

Tour en bateau

Contexte :

"Tour en bateau" est une expérience de 60 minutes pour 3 à 5 joueurs qui peut être adaptée et jouée dans la plupart des salles de classe. Dans ce jeu, les joueurs font l'expérience de ce qu'implique le fait d'être un réfugié, ce qui les sensibilise à la xénophobie. Leur mission est d'échapper à un bateau qui coule.

Particularité :

Il y a une grande variété d'énigmes, d'indices et de codes à résoudre et afin de s'échapper du bateau.

- Créés pour être utilisés dans le cadre d'une classe, la plupart des outils sont donc facilement accessibles et le jeu est facile à créer.
- Les joueurs n'ont pas besoin d'une compétence de haut niveau dans la langue étrangère, car la plupart des énigmes à résoudre portent soit sur la langue qui peut être adaptée à un certain niveau, soit sur des indices liés à des éléments non linguistiques.

Points pertinents :

- **Pas un sujet habituel d'Escape Room :** Dans certaines Escape Rooms traitant de l'enseignement des langues, l'accent est mis sur l'apprentissage de la langue elle-même et non sur le thème de ce que les joueurs vont trouver au cours du jeu. Dans cet exemple, nous pouvons trouver un escape game qui peut être utilisé non seulement pour apprendre une langue étrangère mais aussi pour sensibiliser les joueurs à la situation dramatique d'un réfugié. L'apprentissage d'une langue et la sensibilisation à un problème social dans l'UE et au-delà sont liés dans cet escape game.
- **Des informations utiles pour le débriefing :** Fournir au créateur du jeu des idées sur la façon d'étendre le sujet en dehors du jeu (discussion entre étudiants B2+). Dans ce cas,



Tour en bateau

l'idée donnée est de fournir des informations sur les statistiques réelles du nombre de personnes qui meurent en mer Méditerranée, du nombre d'immigrants illégaux débarqués dans différentes parties de l'Europe au cours des deux dernières années et du nombre de personnes qui restent bloquées à la frontière. Ce débriefing est clairement nécessaire pour donner un contexte aux élèves sur la question.

Référence complète

Logos NGO (2019) *Google Feeling Factory: Escape Room 'Boat Ride'. terms of service.*

Available at: <https://logos.ngo/tag/escape-room/> (Consulted: 01 March 2021).

