

Escape game numérique « Des supers-moustiques contre la dengue »



**Institut de Recherche pour le Développement Réunion
UMR MIVEGEC - Projet TIS**

Parc Technologique Universitaire 2 rue Joseph Wetzell
97495 Sainte-Clotilde Cedex - La Réunion

Contact : **Coline Vermandé**, chargée de communication TIS

+262 6 93 84 08 34

coline.vermande@ird.fr

<https://tis.re>

Territoire de l'action : île de La Réunion

Type d'action : escape game numérique

Public concerné : enfants de 7 à 15 ans (possibilité d'une version adulte)

Nombre de personnes ciblées/touchées : indéfini

Durée : 30 à 45 minutes

Modalités : accessible via navigateur internet (chrome, mozilla, ...)

Thématiques abordées

Biologie du moustique, lutte anti-vectorielle, lutte contre les maladies vectorielles.

Infos pratiques

- Connexion internet
- Navigateur web (compatible chrome, mozilla, explorer, opera)
- Sortie son
- Vidéoprojecteur si réalisation en groupe

Objectif général de l'action

L'escape game numérique a vocation à faire découvrir au grand public la biologie et l'écologie du moustique tigre *Aedes albopictus*, les enjeux des maladies vectorielles et la lutte contre ce moustique vecteur. Il permet notamment de mettre en lumière la Technique de l'Insecte Stérile ou TIS, outil complémentaire de lutte anti-vectorielle et projet porté par l'IRD Réunion depuis 2009 (financé par l'Etat, l'Europe et la Région Réunion à travers les fonds FEDER).

Brève description de l'action de sensibilisation

Dans cette expérience virtuelle, le joueur est invité à plonger dans l'univers de la lutte anti-vectorielle pour devenir un expert en entomologie en découvrant tous les secrets de ce petit moustique noir et blanc qui nous empoisonne la vie : le moustique tigre ou *Aedes albopictus*. Le joueur incarne un chercheur en herbe, s'immerçant au cœur d'un projet scientifique majeur, éthique, respectueux de l'environnement et sans danger pour l'Homme : la Technique de l'Insecte Stérile ! Il y découvre toutes les étapes de cette innovation biologique qui permettra à terme de diminuer naturellement la population de moustiques tigres et le risque de maladies vectorielles.

Au cours du jeu, le participant découvre :

- Quelques généralités sur les maladies vectorielles au travers d'un quiz
- La lutte anti-vectorielle avec une chasse interactive aux gîtes larvaires
- La biologie et l'écologie du moustique grâce à des puzzles sur son cycle et conditions de reproduction
- La technique de l'Insecte Stérile via un enchaînement de petits jeux sur les méthodes de stérilisation et de différenciation des moustiques mâles et femelles
- Quiz et distribution de flyers et d'une « check-list anti moustique tigre »

Quelle communication auprès des publics concernés

L'escape game numérique a été lancé au cours de la fête de la science 2020 à la Réunion. Il a été partagé par mailing auprès de l'ensemble des écoles élémentaires et collèges de la région Réunion. Sur inscription, chaque enseignant a reçu un code d'accès valable le temps de la fête de la science pour réaliser le jeu en classe avec ses élèves.

L'escape game a été valorisé et diffusé auprès des partenaires du projet TIS en dehors de la période de la fête de la science. Il est disponible sur demande.

Ce qui fonctionne dans cette action

Accessibilité : L'outil est 100% dématérialisé et peut être utilisé en classe, en petits groupe ou seul chez-soi. Il est tout de même recommandé de réaliser le jeu en groupe pour amener une discussion et une réflexion sur l'enjeu des maladies vectorielles et l'intérêt de la lutte contre les moustiques.

Aspect ludo-éducatif : L'escape game reste un jeu constitué d'un ensemble d'activités ludiques. Il apporte l'information par des jeux divers et variés pour maintenir l'attention du public qu'il soit jeune ou adulte.

Diffusion : L'outil peut être diffusé aux participants par simple envoi d'un lien internet et d'un mot de passe. NB : le cadre juridique de diffusion (inscription, gratuité, ...) est encore en discussion en interne à l'IRD.

Adaptabilité au public : Tel qu'il est décliné actuellement, l'escape game est adapté à un public allant de 7 à 15 ans. Il est cependant observé qu'il est largement apprécié par le public adulte et peut facilement être adapté (type de langage et difficulté des jeux) aux plus âgés.

Ce qui manque dans cette action

Utilisation : l'outil est hébergé sur la plateforme genial.ly qui lui attribue un lien unique et un mot de passe unique. Il est impossible de contrôler l'utilisation dans le temps à moins de changer le mot de passe.

Interactivité participant / scientifique : Dans la mesure où le participant réalise seul (ou en groupe) le jeu, il n'existe pas à l'heure actuelle d'interaction entre les professionnels de la Lutte Anti-Vectorielle (concepteurs du jeu) et le public. Le joueur ne peut pas poser ses questions aux scientifiques et les scientifiques ne peuvent pas savoir si les thèmes ont été bien compris ou avoir un retour sur l'appréciation.

Partenaires

IRD Réunion, UMR MIVEGEC, Direction Générale de la Santé, Préfecture de la Réunion, Union Européenne, Région Réunion, FEDER.

