

STOP' ARCEL




Un jeu de rôle contre le harcèlement créé par les élèves de 1ere **SPVL** (Services de Proximité et de Vie Locale)

CONTEXTE ET OBJECTIFS

Compte tenu des situations de harcèlement qui se répètent d'année en année tant sur les réseaux sociaux que au sein même de l'école, l'équipe pédagogique a décidé de créer un jeu sur cette thématique.

Le jeu permet de prendre de la distance, de travailler sur les concepts de façon non culpabilisante et amène les élèves à réfléchir à leur position face aux situations de harcèlement

- 
- Le harcèlement sous toutes ses formes, un sujet d'actualité
 - Un phénomène auquel les jeunes sont confrontés de plus en plus tôt
 - Projet professionnel réalisé en 2018 avec :
 - la classe de 1SPVL en 2018
 - Projet co-animé avec :
 - Maryline CANO et Pascale HOERNER : Professeures d'enseignement professionnel
 - Patricia ALAM Professeure d'arts appliqués
 - Jeu fabriqué puis testé à l'ARHAM



PLATEAU DE JEU

LES ROLES

1 dé !



6 faces, 6 numéros, 6 rôles :

- ✓ Le harcelé
- ✓ Le témoin
- ✓ Le harceleur
- ✓ L'aide
- ✓ L'ami du harcelé
- ✓ L'ami du harceleur



LES RÈGLES DU JEU

À partir de 8 ans



- I. 3 à 6 personnes peuvent prendre part au jeu plus un maître du jeu qui présente les situations en lisant la carte tirée. Son rôle est déterminant car il permet de favoriser le dialogue entre les différents participants pour chaque situation.
- II. Chaque rôle est attribué à un joueur en fonction des points obtenus lors du lancer du dé avant le début du jeu. (1 = harcelé, 2 = témoins, 3 = harceleur, 4 = l'aide, 5 = amis de l'harcelé, 6 = amis de l'harceleur).
- III. Chaque joueur doit lancer le dé à tour de rôle, et avance en fonction du nombre sur lequel il est tombé.
- IV. Une fois arrivé (e) sur une case, il devra piocher une carte sur laquelle se présentera une situation d'harcèlement avec 3 solutions dont 1 seule sera correcte.
- V. Si le joueur trouve la bonne solution, il pourra alors avancer du nombre de cases obtenu lors du lancer de dé ET sur le jeu, il bénéficiera d'un bonus, en général il double son score (dés).
- VI. Si le joueur ne trouve pas la bonne solution, il pourra tout de même avancer mais seulement en fonction du nombre obtenu lors du lancer du dé.




Les cartes rouges abordent le thème du sexisme.
À utiliser à l'appréciation de l'utilisateur.

STOP
HARCEL'

LES RÈGLES DU JEU



Des cartes présentant des situations classiques de harcèlement.




Une femme âgée et handicapée se fait insulter dans le bus par un groupe de jeunes hommes.

Choisir une solution :

- Elle ignore les jeunes mais en informe la compagnie de transport.
- Elle demande de l'aide aux passagers.
- Elle les insulte en retour.

STOP
HARCELE




Johanna travaille dans une entreprise. Son employeur se rapproche de plus en plus d'elle et lui fait des remarques à caractère sexuel.

Choisir une solution :

- Johanna n'ose rien dire.
- Le meilleur ami de Johanna intervient et se rend au bureau de l'employeur pour s'expliquer.
- En voyant Johanna en difficulté, les collègues l'informent des différentes mesures pour lutter contre le harcèlement sexuel.

STOP
HARCELE



Fulvia a été victime de coups portés par des camarades de son collègue qui trouvent ça amusant.

Choisir une solution :

- Faire comme si de rien n'était et n'en parler à personne.
- Se défendre et les taper en retour.
- En parler à un professeur ou un professionnel du collège qui traitera le cas et les suites à donner.

STOP
HARCELE

Un jeu incitant à débats, à échanges, stimulant et permettant d'exposer son point de vue en toute convivialité.



Le réflexe à adopter :



En conclusion,
en situation de harcèlement :

Choisir une solution :

- Tu demandes de l'aide !
- Tu restes dans l'isolement !
- Tu penses qu'il ne vaut mieux pas t'en mêler !
- Tu te joins au groupe des plus forts !

**STOP
HARCELEMENT**

Des situations de harcèlement, nous en avons tous connues pendant nos différents parcours.

Il faut que cela cesse !



Alors disons tous :



LYCÉE

JeanGEILER

Les élèves de SPVL du

LYCÉE GEILER A la rentrée dans les classes

Stop'arcel, un jeu créé par les lycéens

DNA du 04 juillet 2018

Des élèves de bac pro de Jean-Geiler, à Strasbourg, ont conçu un jeu contre le harcèlement. Ils vont le développer à la rentrée auprès d'écoliers et collégiens.

« **LISA** est une fille enrobée et les autres enfants se moquent d'elle, alors que doit-elle faire ? » Les lycéens pro de Jean-Geiler, à la Krutenau, ont dressé une liste de situations de harcèlement et les réponses potentielles des différents acteurs. Ils en ont identifié six : le harceleur, son ami, le harcelé, son ami, le témoin, l'aidant. Six comme les six faces du dé nécessaire pour jouer à Stop'arcel, leur jeu de plateau.

Un rôle pour chaque face du dé

Chacun voit son rôle déterminé par le lancer de dé, et un maître de jeu anime la partie en favorisant le dialogue autour des situations envisagées.

Les élèves de première en service de proximité et de vie locale (SPVL) ont travaillé avec leurs



Les élèves de première SPVL de Jean-Geiler ont inventé un jeu de plateau qu'ils ont testé avec les adhérents de Jehm le sport.

DOCUMENT REMIS

enseignants professionnels Maryline Caro et Pascale Hoerner sur les causes et les conséquences du harcèlement.

Ils ont constaté qu'en pratique, « la plupart du temps les personnes harcelées quittent leur établissement scolaire ou leur travail par manque de soutien ». Les élèves se sont montrés « très

concernés » pour lutter contre cet état de fait, témoignent les profs. C'est avec Patricia Allam, en arts appliqués, qu'ils ont conçu leur plateau de jeu, imprimé par l'Arahm et testé ensuite avec les adhérents de Jehm le sport. À la rentrée scolaire, ils multiplieront ces animations auprès d'écoliers et de collégiens. ■