

ESCAPE GAME

VIOLENCES

CONJUGALES



À partir de 12 ans

caf.fr

LE PITCH

Nathalie, 20 ans, est en deuxième année d'école d'infirmière. Elle vit en couple avec Rémy, un commercial souvent en déplacement. Actuellement, il est parti pour un voyage professionnel.

Depuis quelque temps, Louis, son ami d'enfance, s'inquiète. Nathalie a changé de comportement : distante, silencieuse, elle ne répond plus à ses messages ni à ses appels. Inquiet, Louis décide de se rendre chez elle... mais personne ne répond. Ce silence ne lui ressemble pas.

Convaincu que quelque chose ne va pas, il fait appel à un groupe d'enquêteurs privés connu sous le nom des Visionnaires.

Leur mission : découvrir ce qui est arrivé à Nathalie avant qu'il ne soit trop tard.

Énigme : que se passe-t-il lorsque la porte est fermée ?

LES OBJECTIFS DU JEU

- ✓ Permettre aux participants de repérer les différentes formes de violences et d'en comprendre les conséquences à la fois physiques, psychiques et sociales sur les victimes
- ✓ Sensibiliser les adolescents au réseau d'accompagnement et de soutien dans les situations de violences intrafamiliales.
- ✓ Faire connaître aux témoins et/ou aux victimes, les différentes clés pour agir mais également les professionnels qui peuvent leur apporter de l'aide



PUBLIC VISÉ

Adolescents à partir de 12 ans.

Constituer des groupes mixtes
de 6 personnes pour les ateliers.

INFOS PRATIQUES

Temps de préparation : 60 min

Temps de jeu : 90 min

Prévoir 2 heures de présence sur place

Lieu : Prévoir un espace suffisamment vaste, comprenant :

- ✓ Quatre espaces distincts, qui serviront pour les ateliers
- ✓ Une salle qui sera aménagée pour représenter l'appartement de Nathalie (salle à indices)

Le déroulé :

✓ Accueil des participants (5 min) :

À l'entrée du site, l'animateur présente le pitch. La classe est divisée en 4 sous-groupes.

✓ Enquête dans l'appartement (5 min) :

En classe entière, les élèves pénètrent dans l'appartement de Nathalie et disposent de 5 minutes pour repérer les indices qui leur permettront de comprendre sa situation.

✓ Travail en ateliers (4 x 15 min)

À la sortie de l'appartement, les élèves sont redirigés par groupe vers 4 ateliers

Chaque atelier, d'une durée de 15 minutes, permet d'explorer une dimension spécifique des violences intrafamiliales.

✓ Débrief (15 min)

L'animateur montre à la classe entière la vidéo de réponse à l'énigme à partir du QR code final restitué (voir p.5)

Il ouvre ensuite la discussion.

✓ Qu'avez-vous découvert et retenu ?



LES ATELIERS

Quelques exemples d'ateliers à proposer :

- ✓ Le cycle des violences (les 4 phases)
- ✓ Les cyberviolences
Un exemple de quiz interactif est disponible ici :
<https://swll.to/kahoot>
- ✓ Les recours pour les victimes :
identifier les ressources, associations et professionnels vers lesquels les victimes ou témoins peuvent se tourner.

- ✓ Les différentes formes de violences, avec la présentation de l'outil du violentomètre.

À la fin de chaque atelier, une partie de QR code sera remise à chaque groupe pour reconstituer le QR final et découvrir ce qui est arrivé à Nathalie.

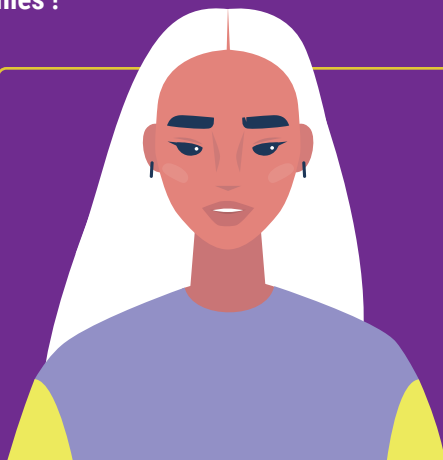


Quelques conseils pour les enquêteurs :

Restez calmes et concentrés, ne vous dispersez pas.

Vous pouvez manipuler les objets pour observer chaque indice.

**Faites preuve de logique, d'écoute et de coopération.
Ce sont vos meilleurs alliés !**



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la mise en place du jeu :

- ✓ Un bloc notes par groupe, des stylos, un téléphone portable, un chronomètre
- ✓ Un foulard par groupe
- ✓ Un QR code imprimé, à découper à la fin de chaque atelier pour la réponse à l'énigme
- ✓ Billet de train et lettre destinée à la famille, froissés et jetés à la poubelle
- ✓ Calendrier annoté avec les dates de sorties de Rémy
- ✓ Radio médicale montrant un poignet fracturé
- ✓ Capture d'écran d'un SMS de Rémy contenant des insultes

Pour la salle à indices (appartement) :

- ✓ Marques de coups visibles sur la porte
- ✓ Miroir brisé et plusieurs bouteilles d'alcool vides



COMMENT EST NÉ CE PROJET ?

Ce projet a vu le jour dans le cadre des actions menées par le réseau Violences intrafamiliales du Douaisis, lors de la journée du 25 novembre, journée internationale pour l'élimination de la violence à l'encontre des femmes.

Il a été conçu par des chargé(e)s d'intervention sociale de la Caf du Nord, avec l'objectif de sensibiliser les jeunes à travers une approche ludique et interactive.

La Caf du Nord souhaite aujourd'hui mettre cet outil à disposition des professionnels désireux d'aborder la question des violences intrafami-

liales.

Professionnels, à vous de jouer !

A vous de vous saisir de cet outil, de mobiliser les partenaires qui pourront participer à ce jeu (conseil départemental, Solfa, mission locale, Service de Contrôle Judiciaire et d'Enquêtes...) et d'en adapter la mise en œuvre selon vos besoins !

Attention, si l'escape game repose sur une approche ludique, il aborde néanmoins des sujets sensibles.

Certains jeunes peuvent être touchés personnellement par le contenu. Il est donc essentiel que les encadrants restent attentifs, bienveillants et disponibles tout au long de l'activité.



VOUS AVEZ RÉALISÉ L'ESCAPE GAME ?

Merci remplir le questionnaire de satisfaction à la fin du jeu.
Vos retours sont précieux pour améliorer et faire vivre cet outil !

