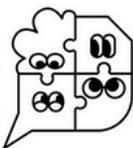


ESCAPE GAME



**Le secret
d'Anatole**



Anatole vient de faire sa rentrée dans un nouveau collège. Tout à coup, il refuse de revenir à l'école. En lui rendant visite à son domicile, il nous a remis son sac à dos et un coffre verrouillé mystérieux, comme si les réponses à son silence se trouvaient à l'intérieur.

Pourquoi ne veut-il pas revenir à l'école ?

L'ouverture de son coffre nous permettra peut-être d'en savoir plus...



Cet Escape Game, de type "jeu sérieux", permet aux élèves de comprendre progressivement les rouages du harcèlement scolaire au fil de l'histoire : les attitudes, les choix, et les silences qui parfois font de la passivité une forme de participation. Les élèves sont amenés à collaborer, s'écouter, trouver des réponses à des énigmes en groupe.

Ce jeu leur permet aussi de connaître les principaux numéros de téléphone en cas de harcèlement. Il est d'ailleurs important de ne pas dévoiler aux jeunes la thématique afin qu'ils la découvrent par eux-mêmes pour une meilleure immersion.

Pourquoi sous la forme d'un Escape Game ?

- Le jeu est certainement l'un des meilleurs supports pour faire passer un message, pour attirer la curiosité et maintenir une concentration relativement longue
- C'est un support à la mode qui parle aux enfants
- Ce format permet aux enfants d'être acteurs de l'histoire, dans un principe d'immersion

Pour qui est-il conçu ?

- Pour les classes du Cm2 à la 3ème.

Nous venons avec 5 coffres, ce qui permet de faire jouer 30 enfants en même temps.

Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?

Un "serious game", ou jeu sérieux, désigne un jeu qui a un but principal autre que le divertissement. C'est un mélange entre un contenu sérieux et un scénario ludique qui combine une intention de type pédagogique, ou informative.



60 mn de "jeu"
10 à 15 mn de causerie
pour réfléchir ensemble

ORGANISATION - GESTION DE LA JOURNÉE

Nous proposons de venir par demi-journée ou journée complète dans un établissement scolaire soit 1 intervention par demi-journée et jusqu'à 3 interventions dans la journée

- 1 demi-journée = 30 élèves
- 1 journée = jusqu'à 90 élèves

Les horaires sont ajustables au cas par cas.

Nous effectuons 3 interventions d'1h30 chacune dans la journée :

Exemple d'une journée de 3 interventions :

1ère classe (jusqu'à environ 30 élèves)

- Début du jeu : 8h
- Fin du jeu : 9h-9h15
- Discussion : 9h-9h30

Il est intéressant que l'enseignant puisse continuer seul la conversation afin de reprendre la main avec les groupes et être proactif suite à notre intervention.

- Rangement : 9h30-10h30 vérification du matériel (voir s'il n'y a rien d'oublié, de cassé...)

2de classe jusqu'à environ 30 élèves

- Début du jeu : 10h30
- Fin du jeu : 11h30
- Discussion : 11h45 -12h

3ème classe jusqu'à environ 30 élèves

- Début du jeu : 14h
- Fin du jeu : 15h00
- Discussion : 15h15 - 15h30
- Rangement, vérification à 15h

Si nous devons revenir le lendemain, les coffres seront laissés sur place.



GRILLE TARIFAIRE :

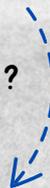
Nombre d'interventions Le Secret d'Anatole	Nombre d'élèves total	Tarif TTC	Tarif avec la participation de l'Apel du Rhône (aide financière)
1 intervention (une demi-journée)	Jusqu'à 30 élèves	330 €	231 €
2 interventions (une demi-journée)	Jusqu'à 60 élèves	660 €	462 €
3 interventions (une journée complète)	Jusqu'à 90 élèves	742,50 €	519,75 €

QR CODE VERS LA PAGE WEB DE RÉSERVATION :



Vous souhaitez que l'on
intervienne au sein
de votre établissement ?

Contactez nous !



Apel du Rhône
13 Avenue des Saules
69600 Oullins-Pierre-Bénite
04 78 37 74 71
contact-infos@apeldurhone.fr



GAMES 42 ESCAPE GAME
1130 Boulevard Jean Rostand
42 650 Saint-Jean-Bonnefonds
Fabrice Farget-Broisin
06 31 56 40 24
contact@games42.fr