



La dernière fois, nous
avons parlé de **Max**.


Max, c'est une personne :

- que tu connais très bien et à qui tu fais entièrement confiance ;
- que tu connais bien et qui fait partie de ton entourage, et non une personne que tu connais uniquement d' internet ;
- à qui tu oses tout raconter ;
- qui est adulte ;
- qui peut t'aider à résoudre ton problème ;
- avec qui tu passes aussi de bons moments.

**Scanne ce QR code et réalise
une vidéo à envoyer à ton Max.**



TABLE 1



Sur **les cartes jaunes** figurent les **organisations qui peuvent t'aider** si tu as un problème. Étale les cartes jaunes sur la table.

Sur **les cartes bleues** figurent **les questions que se posent les enfants**. Lis ces questions une par une et place-les sous l'une des cartes jaunes indiquant les organisations. **Ne place une carte auprès d'une organisation que si tu penses qu'elle peut aider à résoudre le problème/la question.**

Ensuite, scanne les QR codes au dos des organisations et effectue **une recherche sur le site web**. L'organisation peut-elle vraiment t'aider à résoudre les problèmes sur les cartes bleues ?




TABLE 2



Prenez chacun un **labyrinthe** et trouvez la solution le plus rapidement possible. Indiquez ensuite la réponse à la première question.

Scannez maintenant le **QR code** et découvrez le site web. Cherchez une réponse à la deuxième question sur le site web et notez-la sur la feuille.

N'hésitez pas à enregistrer le numéro inscrit dans le labyrinthe dans votre GSM. Indiquez aussi le nom de l'organisation.



TABLE 3



Sur la table, il y a une enveloppe portant l'inscription :
'ambiance à l'école !'


Une bonne ambiance à l'école et dans la classe vous aidera à **vous sentir bien dans votre peau** et à former un groupe soudé. Vous pourrez ainsi mieux anticiper, gérer et résoudre les problèmes.

Dans ce petit groupe, imaginez plusieurs **idées pour créer une bonne ambiance à l'école.**
Écrivez chaque idée sur une feuille séparée.

Lorsque tous les groupes seront passés ici, remettez l'enveloppe à votre professeur.




TABLE 4



Vous souvenez-vous de Victor ? Victor est le garçon qui a fugué à la fin du jeu « Max 24/7 ». Relisez la situation de Victor.

Sur la table, il y a un tas de cartes. Après avoir lu la situation, retournez la carte supérieure de ce tas et décidez avec votre groupe si vous pensez que c'est une bonne réaction à la situation de Victor ou non.

Si vous pensez que c'est une **bonne réaction**, mettez cette carte **sur un côté de la table**.
Si vous pensez que c'est une mauvaise réaction, posez la carte de **l'autre côté de la table**.



Faites ceci pour toutes les cartes, une par une. Attention, parmi ces cartes de réaction, il y a parfois des questions à résoudre. Ensemble, répondez-y !

TABLE 5

La classe a créé un compte Instagram ensemble. Les camarades de classe se lancent différents défis. Les défis sont filmés puis postés sur Instagram.

Au début, c'était très chouette, mais dernièrement, ce n'est plus aussi sympa car si quelqu'un ne veut pas relever un défi, il est exclu du groupe. Certains camarades de classe n'osent pas dire 'non' et participent même s'ils n'en ont pas envie.

Aujourd'hui, la situation a complètement dérapé. Victor, l'un des camarades de classe, a été mis au défi de réaliser une vidéo sexy. Victor ne voulait pas du tout faire ça. Certains camarades de classe ont trouvé cela très bête et ont fait une vidéo de Victor dans le vestiaire après le cours de natation. Ils ont ensuite publié la vidéo sur Instagram.



LA SITUATION DE VICTOR



Sur la table se trouve une affiche avec le titre « **merci** ».

Pensez à **des moments où d'autres élèves vous ont aidé**. Écrivez le(s) nom(s) de ces « aidants » sur l'affiche et indiquez ce qu'ils ont fait exactement.

Écrivez autant de moments que possible sur l'affiche.



TABLE 6