



## Money money money

### Contexte

75%

des adolescent.es en Europe ne sont pas en capacité d'identifier une tentative de phishing.

(source : « Trop confiants et trop exposés : Les enfants sont-ils en sécurité en ligne ? », Kaspersky, mars 2023)

### Objectifs pédagogiques

A l'issue de cette activité, les participant.es seront en capacité de :

- ✓ Respecter un budget limité imposé.
- ✓ Identifier les publicités ciblées et le marketing d'influence.
- ✓ Développer l'esprit critique et la conscience de consommation dans l'espace numérique.



**Durée totale de la séance :**  
60 minutes



**Equipe :**  
≈ 20 participant.e.s  
2 à 4 animateur.rices



**Matériel nécessaire :**  
ballons, coupelles,  
chasubles.

### Déroulé

#### Introduction (5 minutes) :

Pour cette séance, il s'agit d'aborder avec vos joueur.ses la **question de l'argent** sur les réseaux sociaux. A l'issue de celle-ci, elles seront en capacité de comprendre les principes de bases de la **gestion d'un budget limité**. Ils et elles explorent également la question de l'**argent de l'influence** et de la **publicité ciblée**, et ainsi des **mécanismes de financement des réseaux sociaux**.

Commencez la séance par quelques questions : "c'est quoi, gérer un budget ?", "comment les influenceur.euses gagnent de l'argent ?", "les réseaux sociaux sont-ils gratuits ?".

#### Premier jeu (15 minutes) :

**Construit ton budget d'influenceur.euse**

- 1 **Constituez des équipes équilibrées** selon le nombre de joueur.ses.
- 2 **Installez le jeu** : une ligne de départ, un **parcours de motricité** (slalom, saut, travail du jeu de pied, etc.) et une ligne d'arrivée, et ce, autant de fois que vous avez d'équipes. Au point de départ, mettez à disposition un **tas de coupelles ou de chasubles**. A la fin du parcours, positionnez les **zones de dépenses** (visuels à imprimer en annexe) : Loyer / Courses / Dépenses imprévues / Réseaux sociaux.
- 3 Il s'agit d'un **relai**, en compétition contre les autres équipes. Chaque joueur.se doit transporter une coupelle à la fois et doit la déposer dans la zone de son choix.
- 4 Plantez le décor : chaque équipe représente une **apprentissage influenceuse**. Elle vient de recevoir son salaire mensuel : elles doivent l'aider maintenant à **organiser son budget**.
- 5 Avant de lancer la partie, proposez aux équipes de se rassembler chacune de leur côté pour **décider de leur stratégie** (combien de coupelles par catégorie = définir leur budget !).
- 6 Pour gagner le jeu, il faut : **finir le relai en premier**, avoir construit un **budget équilibré**, sans avoir investi plus dans les réseaux que dans la vie quotidienne. Vous pouvez organiser un **débrief** de chaque budget à la fin de la partie, en demandant aux joueur.ses d'expliquer pourquoi ils/elles ont décidé d'organiser leur argent de cette manière.

### Deuxième jeu (15 minutes) :

#### Protège ton budget

Maintenant que le budget est construit, il faut réussir à le conserver et à éviter les pièges en ligne !

Pour ce faire, proposez-leur un 2 vs 1 dans un couloir défini. Le but : les deux attaquant.es doivent traverser le couloir sans se faire intercepter par le ou la défenseur.euse adverse. Celle ou celui-ci représente une arnaque, une pub trompeuse, un lien frauduleux, etc. Si ils/elles y parviennent, ils/elles déposent une coupelle sur la ligne d'arrivée. Si ils/elles sont intercepté.es (donc si la personne en défense attrape la balle et la stoppe ou la sort du terrain), alors c'est le ou la défenseuse qui récupère la coupelle. Ainsi de suite, jusqu'à épuisement du budget !

Le jeu est remporté par l'équipe qui a réussi à conserver le plus de son budget.

Vous pouvez proposer plusieurs manches, en faisant tourner les défenseur.euses par exemple.

### Troisième jeu (25 minutes) :

#### Balle au prisonnier - Influenceuses & publics cible

Maintenant que les joueur.ses savent gérer et protéger leur argent, voyons comment l'**influence rapporte**... et comment le public **réagit/se protège** !

Regroupez les joueur.ses en deux équipes : désormais, la ou les équipes ayant gagné les deux premiers jeux restent des influenceuses en herbes, mais l'autre équipe devient son public cible.

- 1 Expliquez les règles : chaque équipe va pouvoir disposer de cartes avantages, qu'elle débloquent à la capture d'une participante de l'équipe adverse (cf. cartes annexes) ou en stoppant la balle. Par exemple, l'agence d'influence pourra tirer une carte "payer pour booster un post", et ainsi, si une personne est touché, deux sont capturées. Côté publics, l'équipe pourra tirer une carte "mettre son profil en privé", et ainsi, annuler le résultat du prochain tir de l'équipe adverse. Pour récupérer ces avantages, elles devront répondre à une question sur les mécanisme d'influence ou sur comment se protéger de ces pratiques.
- 2 Démarrez ensuite comme une balle aux prisonniers classique, mais uniquement au pied. Il est interdit de toucher les joueur.ses au-dessus des genoux. La puissance des tirs doit être maîtrisée sous peine de sanction de l'arbitre. N'hésitez pas à annoncer à haute voix les avantages tirés d'un côté ou de l'autre, pour informer toutes les participantes.
- 3 Le jeu se termine lorsqu'une des deux équipes a capturé tout.es les joueur.ses en face : l'agence d'influence aura captivé tout le public, ou le public aura su se protéger des publicités de l'agence d'influence.

### Conclusion (5 minutes) :

Prenez le temps d'un **debriefing** : qu'ont retenu les participant.es de ce jeu ? Quelles **stratégies** peuvent-ils/elles mettre en place pour se protéger des publicités ciblées ?

Rappelez les principes de précaution en matière d'argent sur les réseaux sociaux :

- o Toujours vérifier avant de cliquer (le phishing, ça n'arrive pas qu'aux autres !).
- o Protéger ses données personnelles (plus de discrétion, moins de tentation !).
- o Surveiller ses abonnements (attention aux essais gratuits !).
- o Se méfier des paiements rapides / faciles (le clic immédiat, ça fait mal au portefeuille !).
- o Demander de l'aide en cas de doute (y a pas de mal à demander !).

**Pour rendre une publication plus visible, que peut faire une influenceuse ?**

- A) L'écrire en majuscules
- B) Payer la plateforme pour la mettre en avant
- C) Poster seulement le dimanche



**Quand une influenceuse célèbre partage ton contenu, qu'est-ce que ça fait ?**

- A) Ça le rend plus visible
- B) Ça change les couleurs
- C) Ça supprime les commentaires



**Comment une vidéo peut devenir virale ?**

- A) Parce qu'elle est vue et repartagée par beaucoup de gens
- B) Parce qu'elle est en noir et blanc
- C) Parce qu'elle dure plus de 10 minutes

Réponse : B – Booster un post = payer pour qu'il soit montré à plus de monde.

➡ **AVANTAGE : si une personne est touchée, deux sont capturées.**



Réponse : A – Quand quelqu'un de connu partage, beaucoup plus de gens voient ton contenu.

➡ **AVANTAGE : il y a deux ballons sur le terrain pendant 2min.**



Réponse : A – Plus un contenu est partagé, plus l'algorithme le montre à d'autres.

➡ **AVANTAGE : si tu rates un tir, rejoue tout de suite avec un deuxième ballon.**

**À quoi sert d'utiliser un hashtag tendance ?**

- A) À faire rire
- B) À être vu par plus de personnes
- C) À cacher ton post



**Pourquoi les influenceuses font-elles des "lives" ?**

- A) Pour parler à leurs abonnés en direct
- B) Parce que c'est obligatoire
- C) Parce que la caméra est plus jolie en live



**Pourquoi les influenceuses font-elles des jeux concours ?**

- A) Pour recevoir plus de messages
- B) Pour attirer de nouveaux abonnés
- C) Pour gagner des points sur l'application

Réponse : B - Un hashtag populaire aide à apparaître dans plus de recherches.

➡ **AVANTAGE : le terrain adverse est réduit d'un pas.**



Réponse : A - Les lèves permettent d'échanger directement et d'être mieux mis en avant.

➡ **AVANTAGE : Choisis une joueuse et gèle la : elle n'a plus le droit de bouger pendant 15 secondes.**



Réponse : B - Les jeux concours attirent beaucoup de participants = plus de visibilité.

➡ **Récupérez une coéquipière capturée.**

**Pourquoi les vidéos à deux (duos) marchent souvent bien ?**

- A) Parce qu'on voit deux personnes, c'est plus fun
- B) Parce que la plateforme aime le travail à deux
- C) Parce que ça enlève les pubs



**Pourquoi une marque contacte une influenceuse ?**

- A) Pour lui offrir une console
- B) Pour qu'elle parle de leurs produits
- C) Pour lui dire bonjour



**Quand un contenu est très partagé, que fait l'algorithme ?**

- A) Il l'ignore
- B) Il le montre à encore plus de gens
- C) Il le supprime

Réponse : A - Les duos plaisent souvent car c'est interactif et dynamique.

➡ **AVANTAGE : désigne une personne de l'équipe adverse. Elle n'a plus le droit de bouger pendant 15 secondes**



Réponse : B - Les partenariats servent à faire connaître une marque.

➡ **AVANTAGE : Pendant 1min, il y a trois ballons dans la partie**



Réponse : B - Un contenu très partagé gagne toujours plus de visibilité.

➡ **Joker : tu peux annuler le dernier tir d'une équipe à n'importe quel moment**



**Mettre son compte en privé sert à...**

- A) Faire disparaître la pub
- B) Choisir qui peut voir ton compte
- C) Empêcher ton téléphone de sonner



**Si tu refuses les cookies, que se passe-t-il ?**

- A) Tu seras moins suivi sur internet
- B) Tu ne peux plus regarder de vidéos
- C) Ta batterie dure moins longtemps



**La navigation privée sert surtout à...**

- A) Aller plus vite
- B) Empêcher que ton historique soit enregistré
- C) Écouter de la musique

Réponse : B – Le compte privé limite qui peut te suivre ou voir tes infos.

➡ **AVANTAGE : si une personne est touchée, deux sont capturées.**



Réponse : A – Refuser les cookies empêche les sites de suivre tout ce que tu fais.

➡ **AVANTAGE : il y a deux ballons sur le terrain pendant 2min.**



Réponse : B – La navigation privée évite que le navigateur garde des traces.

➡ **AVANTAGE : si tu rates un tir, rejoue tout de suite avec un deuxième ballon.**

**Bloquer un compte permet de...**

- A) Gagner des abonnés
- B) Ne plus voir ses messages ou vidéos
- C) Faire apparaître plus de pub



**Pourquoi enlever les notifications aide-t-il à se concentrer ?**

- A) Parce que ça fait moins de bruit
- B) Parce qu'on est moins interrompu
- C) Parce que ça fait moins chauffer le téléphone



**Un bloqueur de pub sert à...**

- A) Faire disparaître TOUT internet
- B) Limiter les pubs et empêcher certaines pubs trompeuses
- C) Ralentir ton téléphone

Réponse : B – Bloquer un compte évite de recevoir des contenus.

➡ **AVANTAGE : le terrain adverse est réduit d'un pas.**



Réponse : B – Les notifications attirent ton attention sans arrêt.

➡ **AVANTAGE : Choisis une joueuse et gèle la : elle n'a plus le droit de bouger pendant 15 secondes.**



Réponse : B – Le bloqueur de publicité bloque les publicité (comme son nom l'indique)

➡ **Récupérez une coéquipière capturée.**

**Si tu retires "les suggestions" sur Instagram, tu verras...**

- A) Moins de contenus choisis par l'algorithme
- B) Plus de vidéos d'animaux
- C) Plus de pubs



**Un navigateur sécurisé sert à...**

- A) Voir moins de choses dangereuses
- B) Aller plus vite
- C) Bloquer son clavier



**Supprimer ton historique sert à...**

- A) Faire de la place
- B) Effacer les traces de ce que tu as regardé
- C) Faire gagner de la batterie

Réponse A - Tu ne verras que les contenus des gens à qui tu es abonnée

➡ **AVANTAGE : désigne une personne de l'équipe adverse. Elle n'a plus le droit de bouger pendant 15 secondes**



Réponse A - Ton navigateur te protégera des sites dangereux

➡ **AVANTAGE : Pendant 1min, il y a trois ballons dans la partie**



Réponse B - ce sera plus difficile pour les sites de savoir quelles pub te proposer

➡ **Joker : tu peux annuler le dernier tir d'une équipe à n'importe quel moment**

# COURSES ZONE

Séance 3

LOYER  
ZONE



# ZONE RÉSEAUX SOCIAUX

Séance 3

# ZONE DÉPENSES IMPRÉVUES

Séance 3