



Théracommuni  
ÊTRE, ÇA S'APPREND

# EVALUATION

## Supports - Jeu vidéo Géant-Game

Madame, Monsieur,

Nous vous remercions de l'intérêt que vous portez à ces outils et du temps que vous nous offrez à présent pour nous aider à évaluer le projet afin qu'il réponde toujours mieux aux besoins du terrain.

Cette évaluation peut nous être retournée par mail [info@stopharcelement.eu](mailto:info@stopharcelement.eu) ou par échange téléphonique au (0032) 0486 89 17 95 (15 minutes max., suivant vos retours).



Vous avez reçu les affiches (Jeu vidéo Géant-Game) !

Vos impressions lors de la découverte des affiches ?

Vos impressions lors de la découverte du jeu vidéo « Géant-Game » ?

Vos impressions lors de la découverte du contenu du site [www.stopharcelement.eu](http://www.stopharcelement.eu) ?

Avez-vous utilisé le matériel suivant ?

- Affiches « Connecte-toi ! »
- Affiches « Contacte-nous ! »
- Jeu vidéo Géant-game
- Prise en charge du harcèlement telle que proposée en ligne  
<https://www.stopharcelement.eu/que-faire-sil-y-a-suspicion-de-harcelement/>

Qu'avez-vous fait ?

- mise en place d'une équipe de confiance pour la prise en charge du harcèlement
- aménagement d'un local consacré au jeu vidéo
- un/des ateliers « Jeu vidéo Géant-game » durant les cours
- un/des ateliers sur les 5 étapes

Comment avez-vous communiquer autour du jeu vidéo ?

- communication du jeu vidéo par les réseaux sociaux
- communication du jeu vidéo aux parents par : courrier - site internet - réseaux sociaux
- communication du site [www.stopharcelement.eu](http://www.stopharcelement.eu)
- autre :
- rien n'a été mis en place



**Vous avez fait jouer les jeunes :**

**(Réponses approximatives, bien sûr)**

- **Combien de jeunes pourraient avoir participé ?**
- **De quels âges ?**
- **Quel est le pourcentage de jeunes qui ont bloqué pendant le jeu ? A quelles étapes ?**
- **Quel est le pourcentage de jeunes qui se sont montrés sensibles au jeu ? A quelles étapes ?**

**Nombre de connections :**

- Les jeunes ont joué une fois
- les jeunes ont joué plusieurs fois de suite
- le document de l'animateur vous a aidé  
[https://www.stopharcelement.eu/wp-content/uploads/2024/09/stop-harcelement\\_geant-game\\_doc-animateur\\_v3\\_lowres.pdf](https://www.stopharcelement.eu/wp-content/uploads/2024/09/stop-harcelement_geant-game_doc-animateur_v3_lowres.pdf)

**Mais encore :**

- les jeunes ont compris les 5 étapes par le jeu
- les jeunes n'ont pas lu les éléments textes du jeu, mais ont compris tout de même
- les jeunes n'ont rien compris du tout
- je ne sais pas



Quels ont été les émotions des jeunes durant le jeu :

- ⇒ ...
- ⇒ ...
- ⇒ ...

*Le jeu vidéo Géant-game n'a pas été conçu pour amuser les jeunes mais pour les FORMER. Nous vous invitons à présent à nous laisser ici les éléments qui vous viennent à l'esprit. Nous savons que répondre à ces questions n'est pas évident.*

Comment le jeu a-t-il aidé les jeunes à quitter l'inertie pour dénoncer les faits de harcèlement ?

Avez-vous observé des changements dans l'attitude des jeunes après le jeu vidéo « Géant-Game » ?

En quelques mots, vos appréciations de la mise en place de l'équipe de confiance ?  
Besoins ?



**MERCI !**