Fiche d'information pour les enseignant·es

Déroulement de l'escape game "CLEVER"

Juillet 2025

L'escape game CLEVER permet d'aborder le thème de l'alimentation saine et durable avec le public, notamment les jeunes, en se focalisant sur des actions concrètes à mettre en place au quotidien. Les participant·es résolvent, tout au long de leur parcours, différentes énigmes qui leur permettent d'apprendre par eux-mêmes et de questionner leurs habitudes de consommation, tout en s'amusant.

L'escape game pédagogique

Storytelling

« Dans un contexte où la consommation excessive et ses impacts sur la santé et l'environnement sont au cœur des préoccupations, une équipe d'expert·es a mis au point une méthode secrète et imparable : la méthode CLEVER, conçue pour aider à déjouer les pièges du marketing. Cependant, juste avant sa présentation au monde, des patrons véreux ont infiltré les bureaux et volé le document top secret, qu'ils ont déchiré en morceaux dans le but de l'effacer à jamais.

Votre mission : en tant qu'agent·es CLEVER, vous devez retrouver les fragments du document disparu et récupérer les codes nécessaires à l'ouverture du coffre contenant le matériel destiné à diffuser cette précieuse méthode à travers le monde. Le temps presse : vous avez une heure ! »

Objectif

Se familiariser avec les 5 Conseils CLEVER pour une alimentation saine et durable en les expérimentant au fil des énigmes :

1. Évite de gaspiller.
2. Apprivoise les légumineuses.
3. Achète de saison, régional et diversifié.
4. Opte pour des labels de durabilité.
5. Guette l'étiquette.

CLEVER dans les écoles

Les élèves ont l'occasion de résoudre les énigmes par eux-mêmes et de découvrir de nombreuses informations sur l'alimentation. L'objectif principal est de les accompagner vers l'action, en leur offrant un espace de questionnement et de réflexion collective sur ce que signifie **se nourrir tout en prenant soin de sa santé et de l'environnement**. Ainsi, l'escape game CLEVER constitue un excellent complément aux cours dispensés dans les cursus scolaires, que ce soit en introduction ou en prolongement d'une thématique.

Liens au PER :

- FG 36 : Prendre une part active à la préservation d'un environnement viable (réduction du gaspillage, choix de produits durables).
- FG 37 : Analyser les conséquences du système économique mondialisé sur l'environnement et la société.
- MSN 38 : Analyser l'organisation du vivant et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie (manger équilibré et durable).
- SHS 31 : Analyser les relations entre les hommes, les sociétés et leur environnement à travers la consommation et les choix alimentaires.

Cette activité peut être menée dans un établissement scolaire pour un ou plusieurs jours pour que plusieurs classes puissent en bénéficier.

Groupe cible

Cette activité est principalement conçue pour les établissements du secondaire : collèges, gymnases, lycées et écoles professionnelles.

Déroulement d'une visite de classe

Un·e encadrant·e, formé·e aux contenus et à la pédagogie, accompagne les classes tout au long de l'activité. La classe est divisée en plusieurs groupes, selon le nombre d'élèves, et tous doivent réussir leurs missions pour pouvoir ouvrir le coffre et reconstituer le document.

DÉROULEMENT	
Etape	**Durée 90'**
En plénum : • Consignes et storytelling • Exercice pour éveiller le questionnement	15'
Escape game en petit grouppe avec différentes stations : • Supermarché • Marché • Ferme • École de la réflexion • Bureau de marketing • Usine • Camion pour la distribution • Restaurant	60'
En plénum : • Clôture et résumé du jeu d'évasion • Discussion sur son propre potentiel d'action à partir des cinq conseils CLEVER • Questionnaire d'évaluation de l'activité	15'

Informations générales

Une visite de classe dure environ 1h30 et s'adresse à des groupes jusqu'à 25 personnes.

Inscriptions et informations pour la Romandie:

https://www.biovision.ch/fr/education/savoir-et-education/

Anaïs Robatel
Responsable junior Programme Sensibilisation
+41 44 512 58 34
anais.robtel@biovision.ch

Fondation Biovision
Heinrichstrasse 147
8005 Zürich
www.biovision.ch

Elaboration de l'animation

Concept de l'animation : Fondation Biovision, Zurich
Système d'évaluation : INFRAS, Zurich
Conception graphique : Noé Féret, Genève et Fondation Biovision, Genève