

Quand les adolescents se rapprochent du patrimoine local



Quand les adolescents se rapprochent du patrimoine local

Indices, codes, énigmes... Quatre équipes parcourent le cloître et l'église. On fouille la cuisine et la salle capitulaire ! Que se passe-t-il à l'abbaye de Flaran ?

C'est le test grandeur nature d'un escape game, ce vendredi 31 juillet au matin, avec trente volontaires. Le service de médiation de l'abbaye a tout installé, on vérifie les derniers détails ; à 10 h, le chronomètre est lancé !

Tout au long de l'année, une classe de 2de du Lycée Bossuet de Condom a travaillé à la conception de ce jeu d'évasion avec leurs enseignantes d'HG et EMC (Mmes Arilla et Agostini), en partenariat avec le service de médiation culturelle de l'abbaye et son enseignante chargée de mission (DAAC/rectorat Académie de Toulouse). Créer un nouvel outil de visite par et pour les adolescents, s'approprier et réinvestir l'histoire du lieu, aborder aussi les techniques médiévales et les activités de la Conservation départementale, en lien avec les programmes et les compétences ; un défi !

Pour le service de médiation (Anne Manceau, Juliette Monange), c'est l'occasion d'élaborer un nouvel outil pour le public, d'intégrer du numérique au moyen de tablettes, grâce à l'appui du service informatique de la collectivité départementale, mais aussi d'inventer, avec les guides une nouvelle visite de l'abbaye à travers les détails insolites.

Le confinement a empêché le déroulement du test avec la classe en avril, mais pour être prêt pour la NEDM (Nuit européenne des musées - 14 novembre) il fallait se préparer.



C'est chose faite, puisque quatre belles équipes mêlant ados, enfants et adultes se sont prises au jeu dans un esprit de coopération. Parmi les participants - dont le personnel de l'abbaye, il y avait deux élèves concepteurs du jeu (Justine et Gabriel), et le groupe des Été jeunes de Valence avec leur animatrice (ce jour clôturant leur session).

Bravo à tous les participants pour leur bon esprit, le personnel de l'abbaye pour son aide, les élèves de 2de pour leur travail et le retour d'expérience de tous, indispensable avant de finaliser la scénarisation avec « La Fabrique toi-même » grâce à une dotation APAC de CANOPE 32.

Une belle occasion de faire vivre et partager le patrimoine par la mise en œuvre de projets EAC. (Éducation artistique et culturelle)

(Vous retrouverez ce jeu et la visite associée dans le programme 2020-2021 CDPM32/Flaran pour les scolaires)

<http://www.patrimoine-musees-gers.fr/>

<https://bossuet.mon-ent-occitanie.fr/espace-pedagogique/histoire-geographie/creation-d-un-escape-game-medieval-62791.htm?>

[URL_BLOG_FILTRE=%3FDATE%3DTOUS%26ORDRE%3DORDRE_DATE_MODIFICATION%26FROM%3D5%234881](https://bossuet.mon-ent-occitanie.fr/espace-pedagogique/histoire-geographie/creation-d-un-escape-game-medieval-62791.htm?URL_BLOG_FILTRE=%3FDATE%3DTOUS%26ORDRE%3DORDRE_DATE_MODIFICATION%26FROM%3D5%234881)

<https://www.lafabriquetoiememe.fr/>

M.A.



indices.jpg



abbaye.jpg



groupe fille.jpg



Photos DR