



Passé décisive sur les réseaux sociaux

Contexte

84 %

des jeunes entre 18 et 24 ans disent avoir déjà eu recours à un dispositif de signalement sur les réseaux sociaux. Cela montre qu'ils/elles sont particulièrement exposés à des contenus qui peuvent les choquer et donne un signal encourageant sur leur capacité à réagir, renforçons-la !
(Baromètre numérique annuel de l'Arcom, 2023)

Objectif pédagogique

Identifier les comportements négatifs et contenus dangereux ou suspects sur les réseaux sociaux, éviter de les alimenter et savoir comment réagir.



Durée totale de la
séance :
20 minutes



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



Matériel nécessaire :
ballons, plots, messages en
annexe

Déroulé Jeu de passes

4 participant.e.s se font la passe autour d'un carré. A tour de rôle, il faut réceptionner la balle et la faire passer en comptant à haute voix le nombre de passes effectuées. Toutes les quelques passes, 1 participant.e à côté du carré interrompt le jeu et décrit un message vu sur les réseaux sociaux (cf. annexe). La personne qui réceptionne la balle doit alors faire un tour du plot avec le ballon et décider de ce qu'elle ferait face au message :

- Je continue de passer la balle = **aucun souci, je réponds comme je le sens au message**
- Je renvoie à la personne qui m'a envoyé le ballon et les passes changent de sens = **ce message me dérange, je n'y réponds pas ou je peux dire aux concerné.e.s que ça me met mal à l'aise.**
- Je passe le ballon à la personne qui lit les messages et j'échange sa place avec celui/celle qui m'a envoyé le ballon = **ce n'est pas acceptable, je signale le message, j'en parle à un.e adulte.**

La personne qui lit peut adapter les messages et en trouver de nouveaux issus de son expérience par exemple.

VARIANTE : on peut garder le principe de compter les passes pour proposer les messages mais changer la configuration (parcours au lieu de carré, déplacements etc.)

Le système de point :

- Chaque enchaînement de 7 passes réussies = **3 points.**
- La réaction au message correspond à la bonne catégorie = **3 points.**
- Plusieurs enchaînements réussis à la suite = **1 point combo supplémentaire.**
- L'animateur.ice à tout moment peut crier "challenge" et les passes doivent alors s'enchaîner en 1 seule touche, sans contrôle jusqu'à la 7ème. Les équipes qui réussissent gagnent **3 points bonus.**
- Triche (on souffle la catégorie à la personne qui doit deviner) = **-3 points.**

L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps gagne le jeu !

C'est ok

- Un ami t'envoie "C'est quoi ton score Snap ?"
- Un ami t'envoie "Trop stylée ta dernière story !"
- Une connaissance t'envoie "Tu joues dans quel club ?"
- Un ami d'ami t'envoie "T'as des conseils pour progresser en foot ?"
- Une connaissance t'envoie une vidéo en disant "regarde cette ref ça me fait trop penser à toi 🤔"

C'est limite, ne l'aide pas faire

- Un inconnu qui a l'air plus vieux que toi t'envoie "t'es super belle, t'as pas snap ?"
- Une connaissance t'envoie "T'en penses quoi si je postais ça sur toi ? 🤔"
- Un.e coéquipier.e t'envoie une seule fois "Arrête de loucher les passes, t'es nul en match."
- Le frère d'un ami t'envoie "Viens me parler en privé, je peux t'aider à devenir pro."
- "On peut mettre [nom] dans la sauce si tu partages cette vidéo 🤔 (il/elle est ridicule dans la vidéo)."

c'est Stop

- Un profil "officiel Snap" t'envoie "Si tu cliques pas sur ce lien, ton compte sera bloqué !"
- Un profil inconnu t'envoie "Je suis un recruteur de foot, envoie-moi un nude pour voir si t'as ce qu'il faut."
- "Ce serait dommage si cette photo de toi devenait publique..."
- Une connaissance t'envoie "Pourquoi tu m'ignores ? Réponds vite ou je viens chez toi je sais ou t'habites."
- "T'es vraiment nul(le), personne t'aime, autant que tu partes."