

Escape Game : Prévention du harcèlement scolaire

Médico-social

Date de publication : 19 mai 2026

Généralités

Objectif :

Sensibiliser les adolescents au harcèlement scolaire et ses conséquences afin de prévenir les situations d'isolement, de mal être ou de repli sur soi.

En 2025, l'IME Paul Soulier fait l'expérimentation de son nouveau dispositif, l'escape game "Dans la peau de Lina". Cet accompagnement immersif se déroule auprès de classes d'adolescents de 5ème d'un collège du territoire de Tarn-et-Garonne. Ces temps de sensibilisation en milieu ordinaire se déroulent en présence d'élèves en situation de handicap scolarisés et accompagnés par l'IME Paul Soulier.

Le projet s'inscrit dans un programme annuel de sensibilisation aux addictions, mené en partenariat avec le collège et l'association France Addiction, et prend appui plus spécifiquement sur les addictions comportementales liées aux écrans et aux réseaux sociaux pour aborder la question du harcèlement scolaire et de la santé mentale.

Intitulé " Dans la peau de Lina ", l'Escape Game place les élèves participants dans une situation fictive mais réaliste : ils doivent comprendre ce que vit une adolescente confrontée à des faits de harcèlement, en analysant des indices disséminés dans un environnement reconstitué (journal intime, échanges écrits, documents scolaires, photos, sac à dos, cadenas). L'objectif du jeu est de passer d'une posture de spectateur à une posture d'acteur, en amenant les participants à repérer une situation de souffrance, à en mesurer les conséquences et à donner l'alerte auprès d'un adulte référent.

Le dispositif est volontairement léger, mobile et facilement reproductible : une salle suffit, le matériel est peu coûteux et entièrement conçu par le porteur du projet. Chaque session se déroule en petits groupes de 5 à 6 jeunes, composés à la fois d'adolescents de l'IME et de collégiens, favorisant la coopération, l'entraide et la communication. Le jeu se déroule sur un temps limité (environ 30 minutes), structuré autour d'une phase d'énigmes suivie d'un temps dédié à l'alerte, le tout animé et régulé par le professionnel référent, garant du cadre et de la progression du groupe.

À l'issue des sessions, un temps de débriefing approfondi est organisé, distinct du temps de jeu. Réalisé en petits groupes, il permet aux jeunes de revenir sur ce qu'ils ont vécu, d'exprimer leurs ressentis et de mettre des mots sur les situations évoquées. Ce temps favorise l'émergence de témoignages et une meilleure compréhension des rôles possibles dans le harcèlement (victime, témoin, auteur), ainsi que l'importance de solliciter un adulte de confiance. Le débriefing constitue un moment central d'ancrage des apprentissages et de prévention.

Etapes de mise en oeuvre

- Conception du scénario (Création du personnage fictif, des énigmes)
- Préparation du matériel et du décor
- Organisation du jeu (groupe de 4 à 6 jeunes, temps de jeu de 20 min d'enquête et 10 min d'alerte)
- Accompagnement pendant le jeu
- Debriefing et analyse collective (retour sur les émotions, les indices, les comportements observés, discussion autour des signes du harcèlement, transmission des outils et contacts utiles
- Evaluation et valorisation (échanges avec les participants sur ce qu'ils ont retenu)

Essaimage

Les principaux leviers

Les principaux freins

La réussite du projet repose sur plusieurs leviers. Le recours à un outil ludique et immersif, sous la forme d'un escape game, favorise l'adhésion et l'implication des jeunes. Le dispositif s'inscrit dans un cadre sécurisant pour les enfants et adolescents, assuré par la présence constante d'un professionnel référent, permettant d'aborder une thématique sensible sans générer de mise en difficulté. La situation proposée est volontairement réaliste, inspirée du quotidien scolaire et de l'usage des réseaux sociaux, afin de faciliter l'identification et la compréhension des enjeux. La construction du scénario repose sur une progression émotionnelle maîtrisée, étape par étape, permettant de prendre conscience de la gravité des situations sans provoquer de choc émotionnel brutal. Enfin, un débriefing structuré et essentiel complète le temps de jeu, il favorise l'expression des émotions, la clarification des rôles (victime, témoin, auteur) et l'ancrage des apprentissages, notamment autour de l'importance de donner l'alerte à un adulte.

La mise en œuvre du projet peut se heurter à plusieurs freins. La conception de l'escape game nécessite un temps d'investissement conséquent en amont, tant pour l'élaboration du scénario que pour la création et l'adaptation des supports, ce qui suppose un portage professionnel fort. La pratique requiert également une capacité à rendre l'escape game mobile, afin de pouvoir l'installer dans des espaces variés (établissement scolaire, IME, salle dédiée). Par ailleurs, l'adaptation du contenu au public cible demeure indispensable, notamment selon l'âge et le niveau de compréhension des participants. Enfin, le dispositif repose sur la disponibilité des partenaires (équipes éducatives, établissement scolaire) et sur l'existence de temps dédiés, ce qui peut limiter sa reproductibilité immédiate dans d'autres contextes.

Témoignages

> *L'expérience de l'escape game sur le thème du harcèlement a permis aux jeunes d'être sensibilisés plus concrètement. En effet de vivre la situation permet de débattre, de provoquer des échanges, et de se questionner sur les comportements. Plus encore le partage de cette expérience en co animation avec un public d'élèves scolarisés en milieu ordinaire, et en ESMS, permet de porter un autre regard sur le handicap, la tolérance et la bienveillance.*
>
> **Magali DELTIEMPO, Institutrice**

Contact

Une question ? Besoin d'informations ? Contacter l'établissement :

tarik.aitlaarabi@res-o.fr

Les ressources

Temps

Le projet nécessite un temps de préparation en amont, notamment pour concevoir le scénario, créer les supports et adapter le contenu au public ciblé.

Beaucoup

Personnel (équipe projet, déploiement...)

Un enseignant référent et un infirmier coordinateur.

A considérer

Des compétences en interne

Mobilisation des compétences de l'infirmier coordinateur intervant au sein de l'IME, du SESSAD et de l'UMA.

A considérer

L'établissement

Date de mise en œuvre : 1 janvier 2025

Durée du projet : 4 mois

IME Paul Soulié - Association Réso 82000

Type de structure : Médico-social

Obligation réglementaire : Oui

Ce projet s'inscrit dans le cadre des attendus des critères d'évaluation HAS relatifs à la prévention des risques d'isolement et de souffrance psychique des usagers, à la promotion du bien-etre et de la bientraitance au sein de l'établissement

Déclenchement
Les enfants en situation d'handicap, présentent parfois des difficultés à exprimer leurs émotions, à comprendre certaines interactions sociales et à identifier les signes de harcèlement notamment dans le cadre scolaire ou sur les réseaux sociaux. Le recours à un escape game répond à la volonté de proposer un outil à la fois accessible, engageant et adapté à un public adolescent. Ce format favorise une approche immersive reposant sur le jeu, la coopération et la réflexion collective.

La mise en oeuvre

Facilité de mise en oeuvre

5/10

Remplace une pratique existante

Des compétences externes (prestations externes)

Partenariat entre le collège, France Addiction et l'IME Paul Soulié.

A considérer

Des équipements, du matériel

Une salle pour le déroulement des sessions.

Peu

Des financements (internes et externes)

30 euros pour la conception des outils.

Peu

Parties prenantes associées

- [x] Direction
- [x] Administration
- [ ] Services techniques
- [x] Professionnels
- [x] Bénéficiaires
- [ ] Tutelles

Conditions de succès

Projet inscrit dans la politique de l'établissement

Amélioration continue des pratiques professionnelles

Les impacts

Sur l'environnement : Impacts positifs

Les outils et supports crées sont entièrement réutilisables.

Sur les professionnels : Impacts positifs

Renforcement du travail partenarial entre les professionnels du collège, de l'association France Addiction et de l'IME Paul Soulié.

Sur les usagers : Impacts positifs

Les effets observés sont pluriels : forte adhésion des participants, compréhension accrue des mécanismes du harcèlement, développement de l'empathie, amélioration des relations entre collégiens et adolescents de l'IME, et libération de la parole autour de situations parfois vécues ou observées. La pratique est un outil de sensibilisation innovant, articulant inclusion, pédagogie expérientielle et prévention des risques psychosociaux chez les jeunes.

Sur l'organisation : Non évalué

Sur le médico-économique : Non évalué