



Tu réponds, tu marques !

Contexte

60 %

des jeunes en France dans le monde entre 12 et 17 ans se fient en priorité à la familles et aux amis pour des conseils sur comment se protéger en ligne. C'est deux fois plus que toutes les autres catégories d'âge qui ont tendance à chercher des sources d'informations plus officielles. Faisons-les ensemble progresser sur la citoyenneté numérique pour qu'ils et elles s'informent mieux !

(CREDOC baromètre du numérique 2023)

Objectif pédagogique

Cyberharcèlement, vie privée, fausses informations : découvrir quelques bonnes pratiques de la citoyenneté numérique !



Durée totale de la séance :
20 minutes



Equipe :
3 à 30
participant.e.s
1 à 2 animateur.rices



Matériel nécessaire :
ballons, questions en annexes de la fiche activité "Escape Game"

Déroulé

Réalisation du jeu (15 minutes) :

En binôme, chaque participant.e essaye à tour de rôle de marquer en 2 vs 1 contre des défenseurs (sans gardien) mais avant de lancer l'action, posez-leur une question issue des 30 questions de l'escape game de ce kit (cf. annexes de la fiche d'activité longue 2) :

- Si le binôme répond bien, le 2 vs 1 se joue normalement comme prévu.
- Si le binôme décide de passer la question, il joue contre 1 défenseur.se comme prévu mais n'a pas le droit de faire de conduite de balle individuelle et doit marquer en se faisant des passes uniquement.
- Si le binôme répond mal, le 2 vs 1 devient un 2 vs 2, et il joue contre 2 défenseur.se.s.

On passe au binôme suivant dès qu'un but est marqué ou au bout d'un temps de jeu prédéfini.

Idéalement, tous.te.s les participant.e.s doivent répondre à une question en binôme et les deux doivent s'accorder sur la réponse. Apportez les éléments de correction au fil de l'eau, quand cela vous semble nécessaire. Enfin, adaptez le nombre d'attaquant.e.s et de défenseur.se.s de chaque catégorie (bien répondu / question passée / mal répondu) au niveau et à la dynamique de votre groupe !

Temps de bilan (5 minutes) :

Animez un échange autour des questions suivantes :

- Qu'avez-vous appris sur -insérez ici les thématiques des questions posées- ? Est-ce que ça vous a fait penser à des choses que vous avez vécues, lues ou entendu ? Lesquelles ?
- Pourquoi à votre avis parle-t-on de "citoyenneté numérique" ?

Concluez par le fait que cohabiter en société, interagir en ligne ou jouer ensemble au football ont des similitudes : il y a des beaux moments, de mauvais gestes et des choses à garder en tête. Sur le terrain, dans la vraie vie ou en ligne, certaines règles sont nécessaires pour que tout le monde passe un bon moment !