe général du jeu,
- Brisez la glace en les faisant participer : demandez-leur par exemple ce qu'est un Escape Game, s'ils y ont déjà joué. Certains ont une vague idée de la mission qui les attend, d'autres sont totalement novices, d'autres encore sont des joueurs confirmés. Adaptez-vous à votre public. (Vous savez le faire : gérer l'hétérogénéité fait partie de votre quotidien)¹.

Partagez le lien du jeu : <https://view.genial.ly/6094f9067a38b20d0089b3c4/interactive-content-stupeurs-au-brusilia>
Rappelez ensuite les consignes, les limites et autres règles de sécurité notamment pour la phase de fouille. Mais surtout, afin de désamorcer toute appréhension, annoncez aux joueurs qu'il s'agit de leur faire passer un bon moment !

Le début de l'escape game peut être présenté en collectif :

- Les éléments de contexte – première image
- La mission – deuxième image reprenant les consignes.

Etape 2 : Réaliser l'escape game avec la classe

Pour vous aider dans votre rôle de maitre du jeu, vous avez accès à l'ensemble des solutions et des éléments de scénario dans la fiche enseignant « Animation ».

Le jeu a été testé par de nombreuses personnes avec des publics différents. Il faut compter approximativement 1h30 de jeu.

Pendant l'activité :

- Vous êtes le gardien du temps, vous pouvez rappeler aux participants le temps écoulé à des moments spécifiques (30 minutes, 45 minutes, 1 heure, 1h15, 1h20). Et à partir de l'heure 20, éventuellement demander à certains élèves de venir en aide à d'autres.
- Vous assurez (si vous êtes à distance) que les participants sont bien présents et investis dans l'activité.

¹ L'introduction de cette étape a été reprise intégralement du site français - <https://scape.enepe.fr/eduga-memaster.html>

Etape 3 : Conclusion du jeu

- 1) Vous avez l'opportunité de nous laisser un commentaire sur l'activité, ça peut également engager l'étape 4 de débriefing. Vos retours sont cruciaux pour nous pour améliorer le jeu ou éventuellement en créer un autre...
- 2) Vous avez également accès aux données sur les organisateurs du jeu. L'ensemble des liens sont cliquables, cela permet de faire le lien avec :
 - le SIEP pour toutes les questions d'orientation
 - le centre FAC pour toutes les questions relatives à la construction
 - l'efp pour toutes les questions concernant la pédagogie de l'alternance

Etape 4 : Débriefing avec les élèves et revenir sur les apprentissages clés

Il est crucial de débriefing de l'activité tant au niveau des connaissances acquises, qu'au niveau du ressenti de l'activité. Vous avez des pistes de débriefing énoncée dans la fiche enseignant « Débriefing ».

Références

Pour élaborer cet « Escape Game » nous nous sommes appuyés sur le site français - <https://sape.enepe.fr/>, sur le logiciel genially - <https://www.genial.ly/fr> et sur le logiciel learningapp - <https://learningapps.org/login.php>

Cet outil vous est présenté par :

1. Le SIEP

SIEP Bruxelles
Rue de la Poste 111 (2e étage)
1030 Schaerbeek
siep.be / blog.siep.be / metiers.siep.be / formations.siep.be



Description rapide de l'institution :

Le SIEP est un service d'information sur les études, les formations, les métiers. Nous proposons des entretiens gratuits d'information individuels et personnalisés avec un conseiller ou une conseillère d'information pendant nos heures d'ouverture (mardi de 9h-17h, mercredi-jeudi-vendredi de 13h à 17h).

Nous avons également un service d'orientation et nous organisons des animations sur les métiers, l'orientation et la connaissance de soi dans les écoles. Chaque année, un salon des études a lieu afin que les jeunes puissent rencontrer les acteurs de l'associatif, de la formation, mais également les hautes écoles et les universités.

Si vous avez des questions surtout n'hésitez pas à prendre contact avec :

Valérie Brodtkom – Conseillère et chargée de projet Salon

De préférence par mail : valeriane.brodtkom@siep.be
Ou par téléphone : 02/639 32 33



2. Le Centre FAC

Centre FAC.
Rue de la poste, 262
1030 Schaerbeek
www.centre-fac.be
secretariat@centre-fac.be
0495/517.101 ou 02/245.21.77



Description rapide de l'institution :

Le Centre FAC est le Centre de Formation et d'Accompagnement dans la Construction. Le Centre FAC accueille tout public à partir de 18 ans ayant un projet dans la construction et ce, en fonction de différentes formations.

- Préformation et formation qualifiante en maçonnerie ou en coffrage. Ce sont des formations qualifiantes et professionnalisantes.
- FLE contextualisé au secteur de la construction. Ce projet permet d'acquérir des bases en français lié au secteur de la construction en se préparant à une inscription en formation.
- Formation d'initiation à l'écoconstruction et au travail sur chantier. Cette formation propose de découvrir les différents métiers de la construction ainsi que d'apprendre les bases en écoconstruction afin de s'orienter dans un métier concordant avec les réalités personnelles et professionnelles.

Si vous avez des questions surtout n'hésitez pas à prendre contact avec :

Julia Lauwerys - agent d'orientation

Par mail : julia.l@centre-fac.be

Par téléphone : 0490/57.80.08



3. efp - Centre de formation en alternance pme à Bruxelles

www.efp.be
Rue de Stalle 292 B,
1180 Bruxelles



Description rapide de l'institution :

L'efp est un centre de formation en alternance à Bruxelles qui propose un large éventail de formations ouvrant les portes de près de 200 métiers. Les formations s'adressent au jeunes, aux adultes, aux chercheurs d'emploi et aux employés en quête de nouveaux challenges, mais aussi aux chefs d'entreprises et aux indépendants qui souhaitent renforcer leurs compétences et mener à bien leurs projets.

Si vous avez des questions surtout n'hésitez pas à prendre contact avec :

Charlotte Belleflamme
chargée de projets orientation au service communication et événement de l'efp

De préférence par mail : cbelleflamme@efp.be
Ou par téléphone : 0496/266.338



Fiche enseignant – Animation

1. Le Jeu:

L'Escape Game "Stupeurs au Brusilia" est un jeu ludique qui permet aux jeunes de prendre connaissance du secteur de la construction. Le jeu s'ouvre sur une première page qui donne quelques éléments de contexte. Le contexte peut être lu collectivement avec la classe pour s'assurer de la compréhension de tous.

Contexte :

Un immeuble à Bruxelles (le Brusilia) entame des travaux sur le terrain connexe afin de permettre aux jeunes du quartier de se retrouver dans un local convivial. Le chantier est à l'arrêt depuis plusieurs jours à cause d'une fuite qui inonde le terrain et rend la poursuite des travaux impossible.

Autre élément inquiétant, personne n'a de nouvelles du chef de chantier depuis 2 jours.

Cliquez sur (l'icône d'un œil) pour en savoir plus.

Indice :

Les élèves doivent cliquer sur l'oeil, ils sont emmenés sur la page suivante.

2. La mission et les consignes.

L'espace suivant leur permet d'avoir accès à leur mission.

Il est judicieux de revenir sur les consignes et de s'assurer qu'elles soient bien comprises par tous.

Mission :

La mission, si toutefois elle est acceptée, est de :

- Retrouver le contremaître.
- Retrouver les matériaux nécessaires au chantier.

Mais surtout, ATTENTION :

- 1) A toutes les indications relatives aux «métiers (sigle SIEP) ». Elles vous seront précieuses pour mener à bien votre mission.
- 2) A lire attentivement les consignes lorsque les énigmes sont réussies. Elles sont remplies d'indices pour la suite du jeu.
- 3) A cliquer sur les images, à déplacer des objets, il faut être curieux!

Une feuille de papier et un bic seront nécessaires !

Pour noter les informations intéressantes, les matériaux récupérés dans les lieux, les indications métiers,

...

Indice :

Il faut cliquer sur le bouton "j'accepte" pour démarrer le jeu.

3. Le hall de l'immeuble

L'Escape Game va démarrer, pour ce faire, il faut cliquer sur le "doigt" qui permettra d'entrer dans le bâtiment. On arrive alors dans le hall de l'immeuble.

Il y a plusieurs éléments :

1. La lumière clignote et s'éteint
2. En passant la souris sur le bouton d'appel de l'ascenseur : "L'ascenseur ne semble pas fonctionner. Il

doit être hors service. Pourtant il a été révisé la semaine dernière..."En passant la souris sur le bouton d'affichage de l'étage de l'ascenseur :

3. "L'étage affiché est le -1."
4. En cliquant sur le sigle "oeil" posé sur les boîtes aux lettres, une nouvelle page apparaît donnant des informations sur les occupants de l'immeuble. Pour revenir au hall d'accueil, il faut cliquer sur le sigle "maison".
5. Sur les escaliers qui montent, il y a une flèche. Elle ne permet pas de monter pour le moment.
6. On peut déplacer les pots de peinture. C'est le premier matériau à retrouver. En déplaçant les pots de peinture, on découvre un escalier permettant d'aller à la cave.

Indice :

Il faut cliquer sur la flèche vers la cave pour se rendre à la cave et poursuivre le jeu.

4. La cave – corridor d'accès

Vous descendez les escaliers, vous arrivez à la cave.

Lorsqu'on passe la souris sur plusieurs éléments, des messages apparaissent :

1. Le triangle jaune clignotant : Cette installation électrique n'est pas aux normes. Prudence.
2. Les initiales gravées T+E. Il ne se passe rien pour le moment.
3. Du verre cassé : Aïe, du verre cassé, l'ampoule est brisée.
4. Triangle rouge : Outils qui traînent... Ça encombre le chemin. La cave est très bas de plafond. Sans éclairage, c'est la chute assurée.
5. De l'eau : de l'eau s'écoule de cette pièce.

Indice :

Il faut cliquer sur la porte au fond de la pièce pour voir ce qu'il se passe avec l'eau. Attention, il faut cliquer sur la partie centrale de la porte.

5. La cave – local chaudière

On arrive sur un local de plomberie, avec une grosse fuite d'eau. Lorsqu'on passe la souris sur la fuite, le message indique qu'il faut absolument couper l'eau.

Pour ce faire, il faut cliquer sur la vanne de gauche :



Enigme :

Une énigme est alors proposée. Une grille de lettres. Voici la solution :

C	O	U	P	E	R	À	É	Q	Ù
S	É	T	U	Y	A	U	W	È	J
Q	É	T	È	R	C	F	K	E	V
Ç	B	E	H	È	C	E	Ù	Ù	A
L	A	V	A	B	O	C	Ç	P	N
N	I	T	G	T	R	L	Z	Œ	N
S	C	H	A	U	D	I	È	R	E
P	I	N	C	E	S	T	I	È	S

1. RACCORDS
2. TUYAU
3. CHAUDIÈRE
4. LAVABO
5. PINCES
6. COUPER
7. VANNES

Indice :

Lorsque l'énigme est résolue, un message apparaît : "La solution est trouvée ! Maintenant, il faut cliquer sur l'engrenage des tuyaux au-dessus de la chaudière."

Il s'agit de la vanne de droite. Cliquez dessus.



6. La cave – apparition du contremaître

Vous avez trouvé le contremaître ! Il souhaite nous dire quelque chose : "J'ai oublié mes EPI, mes équipements de sécurité, je les ai cherchés partout ... en vain. Du coup, je me suis blessé bêtement.

Pouvez-vous m'aider ?".

Cliquez sur "accept". Une nouvelle énigme apparaît.

Enigme :

"Le contremaître est blessé. Quel numéro appeler pour le secourir?"

Il faut appeler les urgences. La bonne réponse du QCM est donc le 112.

L'indice de sortie de la pièce est le suivant : "Bravo ! Les urgences sont contactées, il sera pris en charge rapidement. Cliquez sur la flèche pour poursuivre."

Indice :

Cliquez sur la flèche pour poursuivre." Cette flèche grise se trouve en bas à gauche de l'écran.

Le contremaître souhaite alors nous transmettre un deuxième message.

"Merci beaucoup. Voici les plans du bâtiment. Ils vous serviront sûrement. Avez-vous déjà visité l'appartement de la vieille Madame Dupont ?".

- Si vous cliquez sur le pouce vert, l'image des boîtes aux lettres revient. Cliquer sur Madame Dupont.
- Si vous cliquez sur le pouce rouge, vous arrivez dans l'appartement de Madame Dupont.

7. Appartement de madame Dupont

Vous arrivez dans l'appartement de la vieille dame, madame Dupont.

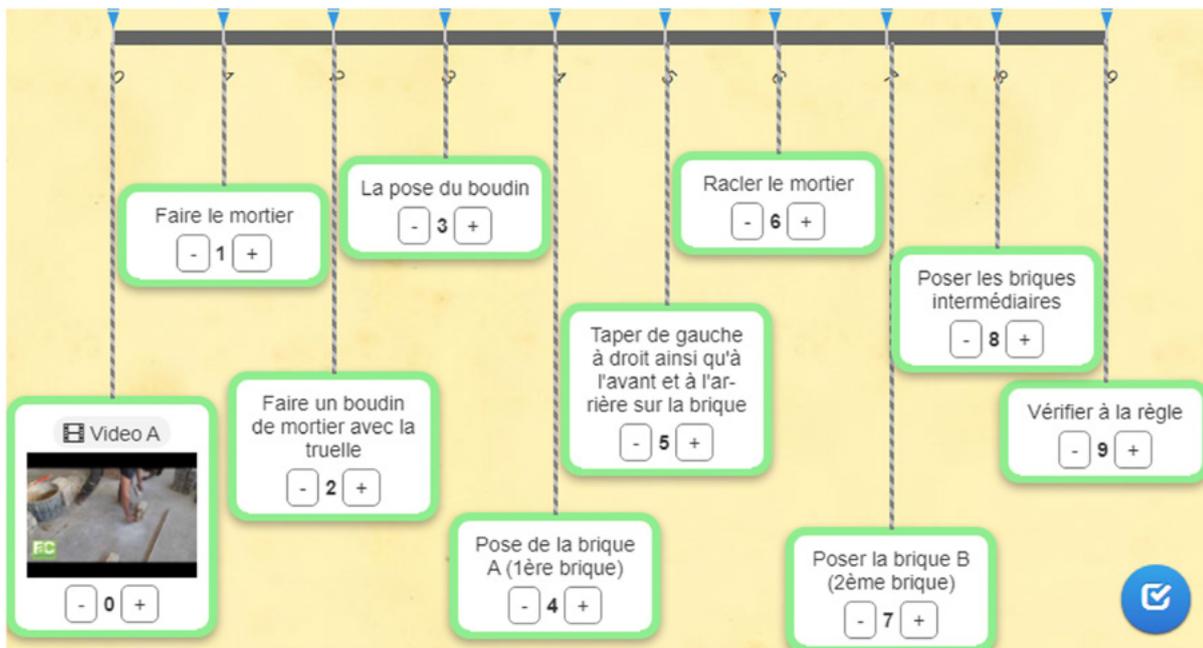
Plusieurs éléments sont accessibles :

1. Le logo SIEP : permet de prendre connaissance des compétences du métier de maçon.ne
2. Cliquer sur la télévision.

Enigme :

Apparaît alors une énigme sous forme de "ligne du temps". Voici la consigne : Il faut regarder attentivement la vidéo et replacer dans l'ordre les différentes étapes pour faire une assise en maçonnerie. (La vidéo se pose à l'étape 0).

L'ordre chronologique correct est celui-ci :



Indices

Un message de réussite apparaît : "C'est bien la bonne réponse ! Maintenant, il faut trouver le mortier. Pour ce faire : - Écouter les messages vocaux. - Un peu de lumière sera nécessaire."

1. Cliquer sur le téléphone. Ceci est la réponse à la phrase "écouter les messages vocaux". Arrive alors une fenêtre avec un téléphone en grand plan. Pour écouter le message vocal, il faut cliquer sur le téléphone. Assurez-vous d'avoir du son. L'enregistrement sonore met 2, 3 secondes à se lancer. On comprend alors que la recette du mortier se trouve dans le tableau, sur l'étagère à gauche. Pour l'instant, rien ne se passe.
2. Cliquer sur la lampe beige à droite de l'image près des rideaux. Ceci est la réponse à l'énigme "Un peu de lumière sera nécessaire".

8. Appartement de madame Dupont (suite)

Vous arrivez à nouveau dans l'appartement de madame Dupont mais il a quelque peu changé...

1. En passant la souris sur le tableau, on voit une photo de mortier. Il s'agit d'un des éléments à récupérer.
2. Les chats sont maintenant mobiles. Il faut bouger ceux qui se trouvent sur le coffre. Quand c'est fait, une clé apparaît, cliquer dessus.

9. Cave

Après avoir cliqué sur la clé, on est de retour dans la cave. Les mêmes éléments s'y retrouvent. Cependant, cette fois-ci, la porte du local plomberie est fermée.

Pour en sortir, il faut observer les murs. Il y a des initiales gravées. Les initiales gravées dans le cœur "T+E" sont cliquables. Cliquez dessus.

Indice :

T+E : Thomas et Eléonore

En cliquant sur le graffiti, on arrive à leur appartement

10. Appartement du jeune couple

L'appartement de Thomas et Eléonore est assez sympathique.

1. Sigle SIEP > cliquer pour les informations métiers
2. Un magazine > cliquer pour avoir accès à l'épreuve
3. Consigne : « Il faut compléter ce mot croisé et il vous donnera... »

N°	Définition	Indice	Réponse
1	Le fait d'unir, de joindre 2 parties (ou plus) d'un objet ensemble	comme un puzzle	ASSEMBLAGE
2	Image	Que vois-tu sur cette image, du...	PARQUET
3	Son	Il en existe des manuelles et des électriques	SCIE
4	Le marteau, le tourne-visse, le niveau et l'équerre en sont	Une boîte à	OUTILS
5	Son		CLOUER
6	Plancher surélevé dans une pièce	Avant, lieu où était posé le bureau du maître d'école	ESTRADE
7	La table qui sert à travailler le bois		ETABLI
8	Image	Aussi une partie du bas du corps humain	CHEVILLE
9	Artisan qui réalise des ouvrages en bois pour le bâtiment	métier	MENUISIER

Indice :

Après avoir réussi l'énigme du magazine, l'indice apparaît :

« Bravo, c'est réussi ! Maintenant, cliques sur l'étagère du haut. »

On revient dans l'appartement, mais il a changé. Sur l'étagère, une photo est mouvante. Elle représente un port de sauce spaghetti « Miracoli ». En réfléchissant, cela fait référence au nom de l'étudiante : Louiza Miracoli

11. Appartement de l'étudiante Louiza Miracoli

On arrive dans l'appartement de la jeune étudiante, Louisa Miracoli.

Plusieurs éléments :

1. Le logo SIEP : permet de prendre connaissance des compétences dans le bachelier en construction.
2. Le post-it "es-tu dispo pour un babysitting ?". Pour l'instant, il ne se passe rien.
3. Le grand cadre d'une carte grise à droite. Cliquez dessus pour arriver à l'énigme.

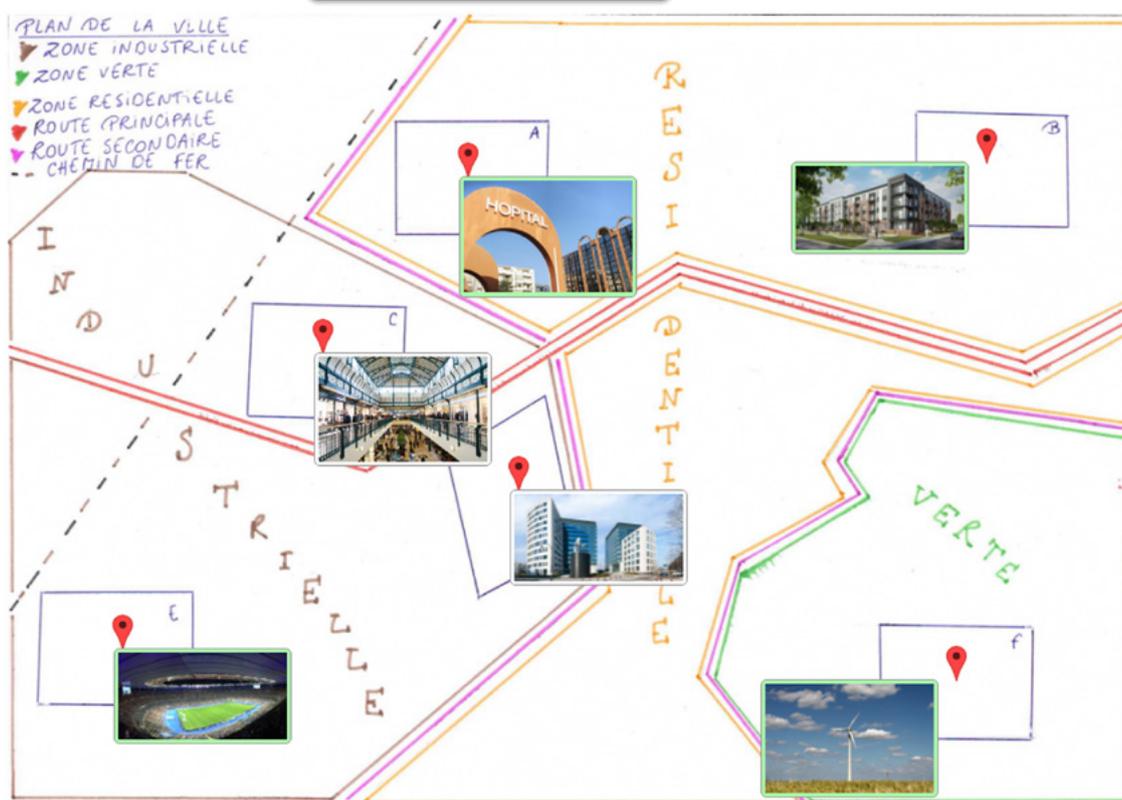
Voici la consigne : Pour réussir votre mission à bien, il faut regarder attentivement le plan de cette ville et faire attention à la légende ! (les différentes zones, axes routiers, chemin de fer, ...)

Ton objectif est de placer les constructions aux bons endroits.

(Pour avoir plus facile, il faut cliquer sur les 4 flèches en haut à droite pour avoir le plein écran)

Voici les réponses :

- A = Hôpital
- B = Appartement
- C = Centre commercial
- D = Bureaux
- E = Stade
- F = Eolienne.



Attention : si vous avez mis l'énigme en plein écran, il faut cliquer en haut à droite sur les petites flèches pour revenir en écran normal.

Indice :

La réponse de l'énigme nous dit "une pause vitaminée s'impose". Cliquez sur les fruits.

Maintenant, le post-it "es-tu dispo pour un babysitting?" est cliquable. Ceci nous emmène sur l'image des boîtes aux lettres. Qui aurait besoin d'un baby-sitting parmi les habitants de l'immeuble? Thyam Samadou. Cliquez sur son nom.

12. Appartement de Thyam et Samadou

On se retrouve dans l'appartement de Thyam Samadou et sa fille.

Plusieurs éléments :

1. Le logo SIEP : permet de prendre connaissance des compétences du métier de carreleur.se.
2. Sur le tapis, un œil s'agrandit. Cliquez dessus.

Enigme :

Apparaît alors l'énigme. Différents outils et outils et matériaux sont mélangés, il faut les remettre dans le bon ordre.

Voici les réponses :

Outils : Maillet, Niveaux, Taloche, Peigne (photo)

Matériaux : Carreaux, Barbotine, Chaux, Sable

Tâches : Découper des carreaux, Préparer la surface de pose, Poser des éléments décoratifs, Mesurer le local

Une fois l'énigme réussie, soyez attentifs aux consignes suivantes :

- Combien sont-ils sur la photo de la boîte aux lettres de Thyam ?
- Une famille est unie à l'infini.

Indice :

Pour la famille est unie à l'infini, la réponse est le tableau avec un signe "infini" à la verticale (comme un 8), en plein centre du mur. Cliquer dessus pour récupérer le carrelage, l'un des éléments.

Pour la question "combien sont-ils sur la photo de la boîte aux lettres ?" La réponse est 2. Cliquer sur le chiffre 2. Vous arriverez alors chez l'ouvrière.

13. Appartement de l'ouvrière polyvalente :

Quand on arrive dans le local technique de l'ouvrière, il faut cliquer sur le panneau avec les outils, celui-là vous envoie à l'épreuve : un mémo avec des outils, il vous suffit d'assembler les noms avec les images, voici les réponses :



clé à écrou



clés allen



clés plates



cutters



instruments de mesure



mardeaux



perceuses



pinces



scies



tournevis

Indice :

A la fin, quand vous avez réussi le jeu :

"Super, c'est gagné ! Maintenant, rendez-vous dans l'appartement de la personne qui travaille souvent en costume, ou du moins en chemise. Attention à ne pas oublier le matériel. Pour poursuivre, clique sur le seau rouge".

Le matériel : la boîte à outil cliquable

Pour poursuivre : cliquez sur le seau rouge et arrivez sur les sonnettes, il faut cliquer sur Marc Janssens et Laura Legrand (car Marc Janssens est agent immobilier et travaille souvent en costume, cfr ci-dessus).

14. Appartement de l'agent immobilier

Vous êtes maintenant dans l'appartement de l'agent immobilier. Une tablette traîne sur le fauteuil, il faut cliquer dessus afin d'avancer dans le jeu.

Il faut dans un premier temps regarder la vidéo, et ensuite répondre aux questions :

1. Que fait un syndic ?
Réponse : Il aide et encadre les locataires
2. Quelles sont les 3 colonnes vertébrales du métier de syndic ?
Réponse : Gestion comptable, gestion administrative et gestion technique
3. Quel est le but de l'agent immobilier ?
Réponse : Les 2
4. Est-ce que le métier d'agent immobilier est un métier protégé ?
Réponse : OUI
5. Est-ce que le métier d'agent immobilier est un métier d'avenir ?
Réponse : OUI
6. Quels sont les outils de travail de l'agent immobilier ?
Réponses : Les clés, le téléphone et l'ordinateur portable

Indice :

A la fin du quizz : "Bravo ! Vous avez répondu correctement à toutes les questions. Maintenant, il faut cliquer sur le plaid pour passer à l'étape suivante !", je vous invite donc à cliquer sur le plaid.

Après avoir cliqué sur le plaid, vous êtes encore dans l'appart de l'agent immobilier mais des éléments en plus sont présents. Il faut déplacer le plaid cliquable, et le matériel apparaît :

"Voici le cahier des charges, utile pour connaître l'état du bâtiment avant d'entamer les travaux sur le terrain vague"

Ensuite, il est maintenant temps de continuer, et donc il faut cliquer sur la petite flèche qui nous fait monter l'escalier.

15. Appartement de Laura Legrand :

Nous voilà dans l'appartement de la technicienne spécialiste en énergie renouvelable. Il faut cliquer sur le feu pour faire le jeu de cette pièce.

2 énigmes sont disponibles :

1. 1. Qui suis-je : "Je ne fais aucun bruit en me levant, pourtant je réveille tout le monde ?". Réponse : le soleil
2. 2. Quel est le mot caché ? 3 / 8 / 1 / 11 / 5 / 21 / 18
Indice : chaque chiffre correspond à une lettre de l'alphabet, 3=C, 8 = H, ...
Réponse : chaleur

Quand vous avez répondu aux 2 questions : "Bravo ! Cliquer sur le tableau pour aller chercher le matériel". Il faut donc cliquer sur le tableau.

Toujours dans l'appartement de la technicienne, vous pouvez désormais cliquer sur le pot de la plante avec un petit œil. Le matériel "toiture verte" apparaît. Ensuite, cliquez sur la petite flèche en bas à droite. Vous arrivez dans le hall d'entrée.

16. Hall d'entrée fin du jeu

Vous arrivez à nouveau au hall d'entrée mais cette fois vous avez accès à la sortie. Il suffit de cliquer sur le bouton sortie.

17. La mission

Assurons nous que l'ensemble des matériaux a bien été découvert.

Enigme :

Il suffit d'assembler le matériel avec le lieu dans lequel il se trouvait.

Les paires correctement assemblées disparaîtront en cliquant sur la solution. Cliquer sur "ok"

Solutions :



Hall d'entrée



Appartement d'une vieille dame



Cave



Appartement d'un jeune couple



Le studio d'une étudiante



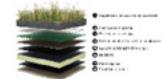
Appartement du père de famille



Local Technique



Appartement de l'agent immobilier



Appartement de Laura Legrand

Une fois la solution trouvée. Vous aurez accès à l'indice suivant :

"Bravo! Nous avons l'ensemble des matériaux. Avant que les travaux ne commencent, il faut vérifier si vous avez les compétences... La troisième mission doit encore être validée. Pour y accéder, il faut cliquer sur le billard de la photo."

18. La mission suite et fin

"Troisième mission : construire le local des jeunes. Les compétences métiers sont-elles acquises ? Vérifions." Cliquez sur la petite flèche grise.

Questionnaire sur les compétences :

1. Ce professionnel de la construction connaît par cœur les essences de bois, qui est-ce ?
Réponse : Le menuisier
2. Quelle formation donne accès à des responsabilités lors de la conception, l'étude, la préparation et la gestion du chantier ?
Réponse : Le bachelier en construction
3. Quelles sont les 2 compétences que l'on retrouve presque dans tous les métiers ?
Réponse :
 1. Maîtriser, appliquer et faire respecter les normes de sécurité
 2. Savoir lire et interpréter des plans

4. Quel métier s'occupe de confectionner le mortier ? Réponse : Le maçon
5. Dans quel métier, la gestion du personnel/équipe est la plus importante ?
Réponse : Le chef de chantier
6. La connaissance du droit et de l'économie ainsi que la maîtrise de technique commerciale sont les compétences de/du ?
Réponse : Agent immobilier
7. Le soleil fait partie intégrante de son métier ?
Réponse : La technicienne spécialiste en énergie renouvelable
8. Quel métier doit pouvoir supporter une position agenouillée prolongée ?
Réponse : Le carreleur
9. Cette profession a pour responsabilité d'entretenir et réparer l'intérieur et l'extérieur d'un bâtiment, qui est-ce ?
Réponse : L'ouvrier/ère polyvalent/e
10. La maîtrise de logiciel informatique est importante dans ces 2 métiers ?
Réponse :
 - Le menuisier
 - Le chef de chantier

Quand vous avez fini/ gagné, ce mot apparaît : "C'est réussi ! Bravo! Pour voir le résultat, cliquer sur le terrain. L'occasion de voir ce qu'il est devenu..."

Il faut maintenant cliquer sur le terrain, bien au centre de l'image.

19. Fin du jeu – résultat final

Ca y est vous êtes arrivé à la fin du jeu. Le local est construit grâce aux matériaux récupérés et aux compétences acquises.

Vous avez la possibilité :

- 1) De laisser vos commentaires, pour ce faire cliquer sur « lien » qui vous permettra d'accéder à un formulaire d'évaluation du jeu.
Vos retours sont très importants pour nous et nous permettent d'améliorer l'outil et éventuellement d'en créer un ou plusieurs autres selon vos desideratas. N'hésitez surtout pas à remplir ce formulaire ou à nous recontacter.
- 2) D'en savoir plus sur les 3 structures qui ont collaboré pour vous offrir cette activité. Vous découvrez alors les 3 logos qui sont cliquables et qui permettent d'accéder aux différents site internet :
 - le SIEP pour toutes les questions d'orientation
 - le centre FAC pour toutes les questions relatives à la construction
 - l'efp pour toutes les questions concernant la pédagogie de l'alternance

Fiche enseignant – Débriefing

On ne le dira jamais assez, pour un escape game pédagogique, le débriefing est indispensable. « Le débriefing ne doit en aucun cas être négligé, appuie Guillaume François. On peut même développer des séances ou des animations en amont et aval du jeu pour l'ancrer dans un projet global. Car l'escape game ne doit pas être un one shot dans un cours ! »

Médéric Heurtier, des xcape-room, confirme également l'importance de cette étape. « Dans les escape games traditionnels, le débriefing est très important. C'est un aspect qui nous intéresse, nous en tant que créateurs, mais aussi le public, qui veut revenir sur leur expérience¹ ».

Le débriefing va donc avoir plusieurs objectifs :

- Apporter un retour aux joueurs concernant les énigmes qu'ils auraient ratées, leur parcours global et ce qu'ils auraient pu améliorer (en restant positif avec les joueurs, en « minimisant » ce qu'il leur restait à faire, quitte à leur mentir un peu...)
- Recueillir des avis et des pistes d'amélioration
- Et surtout pour un cours ou une médiation culturelle : revenir sur le contenu, questionner les joueurs, discuter des notions, faire consulter des ressources... Dans un contexte pédagogique, le debrief doit être tout aussi travaillé que l'escape game.

Par rapport à cela, il est également intéressant de soulever des questions concernant le secteur de la construction, les stéréotypes des métiers mais également les stéréotypes de genre.

Pour vous aider dans ces réflexions, je vous invite à consulter ce site web, More Than Building, qui propose de courtes vidéos sur les stéréotypes dans la construction (URL - <https://www.morethanbuilding.be/cliches>)

Pour poursuivre cette réflexion, je vous invite à vous appuyer sur cet article du cairn : « La féminisation des entreprises du bâtiment : le jeu paradoxal des stéréotypes de sexe », de Stéphanie Gallioz. (URL - <https://www.cairn.info/journal-sociologies-pratiques-2007-1-page-31.htm>)

Dans cet article, nous voyons « Quels sont les stéréotypes de sexe qui sont à la source de la construction du secteur du bâtiment en bastion masculin ? » Pour les saisir, Stéphanie Gallioz, mets en avant deux représentations centrales de l'expression sociale du masculin et du féminin : celles de la force physique et de la relation à la technique.

Pour poursuivre sur cette thématique, nous vous conseillons également de consulter le fascicule « Girls Days. Boys Days. Choisis ton métier sans préjugé ! » rédigé par la Fédération Wallonie Bruxelles. Dans ce guide, les concepts de stéréotypes, préjugés, discrimination de genre, etc. sont abordés de manière claire pour les jeunes du secondaire. Dans les dernières pages de ce guide, ils ont également rassemblé pas mal de source intéressantes que je vous invite à consulter.

(URL - http://www.egalite.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=9f9f18bb003d90b-24d1fc8e1899dbd1d07d8ad3a&file=uploads/tx_cfwbitemsdec/GDBD__versionWEB.pdf)

Si vous le souhaitez, nous restons également disponibles pour poursuivre la réflexion avec vous et votre classe lors d'une animation.

¹ Propos retiré du site science-animation : <https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique>