

# CYBERGAME

Cet escape game sensibilise les jeunes au cyberharcèlement à travers l'histoire de Melchior, qui harcèle son ex-petite amie en ligne et subit à son tour les conséquences de ses actes.

FÉDÉRATION AISNE

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



1H



+ 10 ans



En équipe ou  
individuel

## OBJECTIFS

- **Sensibiliser aux responsabilités partagées** dans des situations de cyberharcèlement.
- **Savoir réagir** en cas de cyberharcèlement.
- Aborder les **notions de protection de données**.
- Aborder la notion de mots de passe .
- Aborder les **questions d'identité virtuelles et réelles**.

**« 1 jeune sur 3 victime de cyberharcèlement a déjà pensé au suicide »** Le cyberharcèlement multiplie significativement les risques de troubles psychologiques et de pensées suicidaires chez les adolescents.

Source : papageno-suicide.com



Cofinancé par  
l'Union européenne



## PLUS D'INFORMATIONS SUR CET OUTIL

### VOUS SOUHAITEZ UNE INTERVENTION ?

La Ligue de l'enseignement de l'Aisne  
Secteur numérique  
numerique02@laligue02.org - 03 23 54 53 20

