

Recherche à risque

Le protocole est lancé !

Escape game clé en main pour les bibliothèques
à l'occasion de la Fête de la science 2019

LE CONTEXTE DU PROJET

Un escape game clé en main pour les bibliothèques

Chaque année, à l'occasion de la Fête de la Science, un ouvrage est distribué dans de nombreuses librairies, bibliothèques et CDI de France. Pour l'édition 2019, le livre, intitulé cette année « Sciences en bulles », prendra la forme d'une bande dessinée, et racontera de manière ludique et accessible le parcours de jeunes chercheurs.

Afin de favoriser l'utilisation de ce livre et le faire découvrir au public, les associations Délires d'encre et Science Animation se sont appuyées sur son contenu afin de développer un escape game clé en main à destination des bibliothèques : *Recherche à risque*.

L'escape game est un jeu d'enquête collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve d'esprit d'équipe, de logique et de réactivité pour mener à bien leur mission avant la fin du compte à rebours.

Le scénario de *Recherche à risque* invite les participants à découvrir la recherche scientifique, ses étapes et méthodes d'investigation. Il s'agit d'offrir une accroche pour donner envie au public d'en savoir plus et de se documenter sur le métier de chercheur.

Le kit de jeu (guide de prise en main et supports de jeu) sera mis à disposition gratuitement sur le site de la Fête de la science.

Un nouveau scénario pour la Fête de la science, suite au succès de « Panique dans la bibliothèque »

Lors de la Fête de la science 2018, un premier escape game avait été réalisé, également à destination des bibliothèques : *Panique dans la bibliothèque*. Cet escape game a remporté un franc succès, en étant déployé dans plus de 400 bibliothèques, et ce dans 11 pays différents. Un

nouveau projet d'escape game a donc été lancé. Bien que ce dernier inclue quelques clins d'oeil au premier scénario, les deux jeux sont totalement indépendants.

Il s'agit d'un projet réalisé dans le cadre de la Fête de la science 2019 par Science Animation et Délires d'encre, et soutenu par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation.

Qui est Science Animation ?

Science Animation, association basée à Toulouse et Montpellier, a pour mission de rendre accessibles à tous les sciences, les techniques et les innovations.

En savoir plus sur : www.science-animation.org

Qui est Délires d'encre ?

Délires d'encre est une association située à Labège (Haute-Garonne) qui œuvre pour la diffusion de la culture scientifique et de la lecture.

En savoir plus sur : www.deliresdencre.org

OBJECTIFS

- Faire découvrir le métier de chercheur et la diversité de ses missions ;
- Faire appréhender la façon dont se construisent les connaissances ;
- Montrer les différentes étapes de la démarche scientifique et souligner l'importance de la remise en question ;
- Faire connaître le livre de la Fête de la science ;
- Enrichir l'offre de culture scientifique des bibliothèques et médiathèques en proposant une expérience originale, qui favorise la curiosité, la logique et la collaboration.
- Toucher de nouveaux publics, notamment les 15-25 ans.

N.B : Il ne faut pas oublier que les objectifs d'un escape game sont avant tout ludiques. Cependant, cet outil peut également servir de levier pédagogique. Dans ce cas, l'escape game peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui des idées reçues en science. Dès lors, un temps de débriefing avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu de l'escape game sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.

PUBLICS CIBLES

Cet escape game est à destination des publics des bibliothèques, médiathèques, CDI et BU. Chaque session de jeu se fait en équipe, de 2 à 6 joueurs, et à partir de 11 ans (enfants accompagnés d'un adulte).

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO

Les joueurs incarnent un groupe de survivants, qui se sont reclus dans une bibliothèque suite à la propagation d'une épidémie dans l'air.

Là, ils découvrent quelques affaires et les travaux d'une scientifique qui s'était également confinée au sein de la bibliothèque, mais qui semble avoir disparu.

La chercheuse était sur le point de trouver un moyen de protéger la population de cette catastrophe. Elle étudiait l'origine de la contamination, propagée par un groupe malveillant : les Obscurantes*. Afin que ses travaux ne tombent pas entre leurs mains, elle les a dissimulés et cryptés.

Les joueurs devront comprendre sa démarche et résoudre les nombreuses énigmes qu'elle a laissées là afin de retrouver l'intégralité de son travail. Mais ils n'ont qu'une heure avant l'arrivée des secours pour évacuation en urgence de la ville...

** Il s'agit d'un clin d'oeil à l'escape game Panique dans la bibliothèque, dans lequel les joueurs doivent lutter contre ce groupe malveillant.*

CONTENU

Le scénario plongera ainsi les participants au cœur de la démarche scientifique, balayant ses différents aspects à travers plusieurs parcours d'énigmes. Chaque parcours correspondant à une étape du cheminement du chercheur :

1. Le point de départ d'une recherche scientifique : cette partie souligne l'importance du questionnement de départ et de la documentation ;
2. La formulation d'hypothèses : lors de ce parcours, on recherche toutes les « réponses » possibles au problème de départ, des suppositions qui devront être testées, après les avoir triées par ordre de crédibilité ;

3. La réalisation d'expériences : cette partie regroupe des énigmes basées sur le suivi d'un protocole expérimental : la collecte d'échantillons, l'expérimentation, l'observation, le suivi des règles de sécurité... ;
4. L'interprétation des résultats : il s'agit ici d'éliminer des hypothèses en fonction des résultats des expériences, pour aboutir à une conclusion.

À ces 4 grandes étapes s'ajoute une «fausse piste» qui, finalement, sera utile par la suite, révélant ainsi l'importance des essais-erreurs pour avancer.

Deux types d'énigmes seront mobilisés au cours du jeu :

- Les énigmes basées sur les portraits du livre de la Fête de la science, s'appuyant aussi bien sur les graphismes que sur les sujets de thèses.

Exemple inspiré de la thèse d'Arnaud Ferré - Des robots qui apprennent à lire : les joueurs trouvent une enveloppe contenant une vingtaine de mots écrits sur des bouts de papier. Il faut les trier selon trois catégories indiquées sur l'enveloppe. Le nombre de mots dans chaque catégorie indique un code à utiliser ailleurs.

- Les énigmes basées sur des notions en lien avec les étapes de la démarche scientifique.

Exemple sur le principe de parcimonie : les joueurs récupèrent trois post-it mentionnant des hypothèses sur l'origine de la contamination et comportant des " curseurs de vraisemblance " indiquant la probabilité a priori que l'hypothèse en question soit vraie. Classer ces hypothèses de la moins probable à la plus probable permet de déterminer les paramètres expérimentaux à utiliser pour l'énigme suivante.

LE BUT DU JEU

Les joueurs incarnent donc un groupe de survivants, confinés au sein d'une bibliothèque, et découvrant les travaux d'une scientifique disparue. Elle semblait avoir trouvé une solution à la contamination mondiale. Sur place, ils découvrent quelques affaires disséminées, un sac à dos fermé par un cadenas, mais surtout, un tableau de bord, sur lequel il manque des éléments cruciaux menant au remède.

Pour réussir leur mission, ils devront trouver tous les indices cachés dans la zone de jeu et s'aider du livre de la Fête de la science pour résoudre des énigmes. Ces dernières les feront passer par 4 grands parcours, chaque parcours correspondant à une étape de la recherche scientifique, et permettant d'obtenir des morceaux du tableau de bord à décrypter.

Une fois tous les morceaux récupérés et assemblés correctement, ils obtiendront un message final leur dévoilant comment obtenir les 4 chiffres du cadenas fermant le sac à dos. Celui-ci renferme le remède, des masques pour sortir et rejoindre les secours venus en hélicoptère, et un QR code.

Le QR code permettra d'afficher une vidéo finale, expliquant la méthode d'investigation des chercheurs.

Si les participants parviennent à résoudre toutes les énigmes et ouvrir le sac à dos avant que les 60 minutes soient écoulées, alors ils obtiendront de quoi sortir de la bibliothèque et sauver l'humanité.

POUR TOUTES QUESTIONS

- Audrey Bardon - 05 61 61 00 06 – audrey.bardon@science-animation.org
- Tania Louis - 05 61 00 59 97 - tlouis@deliresdencre.org