

Empathic Game

L'outil pour agir ensemble
contre le harcèlement
entre élèves



Sommaire

Édito	p.3
I. Harcèlement scolaire : un constat alarmant	p.4
Un phénomène, des réalités	p.4
Information, sensibilisation et prévention !	p.5
II. Les fondements d'EmpathiC Game	p.6
3 ans de travail collaboratif	p.6
Développer les compétences psychosociales...	p.7
... dont l'empathie	p.7
La méthode Pikas au cœur du concept	p.8
III. EmpathiC Game : un escape game sur table pédagogique, collectif et innovant	p.9
Les publics cibles	p.9
Les fondements	p.9
Les objectifs	p.9
Le déroulement	p.10
Un kit d'outils complet	p.10
IV. Ils en parlent	p.14
V. Des acteurs engagés	p.17
À propos de la Ville d'Évry-Courcouronnes	p.17
À propos du GIP-SAE	p.18
À propos de l'entreprise MK Team Building	p.19
Contacts	p.20

Édito

Le harcèlement scolaire est une réalité douloureuse que nous devons tous affronter avec détermination. Il se manifeste par des actes répétés de moquerie, d'exclusion, parfois même de violence, dont les conséquences sur la vie de nos enfants sont délétères.

À Évry-Courcouronnes, nous refusons de rester spectateurs de cette situation. Nous avons décidé d'agir pour protéger nos enfants et leur offrir un environnement scolaire sûr et bienveillant. Dans cette optique que nous avons développé, en partenariat avec MK Team Building et de nombreux autres acteurs engagés, l'outil EmpathiC Game.

Conçu sous forme d'un escape game, cet outil éducatif et ludique, plonge les élèves dans un scénario de harcèlement et leur propose d'en échapper en faisant appel à leur empathie et à leurs compétences psychosociales. Ce faisant, il leur permet d'identifier et de décrypter les mécaniques de l'intimidation et ses dangers. Cet outil s'inscrit dans notre stratégie globale de lutte contre le harcèlement, en complément du dispositif PHARe de l'Éducation nationale.

Nous croyons fermement que la prévention passe par l'éducation, la formation et la coopération. En jouant à EmpathiC Game, les jeunes apprennent à se mettre à la place des autres, à comprendre leurs émotions et à agir de manière respectueuse et bienveillante. C'est un pas essentiel vers une société plus apaisée et respectueuse des différences.

Nous remercions tous celles et tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce projet et espérons qu'EmpathiC Game puisse venir en aide aux écoliers, aux collégiens et aux professionnels qui les accompagnent au quotidien, à Évry-Courcouronnes et au-delà.

Stéphane Beaudet

Maire d'Évry-Courcouronnes

Melinda Bayol

Adjointe au maire d'Évry-Courcouronnes chargée du Handicap,
de la Parentalité et de la Lutte contre le harcèlement

Vincent Vancayseele

Fondateur de MK Team Building
et co-créateur d'EmpathiC Game

I. Harcèlement scolaire : un constat alarmant

Le harcèlement, qu'il soit d'ordre physique, psychologique ou sexuel, est un acte grave. Ce n'est pas une violence isolée mais un comportement, à la fois répété dans le temps et intentionnel, visant à blesser l'autre. Il a toujours des conséquences, des plus légères aux plus dramatiques ; et ce à court, moyen et long termes. Pour les plus jeunes, il peut avoir lieu à l'école, au club de sport, dans la rue et même chez soi avec les réseaux sociaux.

Un phénomène, des réalités

Une étude¹ de 2023 a confirmé l'ampleur du phénomène : entre 16 % et 19 % des collégiens et des lycéens ont subi du harcèlement scolaire².

Elle rapporte plusieurs faits :

Les formes du harcèlement

- Il se manifeste principalement par des moqueries (91 % des jeunes harcelés), des insultes (89 %) et l'exclusion (86 %).
- Il est le fait d'un groupe d'élèves dans 81 % des cas, d'un seul élève dans 25 % des situations.

Les lieux concernés

- Parmi les élèves harcelés, plus de la moitié (53 %) dit avoir subi ces violences au collège, 28 % en primaire, 6 % au lycée et 13 % à plusieurs moments de la scolarité.
- Les faits se déroulent principalement hors des salles de classe : 94 % dans la cour de récréation et 83 % dans les couloirs, d'où l'importance de former les assistants d'éducation et conseillers principaux d'éducation. Et dans 44 % des cas sur les réseaux sociaux !

¹Étude pour l'association Marion la main tendue et Head & Shoulders menée en 2023 par l'IFOP, via une triple enquête : une première menée auprès d'un échantillon représentatif de 1 001 collégiens et lycéens, par questionnaire auto-administré en ligne du 14 au 20 septembre ; la deuxième sur 1 001 parents d'enfants scolarisés au collège et lycée, entre le 13 et le 22 septembre ; la troisième auprès de 200 enseignants du second degré entre le 13 et le 18 septembre. <https://www.marionlamaintendue.com/wp-content/uploads/2023/11/Rapport.pdf>

²Précisément, 16 % l'ont vécu plusieurs fois par semaine durant au moins un mois, 19 % si l'on écarte le critère de durée.

La difficulté à en parler

- Tout juste la moitié (51 %) des élèves harcelés en parlent au moment des violences, 33 % quelques mois ou années plus tard, 16 % jamais.
- Quand cela arrive, ils se tournent principalement vers leurs parents (81 %), assez peu vers leurs professeurs (16 %).
- Les trois quarts n'ont pas connaissance du numéro d'aide aux cibles (jusqu'à récemment le 3020, désormais fusionné avec le 3018).

Des enseignants démunis

- 65% d'entre eux ne se sentent pas armés pour prévenir ou gérer une situation de harcèlement.
- 45 % ne savent d'ailleurs pas si leur établissement fait partie du programme pHARe. Ce plan global de prévention et de traitement des situations de harcèlement est mis en place depuis 2021, généralisé aux écoles et aux collèges à la rentrée 2022 et étendu aux lycées depuis la rentrée 2023. 100 % des écoles et établissements sont censés le mettre en œuvre.

Information, sensibilisation et prévention !

Une chose est sûre : chacun a été cible et/ou spectateur de situation de harcèlement au cours de sa vie.

Fait aggravant : ces situations peuvent être terriblement amplifiées par un usage irrespectueux voire violent des réseaux sociaux.

Or, les conséquences du harcèlement peuvent provoquer des ravages : perte de confiance en soi et dans la relation à l'autre, isolement, décrochage scolaire, stress, forte anxiété, somatisations multiples, difficultés de sommeil, conduites addictives ou suicidaires.

Comment dès lors lutter contre ce fléau ? Par la formation et la prévention !

Il s'agit notamment d'informer et d'accompagner l'ensemble des acteurs concernés : les cibles, les témoins potentiels, les intimidateurs, les familles et tous les professionnels du système scolaire. Avec moins de discours descendants et plus de coopération et d'intelligence collective.

D'où l'idée de la Ville d'Évry-Courcouronnes e partenariat avec MK Team Building, en lien avec de nombreux partenaires, d'aborder le sujet par un moyen ludique, novateur et engageant : EmpathiC Game !

II. Les fondements d'EmpathiC Game

EmpathiC Game est le premier escape game sur table visant à sensibiliser les élèves au harcèlement scolaire. Basé sur le développement des compétences psychosociales et de l'empathie, il est le résultat de l'engagement des membres de la communauté éducative d'Évry-Courcouronnes.

3 ans de travail collaboratif

En 2020, la Ville et le GIP Stratégie d'Action Éducative (SAE) initient déjà un travail sur le sujet à travers deux axes :

- La mise en place d'un dispositif d'accueil pour les familles et les victimes de harcèlement nommé Relier³.
- La formation des professionnels pour repérer et comprendre les situations de harcèlement.

Mais il fallait aller plus loin en proposant aux élèves un outil pédagogique et innovant, bien loin des discours descendants et des traditionnels groupes de parole, peu adaptés pour capter les jeunes publics.

La Ville s'est donc associée en 2020 à l'entreprise MK Team Building, spécialiste de la création d'escape game sur-mesure, pour créer et financer un support ludique de prévention en direction des collégiens, des élémentaires mais aussi des enseignants.

Durant 2 ans, professionnels et experts du sujet - élus, éducateurs, associations, partenaires - ont échangé lors d'ateliers pour permettre aux créateurs d'EmpathiC Game de maîtriser les enjeux du harcèlement.

Des ateliers et des groupes de réflexion avec des professionnels du territoire en prise directe avec le harcèlement scolaire ont permis de partager des retours d'expériences, des situations vécues, des anecdotes, parfois saisissantes, mais aussi de rappeler la législation.

Un prototype a ensuite été testé grandeur nature pendant un an. Trois ans ont ainsi été nécessaires pour élaborer cet escape game unique en son genre.

³<https://centresrelier.org/>

Développer les compétences psychosociales...

Pour aller plus loin dans l'enrayement du phénomène, EmpathiC Game, et plus largement les actions de la Ville vise à endiguer le terreau favorable à l'émergence du harcèlement.

La situation des enfants concernés doit être abordée dans son intégralité : leurs forces et leurs défis, leur contexte de vie, les relations au sein de la famille, avec les pairs, à l'école et au sein de la collectivité.

Lutter contre le harcèlement, c'est engager la promotion du développement des compétences relationnelles, d'habilités sociales, du sens de l'empathie, de la citoyenneté et ce dès le plus jeune âge.

En 2022, en complément de la politique de lutte contre le harcèlement via le dispositif pHARe de l'Éducation nationale initié en 2021, ministère de la Santé et de la Prévention considère qu'il est nécessaire d'intégrer le développement des compétences psychosociales au parcours de vie scolaire de l'enfant. Quand un enfant apprend à reconnaître et à bien gérer ses émotions, à prendre de bonnes décisions et à adopter un comportement éthique et responsable, il a en main tous les outils nécessaires pour établir et maintenir des relations saines.

De plus, la recherche atteste que la formation des élèves aux compétences psychosociales a des effets bénéfiques sur la réduction des addictions, les phénomènes de violence, l'amélioration de la santé et du bien-être, la réussite scolaire, le renforcement des relations à soi et aux autres.

... dont l'empathie

Le mot empathie est composé du préfixe « en », qui signifie « dedans », et de « pathie », apparenté au grec « pathos » qui signifie « souffrance, affection ». L'empathie est, en effet, la capacité à ressentir la douleur, la souffrance ou, plus généralement, tout autre sentiment éprouvé par autrui. Autrement dit, c'est la capacité à se mettre à la place d'une autre personne et d'éprouver ce qu'elle ressent.

Au Danemark, l'empathie est enseignée depuis 1993 et la France, tout comme la Belgique, se penche sur le sujet. De fait, la lutte contre le harcèlement scolaire figure parmi les grandes priorités énoncées par l'Éducation nationale. À ce titre, des cours d'empathie sont expérimentés de janvier à juin 2024 avant d'être généralisés à la rentrée 2024.

Pourquoi un jeu sur un sujet si sérieux ?

Sur les questions du harcèlement, des supports existent déjà mais les jeunes sont plus réceptifs à une approche par le jeu. Celui-ci permet à chacun et chacune d'être au même niveau et d'être acteur de la situation. Il s'ancre de façon plus simple et plus pérenne dans la mémoire. Le format « escape game » choisit par les créateurs, permet, quant à lui, d'aborder le sujet par un moyen ludique, novateur et engageant. Il mobilise l'intelligence collective, la communication et la cohésion de groupe. Car durant l'enquête, l'équipe est obligée d'écouter les réflexions de chacun, chemine à sa façon, fait des choix, des concessions... mais toujours dans un but commun !

La méthode Pikas au cœur du jeu

EmpathiC Game suit les principes de la méthode Pikas, initiée par le professeur de psychologie suédois.

Cette méthode part du principe que tous les acteurs d'une situation ont un point de vue important et respectable, même l'intimidateur, et que le harcèlement scolaire est un phénomène de groupe qui maintient chacun de ses membres dans la spirale de l'intimidation de la victime.

Le procédé consiste à s'entretenir individuellement avec les élèves harceleurs, sans les blâmer, afin qu'ils prennent conscience des conséquences néfastes pour les élèves harcelés et proposent des solutions pour que cesse ce harcèlement. Les entretiens, courts, s'effectuent dans la bienveillance et de façon répétée jusqu'à ce que le problème disparaisse. Pour Jean-Pierre Bellon, qui a développé cette méthode en France, « *la sanction ne fonctionne pas car elle a plutôt tendance à fédérer le groupe contre la victime* ». L'objectif, lors de ces entretiens, est de responsabiliser les élèves et qu'ils deviennent acteurs des solutions qui mettront fin à l'intimidation.

Des entretiens, avec la victime sont menés parallèlement, notamment pour l'inviter à ne pas rejeter les intimidateurs lorsqu'ils se présenteront avec des intentions renouvelées. La méthode de la préoccupation partagée est largement utilisée dans le cadre du programme français de lutte contre le harcèlement scolaire, pHARe.

III. EmpathiC Game : un escape game sur table pédagogique, collectif et innovant

Associer les élèves, les professionnels de l'enseignement et les encadrants au quotidien à travers un jeu : telle est l'ambition d'EmpathiC Game, le premier espace game sur table pour sensibiliser à la question du harcèlement entre élèves !

Les publics cibles

- Les élèves du CM1 à la 3^{ème}
- Tous les professionnels de l'Éducation nationale, de la jeunesse et de l'enfance

Les fondements

- Contribuer à un monde où l'empathie et le respect triomphent
- Ouvrir le débat sur le harcèlement scolaire et la cyberviolence
- Sensibiliser, outiller et inspirer pour que chacun devienne un acteur du changement

Les objectifs

- Apprendre aux élèves à faire face quand des situations de harcèlement scolaire se présentent car chaque choix a des conséquences
- Identifier les mécanismes qui sous-tendent le harcèlement
- Créer de la coopération et de l'intelligence collective afin de trouver des solutions en équipe
- Offrir, sous une forme ludique, une information, une sensibilisation, un travail sur le fond
- Libérer la parole et discuter librement de ce sujet grave sans se sentir jugé
- Développer une éthique de vie commune propice au bien-être de tous et toutes
- Offrir un outil commun et partagé entre les professionnels de l'enfance d'un territoire

EmpathiC Game : quelque chose se cache dans le titre

En référence à la Ville qui a permis cette innovation, les initiales d'Évry-Courcouronnes « E-C » en majuscules dans le nom « EmpathiC Game », sont la signature de l'engagement pris par la Ville pour lutter contre le phénomène de harcèlement scolaire sur le territoire.



Le déroulement

Les participants choisissent parmi les 5 enquêtes qui composent le jeu. Les joueurs forment jusqu'à 6 équipes de 5 à 6 joueurs.

Tout au long du jeu, les joueurs suivent les aventures des personnages d'une histoire, doivent résoudre des énigmes pour cheminer dans le récit et faire des choix.

Chaque choix va influencer la situation initiale. À la fin de la partie, elle empire, reste identique ou est améliorée.

Un kit d'outils complet

Il accompagne chacune des enquêtes et comprend une tablette comportant l'application, des roues de décodage, une lampe torche, des cartes UV et un tableau effaçable.

Des ambassadeurs pour mener le jeu

En amont, un adulte ambassadeur volontaire est formé sur une demi-journée. Objectif : le guider dans l'animation et le déploiement du jeu, les accompagner dans les messages à faire passer, les aider dans les éventuelles prises de parole après le jeu. Des supports pédagogiques sont proposés aux ambassadeurs pour favoriser leur autonomie :

- un livret « Maître du jeu » avec des indices pour chaque enquête
- un support projetable ou imprimable qui guide et reprend les messages forts liés à chaque situation.

Les ambassadeurs peuvent ainsi animer et alimenter le débat autour des messages forts de chaque enquête.

À Évry-Courcouronnes, 60 professionnels ont déjà été formés.



Les 5 enquêtes d'EmpathiC Game

Les différentes enquêtes permettent d'adopter différents points de vue, celui de la victime, de l'intimidateur et du suiveur.

1. « Les témoins » : les profils de suiveur et les effets de groupe

Cette enquête, à faire en premier, est pensée comme un didacticiel de prise en main de l'outil.

- **Durée** : 40 à 50 minutes
- **Synopsis** : Depuis plusieurs semaines, Théo est victime de harcèlement au collège. Un phénomène de mode se propage autour du « tirage de sac », une agression physique violente visant à faire tomber la personne en agrippant son sac à dos. Solène, sa sœur, va lui venir en aide. Tous les deux vont enquêter pour retrouver qui est à l'origine du phénomène de tirage de sac.
- **Thèmes abordés** :
 - La position de témoin/suiveur dans les situations de harcèlement
 - Les différents profils de témoins

2. « Cyberharcèlement » : l'impact des réseaux sociaux

À jouer suite à l'enquête 1 « Les témoins »

- **Durée** : 40 à 50 minutes
- **Synopsis** : Le phénomène de tirage de sac au collège s'est arrêté. Théo qui en a été victime se sent rassuré. Mais une notification va tout remettre en cause. Théo voit la vidéo du tirage de sac revenir via les réseaux sociaux. Les participants vont suivre la « descente aux enfers » de Théo et l'influence qu'ont les réseaux sociaux sur la situation.
- **Thèmes abordés** :
 - L'impact des réseaux sociaux (positif et négatif)
 - Les risques encourus par les acteurs des réseaux sociaux
 - Les formes que prennent les cyberviolences et l'amplification par les réseaux sociaux des situations de harcèlement

3. « Les intimidateurs » : du côté des harceleurs

À jouer suite à l'enquête 2 « Cyberharcèlement ». Plus courte, elle permet de recueillir les premières impressions « à chaud ».

- **Durée** : 30 à 45 minutes
- **Synopsis** : Nikolai, nouvel élève, arrive au collège. La tension monte entre Sam et lui, et le cours va devenir le théâtre de leur affrontement. Que se passe-t-il entre eux ? Quelles sont les conséquences ?
- **Thèmes abordés** :
 - La posture de l'intimidateur et son impact sur les suiveurs dans les faits de harcèlement
 - Les types de harcèlement exercés sur la cible (physique, psychologique, verbal, etc.)
 - Les conséquences pour la cible

4. « Les cibles » : le point de vue de la victime

Enquête courte, à jouer suite à l'enquête 3 « Les intimidateurs »

- **Durée** : 30 à 45 minutes
- **Synopsis** : les participants vont suivre l'histoire vécue par Sam lors des cours d'éducation physique. Dans cette enquête, on se met à la place de la cible et on prend conscience des différents facteurs qui créent le mal-être chez les cibles de harcèlement.
- **Thèmes abordés** :
 - La violence dans les faits de harcèlement : physique, verbale et morale
 - Les ressentis de la cible
 - Les conséquences du harcèlement pour la cible

5. « Le poids des mots » : le point de vue de la victime

Cette enquête est destinée aux enfants d'âge élémentaire (CM1-CM2) pour une prévention primaire du sujet.

- **Durée** : 30 à 45 minutes
- **Synopsis** : Deux jeunes se rencontrent et échangent à propos de leur match de tennis de la veille. L'un dit à l'autre « manchot ». Ce mot va être le point de départ d'un fait de harcèlement, qui va prendre de l'ampleur au point de dépasser l'intimidateur. Que va-t-il advenir des deux protagonistes ?
- **Thèmes abordés** :
 - Les déclencheurs possibles d'un fait de harcèlement
 - Les conséquences pour la cible et les suiveurs
 - Les remédiations possibles pour palier au phénomène

Et après ?

Les initiateurs d'EmpathiC Game réfléchissent d'ores et déjà à créer d'autres scénarios, autour du *revenge porn* par exemple, mais aussi d'autres escape game sur table pour sensibiliser différents publics à d'autres problématiques comme les « dys » ou le harcèlement entre adultes.

Par ailleurs, la Ville et MK Team Building souhaitent permettre de bénéficier d'EmpathiC Game à d'autres acteurs de l'éducation et de l'enfance.

IV. Ils en parlent

« Pour lutter contre ce fléau qui tue nos enfants et pour compléter nos dispositifs qui accompagnent les victimes et les auteurs de harcèlement, il nous fallait un outil qui sensibilise durablement nos jeunes. C'est chose faite avec EmpathiC Game, fruit d'un travail collaboratif de 3 ans mené avec brio par les équipes de la Ville, du GIP-SAE et de MK Team Building. Une fierté locale qui, nous l'espérons, dépassera les frontières d'Évry-Courcouronnes. »

Stéphane Beaudet

MMaire de la Ville d'Évry-Courcouronnes
et Président du GIP Stratégie d'Action Éducative

« animateurs, éducateurs, professeurs, médiateurs, représentants d'associations : tous se sont investis dans la création de cet outil qui permet de comprendre les dynamiques à l'œuvre dans les situations d'intimidation et de harcèlement et d'identifier leurs conséquences délétères et les condamnations pénales encourues. Plébiscité par l'Éducation nationale, cet outil « made in Évry-Courcouronnes » remporte déjà un franc succès. »

Melinda Bayol

Adjointe au Maire de la Ville d'Évry-Courcouronnes
chargée du Handicap, de la Parentalité et de la Lutte contre le harcèlement

« Nous avons beaucoup testé, joué et rejoué pour que l'outil soit le plus abouti possible, qu'ils répondent véritablement aux enjeux et aux attentes des professionnels. On s'aperçoit qu'EmpathiC Game fait du bien aux adultes comme aux enfants. Il était très attendu et les retours sont à la hauteur de nos espérances. Le jeu permet de libérer la parole. Les participants comprennent en jouant que chacun de leur choix a des conséquences, parfois dramatiques, et connaissent désormais les comportements à adopter en cas de harcèlement. »

Jean-Christophe De Greef

Directeur artistique de MK Team Building
et co-créateur de l'EmpathiC game



« Les jeunes montrent un engouement important pour cet outil. Ils apprécient particulièrement les situations présentées sous forme de manga, et la tablette constitue un vecteur de motivation supplémentaire. À travers différents scénarios, ils identifient des situations problématiques, proposent des solutions ingénieuses et élaborent des stratégies de résolution. Les enseignants, de leur côté, trouvent en cet outil un support ludique et simple d'utilisation pour aborder le thème du harcèlement. Cela prend tout son sens depuis la rentrée 2024, où des cours d'empathie sont désormais intégrés dans les programmes scolaires. EmpathiC Game est l'outil idéal pour répondre à cette nouvelle commande institutionnelle. »

Jordan Schwab

Professeur de Lettres, Référent pHARe
et conseiller municipal de la Ville d'Évry-Courcouronnes



« L'intérêt de l'escape game est que les élèves coopèrent et travaillent sur la prévention du harcèlement sans s'en rendre compte. Sans le savoir, ils parviennent à faire face aux difficultés qu'ils pourraient rencontrer. Les professionnels de l'Éducation nationale, premiers et seconds degrés confondus, et plus largement les professionnels de l'enfance d'Évry-Courcouronnes travaillent désormais avec un outil commun, ce qui est très précieux. »

Stéphanie Henry

Principale du Collège des Pyramides
à Évry-Courcouronnes

« Le jeu était plutôt bien conçu car il nous a permis de découvrir tous les types de harcèlement, même ceux qu'on ne connaissait pas forcément. »

Unaiza et Kamisa

élèves de 3^e et 4^e

« J'ai aimé l'activité car elle nous a permis de nous connaître un peu plus au sein du groupe des ambassadeurs du bien-être, étant donné qu'on travaillait en groupe. On est entré vite dans le jeu et c'était cool. Globalement, je me suis bien amusée. Si c'était à refaire, j'aurais plus parlé avec les autres élèves de mon groupe pour réussir à finir le jeu plus rapidement. »

Hayfa

élève de 3^e, ambassadrice pHARe
dans son collège

V. Des acteurs engagés

À propos de la Ville d'Évry-Courcouronnes

Plus grande commune nouvelle d'Île-de-France, Évry-Courcouronnes est née, le 1^{er} janvier 2019, de la fusion d'Évry et de Courcouronnes. Riche de près de 70 000 habitants, 45 000 emplois et 20 000 étudiants et apprentis, Évry-Courcouronnes est la Ville-Préfecture de l'Essonne et fait partie de l'Agglomération Grand Paris Sud. Elle est labellisée Ville apprenante de l'UNESCO depuis 2019.

Territoire d'innovations éducatives et sociales

Depuis de nombreuses années, à Évry-Courcouronnes, des actions et projets en matière d'éducation sont développées pour permettre à chaque enfant et chaque jeune de trouver sa place dans la ville et plus largement dans la société.

Cet investissement se traduit tout d'abord par la mise en œuvre d'une offre éducative diversifiée allant de la petite enfance à l'enfance et à la jeunesse avec une proposition de structures et de projets dédiés, mais aussi une politique de soutien aux plus fragiles d'entre eux par des actions singulières en matière d'accompagnement socio-éducatif ou bien encore sur le champ de l'insertion professionnelle.

La Ville a également fait le choix de s'inscrire dans les différentes politiques publiques, en particulier celles qui relèvent de la Politique de la Ville. Par ailleurs, elle est labellisée Cité Éducative depuis 2019. Ces différentes expériences ont démontré la pertinence et la plus-value d'une action concertée en matière d'éducation et la nécessité d'un travail constant qui doit être mené pour assurer la cohérence de ces dispositifs.

Aujourd'hui, l'enjeu réside dans notre capacité collective à mettre en œuvre une véritable stratégie de développement d'une politique éducative globale.

Ville pionnière dans la prévention et la lutte contre le harcèlement

La Ville, aux côtés des acteurs éducatifs, travaille à :

- Informer et sensibiliser la communauté éducative sur la définition du harcèlement,
- Accompagner les jeunes victimes de harcèlement en expérimentant *Relier*, un dispositif d'accueil aux jeunes victimes de harcèlement,
- Promouvoir le respect et les relations égalitaires dans la diversité, des enfants et des jeunes.

À Évry-Courcouronnes le harcèlement est désormais l'affaire de toute la communauté éducative. Au sein de l'équipe municipale, une délégation est dédiée au harcèlement. Tout au long de l'année, associations socio-culturelles, accueils de loisirs, espaces jeunesse, maisons de quartiers-centres sociaux, établissements scolaires initient diverses actions et projets de prévention, avec un temps fort annuel d'une semaine au mois de novembre, à l'occasion de la Journée nationale de la Lutte contre le harcèlement.

À leur côté, le dispositif de l'État « Cités Éducatives » a permis de financer cet outil ludique et unique pour prévenir, éduquer et créer un impact positif tant auprès des jeunes que des adultes.

À propos du GIP-SAE

Le Groupement d'Intérêt Public Stratégie d'Action Éducative (GIP SAE) est l'outil partenarial, de développement et de conduite de projets, de coproduction éducative proposé aux partenaires du territoire d'Évry-Courcouronnes pour les 0-35 ans.

En choisissant de s'associer dans le cadre d'un GIP-SAE, les partenaires entendent :

- permettre un partenariat mieux partagé entre tous les acteurs de l'éducation et élargir le partenariat actuel à d'autres acteurs et notamment le partenariat privé
- permettre aux projets développés de bénéficier d'une ingénierie expérimentée et de l'expérience d'ores et déjà acquise par la Ville et ses partenaires dans le domaine de la politique éducative et de la dynamique partenariale
- renforcer la logique de projet en délaissant la logique d'actions coup par coup

Ces défis trouvent leur traduction au travers de dispositifs tels que :

- Le Programme de Réussite Éducative (PRE) : parcours personnalisé, basé sur la libre adhésion et prenant en compte l'enfant, âgé de 2 à 16 ans, dans sa globalité et dans sa singularité
- Le Bus des parents : espace dédié se déplaçant d'école en école dans lequel les parents peuvent exprimer leurs doutes, leurs malades et parler de leur rapport à l'autre sans être jugé
- Alternative Suspension : dispositif offrant aux élèves suspendus et aux établissements des outils permettant de transformer le temps passé à l'extérieur de l'école en succès global pour l'élève

À propos de l'entreprise MK Team Building

MK Team Building, c'est une vingtaine d'années d'expérience dans l'animation, l'accompagnement des collectivités (tourisme, valorisation du patrimoine, intervention scolaire, sensibilisation au harcèlement, etc.) ainsi que le management et la formation d'équipes (team building, activités RSE, artistiques, sportives, etc.) pour fédérer et améliorer l'esprit de groupe.

L'équipe apporte des solutions à la fois innovantes et dynamiques adaptées aux besoins et aux objectifs de ses interlocuteurs. Chez MK Team Building, tous les concepts sont réalisés de manière artisanale, alliant qualités artistiques et techniques. Objectif : transporter les participants dans un imaginaire jusqu'à leur faire perdre la notion du temps !

Chaque talent de l'équipe MK Team Building a son importance : designer, développeur, costumière, comédiens, plasticiens, sportifs, sound designers, photographes, éducateurs, ambassadeurs, etc. Tous ont une expertise et une expérience de la « gamification » sur-mesure.

Parmi les réalisations de l'entreprise : des serious game pour sensibiliser sur des sujets tels que le harcèlement, le handicap, le cancer du sein, la qualité de vie au travail et les métiers de l'industrie.

Pour aller plus loin... Visionnez la vidéo portant sur un atelier EmpathiC Game



Contacts

Rym NASSEF

Directrice de la communication

Téléphone : 06 32 54 58 22

Mail : rym.nassef@evrycourcouronnes.fr

Caroline Kessler

Directrice de l'innovation éducative

Tél. : 06 13 49 62 77

Mail : caroline.kessler@evrycourcouronnes.fr

MK Team Building

Tel. : 06 60 59 38 86

contact@mk-teambuilding.com