



ESCAPE BOX DE LA REPARATION



FICHE PÉDAGOGIQUE

Quels freins rencontrent les réparateurs ? Pourquoi entreprendre une réparation semble compliqué ? Comment avancer par étapes et observations ? C'est à vous de prendre le rôle du réparateur, et d'essayer de réparer le baffle endommagé. Lors de ce jeu, avec vos déductions, vous avancerez dans l'énigme. Vous découvrirez l'ingéniosité d'un réparateur et ses astuces pour arriver jusqu'à la réparation.

PUBLIC

Dès 12 ans

NOMBRE

Max. 20 élèves
5 par boîte

LIEU

Un local

DURÉE

1h

MATÉRIEL

- ▶ L'escape box
- ▶ Un compte à rebours
- ▶ 5 cartes indice (en option)
- ▶ Un son 'réparation réussie'
- ▶ Le baffle à réparer

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Découvrir les principaux freins qu'un réparateur rencontre et ses qualités idéales.
- ▶ Observation, déduction, analyse, autonomie (coopération pour résoudre les énigmes) et méthode pour atteindre l'objectif. Faire appel à l'esprit d'équipe.
- ▶ Intégrer l'importance d'un suivi pas à pas, composer avec les éléments qui apparaissent au fur et à mesure, utiliser les outils adéquats, ne pas négliger les détails.
- ▶ Eveiller des réparateurs insoupçonnés, à l'esprit déducteur et persévérant
- ▶ Vivre la satisfaction de réussite.

THÈMES

Méthodologie
Cognition
Collaboration
Déduction
Réparation

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

INTRODUCTION

🕒 5 min. 👤👤 **Animateur face au groupe**

- ▶ Avez-vous des objets cassés ? Avez-vous déjà tenté de les faire réparer ? Pourquoi ?
- ▶ La réparation est une démarche circulaire la plus proche de vous, ça vous tente d'essayer ?
- ▶ Présentation du rôle du réparateur bénévole dans les Repair Cafés et du déroulé de l'animation
- ▶ Condition: ne pas révéler les secrets de l'escape box (la discrétion sera garantie)

1^{ère} ÉTAPE

🕒 5 min. 👤👤 **En sous-groupes de 4/5 élèves: mise en situation**

- ▶ Le but du jeu: retrouver les freins rencontrés par le réparateur et ses qualités idéales
- ▶ Lecture des consignes aux participants, installation d'un compte à rebours de 30 min
- ▶ En option: sélectionner dans le sous-groupe, un élève rapporteur des impressions vécues

2^e ÉTAPE

🕒 30 min. 👤👤 **Jeu**

- ▶ L'animateur reste discret et observe. En cas de manque d'inspiration, une carte indice est donnée au groupe. Il y en a 5 en tout. Le jeu se termine quand la musique sort du baffle.

🕒 5 min. 👤👤 **Bonus: 5 min extra pour le jeu (si le timing le permet)**

- ▶ Pendant ce temps, le groupe gagnant se pose et réfléchit aux freins et leviers du réparateur
- ▶ Une dernière carte d'indice est autorisée pour faire avancer les autres groupes

🕒 5 min. 👤👤 **Impressions et échanges sur le jeu**

- ▶ Chaque rapporteur cite les freins rencontrés et les qualités d'un réparateur idéal.

CONCLUSION

🕒 10 min. 👤👤 **Animateur face au groupe**

- ▶ Ouverture du débat sur base des observations rapportées par les élèves et proposition de pistes de solutions face aux freins. Réflexion sur la conception d'un appareil, l'accès aux pièces de rechange et la durée de vie de l'objet acheté (détour par l'indice de réparabilité, la problématique des déchets, ...).
- ▶ Pourquoi et où réparer? Le consommateur avisé pourra tenter de prolonger la vie de son appareil à réparer en fréquentant les Repair Cafés.