



LE VOYAGE D'EMMA

Itinéraire d'une mobilité réussie

Dossier pédagogique

Présentation générale



Un outil pour accompagner les jeunes dans la préparation de leur mobilité internationale

Le Voyage d'Emma est né de la collaboration entre Christine Barrat-Sentagne, spécialiste et experte des questions de mobilité internationale, à laquelle s'associe MK Team, expert en création de serious game, pour le développement de la partie ludique.

Cet outil est un **escape game sur table** où les participants vont suivre le parcours d'Emma, étudiante, qui s'interroge sur son départ en mobilité internationale.

Quelles sont les démarches ? Quels sont les aspects logistique à prendre en compte ? Ce départ va-t-il être contraignant pour ma famille et / ou ma stabilité en tant qu'étudiant-e?

Cet outil ludique est la solution pour mieux comprendre les enjeux d'un cursus international et les besoins sous-tendus par le projet.

Composition de L'outil

L'outil Le voyage d'Emma se compose d'un matériel pédagogique et ludique de haute qualité, conçu pour favoriser la manipulation et l'immersion

- Câbles de connexion : À l'intérieur de l'outil, des câbles sont fournis pour permettre aux participants de réaliser des branchements et de résoudre les énigmes techniques liées à l'organisation du voyage.
- Le Tote Bag : Chaque kit est contenu dans un tote bag, permettant un transport facile de l'outil et une mise en place rapide sur les différents lieux d'intervention.
- Coffret et cadenas : L'outil inclut un coffret avec cadenas fournis, essentiels pour la mécanique d'escape game. Les participants doivent débloquent les étapes successives pour faire avancer le projet d'Emma.
- Cartes de jeux : Un jeu de cartes de jeux thématiques accompagne l'expérience, servant de support narratif pour guider les étudiants dans leur mobilité internationale.

Le voyage d'Emma : objectifs

Bien préparer son départ à l'étranger lorsque l'on est étudiant·e

Un départ en cursus international peut-être une grande source de préoccupation pour les étudiant·e-s. Le voyage d'Emma aborde des thèmes comme la logistique de départ, les financements et les programmes possibles pour partir.

Lever les freins à la mobilité internationale

Les programmes d'échanges à l'international font souvent l'objet d'a priori : coût pour la famille, hébergement, vie quotidienne difficile, "jonglage" entre vie étudiante et contraintes professionnelles liées au financement de ses études. Cet outil apporte des éclairages pour envisager son cursus de manière plus sereine.

Accompagner les étudiant·es pour les rassurer

La réussite d'un programme d'échange est liée à beaucoup de facteurs : coût de la vie, contraintes logistiques, législation du pays d'accueil, contraintes liées à la santé physique et/ou mentale, etc. Le voyage d'Emma permet aux jeunes de prendre la parole facilement, de mieux comprendre ce qu'implique un programme d'échange, et surtout de se sentir accompagnés et en sécurité.



Présentation de l'escape game



Durée du jeu : 50 minutes (+15 min de débriefing)

Nombre de participants : 5 joueurs max / kit
(jusqu'à 30 personnes en simultané)

Synopsis :

Emma , 22 ans, est étudiante à l'université.

Pour parfaire son cursus, elle a pris la décision de se former dans un pays étranger.

Mais plusieurs questions se bousculent alors dans sa tête :
Où aller ? Comment faire pour être sûre de ne rien oublier ?
Et si je devais prendre un emploi une fois là-bas ?

Le stress la gagne, et elle va faire appel à vous pour l'aider à organiser son départ dans les meilleures conditions possibles.

Mise en place de l'outil



A prévoir au préalable :

- Un espace dédié
- Une table pour chaque équipe (en fonction du nombre de participants attendus lors de l'animation)

Encadrement :

- Un animateur formé est dédié à l'animation
- Son rôle est d'accompagner les joueurs dans l'expérience pour que toutes les équipes puissent arriver au bout du scénario
- Un débriefing est prévu post-expérience pour aborder certaines notions et prendre un temps d'échange privilégié avec les participants.

Le nombre de participants par session :

- Il est préconisé des équipes de 3-4 joueurs (5 maximum)
- Le jeu est pensé afin que chacun dans l'équipe puisse manipuler, échanger et expérimenter avec les autres participants.
- Au delà, il y a un risque de "décrochage" de la part de certains participants, créant un vide dans les interactions lors du débriefing (les messages sont transmis de manière moins efficace)

5 modules : 5 thèmes

L'outil Le voyage d'Emma se compose de 5 modules thématiques, permettant d'aborder des messages concrets à chaque étape de l'expérience :

Introduction : logistique

Fiches thématiques abordant les différents aspects logistiques auxquels il faut penser lors de son projet d'échange international (papiers, transports, santé, assurance, téléphonie, banque, législation, etc.)

Module A : choisir sa destination

- Dans ce module, on aborde les différentes destinations possibles à travers le monde (liste non-exhaustive) en relevant les atouts culturels de ces parties du monde et leurs particularités.

Module B : faire des recherches

- Interaction avec des couvertures de magazines étudiants fictifs pour sensibiliser les participants au besoin d'informations, et en axant sur les articles et documentations spécialisées.

Module C : calculer son budget

- Enigme de calcul : ici est abordée la question du financement et des aides proposées (bourses d'études, financements par les collectivités, service civique, etc.)

Module D : le grand départ

- Enigme de manipulation autour d'une machine d'escape game sur mesure, pour aborder la question des relations à l'étranger et du soutien que l'on peut trouver de la part des étudiants qui ont déjà vécu l'expérience.

A l'initiative de la création de l'outil



Christine Barrat-Sentagne

Directrice de Travel Zen by
Kinousassur

“L'humain est au coeur de mes préoccupations. Il est important de pouvoir accompagner chacun en fonction de ses besoins, de ses attentes et cela dans le domaine de l'assurance tout comme dans celui de l'orientation scolaire. La pédagogie est au coeur de ce dispositif. ”

travel-zen.com



MK Team Building

Créateurs d'expériences ludiques

“MK Team, c'est avant tout mettre en valeur les messages et enjeux de chaque projet de façon ludique et innovante. Avec le voyage d'Emma, le participant est acteur de l'expérience et accède facilement aux informations concernant la mobilité internationale”

mk-teambuilding.com