

Heureux pour toujours

Contexte :

"Heureux pour toujours" est une expérience de 60 minutes pour 3 à 5 joueurs. L'objectif pédagogique de ce jeu est de sensibiliser les joueurs aux situations de violence domestique. Une amie fictive nommée Emma Brown est présentée et les joueurs doivent l'aider en trouvant son passeport et son billet d'avion pour s'échapper.

Particularité :

Il existe une grande variété d'indices, liés à des codes, des photos, des entrées de journal, et même le mélange de certains liquides pour obtenir l'étape suivante.

- Comme le thème de l'escape game porte sur les violences domestiques, il est recommandé d'avoir plus de 18 ans pour y jouer. Néanmoins, les statistiques, les photos et les entrées du journal intime pourraient être modifiées pour transformer le thème de l'escape game en "harcèlement scolaire". Les statistiques montrent que ce type de violence commence à des âges différents.
- Cette idée est très utile car vous y trouverez non seulement une description écrite du cadre, des indices et du déroulement du jeu, mais aussi quelques vidéos dans lesquelles vous pourrez visualiser la pièce, les indices et la manière dont les joueurs doivent les résoudre.

Points pertinents :

- **Introduction au thème de la violence domestique :** La manière dont les statistiques sont intégrées dans le jeu, puisque certains codes font référence au nombre de victimes dans certains pays européens. L'apprentissage des langues, la sensibilisation sociale et la ludification vont de pair dans ce jeu.
- **Personnage non-joueur :** Dans la pièce, vous trouverez un personnage qui, bien qu'il n'aide pas les joueurs, observe constamment ce qui se passe. Il s'agit d'une



Heureux pour toujours

représentation de la société. Le personnage ne fait rien face à cette situation violente et se contente de regarder. Très bonne utilisation d'un personnage non-joueur.

- **L'accent est mis sur l'apprentissage des langues :** Comme il s'agit d'un sujet très pertinent, il pourrait être le point de départ d'une discussion plus approfondie, un sujet possible pour un essai ou même une préparation à l'examen IELTS (pratique de l'interprétation des statistiques).

Référence complète

Logos NGO (2019) *Google Feeling Factory: Escape Room 'Happily Ever After'*. Available at: <https://logos.ngo/tag/escape-room/> (Consulted : 02 March 2021).

