

# L'escape game aujourd'hui



**Une animation d'1h15 à 1h30 répartie en 2 phases :**

**45 mn d'Escape Game**

**30 à 45 mn de débrief et de médiation numérique autour de la parentalité**

**Maximum 8 joueurs, (grand)parents-enfants, possibilité de mixer deux familles**

**1 concept innovant au-delà de l'aspect déconnecté pour parler numérique :**

**Le but de la partie Escape Game n'est pas de parler constamment de parentalité numérique. Seules les situations de départ et de fin y font référence.**

**L'objectif réside :**

- **dans le fait de pouvoir identifier des émotions/sensations (frustrations, énervement, directivité...) et de comprendre qu'en s'écoutant et en collaborant les familles réussissent à relever le défi.**
- **de revenir sur les émotions/sensations ressenties durant le jeu pour les mettre en parallèle avec les discussions autour des écrans ayant lieu à la maison**

# L'escape game aujourd'hui

## Des outils et ressources de médiation

- 1 jeu de cartes avec des cartes "Problèmes rencontrés" et des cartes "solutions"
- 1 flyer et des affiches avec des ressources en ligne pour les familles
- 1 livret "Ressources" pour les médiateurs

**Objectif :** identifier 3 à 4 bonnes pratiques à mettre en place immédiatement et construire au fur et à mesure une charte familiale

## Un dispositif mobile et à bas coût

1 malle, 1 mappemonde, 2 cartables, 1 PC, 1 smartphone et divers petits objets

**L'ensemble des équipements :**

- représente un investissement de 300 € (la mappemonde ayant eu un coup de 90 €)
- uniquement de la récupération ou "seconde main" (hormis mappemonde)

**Sensibilisation des jeunes au reconditionnement et à l'économie sociale et solidaire**

