

Escape Game sur la prévention des risques professionnels des métiers du bâtiment

Au sein du lycée professionnel Auguste Perret à ÉVRY-COURCOURONNES, les élèves de première MA (Menuisier agenceur), de première BEE (Étude du bâtiment option étude et économie) et de terminale MSEC (Maintenance des systèmes énergétiques et climatiques) ont participé à la construction d'un Escape Game sur la prévention des risques professionnels des métiers du bâtiment.

Monsieur LAMENOISE, chef d'établissement du lycée, a sollicité le centre de ressources en ES&ST de l'académie de Versailles en vue d'un accompagnement de l'équipe pédagogique à la réalisation de ce projet innovant.

A l'initiative de madame CHANTOUT, enseignante de PSE, ce projet mobilise une équipe pédagogique pluridisciplinaire composée d'enseignants :

- Maths-sciences : M. PEZARD & Mme BARRAL
- EPS : Mme MORET et Mme LOEWENHAUPT
- Documentaliste : Mme CHEENNE
- Énergétique : M. TROCHERIE

L'accompagnement proposé par le centre de ressources ES&ST s'est décliné en deux phases :

- Participation à un Escape Game sur les risques professionnels du bâtiment via un organisme extérieur.
- Réinvestissement par la conception avec les élèves d'un Escape Game pédagogique sur la prévention des risques professionnels du bâtiment.

La concrétisation finale de ce projet s'est déroulée le 17 février 2022.

L'Escape Game construit par les élèves se présente sous la forme de quatre énigmes à résoudre, chaque énigme faisant référence à un risque professionnel des métiers du bâtiment.

Les énigmes de l'escape Game :

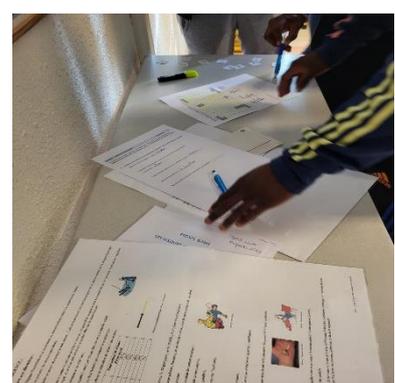
Par équipe de quatre, les élèves disposent de 18 minutes pour résoudre chaque énigme.

🚩 **Énigme 1 : Le risque électrique**

Objectif : « Connaitre les principaux dispositifs de protection présents dans une installation électrique et leur rôle. »

Dans cette énigme, un ouvrier victime d'une électrisation a été pris en charge par un collègue témoin de la scène puis emmené par le Samu.

Charge ensuite aux élèves de dénicher des pistes quant à l'origine de l'accident, grâce à différents indices disposés dans la pièce : QR code sur les marches d'un escabeau, visionnage d'une vidéo à l'aide d'une tablette, grille de mots mêlés, fiches techniques afin de résoudre l'énigme.



🚦 **Énigme 2 : Le risque lié au travail en hauteur**

Objectif : « Identifier et analyser les risques du travail en hauteur. »

Dans cette situation, sur un chantier, un homme est allongé au sol. Les élèves ne disposent que pour seuls indices d'un défibrillateur, du schéma de l'échafaudage, une malle ainsi qu'une glacière fermée à clé...



🚦 **Énigme 3 : Le risque lié à l'ambiance sonore**

Objectif : « Connaître le seuil de dangerosité de douleur pour l'oreille humaine et les protections adaptées à l'environnement sonore de travail. »

Pour cette énigme, un homme est allongé s'est sectionné le doigt, il porte un casque et des écouteurs sans-fil à l'intérieur.

Autour des élèves se trouvent : un répertoire, une boîte de casque anti-bruit, une tablette ainsi qu'une malle fermée à clé par un cadenas.



🚦 **Énigme 4 : Le risque mécanique**

Objectif : « Prévenir les risques de brûlure, de coupure... »

Dans cette pièce, une explosion s'est produite suite à un défaut de fermeture des bonbonnes des gaz.

Les élèves sont invités à dénicher les indices se cachant dans la pièce : indication sur un chalumeau, clé caché dans un seau, armoire fermée à clé...



La résolution de l'Escape Game :

Chaque énigme permet d'obtenir des lettres afin de passer à l'énigme suivante. À l'issue de l'ensemble des énigmes les différentes lettres récupérées permettent de reconstituer le mot mystère.

Les modalités de mise en œuvre :

Chaque énigme se déroule dans une salle distincte, chaque salle communique avec celle de l'énigme suivante. Cela permet ainsi à chaque équipe d'élèves ne pas se croiser tout au long de l'Escape Game.

Chaque enseignant est référent d'une salle avec pour mission de gérer l'accueil de chaque groupe et la remise en ordre avant l'accueil du groupe suivant.

Les classes se sont ainsi succédées tout au long de la journée. Chacune a proposé quatre équipes, au total, ce sont 12 équipes qui ont participé à l'Escape Game.

L'équipe enseignante très investie tout au long du projet n'a pas manqué de motiver tous les élèves qui se sont largement impliqués afin de résoudre les énigmes et de trouver le mot mystère.