ESCAPE GAME MOBILE DE SENSIBILISATION

LIFE'SCAPE THE GAME — CLERMONT-FERRAND

BAPTISTE A DISPARU !

HARCÈLEMENT SCOLAIRE

Pourquoi, et où est-il ?



45 À 60 MIN
D'ENQUÊTE

5 À 10
ÉLÈVES PAR GROUPE

9 ÉNIGMES
ENCHAÎNÉES

ENV. 1 HEURE
DE DÉBRIEF

LE CONSTAT

UN ÉLÈVE PAR CLASSE, EN MOYENNE

5 %

des collégiens se déclarent en situation de harcèlement — 3 % des écoliers du CE2 au CM2, 3 % des lycéens.

DEPP, NOTE N° 25.43, JUILLET 2025

7 %

de collégiens de plus présentent des signaux de vulnérabilité « à surveiller ». 18 % dans le premier degré.

DEPP, JUILLET 2025

6 %

en deuxième et troisième année de CAP, soit deux fois plus que l'ensemble des lycéens.

DEPP, JUILLET 2025

Rien n'est spectaculaire, et c'est tout le propos.

Chaque étape, prise seule, pouvait passer pour un détail : une blague dans le bus, une place qu'on ne garde plus à la cantine, des messages le soir, une moyenne qui baisse. **C'est leur accumulation que les élèves voient enfin d'un seul regard.**

Une affiche dans le couloir ne produit pas cet effet. Une intervention frontale non plus : dès qu'on annonce « aujourd'hui, on parle du harcèlement », une classe se referme. Ici, les élèves croient mener une enquête sur une fugue. Quand ils comprennent, il est trop tard pour se protéger du sujet.



PERSONNE N'EST ACCUSÉ, ET POURTANT TOUT LE MONDE COMPREND

Le jeu ne désigne aucun coupable et ne punit personne. **Il montre un engrenage, et la place que chacun y a tenue sans le vouloir.**

LE SCÉNARIO

DEUX JOURS D'ABSENCE, ET UN CASIER QU'ON OUVRE

Baptiste, élève de troisième, n'est pas venu au collège depuis deux jours et ne répond plus aux messages.

Inquiet, le principal ouvre son casier et autorise sa classe à examiner ce qu'il a laissé derrière lui : son cartable, ses cahiers, son téléphone, les conversations de ses camarades. **Une consigne simple, et un malaise qui monte à mesure que les indices s'assemblent.**

Les élèves croient chercher une adresse, un lieu, une fugue à élucider. Ils reconstituent en réalité **huit mois d'une histoire ordinaire**, celle qui, de septembre à avril, a fait basculer un élève comme les autres.



Le casier qu'on ouvre : le cartable, les cahiers, le téléphone — tout ce qu'il a laissé derrière lui.

LA RÉVÉLATION FINALE

Volontairement réaliste, ni dramatique ni édulcorée : **Baptiste n'a pas disparu.** Il visite un autre collège avec ses parents, pour changer d'établissement et fuir ce qu'il vivait. C'est exactement là que commence le débrief — le moment où l'on relit l'histoire à l'envers, cette fois en cherchant ce qui aurait pu l'arrêter.

DE SEPTEMBRE À AVRIL

HUIT MOIS D'ENGRENAGE, EN QUATRE INDICES









SEPTEMBRE

Les premières remarques, dans le bus, qu'on prend d'abord pour des blagues.

NOVEMBRE

La mise à l'écart qui s'organise, un midi après l'autre, à la cantine.

JANVIER

Les messages, le soir, qui ne s'arrêtent plus une fois la grille franchie.

AVRIL

Et, noir sur blanc, les traces : une moyenne qui s'effondre, des absences qui doublent.

« Pris seul, chaque fait passe pour un détail. C'est l'axe du temps qui montre l'accumulation — exactement ce que les élèves découvrent dans le jeu. »

CE QUE LES ÉLÈVES COMPRENNENT

TROIS CHOSES QU'ILS TROUVENT EUX-MÊMES







01

UN PHÉNOMÈNE DE GROUPE

Cinq personnages incarnent les rôles réels : celle qui harcèle, celui qui suit, celle qui voit et se tait, celle qui ose parler, et la victime. **Sans suiveur·euse·s ni silence, le harcèlement s'effondre.**

02

LES SIGNAUX D'ALERTE

Chute des résultats, absences en hausse, repli sur soi, culpabilité retournée contre soi. Les élèves les découvrent par eux-mêmes, semés dans les indices — et non récités par un adulte.

03

LE RÉFLEXE DU 3018

Le numéro national contre le harcèlement n'est pas cité en fin de séance : **il est l'une des clés du jeu.** Difficile de l'oublier en sortant.

LE 3018

Numéro national contre le harcèlement et le cyberharcèlement. **Gratuit, anonyme et confidentiel**, opéré par l'association e-Enfance. Les élèves repartent en l'ayant composé dans le jeu, pas en l'ayant lu sur une affiche.

Le jeu s'inscrit naturellement dans le programme pHARe, et dans les actions de prévention que les établissements doivent conduire. Il ne remplace ni les équipes ressources ni le protocole de traitement des situations : il donne à tout un groupe le vocabulaire et les repères qui rendent ces dispositifs utilisables.

LE DÉROULÉ D'UNE SÉANCE

UNE DEMI-JOURNÉE POUR 30 ÉLÈVES

1 INSTALLATION

15 MIN

Une salle de classe ou une salle polyvalente suffit. Nous apportons l'intégralité du décor et repartons avec. Merci de prévoir un vidéoprojecteur, nécessaire au quiz du débriefing.

2 MISE EN SITUATION

5 À 10 MIN

« Baptiste n'est pas venu depuis deux jours, personne ne sait où il est. » Le Game Master pose le cadre et lance l'enquête.

3 L'ENQUÊTE

45 À 60 MIN

Une chaîne de neuf énigmes, en groupe de 5 à 10 élèves, animée par un·e Game Master. Chaque indice trouvé fait avancer l'histoire d'un cran.

4 LE DÉBRIEF

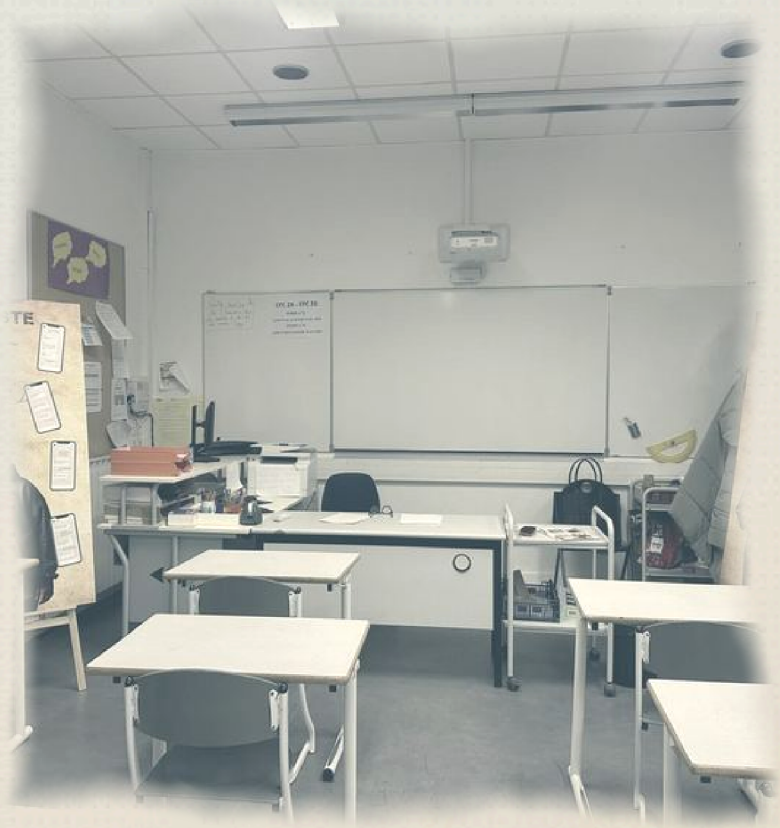
ENVIRON 1 H

Décharge émotionnelle, repérage des signaux d'alerte, différence entre « balancer » et « protéger », rappel du 3018. Chacun·e repart avec une action concrète de protecteur·rice dans sa classe.

5 RÉARMEMENT, GROUPE SUIVANT

10 MIN

Le décor se réarme en une dizaine de minutes : une demi-journée permet d'enchaîner les groupes et de faire passer une trentaine d'élèves.



Le décor monté dans une salle de classe, au lycée Amédée Gasquet.

LE QUIZ DE FIN

Le débriefing prolonge l'expérience et la referme : un quiz projeté permet de vérifier, avec le groupe, **que le message est bien passé et que chacun·e saura le reconnaître ailleurs qu'au collège.**

LE CADRE LÉGAL ET INSTITUTIONNEL

UNE OBLIGATION ANNUELLE, ET UN DÉLIT

Depuis la loi du 2 mars 2022, le harcèlement scolaire est un délit autonome, et l'information des élèves une obligation annuelle. Voici les textes, cités mot à mot.

ARTICLE L111-6
CODE DE L'ÉDUCATION

*« **Aucun élève ou étudiant ne doit subir de faits de harcèlement** résultant de propos ou comportements, commis au sein de l'établissement […] ou **en marge de la vie scolaire** […]. »*

Le cyberharcèlement du soir relève du même texte : c'est la séquence « janvier » du jeu.

ARTICLE L111-6 (SUITE)
CODE DE L'ÉDUCATION

*« Une **information sur les risques liés au harcèlement scolaire, notamment au cyberharcèlement, est délivrée chaque année** aux élèves et parents d'élèves. »*

L'obligation est annuelle. Reste à choisir la forme qu'elle prend.

ARTICLE 222-33-2-3
CODE PÉNAL

*Le harcèlement scolaire est puni de **trois ans d'emprisonnement et 45 000 € d'amende** ; **cinq ans et 75 000 €** si l'ITT dépasse huit jours ; **dix ans et 150 000 €** « lorsque les faits ont conduit la victime à se suicider ou à tenter de se suicider ».*

Applicable aussi quand l'auteur ou la victime a quitté l'établissement.

PROGRAMME PHARE
ÉDUCATION NATIONALE

Le plan de prévention du harcèlement, généralisé à l'école et au collège, repose sur la formation d'équipes ressources, des ambassadeurs élèves et un protocole de traitement des situations.

L'escape game ne s'y substitue pas : il lui donne un temps fort que les élèves retiennent.

CE QUE LE JEU APPORTE AU DISPOSITIF

Les équipes ressources et le protocole existent déjà. Ce qui manque souvent, c'est **le moment où tout un groupe acquiert le même vocabulaire** : nommer la mise à l'écart, distinguer « balancer » de « protéger », connaître le 3018 pour l'avoir utilisé.

Le scénario est écrit pour le cycle 4, et tout particulièrement les classes de troisième. Il s'inscrit naturellement dans le programme pHARe et dans les actions de prévention que les établissements doivent conduire.

Adaptable au primaire. Nous ajustons les énigmes et le vocabulaire pour les plus jeunes : il a déjà été joué devant des classes de CE1, CE2, CM1 et CM2.

POUR QUELS ÉTABLISSEMENTS

DU CE1 À LA TROISIÈME, ET AU-DELÀ

À qui cela s'adresse

- **Collèges** — le scénario est écrit pour le cycle 4, et tout particulièrement la troisième.
- **Écoles élémentaires** — déjà joué du CE1 au CM2, avec des énigmes et un vocabulaire ajustés.
- **Lycées** — y compris en voie professionnelle : la première intervention s'est déroulée en terminale CAP.
- Équipes ressources pHARe, CPE, infirmier·ère·s scolaires, assistant·e·s de service social.

Les moments où il trouve sa place

- La **journée nationale de lutte contre le harcèlement à l'École**, en novembre.
- L'**information annuelle** obligatoire aux élèves et aux parents.
- Une **semaine de la citoyenneté**, un projet de classe, un CESCE.
- Après un signalement, en complément — jamais à la place — du protocole de traitement.



Le décor s'installe dans une salle de classe ou une salle polyvalente.

LE SCÉNARIO PEUT ÊTRE ADAPTÉ

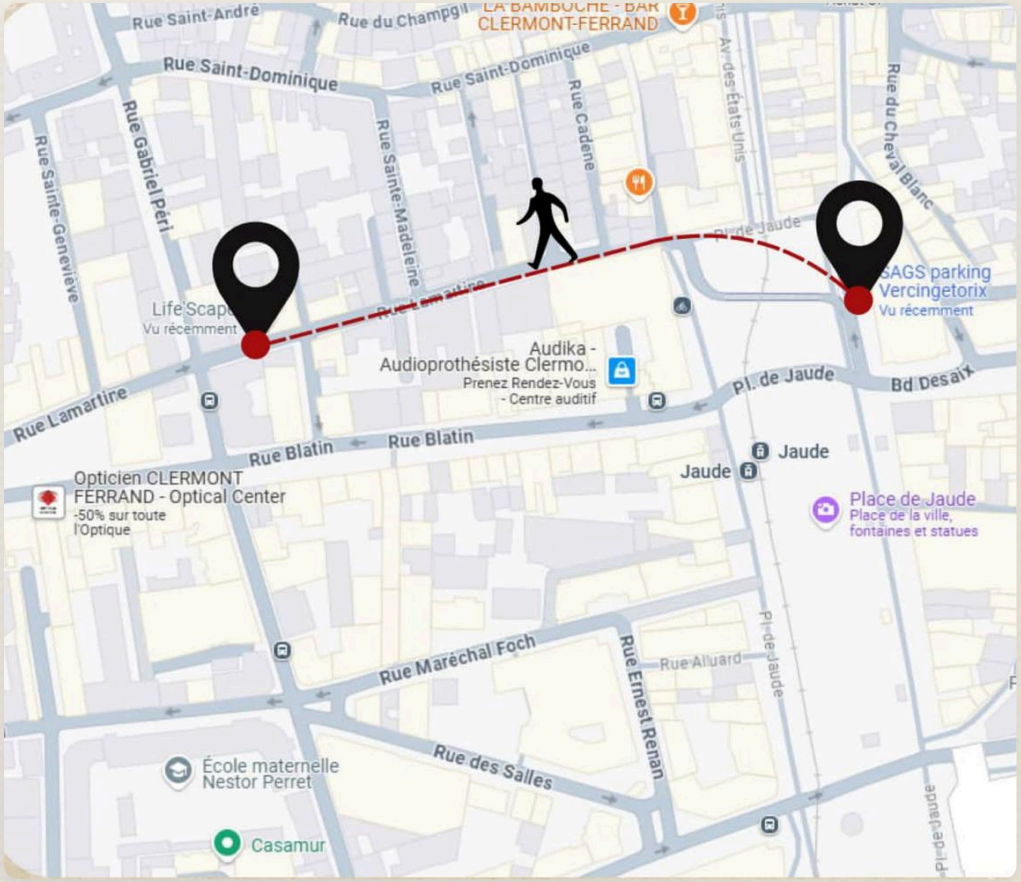
Niveau, durée, vocabulaire, articulation avec votre protocole pHARe : dites-nous ce que vous avez en tête, nous vous dirons ce qui est réalisable. **Toute modification fait l'objet d'une étude et d'un devis.**

UNE DEMI-JOURNÉE, UNE TRENTAINE D'ÉLÈVES

Par groupes de 5 à 10, le décor se réarmant en dix minutes entre deux passages. **Chaque intervention est chiffrée sur devis**, selon le nombre d'élèves à faire passer, la durée retenue et le lieu.

PARLONS DE VOTRE PROJET

CONTACT & RENDEZ-VOUS



C.vélo
Borne 001 Jaude

Tramway
Arrêt Jaude, ligne A

Bus
Alexandre Varenne et Jaude — B, C, 9, 10

Voiture
Parking Vercingétorix — 2 h offertes sur présentation du ticket

LIFE'SCAPE THE GAME

09 72 66 34 98

contact@life-scape.fr

60 rue Lamartine, 63000 Clermont-Ferrand
L'escape mobile, lui, se déplace dans votre établissement.

life-scape.fr/escapes-mobiles/harcelement-scolaire

DEMANDER UN DEVIS

Dites-nous le niveau des classes, le nombre de groupes à faire passer, les dates envisagées et le lieu — et nous revenons vers vous avec une proposition adaptée. **Chaque intervention est sur devis.**

Formulaire en ligne sur la page de l'escape mobile

SAS LS GAME — SIREN 984 646 117
Siège : 3 rue Eugène Renaux, 63800 Cournon-d'Auvergne
Établissement : 60 rue Lamartine, 63000 Clermont-Ferrand