



Le fablab, un lieu d'échanges interculturels

Nils Vogt est en **licence professionnelle (LP) Médiations Numériques** et réalise son apprentissage au sein de l'association [Jeunes à Travers le Monde](#). Il a souhaité mettre en place une rencontre franco-allemande entre l'[EduLab](#) de l'Université Rennes 2 et le [Zentrum für Austausch und Machen](#) (ZAM) d'Erlangen en Allemagne.

En février dernier, des étudiantes et étudiants des deux pays se sont donc réunis autour d'un projet commun : concevoir en équipes mixtes franco-allemandes quatre énigmes d'*escape game*.

Genèse du projet

Au cœur de cette initiative, Nils Vogt prépare cet échange depuis deux ans. Fort d'expériences au fablab de Fougères et dans divers ateliers collaboratifs au sein de l'Université Rennes 2, il concrétise désormais son projet dans le cadre de sa mission d'apprentissage.

Initialement, la **Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP)**, le **Labfab** et **Rennes Métropole** l'ont conseillé dans ses recherches de partenaires, financeurs, participantes et participants. Ainsi, en amont de son apprentissage, des réunions ont permis à l'étudiant de commencer à esquisser son projet d'échange interculturel.

C'est finalement au sein de la formation en LP Médiations Numériques qu'il s'est concrétisé. Accompagné de professionnels, Nils a construit le déroulé pédagogique de cet événement sur lequel il sera évalué. Issu d'une initiative personnelle, ce projet est donc devenu **un objet d'apprentissage et une réalisation tangible**.

Déroulé pédagogique

Tout au long de l'organisation de cette première rencontre, la DAP a accompagné Nils Vogt dans la structuration des parcours pédagogiques en lien avec l'EduLab. Elle lui a apporté un **soutien méthodologique**, aussi bien sur les modalités et la mise en forme des inscriptions que dans la recherche de financements, pour permettre au projet de voir le jour.

Deux profils d'étudiantes et étudiants ont participé à l'événement :

- Des habitués des outils numériques et des machines d'un fablab, majoritairement côté français
- Des participantes et participants plus débutants, découvrant ce type de lieu pour la première fois, côté allemand

Les participantes et participants rennais ont donc naturellement endossé le rôle de tutrices et tuteurs. Ils ont pris en main l'aspect technique des énigmes à créer et se sont appropriés l'espace de l'EduLab.

Au-delà de la conception des plans ou de l'utilisation des machines, la barrière de la langue est devenue, elle aussi, une contrainte créative. La fabrication s'est ainsi imposée comme **moteur d'un dialogue** indispensable, tout autant qu'elle a été un atelier de langue intensif et incarné.

Et

Le groupe franco-allemand avec leurs encadrante et encadrant, Nils Vogt au centre de l'image, lors de leur rencontre sur le campus Villejean en février 2026

Fabrication de l'énigme "Déesse grecque" Fabrication à la brodeuse numérique de l'énigme "Le terrier a des oreilles" Fabrication de l'énigme "*Die Künstlerin chillte*"

maintenant ?

Fabrication de l'énigme "Déesse grecque" Répartis en groupes mixtes franco-allemands, les participantes et participants ont conçu de A à Z d'ingénieuses énigmes d'*escape game*, en seulement deux jours et demi. Les étudiantes et étudiants français ont guidé leurs homologues allemands, non sans plaisir de leur faire découvrir leur lieu d'études et les outils numériques qu'ils utilisent. Par ailleurs, la nécessité de se comprendre et de co-construire a donné à chaque échange une **dimension linguistique et humaine forte**.

L'ensemble des projets a été finalisé et documenté par Emma, une étudiante française, sur un [GitHub](#) ou plateforme web collaborative. Cette étape a permis de conserver une trace et de **valoriser le travail collectif**, mais surtout d'esquisser la suite de l'échange.

Le prochain rendez-vous est fixé en juin 2026. L'équipe rennaise se rendra à Erlangen pour faire tester les *escape games* au public lors du [Comic Salon](#), événement international de bande-dessinée, dont une partie se tiendra au ZAM.

13 mars 2026