

Les 4^e expérimentent un escape game sur le harcèlement

Vendredi, une classe de 4^e du collège Malraux a participé à un escape game sur le thème du harcèlement. Conçu par le Bureau d'information jeunesse, le scénario met en scène Félix, un collégien, qui disparaît mystérieusement. Les élèves devaient entrer dans sa chambre et, en une heure, comprendre pourquoi il avait disparu.

Après le jeu, l'animateur, Romain Dubreuil, a pris le temps d'échanger avec les jeunes sur ce qu'ils avaient vécu pendant le jeu. « **Nous avons créé cet outil pédagogique pour répondre à une problématique très répandue : le harcèlement. La dimension ludique permet de faciliter les échanges et la transmission de l'information** », explique l'animateur.

Comment réagir face aux situations de harcèlement ? Comment trouver de l'aide si on en est victime ? Comment éviter de se laisser entraîner dans un engrenage ? Adulte et collégiens ont tenté de trouver des réponses.



L'escape game a permis d'aborder le harcèlement sous un angle différent. Ouest-France