



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

Qui sommes-nous ?

Réseau Canopé est un établissement public placé sous la tutelle du ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche visant à accompagner les politiques éducatives.

UNE LARGE OFFRE DE RESSOURCES ET DE SERVICES

Réseau Canopé propose des services éducatifs (animations, formations, conférences...) mais également édite, produit, développe et met à disposition des ressources (ouvrages, sites, vidéos,...) à destination des enseignants et de l'ensemble de la communauté éducative.



UN RÉSEAU DE PROXIMITÉ, RÉPARTI SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE

Réseau Canopé dispose d'environ 100 lieux physiques, les Ateliers Canopé, répartis sur l'ensemble du territoire français. On y retrouve des espaces de consultation et de prêt de ressources, des espaces de créativité, de collaboration, d'expérimentation et de formation, pour accompagner les nouvelles pratiques pédagogiques et particulièrement celles induites par le numérique.



60 ans de **création** au service
de la **communauté éducative**

Vidéo : Réseau Canopé : chaque jour, inspirer la communauté éducative <https://youtu.be/peme8VfbSr4>

L'Atelier Canopé 25 - Besançon

- Des médiatrices à votre service pour vous accompagner au quotidien.
- Des ressources à consulter sur place et en ligne.
- Un lieu de formation, d'animations, d'accompagnement et d'échanges.
- Des espaces de travail (individuels et collectifs).



Escape game *Retour de soirée*

OBJECTIFS

- Sensibiliser aux facteurs de risque d'accident de la route (alcool et stupéfiant, vitesse, distracteurs et développer leur perception)
- Développer les compétences psychosociales et notamment la résistance à la pression des pairs
- Utiliser une approche ludique des apprentissages : l'escape game

DESCRIPTIF

Temps 1 : Vivre l'escape game pédagogique

Les participants sont immergés dans une fiction proche du quotidien de jeunes âgés de 14 à 18 ans. Dans un temps limité, ils sont invités à collaborer pour résoudre des énigmes liées aux enjeux actuels de Sécurité Routière. Les aspects ludiques, le caractère immersif et la dimension collaborative favorisent l'implication et la réflexion des élèves.

Temps 2 : Structuration des connaissances

À la suite du jeu, une phase de débriefing est nécessaire pour revenir sur des notions soulevées par le jeu et pour structurer les connaissances autour des facteurs de risques routiers, de leurs perceptions et des compétences psychosociales.

ANIMATION

DURÉE

Environ 1h30

PUBLIC CONCERNÉ

Élèves de 4e, 3e, 2de, lycées généraux, professionnels et CFA

EFFECTIFS

12-16 élèves ; répartition en 4 groupes pendant le jeu

LIEU D'INTERVENTION

Une salle fermée équipée d'une surface de projection

MATERIEL NECESSAIRE

Un ordinateur et un vidéo projecteur

TARIFS (FRAIS

D'INTERVENTION, TRANSPORT, RESTAURATION ...) :
430 € par session d'animation

Escape game *Retour de soirée*

DÉPLOIEMENT POSSIBLE

Plusieurs modalités peuvent être mises en place en collaboration avec l'établissement :

- Une animation pour un demi-groupe (12 à 16 élèves comme décrit page précédente) sur 1h30
- Deux animations en parallèle pour deux demi-groupes (une classe complète) sur 1h30
- 2 classes sur une ½ journée, soit 4 ½ groupes : par exemple 9h / 10h30 puis 10h30 / 12h
- 4 classes sur la journée, donc 8 ½ groupes : par exemple 9h / 10h30, 10h30 / 12h, 13h30 / 15h puis 15h / 16h30
- Une cohorte d'élève complète (ex tous les élèves de 3ème). Par exemple, 8 classes sur 2 journées

Déclinaisons financières

- ½ groupe, 430 euros

- 2 ½ groupes en parallèle
pour une classe, 860
euros

- 2 classes sur une ½
journée, soit 4 ½ groupes,
1548 euros (remise
de 10%)

- 4 classes sur une
journée, 8 ½ groupes,
3096 euros (remise de
10%)

- Une cohorte complète.
Ex pour 8 classes sur 2
journées, 16 demi-
groupes, 5848 euros
(remise de 15%)