



## Parler cyberharcèlement sur le terrain

### Contexte

20 %

des jeunes déclarent avoir déjà été confrontés à une situation de cyberharcèlement. Ces expériences sont rencontrées dans la majorité des cas par les jeunes filles (51 %), de 13 ans en moyenne. (Étude E-Enfance/Caisse d'épargne, 2021).

### Objectif pédagogique

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

- Comprendre ce qu'est le cyberharcèlement
- Comprendre les différents rôles (victime, harceleur.se, complice)
- Connaître quelques voies de recours : savoir-faire preuve d'esprit critique, détecter les situations à risques, savoir vers qui se tourner en cas de problème.



**Durée totale de la séance :**  
1h



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



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

### Déroulé

#### Introduction (10 minutes) :

Commencez par une brève discussion sur ce qu'est le cyberharcèlement. C'est le moment de sonder vos joueur.euse.s ! Avez-vous un téléphone ? Utilisez-vous les réseaux sociaux ? Le cyberharcèlement, ça vous parle ? N'hésitez pas à faire le lien avec l'actualité (cas pratique dans le monde du football), ou à repartir d'exemples vécus dans vos clubs.

#### 1er jeu (15 minutes) :

**Un débat mouvant, version foot !** Le but du jeu ? Amener les participant.e.s à réfléchir à une situation et à placer leurs limites en se positionnant dans l'espace, en conduite de balle. Trois zones sont mises en place, représentant les réponses suivantes : J'accepte/ J'accepte moyennement/ Je n'accepte pas. Énoncez les situations à voix haute (vous trouverez des exemples en annexe) et demandez aux participant.e.s d'aller dans la zone qui correspond à leur réponse. Ensuite, faites les revenir au point de départ pour qu'ils/elles expliquent leur choix et leur apporter des éléments qui peuvent les aider à réfléchir à la situation. A répéter autant de fois que de situations choisies !

#### 2ème jeu : Mise en place (5 minutes) :

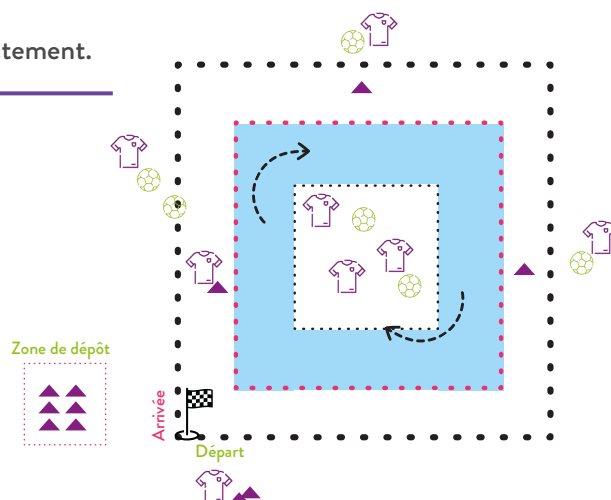
Ce jeu est proposé par Play International pour la Fédération Française de Football, dans le kit pédagogique "Éducation au numérique", soutenu par la Fondation Orange, dans le cadre du programme Football & Cyberharcèlement.

Divisez les participant.e.s en 3 groupes et montrez-leur comment est organisé le terrain de jeu. Expliquez également les 3 rôles :

- Les joueur.se.s (internautes/victimes) : ils/elles doivent réaliser un tour complet en conduite de balle de la zone au centre avec 2 coupelles dans la main. Dès qu'ils/elles se font toucher, ils/elles doivent poser une coupelle au sol, finir leur tour, déposer leurs coupelles restantes dans la zone de dépôt et reprendre deux coupelles dans le stock de départ. Ils/elles recommencent autant de fois qu'ils/elles le peuvent.
- Les tireur.se.s (cyberharceleur.se.s) : ils/elles doivent toucher en tirant (obligatoirement au sol) les internautes, l'objectif étant d'en toucher le plus possible.
- Les passeur.se.s (complices) : ils/elles doivent faire des passes aux tireur.se.s quand les ballons sortent du terrain, mais ils/elles n'ont pas le droit de toucher les joueur.se.s directement.

### Réalisation du jeu (15 minutes) :

3 manches de 4 minutes -> Changer de rôles à chaque partie : tou.te.s les participant.e.s doivent avoir joué chaque position. L'équipe gagnante est donc celle qui aura ramené le plus de coupelles dans la zone de dépôt.



### Temps de bilan (10 minutes) :

Animez un échange autour des questions suivantes :

- Pouvez-vous me rappeler les 3 rôles et leurs missions ? Faire le lien avec une situation de cyberharcèlement.
- Qu'avez-vous ressenti quand vous étiez touché.e par les cyberharceleur.se.s ?
- Est-ce que vous avez ressenti la même chose lorsque vous étiez touché.e une seule fois ou plusieurs fois ?
- Est-ce que ne rien faire c'est être complice ?

### Conclusion (5 minutes) :

Terminez l'entraînement en discutant de ce qui a été appris durant la séance. Ce qu'il faut retenir :

- Le cyberharcèlement peut se manifester de différentes façons et avoir de lourdes conséquences (souffrance, isolement, exclusion, etc.).
- Il peut y avoir différents rôles dans une situation de cyberharcèlement : victime, agresseur.se, complice.
- Je dois parfois faire preuve d'esprit critique pour éviter l'influence et la pression des autres.

Rappelez également les recours, si on se retrouve en position de victime : ne pas répondre, prévenir un.e proche de confiance, conserver des preuves, verrouiller ses comptes et signaler les contenus indésirables, contacter la police et se faire accompagner par des professionnel.le.s.

Le 30 18 : la  
ligne d'écoute  
nationale contre  
le  
cyberharcèlement  
(7 jours sur 7 de  
9h à 23h (appel  
et service  
gratuits))

**Voici quelques exemples de situation à proposer à vos joueurs.les pour le premier jeu.**

N'hésitez pas à en ajouter, ou à les modifier/adapter, notamment au regard de situations réelles que vous avez pu vivre ou observer avec le groupe. Cela permet de nourrir la discussion et d'inciter vos jeunes à réfléchir aux dynamiques entre elles et eux.

- Poster une photo d'un.e inconnu.e habillé.e bizarrement
- Être critiqué.e après avoir poster un selfie sur Instagram
- Créer un faux compte pour aller parler aux gens sur les réseaux sans être reconnu.e
- Un copain/une copine fait des blagues sur Snap sur ma façon de jouer au dernier match
- Commentaire sous un post X: « Un vrai conseil, entraîne toi à parler français, sinon ferme là »
- Sous une publication photo d'un footballeur : « On dirait t'es gay » / « Le football il a changé »
- Un copain/une copine partage sur les réseaux une photo que je n'avais envoyée qu'à lui/elle
- Partager un screen d'une discussion privée en public