



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'écoulant 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