



Escape Box de la Réparation

FICHE PÉDAGOGIQUE

Escape Box de la Réparation : déchiffrer les freins à la réparation!

Vous aimez travailler en musique. Mais aujourd'hui, pas de chance: votre enceinte refuse de s'allumer. Pour la réparer, vous aurez besoin d'outils dissimulés dans une mystérieuse boîte à outils : à la manière d'un jeu d'évasion, celle-ci ne s'ouvrira qu'à condition de résoudre les différentes énigmes qui la composent !

PUBLIC

Dès 10 ans

NOMBRE

< 20 personnes

LIEU

Repair Lab Ixelles
ou en classe

DURÉE

50 min

MATÉRIEL

- Une Escape Box pour 3 à 5 participant-e-s
- Instructions
- Cartes indices (facultatif)
- Baffle en panne

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

En relevant ensemble des défis logiques et techniques, les élèves découvrent leurs talents de réparation, tout en s'initiant à l'économie circulaire. Ils et elles apprennent à :

- Observer, analyser et agir ensemble : la collaboration est au cœur de l'activité !
- Apprendre les bons réflexes : suivre une méthode, manipuler des outils et rester à l'affût des détails, étape par étape.
- Identifier les défis d'une panne et découvrir le plaisir de trouver des solutions.
- Savourer la réussite : ressentir la satisfaction concrète de redonner vie à un objet.
- Comprendre le monde des objets : aborder des notions clés comme l'obsolescence, la durabilité et le droit à la réparation.

MOTS-CLÉS

Droit à la réparation
Économie circulaire
Indice de réparabilité
Méthode, pensée logique
Travail en équipe

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

INTRODUCTION

- Que faire de nos objets cassés ? Peuvent-ils encore être réparés ?
- Repair Together : pourquoi sommes-nous là et que faisons-nous ? Nos valeurs et nos missions.
- Qu'est-ce qu'un Repair Café ? Comment ça fonctionne, que peut-on apporter ?
- Pourquoi réparer, au fond ? Les avantages de la réparation

MISE EN SITUATION



Constitution de groupes de 3 à 5 élèves

- Objectif du jeu: identifier les possibles obstacles lors d'une réparation et découvrir les qualités nécessaires pour les surmonter.
- Lire les instructions ensemble.
- Optionnel : désigner dans chaque groupe un-e « reporter » chargé-e d'observer et de faire un compte-rendu à la fin.

DÉROULEMENT



Par groupes de 3 à 5 élèves

- Dans un premier temps, nous laissons les groupes expérimenter par eux-mêmes. Il s'agit avant tout de découvrir et d'essayer (par essai-erreur), comme lors d'une vraie réparation.
- L'entraide est autorisée et même encouragée, tout comme dans un réel Repair Café.
- Le rôle de l'animateur-riche : donner quelques pistes si nécessaire, tout en laissant chaque groupe éprouver le plaisir de trouver par soi-même les codes pour ouvrir l'Escape Box.
- Le jeu prend fin dès que l'enceinte fonctionne à nouveau.

DÉBRIEFING

- Partage des impressions : qu'est-ce qui a été facile ou difficile ?
- Les reporters sont invités à partager leurs observations.
- Identification des compétences et qualités nécessaires pour être un-e bon-ne réparateur-riche.

CONCLUSION

- Débat ouvert : analyse des obstacles rencontrés.
- Réflexion sur la conception écologique des objets (durée de vie, réparabilité, accès aux pièces détachées).
- Action : quelles solutions envisager pour faire durer nos objets plus longtemps ?