



www.mission20.games



MISSION 2.0

EVENT AND LIVE GAME

Découvrez nos

Serious Games



Contact@mission20.games



[+590.690.61.90.69](tel:+590.690.61.90.69)



HARCÈLEMENT ALERTE !

PLUS JAMAIS

Ce jeu vise à :

*Sensibiliser aux différentes formes de harcèlement scolaire ;
Développer l'empathie et la capacité à reconnaître les signes de harcèlement ;*

Renforcer les compétences pour intervenir et aider les victimes ;

Prendre conscience de l'importance de la prévention et de l'action collective.



jojoladebrouille
Tu t'es mis des boucles d'oreille pour faire genre... mais tu fais pitié.



turboxx
Haha, elle a peur du noir ! Quel bébé !



Elle est tellement moche la binoclarde, même un sac en papier serait mieux sur sa tête.



ludi
Regardez-la, elle rougit comme une tomate dès qu'on lui parle ! Ça contraste avec son haut blanc.



T'as vu comment elle marche? On dirait qu'elle a un balai dans le c*! !

T'as entendu ? Elle s'est encore pris un mur en essayant de se fondre dans le décor. Trop pathétique!

T'as pas d'amis parce que tu pues. Fais-toi un petit service et prends une douche !

Présentation générale

Qu'est-ce qu'un escape game ?

L'escape game est un concept de divertissement amusant et novateur. Les participants sont enfermés à l'intérieur d'une salle à thème et doivent tenter de sortir en un temps donné avant de passer dans d'autres salles.

Après un briefing initial qui donne les règles générales, un maître du jeu présente l'histoire qui attend les joueurs dans la salle et la façon de commencer (cela peut également se faire via une vidéo de présentation). Ensuite, le groupe de joueurs commence à explorer la salle, à chercher des indices et à résoudre des casse-têtes et des défis un par un, afin de s'évader avant le temps imparti.



Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une ou plusieurs équipes de joueurs doivent résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...). On peut résumer cette définition en cinq mots : « équipe, énigmes, évasion, vitesse et éducation. »

Présentation Harcèlement Alerte !

Présentation de l'escape game Harcèlement Alerte !

Plongés dans un univers scolaire « classique » (salle de cours, récréation, couloir, etc...) les élèves vont se trouver confrontés à une situation dans laquelle un de leur camarade est victime de harcèlement scolaire. Afin de mettre fin à cette situation, ils devront résoudre des énigmes qui seront toutes en rapport avec la thématique, afin de découvrir qui est l'élève victime et lui venir en aide.



Chaque situation ou énigme, sera l'occasion d'aborder ou de réinvestir des éléments propres au travail de lutte contre le harcèlement scolaire. A l'issue de la session, un debriefing est proposé aux élèves afin que les différents groupes puissent partager leur expérience, et construire les éléments fondamentaux dont il leur faudra se souvenir.

**HARCELEMENT
ALERTE !**

Présentation Harcèlement Alerte !

Objectifs pédagogiques

L'escape game en milieu scolaire vous permet de mettre en œuvre une pédagogie innovante basée sur la ludification des apprentissages et motivante pour les élèves. Les élèves vont jouer mais ils vont également développer des compétences transversales importantes et travailler leur logique. Non seulement ils vont travailler différemment, mais en plus, ils vont mettre en œuvre leurs compétences et leurs connaissances pour les mettre au service de leur équipe. Ils relèveront ce défi en un temps limité. Une nouvelle expérience à partager ensemble !



- Le côté ludique motive les participants ;
- La succession d'énigmes renforce la réflexion collaborative ;
- Les apprenants travaillent en coopération dans l'espace de la salle de classe ;
- Les apports théoriques sont proposés sous des angles différents ;
- Le temps chronométré impose une forte concentration ;
- L'escape game permet l'utilisation de nombreux supports et outils numériques.

**HARCÈLEMENT
ALERTE !**

Présentation Harcèlement Alerte !

Objectifs pédagogiques

Objectifs :

- Acquérir et partager les valeurs et principes de lutte contre le harcèlement ;
- Respecter autrui ;
- Comprendre les principaux enjeux de la lutte contre le harcèlement.



Compétences travaillées :

La coopération et la mutualisation : travailler en groupe, se répartir le travail, s'écouter ;

On développe également la pensée par soi-même et avec les autres.

...POUR RETROUVER LE SOURIRE.



NON AU HARCÈLEMENT

Pourquoi un escape game sur le harcèlement scolaire ?

- Pour intégrer, par le jeu, les valeurs et principes de la lutte contre le harcèlement scolaire ;
- Pour déconstruire les stéréotypes et rendre les participants acteurs de cette lutte ;
- Pour favoriser l'esprit critique et le discours argumenté dans un espace sécurisé défini ;
- Pour développer les capacités à travailler en groupe et la coopération entre élèves ;
- Pour discuter et apprendre en jouant !

Public ciblé :

Écoles (à partir de la classe de CMI), collèges et lycées.

Cet escape game peut être mené lors d'une leçon en EMC en classe, au CDI, dans le cadre d'une activité portée par la vie scolaire (sur le climat scolaire) ou durant une activité spécifique autour du « Parcours citoyen ».

HARCÈLEMENT
ALERTE !

Scénario Harcèlement Alerte !

Introduction et objectif de jeu pour les élèves

Le concept de ce jeu prend la forme d'un Escape Game à jouer dans une salle de classe ou un endroit équivalent.

"Harcèlement alerte" offre une expérience éducative et engageante où l'apprentissage se fait à travers le jeu et la coopération.



Au sein de cette expérience immersive, les joueurs devront identifier l'élève victime d'actes de harcèlement afin de pouvoir lui venir en aide au plus vite et mettre fin à cette situation. Ce sujet d'intérêt public est abordé de manière ludique et impactante : les énigmes à résoudre amènent à la prise de conscience des différentes formes de harcèlement existantes et des moyens de le prévenir.

Les joueurs sont introduits dans un établissement scolaire fictif avec pour mission d'identifier l'élève victime de harcèlement.

Les joueurs devront réussir à déverrouiller plusieurs boîtes disposées au sein de la salle, chacune traitant d'une forme différente de harcèlement (physique, moral, racket, réseaux sociaux..) et récolteront des indices au fur et à mesure du jeu leur permettant de découvrir l'identité de la victime.

La finalité du jeu vise à :

- Sensibiliser aux différentes formes de harcèlement scolaire ;
- Développer l'empathie et la capacité à reconnaître les signes de harcèlement ;
- Renforcer les compétences pour intervenir et aider les victimes ;
- Prendre conscience de l'importance de la prévention et de l'action collective.



**HARCÈLEMENT
ALERTE !**

Pistes d'exploitation en classes, groupes pour Harcèlement Alerte !

Si l'escape game est utilisé en « introduction » de travail



Découvrir à travers les différentes boîtes et énigmes, les axes principaux qui permettent de définir le harcèlement scolaire :

- La violence physique, verbale, psychologique ;
- La répétitivité et la continuité dans le temps scolaire et extra-scolaire ;
- L'isolement de la victime.

Repérer les principales caractéristiques sur lesquels se fonde le harcèlement :

- L'apparence physique ;
- Le sexe, l'identité de genre ;
- Le handicap ;
- L'appartenance à un groupe social ou culturel ;
- Des centres d'intérêts différents.

Un point spécifique sera abordé avec le cyber-harcèlement.

Trouver des points d'appui en fonction des statuts de chacun :

- Les élèves ;
- Les adultes ;
- Les numéros nationaux.



**HARCÈLEMENT
ALERTE !**

Pistes d'exploitation en classes, groupes pour Harcèlement Alerte !

Si l'escape game est utilisé en « réinvestissement »



Les mêmes points peuvent être abordés mais en faisant appel aux connaissances des élèves afin qu'ils puissent réagir en même temps qu'ils évoluent dans le jeu.

Il va amener à se poser la question :

- Qu'est-ce qu'on peut faire ?
- Qu'est-ce qu'on devrait faire ?



Pouvoir utiliser en réinvestissement des mini-questionnaires qui serviront de point de départ à des débats, des renforcements autour d'éléments croisés dans le jeu :

- Questionnaire quant aux messages : lesquels, quel contenu, en quoi est-ce violent ?
- Questionnaire quant aux personnes : qui, quand, où ?
- Questionnaire quant aux risques encourus par la victime
- Questionnaire quant aux aides possibles...

**HARCÈLEMENT
ALERTE !**

Ressources pour Harcèlement Alerte !



[education.gouv.fr](https://www.education.gouv.fr)

<https://www.education.gouv.fr/non-au-harcelement/politique-de-luttecontre-le-harcelement-l-ecole-289530>

<https://www.education.gouv.fr/non-au-harcelement>

<https://www.education.gouv.fr/journee-nationale-de-lutte-contre-leharcelement-l-ecole-941>



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

eduscol.education.fr

<https://eduscol.education.fr/974/lutter-contre-le-harcelement-entre-eleves>



**HARCÈLEMENT
ALERTE !**





*Merci d'avoir consulté ce dossier.
Je serai ravi de répondre à vos questions.*

Yannick.

contact@mission20.games

*Possibilité d'obtenir **un serious game** sur un thème particulier comme sur la responsabilité sociétale des entreprises.*

Exemple: la sécurité et la prévention des risques en entreprise, le handicap au travail, la sensibilisation écologique (tri des déchets...), l'accessibilité au digital, le sexisme...

La Guadeloupe, la Désirade, Marie-Galante, l'archipel des Saintes, la Martinique, la Guyane et bien plus...