

A SERIOUS GAME : escape game sur les migrations :

Dossier pédagogique



Motivations :

La situation dans un bon nombre de zones frontalières (par exemple aux frontières de l'Europe) interroge l'efficacité des institutions face au besoin croissant de mobilité, ainsi que la justice spécifique des personnes migrantes. L'un des champs d'action du Plan d'Etude du Collège de Genève en géographie ainsi que de **l'ODD 16** (https://www.youtube.com/watch?v=F_hOYbr-H_U&feature=youtu.be) de l'ONU est donc la problématique migratoire.


Comprendre une trajectoire migratoire implique un décentrement, une immersion, une confrontation dans l'action, et en ce sens un Escape Game pédagogique est un outil exceptionnel pour amener les élèves à expérimenter une trajectoire migratoire avec son lot de contraintes et de dénouements possibles. Révélant certaines spécificités de la migration par le scénario, les décors et les énigmes créés, ce genre de *Serious Game*, soit un jeu sur une thématique sérieuse et avec des objectifs pédagogiques clairs, développe aussi des compétences pacifiant les liens sociaux comme la capacité des élèves à collaborer, à communiquer, à gérer le leadership, à réfléchir dans une situation de stress... un ensemble de *Soft Skills* entrant aussi dans les objectifs de l'éducation à la citoyenneté que se fixe l'Ecole (cf. Loi sur l'Instruction Publique et Plan d'étude du Collège de Genève).

Ainsi et bien qu'Aristote ait déjà énoncé de son temps qu'il faille « jouer pour devenir sérieux », c'est bien dans une perspective moderne de l'éducation que ce projet se place, partant des principes du courant pragmatique porté notamment par Maria MONTESSORI et John DEWEY qui propose le *Learning by Doing*, ce type de *Serious Game* tend même vers le *Learning By Being* soutenu par de nombreux chercheurs actuels comme Miguel TOQUET, soit l'idée « d'apprendre en étant », et pour laquelle l'inspiration du philosophe Edgar MORIN est évidente lorsqu'il invite à « enseigner à vivre ».

Depuis deux ans, un groupe d'élèves volontaires accompagné-es par quatre enseignant-es travaillent dans le développement d'un Escape Game pédagogique sur une trajectoire de migration. Créé *par* des élèves et *pour* les élèves, c'est aussi l'occasion pour cette vingtaine de volontaires d'élaborer eux-mêmes un scénario, des décors et des énigmes qui puissent montrer les difficultés d'un tel parcours.

Au-delà de ce que l'on aurait pu anticiper, l'engouement et l'intérêt pour cette activité est bien palpable, notamment par les élèves, enseignant-es et membres de la direction (y compris notre Directeur) qui l'ont déjà testé, et par la volonté manifestée de beaucoup d'autres élèves et enseignant-es souhaitant s'y aventurer. Plus récemment, ce sont des personnes extérieures issues d'organisations ou d'institutions intéressées et/ou expertes du sujet qui l'ont testé, avec là aussi des retours très positifs et une volonté d'ouverture au-delà du cadre de l'Ecole.

Grâce au soutien de la bourse Françoise DEMOLE, au Prix EDUKI et à notre Direction, cette activité continue à être développée cette année (scénario précis, éléments techniques, décors, énigmes, diffusion de l'activité, ...). Elle est opérationnelle depuis l'année scolaire 2020 afin que toutes les volées de 3^{ème} année de notre collège la pratiquent sur leurs heures de géographie, et que d'autres classes du



canton et que des acteurs et expert-es du sujet à Genève (OI, ONG, Associations et Institutions travaillant dans le domaine) puissent aussi en faire l'expérience. C'est donc également une belle opportunité d'organiser des événements ouverts sur la Cité.

Lien avec les acteurs de la Genève Internationale :

L'Organisation des Nations-Unies propose, avec son Objectif du Développement Durable N°16, trois axes explicatifs des problématiques entourant les migrations aujourd'hui : l'absence de paix comme facteur de migration, la justice spécifique de personnes migrantes durant leur trajectoire et l'importance des institutions comme acteurs facilitant ou freinant la mobilité humaine. Les élèves du collège ayant dans leur programme de 3^{ème} année, à la fois la géographie du développement et les problématiques migratoires, l'ODD 16 s'impose comme une proposition intéressante pouvant mettre en lien les deux thématiques.

Aussi, la présence d'organisations comme le HCR, SOS Méditerranée ou le CICR dans notre canton nous donne accès à de nombreuses personnes ayant une expertise et/ou une expérience de terrain constituant un apport précieux pour les élèves.

Récemment (2022 et 2023), ce sont des équipes complètes du HCR, de SOS Méditerranée, de l'APT (Association de Prévention contre la Torture), et de Asile.ch qui sont venues tester notre projet et apporter leur expertise pour que l'on puisse améliorer ce dernier et gagner en précision.

Aussi, les deux rencontres organisées en février 2020 pour notre groupe de travail (élèves et enseignant-es) avec l'aide de la Fondation EDUKI, l'une avec Madame Maryam Fakhr-Brandt (Haut-Commissariat aux Réfugiés) et l'autre avec deux personnes migrantes acceptant de témoigner de leur parcours et apporter leur expertise sur le scénario construit, ont été d'un grand intérêt dans la construction précise de notre projet. Très concrètement, les conditions de travail du HCR et les conditions de vie des réfugiés qui en découlent, par exemple à LESBOS, ont impacté le scénario et l'environnement de l'escape game. Aussi, le témoignage fort des personnes migrantes ayant fui l'Erythrée et ayant un parcours aussi exceptionnel que difficile ont été repris précisément dans l'écriture des rôles qu'ont les élèves dès le début de l'activité. L'un de ces témoignages a d'ailleurs marqué particulièrement les élèves et les enseignant-es, car il provenait d'un élève scolarisé chez nous depuis son arrivée en Suisse en 2015 (classe d'accueil) et ayant obtenu sa Maturité en juin 2020, et dont l'histoire aussi intense que méconnue était celle de l'un de leurs camarades de classe ou élèves.

Depuis et chaque année pour former les élèves volontaires « Game Masters » de l'activité, nous organisons régulièrement des sessions-rencontres avec des expert.es du sujet.

Enfin, l'intégration d'un débat sur la justice dans les parcours migratoires nous semble aussi être importante. Par conséquent, nous avons planifié durant le principal mois d'ouverture des groupes d'élèves dans l'escape game en mars 2024 une table-ronde exceptionnelle sur le délit de solidarité, avec Julie MELICHAR (chargée de communication et membre de l'Aquarius en 2018) de l'ONG SOS méditerranée, acteurs aussi intégré dans l'activité, Bastien et Théo (étudiants genevois, incarcérés pour délit de solidarité en France en 2019 pour avoir franchi la frontière italo-française avec des personnes migrantes) et deux géographes spécialistes du sujets, soit Cristina Del BIAGGIO (chargée de cours à l'Université de Grenoble et collaboratrice de l'Université de Genève) et Charles HELLER (chercheur sur les politiques migratoires aux Universités de Genève, Londres et Palerme).

Objectifs pédagogiques :

Les objectifs pédagogiques ont été établis par l'enseignant de géographie responsable, validés pour le groupe de géographie (en réunion de groupe et en ayant testé l'activité), puis discuté et entériné par le groupe organisateur. Ils reposent sur deux axes :

1) les objectifs pédagogiques sur la thématique des migrations, liés à la branche (géographie) et à l'ODD N° 16 :

- **Difficultés dans la trajectoire:** coûts, langue, hygiène, durée, mortalité (ex : gilets, prison, etc.), éventuellement liens sociaux (migrations connectées)... =**INCERTITUDE** de la trajectoire.
- **La politique suisse (Loi sur l'Asile et tri des migrants) :** la **COMPLEXITÉ**, une barrière en soi.
- **Les politiques migratoires européennes (Accords de Dublin + accords entre l'UE et les pays extra-UE, ici la Libye + obstacles en Mer Méditerranée)...** =**Rôle des institutions** et justice spécifique des personnes migrantes + encore **Complexité comme barrière en soi**.
- **facteurs répulsifs (de départ), facteurs multiples et cumulés, éventuellement facteurs attractifs.** → Chaque trajectoire = tirée d'une histoire vraie.
- **La détention comme étape migratoire**, pour « crime administratif » / « coupable de mobilité » (prisons libyennes, officielles ou non-officielles + mise en détention aussi en Suisse).
- **Discours politiques et médiatiques (« crise », « migrants économiques », « migration illégale », ...).**

2) les Softs Skills (liés aux compétences transversale des plans d'étude) : résolution collective de problème, communication, collaboration, gestion du leadership, raisonner et agir en situation de stress, esprit d'initiative, gestion du temps, créativité et curiosité.

Point d'achoppement de ce projet et défi permanent, **l'équilibre entre la ludification et les objectifs pédagogiques** a été longuement réfléchi et semble avoir été trouvé. Ce jeu abordant une problématique sérieuse, par cette expérience nous espérons amener de manière ludique les joueurs à comprendre les différents enjeux et acteurs d'une trajectoire migratoire.

Un « debriefing » à la fin de chaque passage des élèves/joueurs avec un-e enseignant-e de géographie sera l'occasion de prendre encore un peu plus conscience pour eux de ces objectifs pédagogiques. Pour les élèves de 3^{ème} année du collège en particulier, cette activité peut même faire l'objet d'une préparation ou d'une analyse plus poussée en cours (cf. le document « propositions pédagogiques pour les enseignant-es de géographie », disponible sur demande).

Organisation :

Tous les enseignant-es de géographie ont donné leur accord pour participer pleinement à cette activité en mars et ce depuis 4 ans. Ainsi, toutes les volées de 3^{ème} année y participent chaque printemps. Pour les autres joueurs, internes ou externes au collège, l'organisation des sessions est la même :

Organisation lors du passage des élèves :

-Nombre d'élèves-participant-es : **groupes de 2 à 6 joueurs** (chaque classe est divisée en 4 groupes).

-Durée : **60'** (adaptée à l'horaire, 45'+ pause). Aucun-e élève ne fait l'activité à la place d'un cours, que cela soit en tant que joueurs ou en tant que Game Master (pour les élèves volontaires).

Coûts actuels :

Aucun coût n'est supporté par l'école ou les élèves. L'engagement des élèves et des enseignant-es est purement bénévole. Du point de vue matériel, nous visons le développement de ce projet en utilisant pratiquement uniquement les ressources scolaires déjà disponibles, notamment en travaillant avec l'assistant technique et l'économiste pour les aspects techniques, et avec une enseignante d'Art pour la création du décor. Le décor a donc en partie été conçu par une dizaine d'élèves en OS Art, élément qui renforce plus encore les synergies autour de ce projet. Toutefois et dans certains cas, les ressources personnelles des organisateurs ont pu être engagées (cadenas, éléments de décor, outils, maintenance, ...).

Nous avons aussi tenté d'utiliser les ressources locales et de secondes mains afin d'être en cohérence avec les principes du développement durable. Par exemple, certains des éléments du décor proviennent de la ressourcerie *Materium* ou de l'entreprise locale *Enjoy Nautica*, ou encore des caves et greniers des enseignant-es et élèves, ou alors des armoires délaissées de l'école... on y trouve pleins de trésors !

De plus, **le film de présentation** (<https://youtu.be/oYQYjNfTJK8>) a lui aussi été fait uniquement avec nos propres ressources, notamment grâce au magnifique travail de montage d'un des élèves du groupe.

Au final, le coût financier de la première version (2020) s'élevait à environ 400.-. Grâce au précieux soutien de la Bourse Françoise DEMOLE, nous avons pu prévoir un développement du projet (décors, technique, événements, communication, ...) et assurer sa pérennité (entretien des salles, événements, ...), qui amènent à un coût total actuel d'environ 5500.- pour ces 4 années d'existence.

Diffusion du projet :

Les nombreuses sollicitations nous ont amené à développer aussi le volet « communication » de notre projet. Pour cela, les élèves ont développé un logo, une page internet, et mettrons à jour notre film de présentation d'ici fin 2023. Aussi, nous essayons de répondre favorablement aux différentes demandes de communication / soutien, notamment par notre présence dans la Bande Dessinée de l'Association Un Monde Meilleur (diffusée dans toutes les écoles primaires et les CO du Canton de Genève en ce moment), la présentation du projet lors d'un événement organisé par un acteur extérieur à l'école (Association de Prévention contre la Torture), la venue de notre Cheffe de Département en avril 2022 et du Conseil d'Etat genevois en mars 2023, ainsi que la planification des reportages médias audiovisuels, radios et de la presse écrite au printemps 2022.

Historique et planification du projet pour 2021-22 :

L'historique du projet montre son évolution, sa dynamique et les obstacles liés à la situation sanitaire. Si vous souhaitez passer directement à la planification à venir, allez directement à la page suivante.

- Année 2019-20:

Septembre-Octobre 2019 : discussion préalable avec le groupe de géographie, recherche de faisabilité, demande préalable à la direction pour un accord de principe, recherche d'élèves et d'enseignant-es volontaires.

Novembre 2019 : début des réunions du groupe organisateur avec l'établissement des objectifs, la présentation des enjeux et la mise en place des modalités de travail.

Décembre 2019 : création du scénario et répartition du travail de création des énigmes.

Janvier-début février 2020 : demande d'autorisation finale à la direction. Création des énigmes, des indices, de l'introduction et du final. En parallèle, création du décor avec des élèves en OS Art.

Février 2020 : rencontre avec le HCR et deux témoins de la migration. Mise en place du décor et des énigmes.

Début mars 2020 : fin de la mise en place et phase de test (une équipe d'élèves de 4M, une équipe de profs, une équipe de membre de la direction et une équipe extérieure expérimentée en escape game), notamment pour la réinitialisation de l'activité entre chaque passage.

Du 9 au 20 mars 2020 :

Passages des élèves de 3M durant leurs heures de géographie, soit 28 passages au total. Durant cette période et en cohérence avec le thème traité, déroulement de la Table-ronde sur le délit de solidarité le mardi 17 mars à 17h à l'aula.

→ Le contexte sanitaire ayant amené à la fermeture des écoles dès le 16 mars, la dernière semaine de sessions-événement a dû être annulée.


Mai-juin 2020 : 1^{er} bilan, et pause pour le groupe organisateur !

Juin 2020 : réunion-bilan avec la direction et accord pour la poursuite du projet pour l'année 2020-21.

Année 2020-21 (année écoulée) :

Septembre 2020 : renouvellement des anciens 4M par l'entrée dans le projet de 5-8 nouveaux élèves. Formation-intégration de ces nouveaux élèves par leurs pairs, les enseignant-es et par l'intervention d'un-e expert-e ou par le témoignage d'une personne migrante. Remontage des parties démontées pour l'été (nettoyage des salles de classe oblige). Visite de l'exposition de l'association « un Monde Meilleur » sur la Quai Gustave-Ador. Organisation de la Geneva Peace Week de novembre.

Octobre 2020 : remise en route complète de l'escape game, avec corrections selon bilan du mois du mai. Discussion sur les améliorations techniques, d'immersion (décor), de gestion du temps et de sécurité. Réalisation et mise en place des améliorations (selon faisabilité pour fin octobre). Fin octobre, semaine-test avec 2-3 sessions (équipes élèves, enseignants et extérieure).



Du 2 au 6 Novembre 2020 : Geneva Peace Week, avec au moins 6 sessions spécifiques pour l'événement (équipe « EDUKI », équipe « Bourse Françoise DEMOLE, équipe « Genève Internationale » et équipe « GPW ») et 2-4 sessions pour une classe extérieure du canton (test pour l'ouverture à d'autres élèves du canton).

→Événement annulé dû au contexte sanitaire.

Novembre 2020 : bilan de la GPW (retours et conseils apportés par les expert-es venu-es lors de la GPW), discussion sur les développements importants de l'activité à venir (énigmes, décors, etc.).

Décembre-janvier 2021 : complément de formation des élèves par la rencontre avec l'OSAR/autre organisation active dans le domaine. (Re)création et améliorations des énigmes, des indices, de l'introduction et du final. En parallèle, amélioration du décor avec des élèves en OS Art ou du CFPT. Rapport intermédiaire du projet pour fin décembre.

Février 2021 : Mise en place des nouveaux décors et énigmes. Phase de test fin février.

Mars 2021 : ouverture pleine sur 4 semaines à destination de la volée de 3M (sur leurs heures de géographie) et à destination d'autres classes du canton. Planification courant mars de la table ronde sur le délit de solidarité (prévue initialement en mars 2020).

→Ouverture annulée dû au contexte sanitaire.

Avril-mai 2021 : bilan de l'ensemble du projet, démontage et stockage éventuel. Développement de la communication du projet. Création d'une Association pour pérenniser le projet avec une structure pouvant gérer le montant de la Bourse Françoise Demole (AEGEG).

Juin : rapport final annuel du projet et bouclage comptable.

Année 2021-22 :

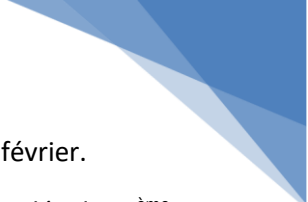
Août-septembre 2021 : renouvellement des anciens 4M par l'entrée dans le projet de 10-15 nouveaux élèves de 2M et 3M. Formation-intégration de ces nouveaux élèves par leurs pairs, les enseignant-es et par l'intervention d'un-e expert-e et par le témoignage d'une personne migrante. Remontage des parties démontées pour l'été (nettoyage des salles de classe oblige). Organisation de la Geneva Peace Week de novembre.

Octobre 2021 : remise en route complète de l'escape game. Montage des décors créés par les élèves d'OS art. Discussion sur les améliorations techniques, d'immersion (décor), de gestion du temps et de sécurité. Réalisation et mise en place des améliorations (selon faisabilité pour fin octobre). Fin octobre, semaine-test avec quelques sessions (équipes d'élèves, enseignant-es et expert-es extérieures).

Novembre 2021 : Geneva Peace Week, avec au moins 6 sessions spécifiques pour l'événement (équipe « EDUKI », équipe « Bourse Françoise DEMOLE, puis équipes inscrites via la GPW). Semaine suivie de la session des enseignant-es de géographie du CEC Emilie-Gourd.

Novembre 2021 : bilan de la GPW (retours et conseils apportés par les expert-es venu-es lors de la GPW), discussion sur les développements importants de l'activité à venir (énigmes, décors, etc.).

Décembre-janvier 2022 : complément de formation des élèves volontaires par la rencontre avec des personnes migrantes, et aussi avec l'OSAR/HCR/SOS Méditerranée / ou autre organisation active dans le domaine. (Re)création et améliorations des énigmes, des indices, de l'introduction et du final.



Février 2022 : Mise en place des nouveaux décors et énigmes. Phase de test fin février.

Mars 2022 : ouverture pleine sur 5 semaines. Deux semaines à destination de la volée des 3^{ème} années de notre école (sur leurs heures de géographie), une semaine pour les élèves de 4^{ème} année (n'ayant pas eu l'activité en 2020 et ayant particulièrement subie les restrictions sanitaires sur les activités scolaires), et deux semaines à destination d'autres classes du canton et d'organisations actives dans le domaine des migrations. Planification courant mars de la table ronde sur le délit de solidarité (prévue initialement en mars 2019).

Avril-mai 2022 : bilan de l'ensemble du projet avec les différents acteurs, mise en vieille matériel de l'activité jusqu'à la rentrée prochaine, « recrutement » de nouveau Game Masters – élèves pour la rentrée.

28 avril 2022 : venue de la Conseillère d'Etat et deux hauts-cadres du DIP pour tester l'activité.

31 mai 2022 : venue des plusieurs médias pour tester, avec des élèves, l'activité.

Fin Juin 2022 : rapport final du projet et bouclage comptable annuel.

Année 2022-23 (année écoulée) :

Août-septembre 2022 : renouvellement des anciens 4M par l'entrée dans le projet de 10-15 nouveaux élèves de 2M et 3M. Formation-intégration de ces nouveaux élèves par leurs pairs, les enseignant-es et par l'intervention d'un-e expert-e.

Octobre 2022 : remise en route complète de l'escape game. Discussion sur les améliorations techniques, d'immersion (décor) et de gestion du temps. Réalisation et mise en place des améliorations (selon faisabilité pour fin octobre).

Novembre 2022 : premières sessions-test pour la formation des Game Master (avec notamment une équipe de professionnel.les au contact de personnes migrantes à Genève). Présentation du projet lors de la conférence annuelle organisée par l'APT (Association de Prévention contre la Torture).

Décembre-janvier 2022 : complément de formation des élèves par la rencontre avec SOS Méditerranée. (Re)création et améliorations des énigmes, des indices, de l'introduction et du final.

Février 2023 : Mise en place des nouveaux décors et énigmes. Phase de test fin février (équipes de chercheurs en didactique de la géographie, Service de la Recherche en Education du DIP, Chercheurs en éducation à la HETS, d'enseignant.es internes et externe du collège, spécialistes en escape game, etc.).

Mars 2023 : ouverture pleine sur 3 semaines à destination de la volée de 3M (sur leurs heures de géographie).

Avril-mai 2023 : premiers recrutements pour les futur.es Game Masters, organisation d'une ou deux autres sessions en fin d'année. Préparations d'intervention / collaboration pour 2023-24 (Formation Continue pour le DIP, publication avec l'Académie de Toulouse, UNIGE, ...).

Juin 2023 : Journée Mondiale des Réfugiés du 20 juin, avec Session spéciale pour le UNHCR. Rangement / stockage, et dernière réunion de l'année.



Références spécifiques à la forme¹ :

Emilie LEBRET et Christelle QUESNE, *L'Escape Game : une pratique pédagogique innovante*, Ed. Canopé, 2019, 157p.

Gus BRANDYS, *Escape Game Pédagogique*, Formation Continue du mercredi 27 novembre 2019 (DIP).

¹ Pour les références pédagogiques liées à la thématique migratoire, voir le document « propositions pédagogiques pour les enseignant-es de géographie ».