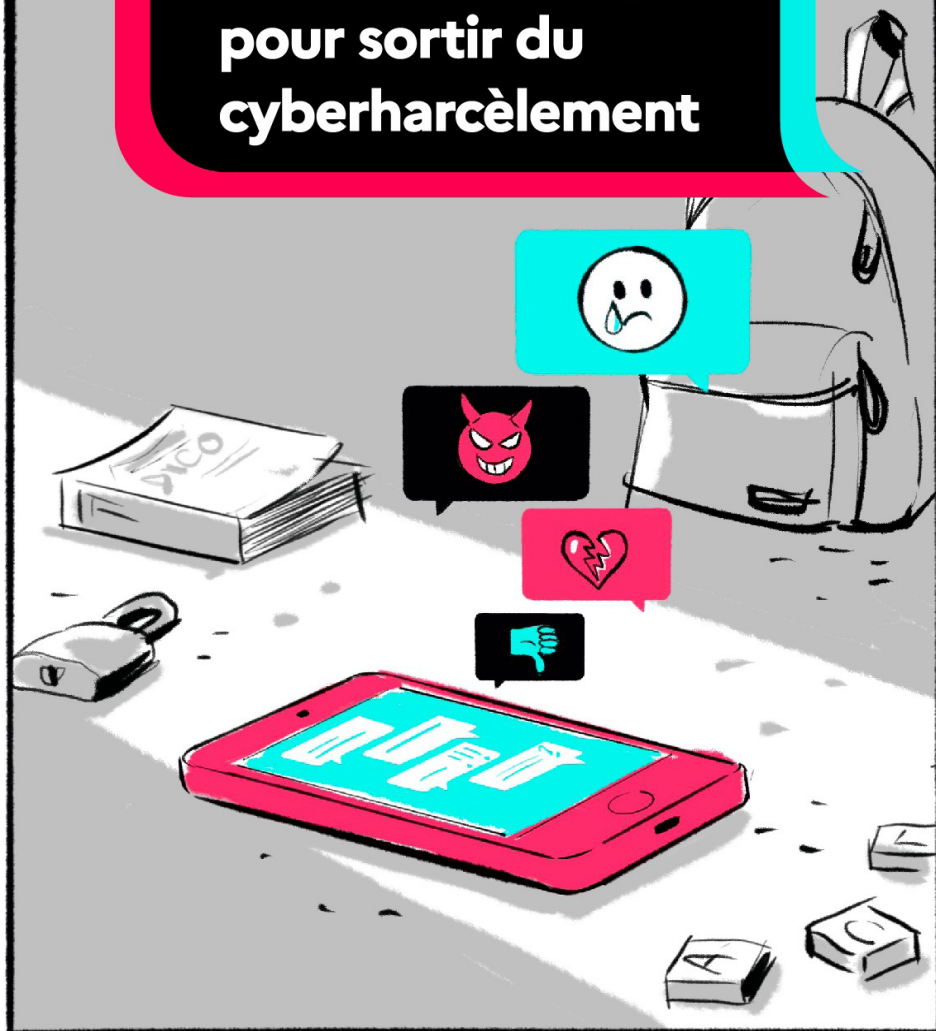


# Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement





CONNEMENT  
TTE EN VALISE  
AILLES  
TO, TU  
STIE

en 2014  
musically  
en 2016

PLAY BACK  
SE FILMER  
MONTER  
PUBLIER

Le Robert  
Dictionnaire poche  
76 000 définitions  
A  
L  
O  
U  
I  
L  
Y  
P

PORD  
Aliz  
MATHIS

| DATE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 2    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 3    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 4    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 5    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 6    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 7    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 8    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 9    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 10   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 11   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 12   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |

ZOR  
EQU  
VIOLE  
NOCE  
DIFFERENCE

Apprendre à lire et à écrire  
DE LA A À LA Z  
POUR 10  
ANNEES

Si Y

Calculator with batteries

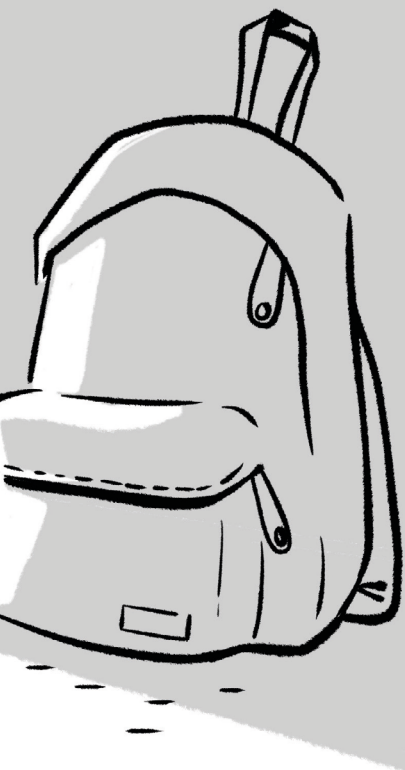
# Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement

Cet escape game pédagogique a été conçu pour les élèves de la 6<sup>e</sup> à la 2<sup>de</sup> afin de prévenir le harcèlement et le cyberharcèlement en milieu scolaire. Le scénario de ce jeu sérieux et immersif s'appuie sur l'histoire fictive d'une collégienne de 4<sup>e</sup>, victime de harcèlement au sein de sa classe et sur les réseaux sociaux.

Les participants de l'escape game vont comprendre, à travers cette situation réaliste, ce qui lui arrive, pour pouvoir l'aider. Sur un temps limité de 45 minutes, en demi-classe, les élèves doivent coopérer et s'entraider pour trouver des indices et résoudre les énigmes. Positionnés comme témoins, ils seront confrontés à la gravité et à la portée de certains actes.

À l'issue du jeu, un temps d'échange est consacré à l'analyse du jeu et du récit proposé. Cette sensibilisation apporte aux élèves des clés pour le repérage des signaux faibles, la compréhension des phénomènes de harcèlement et des connaissances sur la manière dont on peut les prévenir ou alerter.

# LE PROJET

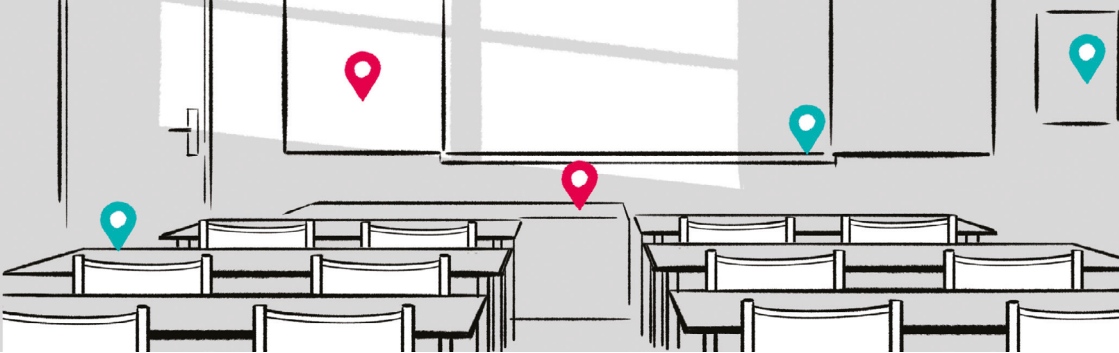


## ORIGINES DU PROJET

À partir d'une idée originale du collège Auguste et Jean Renoir à Angers, l'escape game Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement a été librement adapté et conçu par Réseau Canopé pour le Département de Maine-et-Loire en 2022.

Déployé dans le cadre des actions éducatives départementales par la Fédération Léo Lagrange Ouest et Réseau Canopé, ce jeu sérieux a déjà été pratiqué dans 110 classes de collège, par 3000 élèves. Il est de nouveau proposé à l'ensemble des collèges du Maine-et-Loire à la rentrée 2023.

Sous licence libre, il peut désormais être diffusé sur l'ensemble du territoire national. Réseau Canopé apporte son expertise pour la formation des animateurs du jeu et la sensibilisation de tous les acteurs de la communauté éducative sur les questions de harcèlement scolaire et de cyberharcèlement.

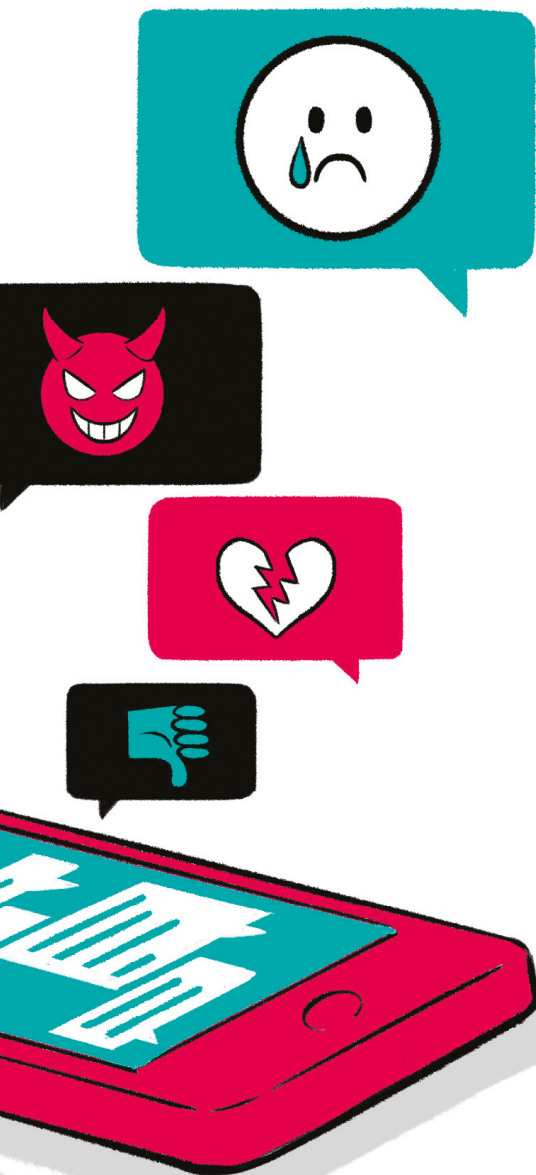


## OBJECTIFS POUR LES ÉLÈVES

Être sensibilisé aux phénomènes de harcèlement et cyberharcèlement à travers l'analyse d'une situation concrète :

- Développer son empathie pour apprendre à repérer des signaux de harcèlement.
- Identifier des comportements d'élèves dans une situation de harcèlement.
- Apprendre à coopérer et à communiquer dans le cadre d'un jeu.
- Débattre, argumenter, exprimer son opinion.
- Connaître les différents acteurs du collège qui accompagnent les élèves en cas de problème.
- Connaître des ressources clés dans la lutte contre le harcèlement et le cyberharcèlement, comme le numéro d'urgence unique et l'application 3018.

# SCÉNARIO



Les joueurs reçoivent un appel anonyme : un adolescent s'inquiète pour une camarade en détresse. Depuis plusieurs mois, cette amie se fait harceler au sein du collège et sur les réseaux sociaux. Au moment où se déroule le jeu, cette élève est à la gare et s'apprête à monter dans le train pour fuir cette situation insupportable. Les joueurs doivent recomposer son histoire, trouver son numéro de téléphone pour la contacter et l'empêcher de partir.

Au cours du jeu, les joueurs navigueront sur les réseaux sociaux utilisés par l'élève en question. Ils pourront également rechercher dans ses affaires d'école (casier, sac à dos, agenda, etc.) des indices pour comprendre son histoire.

Ils feront preuve de coopération et d'une bonne communication pour résoudre toutes les énigmes et atteindre l'objectif final.

# CRÉDITS

## AUTEURS

- Réseau Canopé :
  - Direction Territoriale Bretagne - Pays de la Loire
  - Atelier Canopé 49 – Beaucozéz
- Conseil départemental de Maine-et-Loire.

## LICENCE D'UTILISATION DE L'ESCAPE GAME

LICENCE CC BY ND 4.0 : Attribution - Pas de modification - International

Cette licence autorise la redistribution de l'œuvre, à des fins commerciales ou non, telle qu'elle est diffusée sans modification et dans son intégralité, avec attribution du droit d'auteur et citation des auteurs.

Remarque : le contrat de conception de l'escape game stipule que l'escape game peut être exploité commercialement ou non par toute structure à vocation éducative, culturelle ou sociale qui en ferait la demande.

## DATE DE CONCEPTION

- 2022

## REMERCIEMENTS

- Direction des Services Départementaux de l'Éducation nationale de Maine-et-Loire.
- Collège Auguste et Jean Renoir – Angers.

## INFORMATIONS ET DEVIS

Nous contacter

## **ATELIER CANOPÉ 55 – VERDUN**

1B avenue de la 42<sup>e</sup> division  
55100 Verdun

Tél. : 03 29 87 10 21

Mél. : [contact.atelier55@reseau-canope.fr](mailto:contact.atelier55@reseau-canope.fr)

[facebook.com/canope55](https://facebook.com/canope55)



[reseau-canope.fr/academie-de-nancy-metz/atelier-canope-55-verdun](https://reseau-canope.fr/academie-de-nancy-metz/atelier-canope-55-verdun)

## **INSCRIPTION AUX NEWSLETTERS DE RÉSEAU CANOPÉ**

Réseau Canopé vous propose plusieurs Newsletters pour répondre à vos besoins d'accompagnement pédagogiques et vous envoyer l'information qui vous convient. Alors abonnez-vous dès maintenant !



[reseau-canope.fr/newsletter](https://reseau-canope.fr/newsletter)

Établissement public national à caractère administratif régi par les articles D 314-70 et suivants du Code de l'éducation

Siret : 180 043 010 01485

© Réseau Canopé, 2024

### **CRÉDITS**

Auteurs

Réseau Canopé : Direction Territoriale Bretagne - Pays de la Loire, Atelier Canopé 49 – Beaucouzé et Conseil départemental de Maine-et-Loire.

### **LICENCE D'UTILISATION DE L'ESCAPE GAME**

LICENCE CC BY ND 4.0 : Attribution - Pas de modification - International

Cette licence autorise la redistribution de l'œuvre, à des fins commerciales ou non, telle qu'elle est diffusée sans modification et dans son intégralité, avec attribution du droit d'auteur et citation des auteurs.

Remarque : le contrat de conception de l'escape game stipule que l'escape game peut être exploité commercialement ou non par toute structure à vocation éducative, culturelle ou sociale qui en ferait la demande.

Date de conception 2022

### **REMERCIEMENTS**

Direction des Services Départementaux de l'Éducation nationale de Maine-et-Loire et Collège Auguste et Jean Renoir – Angers.

