

## Manuel du débriefing

### Sommaire

Amorce du débriefing (5 minutes) .....	2
Première étape : La discussion (20 minutes) .....	3
Deuxième étape : Le quizz (15 minutes) .....	4
Troisième étape : La fresque (10 minutes) .....	6
Quatrième étape : Réflexions sur le handicap au travail (5 minutes) .....	9
Fin du débriefing (5 minutes) .....	11
Annexes .....	12

**Information clé : le débriefing doit être réalisé en 1 heure maximum.**

## Amorce du débriefing (5 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- Féliciter les joueurs à la fin du jeu.
- Inviter les joueurs à ranger les accessoires de leurs personnages dans les casiers.
- Marquer une transition vers le débriefing par une vidéo et un exercice de ré-ancrage.

### (Fin du jeu)

Les joueurs résolvent la dernière énigme de l'échappée game. Le maître du jeu montre aux participants la conférence de Soline Descartes sur sa tablette en la tenant face à eux. Une fois la vidéo finie, le maître du jeu applaudit le groupe et le félicite pour sa performance. Il incite les joueurs à retourner à la salle d'accueil.

Arrivés à la salle d'accueil, les joueurs sont invités à déposer les accessoires qu'ils ont portés dans les casiers correspondants. Il y a des rafraîchissements s'ils ressentent le besoin de se désaltérer.

Le maître du jeu laisse les participants discuter pendant un bref moment avant de les encourager à revenir s'asseoir pour commencer le débriefing.

### (Transitions pour amorcer le débriefing)

Le maître du jeu allume le vidéo projecteur et lance la vidéo qui marque la transition entre le jeu et le débriefing.

Une fois la vidéo terminée, le maître du jeu peut faire un commentaire sur la différence entre « sympathie » et « empathie » pour expliquer aux joueurs les intentions de l'échappée game (c'est-à-dire de ne pas chercher des solutions aux problèmes des personnes en situation de handicap mais plutôt de développer un sens de l'écoute bienveillant).

Le maître du jeu éteint le vidéoprojecteur. Il propose un exercice de ré-encrage. Comme les participants ont incarné des personnages, le maître du jeu pose une série de questions pour qu'ils puissent se séparer d'eux et se présenter sous leurs véritables identités aux autres joueurs. Le maître du jeu commence toujours par montrer l'exemple et incite les participants à prendre le relais. Tout le monde doit se présenter.

- ➔ L'exercice de ré-ancrage : « Je vais vous demander votre prénom, votre profession ou occupation principale et le moyen de transport que vous avez utilisé pour venir ici ».

(Astuce : C'est le moment où le maître du jeu peut tenter de retenir les prénoms des joueurs pour faciliter les échanges dans le débriefing).

## Première étape : La discussion (20 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- Tous les participants doivent s'exprimer sur l'expérience qu'ils viennent de vivre.
- Essayer d'amener les joueurs à avoir des interactions entre eux.
- Expliquer aux participants les intentions de l'escape game (sans trop en dévoiler).

C'est une étape clé dans le débriefing puisque c'est à cet instant que les joueurs ont la possibilité de s'exprimer sur l'expérience qu'ils viennent de vivre. En fonction des groupes, les interactions vont être différentes. Parfois, il faut que le maître du jeu relance les participants pour parvenir à un dialogue satisfaisant. Dans d'autres occasions, les joueurs sont autonomes dans les échanges et s'interrogent entre eux. Dans tous les cas, le maître du jeu doit s'assurer que tous les participants bénéficient d'un temps de parole.

Pour cela, le maître du jeu dispose d'une série de questions :

- « Qu'avez-vous pensé du jeu ? »
- « Comment vous vous êtes sentis avec vos accessoires ? »
- « Que pensez-vous des accessoires de vos camarades ? »
- « Est-ce que vous pensez qu'un joueur a eu une expérience de jeu plus difficile en raison de son accessoire ? »
- « Avez-vous eu l'impression d'avoir été isolé durant le jeu ? Ou peut-être avez-vous isolé quelqu'un, sans que cela soit volontaire ? »

Ces exemples de questions servent à guider les participants vers une compréhension : ils ont tous incarné des simulations de handicap, un durant tout le jeu et d'autres dans une salle spécifique.

(Précision : Ce sont des simulations de handicap. À aucun moment le jeu se prétend retranscrire exactement le vécu des personnes en situation de handicap ni représenter toutes les variétés qui existent des maladies et des pathologies mises en scène dans le jeu).

(Important : Le maître du jeu ne doit pas encore évoquer le fait qu'aucun handicap n'a été nommé clairement. Cet élément sera évoqué plus tard dans le débriefing. Si des joueurs s'en rendent compte, le maître du jeu est encouragé à ne pas mettre l'accent dessus).

Cette étape étant une discussion, les joueurs peuvent poser des questions au maître du jeu. Ce dernier répond avec honnêteté en expliquant les intentions ludiques, la manière dont l'escape game a été conçu et / ou mis en place en fonction des demandes des participants.

Lorsque les échanges seront moins spontanés ou au bout d'une vingtaine de minutes, le maître du jeu annonce devoir passer à la suite dans le débriefing. Il arrive que des joueurs se précipitent pour finir l'expression d'une idée.

(Astuce : Suite à l'annonce de la prochaine étape, le maître du jeu peut laisser quelques instants aux joueurs pour voir s'ils ont besoin de dire quelque chose en plus. Si oui, il doit accueillir la parole sans donner l'impression d'être contraint par le temps).

## Deuxième étape : Le quizz (15 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- S'assurer que tous les participants sont bien inscrits au Kahoot !.
- Lire toutes les informations qui apparaissent à l'écran.
- Discuter avec les participants des réponses.

### (Préparation du quizz)

Le maître du jeu allume le vidéoprojecteur. S'affiche sur le mur la page d'accueil du Kahoot !. Il précise aux participants qu'ils vont avoir besoin de leurs téléphones. Puis, il indique les deux façons pour entrer dans le quizz : soit en scannant le QR Code, soit en écrivant l'identifiant de la partie dans la barre de recherche du site internet.

Si des participants expriment des difficultés à se connecter, le maître du jeu doit intervenir pour les aider. En attendant l'arrivée de tous les joueurs dans le quizz, il peut les encourager à personnaliser leurs avatars. S'ils posent des questions sur les pseudos à écrire, le maître du jeu précise qu'ils sont libres de choisir ce qu'ils veulent.

Une fois tous les participants bien inscrits dans le quizz, le maître du jeu fait un rappel du fonctionnement du Kahoot ! : sur le vidéoprojecteur s'affiche une question, les joueurs doivent appuyer sur l'option qui est pour eux la bonne réponse. Il n'y a qu'une seule réponse attendue par question. Plus les joueurs sont rapides pour répondre aux questions, plus ils marquent de points. Il n'y a pas de compétition, mais, un classement va apparaître car les Kahoot ! sont programmés ainsi.

### (Lancement du quizz)

Le maître du jeu doit lire toutes les questions et les réponses affichées sur le vidéoprojecteur pour s'assurer que chaque candidat ait bien accès aux informations.

Les trois premières questions prennent le format de quizz classiques. Il y a des statistiques et des définitions générales du handicap. Si des candidats s'interrogent sur les informations données, le maître du jeu explique en quelques mots des notions sur le handicap. Le maître du jeu doit conserver une posture encourageante, n'importe quels soient les résultats des joueurs.

(Astuce : Le maître du jeu peut expliquer que les questions ne sont pas simples. Le but étant de pousser à la réflexion, certaines questions sont des « pièges »).

Les trois dernières questions sont des « situations ». Un texte apparaît à l'écran et les participants doivent deviner s'il s'agit d'un handicap, et si oui, lequel parmi trois propositions. Bien que les textes soient simples, les réponses sont beaucoup plus difficiles à deviner. Les joueurs peuvent exprimer de la surprise, voire de la frustration quand les résultats sont dévoilés. Le maître du jeu, conservant une posture encourageante, explique les intentions de l'équipe de création : mettre en valeur que des notions sont transversales à plusieurs handicaps ; qu'une brève description ne peut en aucun cas retranscrire la complexité d'un

handicap ; qu'il faut faire attention sur ses propres conceptions du handicap car souvent elles sont construites à partir de stéréotypes et de préjugés. Chaque situation de handicap est unique et les personnes concernées réagissent de manière différente à leurs conditions.

(Astuce : Le maître du jeu rappelle que le quizz n'est pas fait pour être simple. Que même lui, il s'est trompé quand il a voulu répondre une première fois aux questions).

Une fois le quizz fini, le maître du jeu vérifie que personne n'a plus de question. Et si ce n'est pas le cas, le groupe peut passer à l'activité suivante.

## Troisième étape : La fresque (10 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- Faire réfléchir collectivement les participants tout au long de la réalisation de la fresque.
- Leurs faire deviner les handicaps qu'ils ont incarné dans le jeu.
- Expliquer les intentions pédagogiques de l'échappée game.

### (Préparation de la fresque)

Le maître du jeu se saisit de la table poussée dans un angle et l'avance proche du cercle formé par les chaises des joueurs. Il se positionne derrière et invite les participants à le rejoindre tout autour de la table. S'ils le veulent, ils peuvent déplacer les chaises mobiles pour réaliser l'activité en étant assis.

### (Premier niveau)

Le maître du jeu dévoile la fresque ([Voir Annexe 1](#)). C'est un plan en vue aérienne des salles du jeu de l'échappée game. Il demande aux joueurs s'ils connaissent le principe des fresques pédagogiques. Dans la grande majorité des cas, les réponses sont négatives. Il explique alors : les fresques pédagogiques sont surtout utilisées dans des ateliers sur le climat. Ce sont des outils ludiques qui stimulent l'intelligence collective dans le but de résoudre des problèmes complexes.

À partir de ce postulat, le maître du jeu rappelle aux joueurs qu'ils ont tous incarné un handicap dans l'échappée game mais qu'aucun n'a été nommé. C'est tout à fait volontaire. Si les handicaps avaient été nommés en début de partie, l'expérience du jeu aurait été totalement différente. Les participants se seraient sûrement appuyés sur leurs idées stéréotypées des handicaps et ne se seraient pas concentrés sur les ressentis et émotions qui découlent du port des accessoires. Pour éviter cela, une fresque pédagogique a été conçue pour amener les joueurs à découvrir les handicaps présents dans le jeu. Il y en a 6 au total.

- ➔ Idée de script à dire aux joueurs : « Donc, pour la réalisation de cette fresque, je vous propose qu'on cherche ensemble quels handicaps vous avez incarnés durant le jeu. En sachant que l'échappée game est fondé sur deux logiques simultanées : vous avez tous expérimenté un handicap tout le long du jeu par l'assignation d'un personnage. Mais aussi, vous avez tous testé les handicaps des autres joueurs par rapport aux salles. Donc en tout, il y a 6 handicaps à retrouver. »

Le maître du jeu présente aux joueurs les « Cartes Personnages » ([Voir Annexe 2](#)) en les étalant devant eux. Le premier niveau de la fresque consiste à placer les six personnages incarnés par les participants dans les salles qui leur correspondent. En effet, le jeu a été pensé pour que chaque salle traversée par les joueurs représente un personnage du jeu. Pour habituer les participants à la fresque, ils commencent par un niveau simple : il y a très rarement des erreurs. Le maître du jeu surveille au bon déroulement des étapes et incite les participants à se questionner entre eux.

Aides du maître du jeu :

1. « Les salles ont été pensées selon le métier et les qualités des personnages. »
2. « Chacun de vous a réalisé une énigme individuelle. Elle s'est déroulée dans la salle dédiée à votre personnage. »
3. « Pensez aux couleurs des téléphones. Il y en avait un dans chaque salle et chacun d'eux a la même couleur d'un personnage. »

Voici la réponse du premier niveau (Voir Annexe 3).

(Deuxième niveau)

Le maître du jeu se saisit des « Cartes Symptômes » (Voir Annexe 4). Il procède de la même façon que lors du premier niveau de la fresque. Il étale les cartes devant les joueurs. Le maître du jeu explique aux participants que chaque personnage est associé à trois Cartes Symptômes. En communiquant entre eux, les joueurs doivent parvenir à placer toutes les cartes. Certains symptômes sont transversaux à plusieurs handicaps tandis que d'autres semblent plus faciles à placer.

- ➔ Idée de script à dire aux joueurs : « Maintenant, nous allons entrer dans le cœur du sujet de cette fresque. Pour arriver à nommer les handicaps que vous avez joué, nous allons d'abord identifier les symptômes que vous avez expérimenté. Pour chaque personnage et la salle qui lui ait dédié, trois cartes symptômes peuvent être associées (pas une de plus). Voici les cartes. Vous devez échanger entre vous pour arriver à placer le plus de symptômes possibles sur la fresque. S'il y a des cartes que vous n'arrivez pas à placer, ce n'est pas grave, garder les sur le côté et revenez-y plus tard. »

Aides du maître du jeu :

1. « Commencez par les Cartes Symptômes les plus faciles. Certains handicaps se devinent plus rapidement que d'autres. Ainsi, vous pouvez réduire la voilure de possibilités pour les autres handicaps à trouver. »
2. « Certains handicaps ont des symptômes qui peuvent être très ressemblants. Si vous avez des Cartes Symptômes très similaires, c'est qu'elles correspondent à deux handicaps différents. Pas besoin de les mettre ensemble pour un seul et unique handicap. »
3. « Pensez aux accessoires que vous avez portés : ils vous ont gênés comment ? Était-ce plutôt une gêne physique ? Psychique ? Est-ce que vous pouviez communiquer facilement avec les autres ? Est-ce que les autres se sont aperçus de votre gêne ? »

Voici la réponse du deuxième niveau (Voir Annexe 5). Lors de ce niveau, les erreurs sont plus communes car il y a beaucoup plus de cartes. Une fois que les participants ont terminé, le maître du jeu discute avec eux pour les rapprocher de la vision des concepteurs de la fresque. Il s'assure que les bonnes cartes se situent aux bons endroits afin de faciliter le niveau suivant.

(Troisième niveau)

Le maître du jeu prend et étale les « Cartes handicaps » (Voir Annexe 6). Pour ne pas faciliter la tâche aux joueurs, il indique que parmi les 12 cartes proposées, la moitié est juste, l'autre est fautive. Il rappelle que seul 6 handicaps sont présents dans le jeu. Toujours en discutant

entre eux, les joueurs doivent identifier les handicaps qu'ils pensent avoir rencontré durant l'échappée.

Aides du maître du jeu :

1. « Vous pouvez peut-être commencer par écarter les Cartes Handicaps qui sont fausses pour vous. »
2. « Pour chaque Carte Handicap juste, il y a son équivalente fautive. Les ressemblances entre deux cartes sont donc normales. C'est dans les détails des handicaps que vous trouverez les bonnes réponses. »
3. « Pensez aux accessoires que vous avez portés. Est-ce que selon vous ils représentent les handicaps que vous avez sélectionnés ? »
4. « N'oubliez pas de vous appuyer sur les cartes précédentes, notamment les Cartes Symptômes. Vous y trouverez des indices sur les handicaps du jeu et à quels personnages ils sont associés. »

Voici la réponse du troisième niveau (Voir Annexe 7). Rapidement, les participants arrivent à écarter les cartes fautes de celles qui sont justes. Généralement, c'est l'attribution des handicaps aux personnages et aux salles qui est sujette à des erreurs. Lorsque les joueurs estiment avoir terminé, le maître du jeu change les positions des Cartes Handicaps si cela est nécessaire. Il rappelle aux participants que les handicaps du jeu ont été pensés pour des personnages. Ce sont des simulations et en aucun cas des représentations véridiques de maladies ou de pathologie. Une fois la fresque terminée, le maître du jeu peut interroger les joueurs pour savoir s'ils trouvent de la cohérence dans cette fresque et dans la conception de l'échappée.

(Astuce : Ce moment de la fresque peut engendrer de la frustration de la part des joueurs. Il est conseillé au maître du jeu de préparer des arguments en amont pour expliquer aux participants que cet échappée reste un jeu et qu'il est difficile de représenter de manière satisfaisante des handicaps. Surtout en considérant que les vécus et les ressentis sont propres à chacun. Ce jeu est conçu avant tout pour amorcer une réflexion autour du handicap grâce à une « incarnation »).

## Quatrième étape : Réflexions sur le handicap au travail (5 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- Faire réfléchir collectivement les participants au handicap dans un contexte de travail.
- Penser à des aménagements et des aides qui pourraient améliorer les conditions de travail des personnes en situation de handicap.
- Analyser comment les conditions de travail pourraient être meilleures pour tous.

### (Retour aux places assises)

La fresque terminée, le maître du jeu invite les joueurs à se réassoier à leurs places ou à les remettre en demi-cercle. Il allume le vidéoprojecteur et propose aux joueurs une toute dernière activité. Sont projetées sur le mur les « situations » du quizz. Chacune d'elle est associée à un handicap qui est indiqué avec le texte. Le maître du jeu demande alors aux participants d'imaginer des moyens qui pourraient être mis en place pour améliorer les conditions de travail et d'intégration des personnes en situation de handicap dans un cadre professionnel (ou étudiant si le jeu est appliqué à la population étudiante).

Le maître du jeu veille à ce que tous les participants prennent la parole. Le but étant que ce soit une conversation, il ne doit pas hésiter à lui-même développer des idées et à relancer les joueurs.

### Ce que le maître du jeu peut expliquer aux participants :

- Aides générales à apporter aux personnes en situation de handicap :
  - S'assurer que la personne ne soit pas gênée par son handicap à son lieu de travail.
  - Adapter son poste selon ses besoins / fonctionnements de travail.
  - L'impliquer dans l'aménagement de son poste de travail.
  - S'assurer que l'environnement (matériel et social) s'adapte à la personne en situation de handicap.
  - Ne pas se montrer intrusif dans la situation de handicap (la personne n'est pas obligée d'en parler).
  - Prendre en considération que la personne peut être absente pour des raisons médicales. Son emploi du temps peut donc être très chargé. Si la personne s'absente, ce n'est pas forcément parce qu'elle est moins investie dans son travail, mais parce qu'elle a des difficultés à gérer.
  - La personne en situation de handicap peut être sujette à de la fatigue, de la charge mentale, des douleurs. Tout ceci peut impacter les performances au travail et la sociabilité.
  - Les situations de handicap sont fluctuantes. Dans une même journée, les capacités de la personne ne sont pas les mêmes. C'est important de prendre en compte la notion du temps dans les situations de handicap.
  - Considérer que les traitements impactent eux aussi la qualité de vie (fonctionnement corporel, capacités de concentration, etc).

- Une personne en situation de handicap, même si elle bénéficie de médicaments et / ou d'appareils, n'a pas les mêmes capacités qu'une personne sans handicap. Il n'y a pas « d'annulation » du handicap.  
Exemple : Une personne malentendante appareillée n'entendra pas comme une personne non-malentendante.
  
- Situation. Aides non-exhaustives pour une personne malentendante :
  - La Langue des signes.
  - Lecture sur les lèvres.
  - Appareillage.
  - Etc.
  
- Situation. Aides non-exhaustives pour une personne malvoyante :
  - Disposer les affaires d'une pièce dans une même logique / un même ordre en raison de la mémoire spatiale mobilisée par les personnes malvoyantes.
  - « Malvoyant » ne signifie ne pas « rien voir ». Il existe de nombreuses formes de malvoyance (tâches permanentes dans le champ de vision, non reconnaissance des couleurs, sensibilité aigüe à la lumière, voit comme à travers un tube, ...).
  - Le travailleur sera plus à l'aise dans un environnement peu bruyant.
  - Les documents écrits en braille pour accéder à la lecture.
  - Etc.
  
- Situation. Aides non-exhaustives pour une personne atteinte de fibromyalgie :
  - Laisser la personne la possibilité de se déplacer ou de faire des mouvements réguliers à son poste de travail.
  - Prendre en compte les douleurs chroniques diffuses et la fatigue persistante dues à la fibromyalgie.
  - Aménagements de postes nécessaires pour que la personne s'épuise moins à son travail.

Dans tous les cas, il est essentiel d'écouter la personne et d'agir en conséquent.

## Fin du débriefing (5 minutes)

### Objectifs du maître du jeu

- Recueillir brièvement les ressentis des joueurs sur l'expérience globale de l'escape game.
- Les féliciter et les remercier de s'être présentés pour le jeu.

Pour clôturer le débriefing, le maître du jeu demande à chaque participant une note sur dix de l'expérience globale vécue à travers cet escape game. Ceci dans le but d'évaluer l'appréciation des joueurs et d'éventuellement trouver des points d'amélioration pour le jeu. Le maître du jeu peut consigner les idées des joueurs et les remettre aux concepteurs de l'escape game ultérieurement.

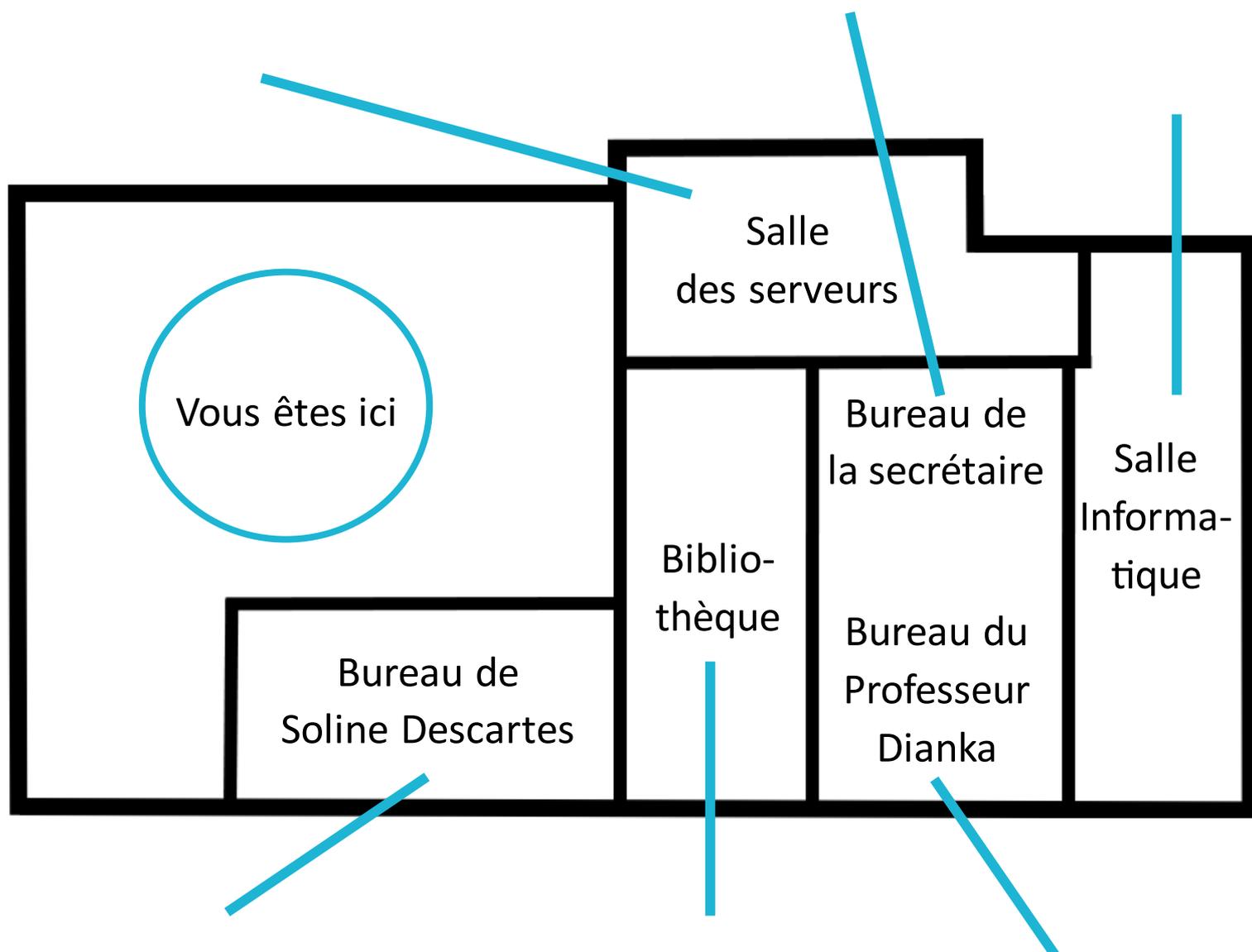
Le maître du jeu indique la fin du débriefing et remercie les participants d'être venus. Il se tient à disposition des joueurs qui ressentent le besoin d'aborder quelques sujets supplémentaires avec lui.

Une fois tous les participants partis, le maître du jeu prépare la prochaine session de l'escape game.

## Annexes

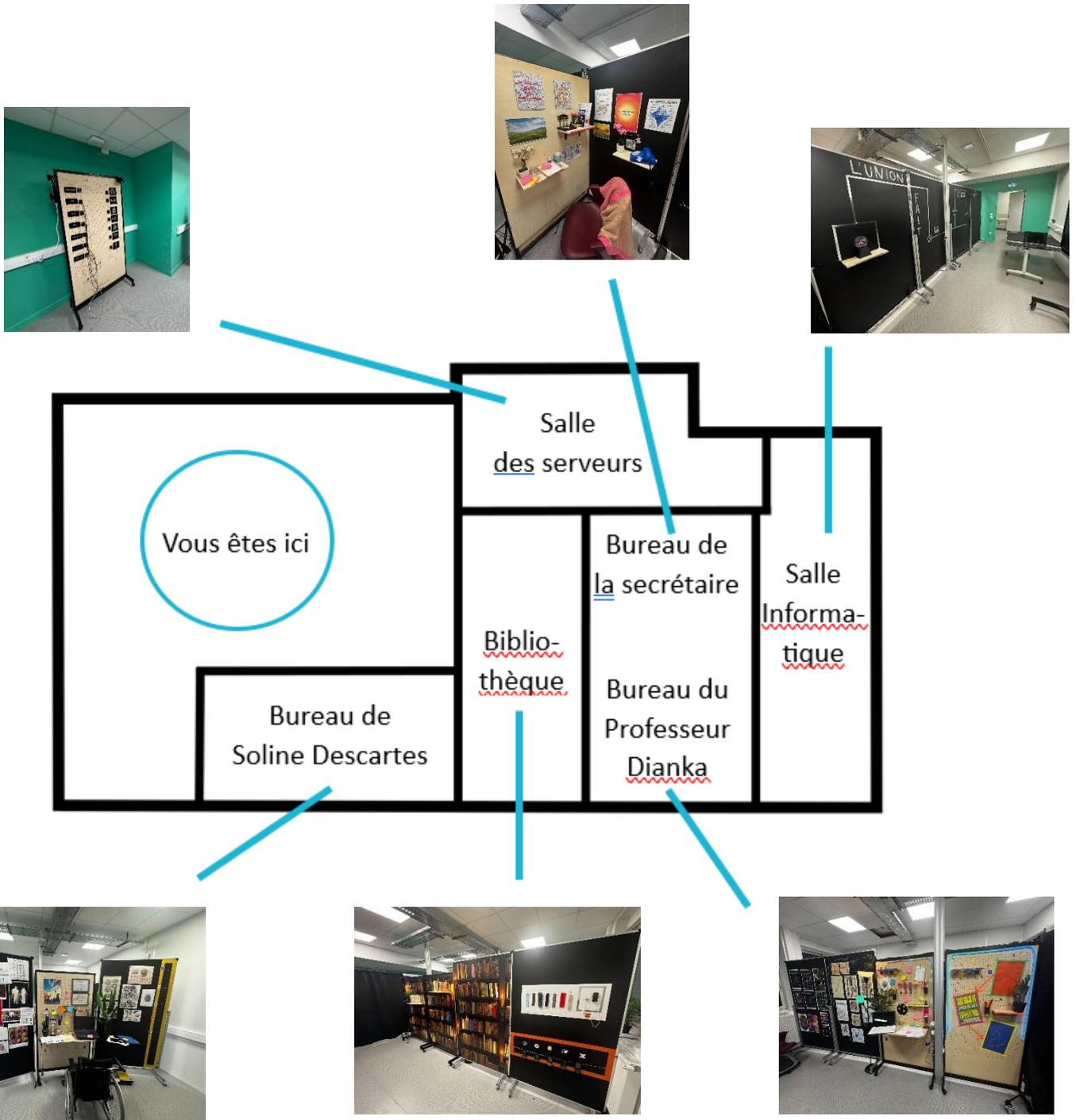
### ➤ Annexe 1 – Plan de la fresque

(Sans photos).



➤ Annexe 1 – Plan de la fresque (avec photos)

(Version à privilégier pour apporter une aide visuelle aux participants).



➤ Annexe 2 – Cartes Personnages



**AMINATA  
DIALLO**



**ALMA  
AHMED**



**CARLOS  
LOPEZ**



**FRANCESCO  
PIROLI**

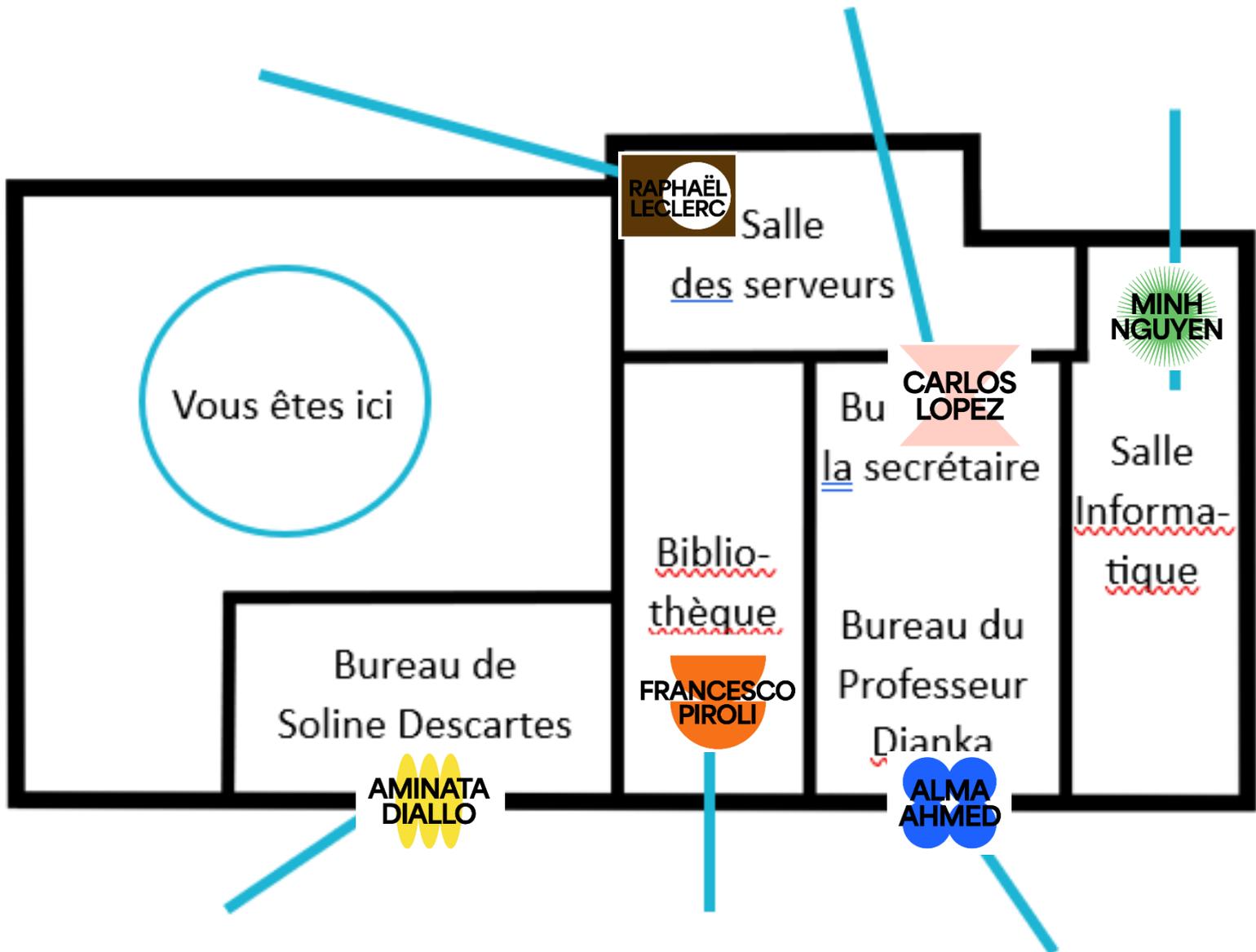


**RAPHAËL  
LECLERC**



**MINH  
NGUYEN**

➤ Annexe 3 – Réponse du premier niveau de la fresque



➤ **Annexe 4 – Cartes Symptômes**

Pour chaque handicap du jeu, il y a 3 cartes symptômes.

(La liste qui suit respecte l'ordre chronologique des handicaps présents dans le jeu).

> **Malentendant (Bureau de Soline Descartes / Aminata Diallo) =**

Difficultés à entendre  
certains bruits

Besoin de voir les visages et  
la gestuelle d'autrui pour  
suivre la conversation

Hypersensibilité à certains bruits

> **Malvoyant (Bibliothèque / Francesco Piroli) =**

Difficultés dans les  
déplacements extérieurs

Difficultés pour voir de près  
ou de loin

Distorsion des couleurs, vision floue, impact  
de la luminosité sur les perceptions

> **Troubles autistiques (Salle des serveurs / Raphaël Leclerc) =**

Déficits persistants dans  
la communication et les  
interactions sociales

Hypersensibilité ou  
hyposensibilité à certains bruits,  
lumières, odeurs, ...

Rigidité dans le  
fonctionnement  
psychologique

> Trouble anxieux (Bureau de la secrétaire / Carlos Lopez) =

Fatigabilité due à une  
hypervigilance de  
l'environnement

Difficultés à effectuer des  
tâches en raison d'un  
sentiment d'oppression

Stress lié aux interactions sociales

> TDAH (Trouble du Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité) (Bureau du Professeur  
Dianka / Alma Ahmed) =

Hyperactivité motrice  
ou verbale

Difficultés à maintenir  
l'attention pendant les  
longues tâches

Organisation du quotidien difficile,  
oublis fréquents

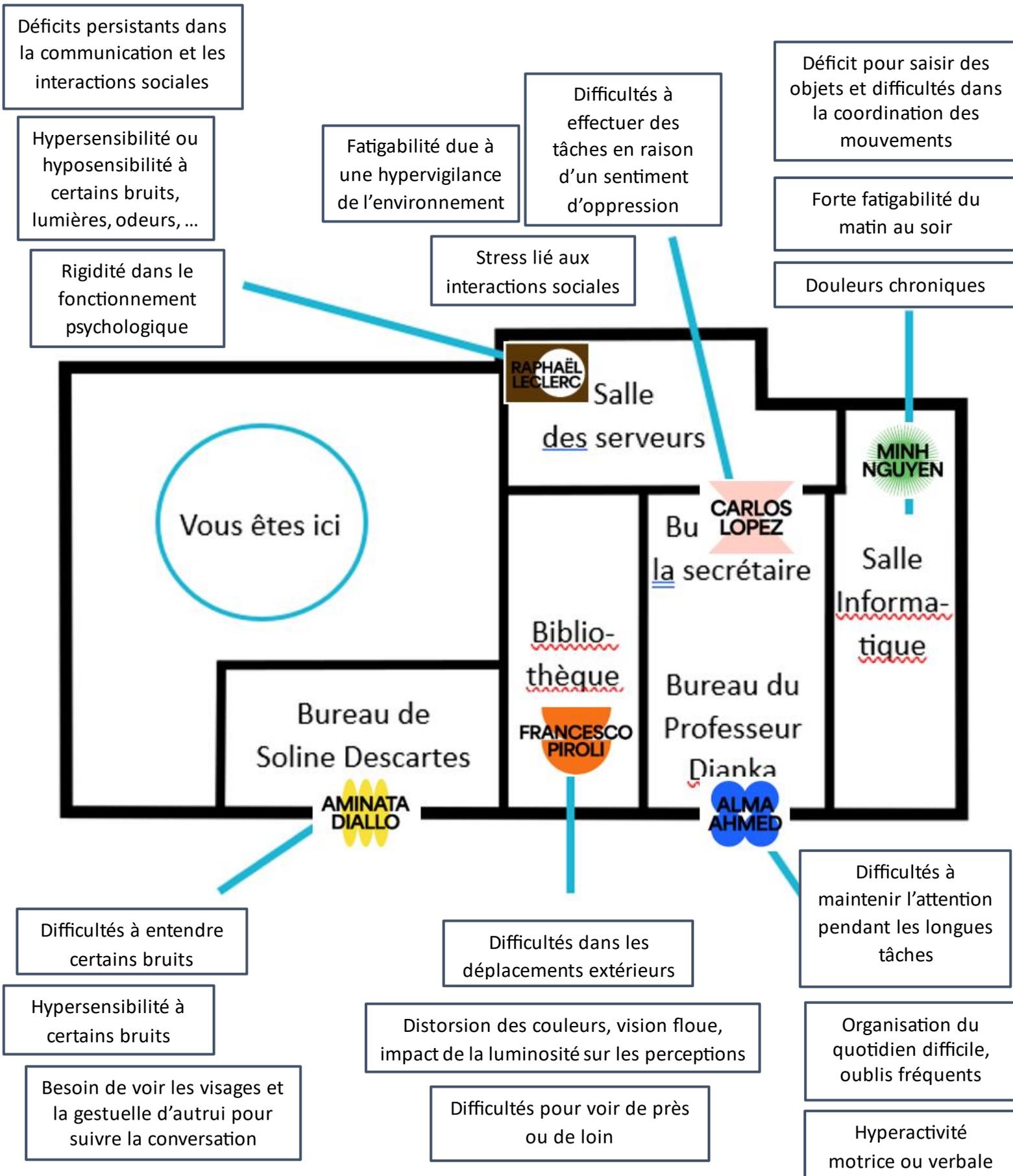
> Fibromyalgie (Salle informatique / Minh Nguyen) =

Difficultés pour saisir des objets  
et dans la coordination des  
mouvements

Douleurs chroniques

Forte fatigabilité du matin au soir

➤ Annexe 5 – Réponse du deuxième niveau de la fresque



➤ **Annexe 6 – Cartes Handicaps**

Les joueurs vont devoir trouver les 6 handicaps présents dans le jeu. Ils ont à disposition 12 cartes Handicaps : la moitié des cartes sont justes et les autres sont fausses.

> **Handicaps présent dans le jeu (bonnes réponses) =**

**Malvoyant**

**Trouble du Spectre de l'Autisme**

**Trouble anxieux**

**Fibromyalgie**

**Malentendant**

**TDAH**

(Trouble du Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité)

> **Handicaps absents du jeu (mauvaises réponses) =**

**Epilepsie**

**Dépression**

**Trouble de l'addiction**

**Bipolarité**

**Aveugle**

**Maladie des os de verre**

(Ostéogenèse imparfaite)

➤ Annexe 7 – Réponse du troisième niveau de la fresque

