

FICHE PROJET

"SUR LES TRACES DU HARCÈLEMENT SCOLAIRE"

Escape Game à destination des élèves de 6e le mardi 29 novembre 2022

OBJECTIF :

Sensibiliser les élèves de 6e au harcèlement scolaire en partant d'un scénario illustrant les conséquences du harcèlement scolaire les invitant à réfléchir sur les leviers pour le prévenir et le résoudre

ORGANISATEURS

Equipe Phare : Mme AMAND enseignante; M. HAY enseignant spécialisé; Mme LEONARD, infirmière scolaire ; Mme PADIEU, Professeure documentaliste : Mme JOLY, CPE

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- En amont de l'activité : distribution par les PP d'un badge "NAH /3020" ainsi que la diffusion d'une vidéo de sensibilisation pour tous les élèves du collège.
- Diffusion de la vidéo scénario : la maman d'Arthur nous alerte, le collège l'a appelée, son fils n'est pas à l'école alors qu'elle l'a déposé le matin même.
- Chaque classe de 6e est divisée en trois groupes afin d'être répartis dans les trois décors mis à disposition
- Utiliser le décor et les outils mis à disposition pour trouver les indices permettant de résoudre les énigmes menant à 5 mots clés : "EMPATHIE" ; "RESPECT" ; "ENTRAIDE" ; "VIVRE-ENSEMBLE" ; "3020"
- Temps imparti : 30 minutes
- Après résolution de l'escape game par l'ensemble des groupes de la classe, diffusion du scénario de fin avec Arthur et sa maman. Grâce aux 5 mots retrouvés, Arthur est prêt à revenir à l'école.
- Passage de toutes les classes de 6e sur la journée selon un planning établi et communiqué à l'ensemble des collègues.
- Concours de rapidité sur l'ensemble des groupes classe de la journée
- Cérémonie de remise des récompenses : (le jeudi 01/12) un stylo pour tous les élèves de 6e ; un diplôme pour les 6 équipes gagnante de chaque session ; un livre d'escape game pour l'équipe qui a fait le meilleur temps

MATÉRIEL

- 3 paires de ciseaux
- Un sachet de colsons verts
- 3 petites boîtes
- 3 cadenas à clé
- 3 cadenas à codes
- 3 matelas
- 3 oreillers
- 3 plaids
- Vêtements d'ados divers
- Affiches et posters ados divers
- Magazines ados divers
- Livres ados divers ; manuels scolaires ; fournitures ...
- 3 jeux de livres identiques
- 3 Jeux de clés
- Peinture verte ; bleue ; rouge
- Carton
- Plastifieuse et feuilles plastiques et feuilles transparentes
- 3 tablettes
- Un vidéo projecteur
- un ordinateur
- Une imprimante 3D
- Une imprimante classique
- 10 livres L'escape game : Le trésor des quatre vents
- 150 stylos
- Claustres pour organiser les trois espaces
- 40 pochettes de papier de badges autocollants ...

LOCAUX

- Réserve CDI et infirmerie pour stockage matériel
- Salle d'étude pour le déroulement de l'escape game

BUDGET

- Utilisation du matériel à disposition au collège
- Utilisation du matériel personnel des collègues
- Achat du papier autocollant pour la réalisation des badges
- Achat d'un paquet de colsons
- Achat des 10 livres de récompenses