

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE ENSEMBLE - CITOYENNETÉ

Comprendre l'importance d'adopter un comportement numérique responsable et développer des repères pour une meilleure utilisation d'Internet.

Contexte

Ce kit « Éducation au numérique » est constitué de **six séances** : trois séances d'activités physiques et sportives rugby et trois séances de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller **les éducateurs de la Fédération Française de Rugby intervenant dans les clubs** pour la mise en place de ces séances.

Définitions et concepts

Numérique : Au sens propre, le numérique qualifie une représentation de l'information par un nombre fini de valeurs discrètes. Sa définition englobe désormais **tout ce qui fait appel à des systèmes informatiques**. La *culture numérique* désigne ainsi les relations sociales dans les circonstances où dominent les médias fondés sur ces systèmes numériques.

Identité numérique : L'**identité numérique (IDN)** peut être définie comme un lien technologique entre une entité réelle (personne, organisme ou entreprise) et des entités virtuelles (sa ou ses représentations numériques). C'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de définir un individu. **L'e-réputation**, c'est l'image renvoyée par la perception de ces contenus. L'identité numérique regroupe aujourd'hui des contenus mis en ligne sur divers espaces, notamment sur les médias sociaux. On distingue généralement deux types de contenus : ceux maîtrisés par la personne concernée (publiés par elle) et ceux non-maîtrisés par la personne concernée (publiés par un tiers).

Internet : **Ensemble de réseaux mondiaux interconnectés**, qui permet à des ordinateurs et à des serveurs de communiquer efficacement au moyen d'un protocole de communication commun (IP). Ses principaux services sont le web, la messagerie et les groupes de discussion.

Réseau social : Ensemble d'entités sociales tel que des individus (ou des organisations sociales) **reliés entre eux par des liens créés lors d'interactions sociales**. Il se représente par une structure ou une forme dynamique d'un groupement social. Les réseaux sociaux en ligne désignent les sites Internet et applications mobiles qui permettent aux utilisateurs de se constituer un réseau d'amis ou de relations, et qui favorisent les interactions sociales entre individus, groupes d'individus ou organisations. Parmi les plus connus, il est possible de citer **Facebook, Twitter, Instagram et Snapchat**.

CHIFFRES CLÉS

93% des 9-16 ans naviguent sur la toile au moins une fois par semaine et **60% y vont tous les jours** ou presque – *Dominique Pasquier, « Internet : quels risques pour les enfants européens », 2011*

59% des 9-16 ans ont un profil sur un réseau social. C'est le cas de 26% des 9-10 ans et de 81% des 15-16 ans. Ce profil est « public » dans 26% des cas. – *Enquête EU kids online, 2011*

25% des jeunes européens entretiennent une communication en ligne **avec des inconnus**, surtout lors de participation à des tchats, des jeux, etc. – *Enquête EU kids online, 2011*

23% des 11-16 ans évoquent des **expériences négatives liées à l'usage d'Internet**, comme le fait de négliger ses amis, de manquer de sommeil ou de rencontrer des problèmes à l'école – *Enquête EU kids online, 2011*

12,5% d'enfants entre 8 et 16 ans ont déjà été **victimes de cyberharcèlement** – *UNICEF, 2014*

Enjeux liés à la thématique

PROTECTION DE SA VIE PRIVÉE, IDENTITÉ NUMÉRIQUE ET ESTIME DE SOI

La protection de la vie privée est consacrée au travers de l'article 9 du Code Civil stipulant que « **chacun a droit au respect de sa vie privée** ». Or, l'apparition d'Internet et des réseaux sociaux dans le quotidien des individus a bouleversé la donne. Nombreux sont les jeunes qui décident volontairement d'exposer tout ou partie de leur vie privée sur Internet et particulièrement sur leurs réseaux sociaux. A l'ère du numérique, les enjeux concernant la protection de la vie privée sont donc capitaux.

La protection des données personnelles et de la vie privée à l'ère des réseaux sociaux (comme Facebook, Instagram et Twitter), des smartphones et des objets connectés devient un défi pour les utilisateurs comme pour les organismes chargés d'encadrer ces évolutions. **Sont considérées comme des données personnelles les images de soi (photos, vidéos, etc.), les informations sur soi (vie sentimentale, souvenirs, etc.) et sur la vie de famille et le cercle familial.** La loi française qualifie de « *données sensibles* » les données qui font apparaître, directement ou indirectement :

- Les origines ethniques
- Les opinions religieuses, politiques et philosophiques
- L'orientation sexuelle et la santé
- L'adhésion à des partis politiques ou à des syndicats

Ces informations, souvent divulguées intentionnellement par les jeunes sur leurs réseaux sociaux, **sont précieuses et peuvent être réutilisées à des fins malintentionnées, notamment dans les cas d'usurpation d'identité.**

Leurs photographies et données sensibles peuvent être utilisées à leur insu, notamment pour souscrire sous leur identité à un abonnement, pour commettre des actes répréhensibles ou nuire à leur réputation.

En plus de l'importance de la protection de la vie privée, les enjeux d'Internet et des médias sociaux en termes de rapport à soi sont fondamentaux. En effet, il existe un risque important de diminution ou de perte d'**estime de soi** par les enfants, qui consultent de plus en plus jeune des milliers d'informations et de photographies, pouvant parfois **influencer négativement** l'image qu'ils ont d'eux-mêmes.

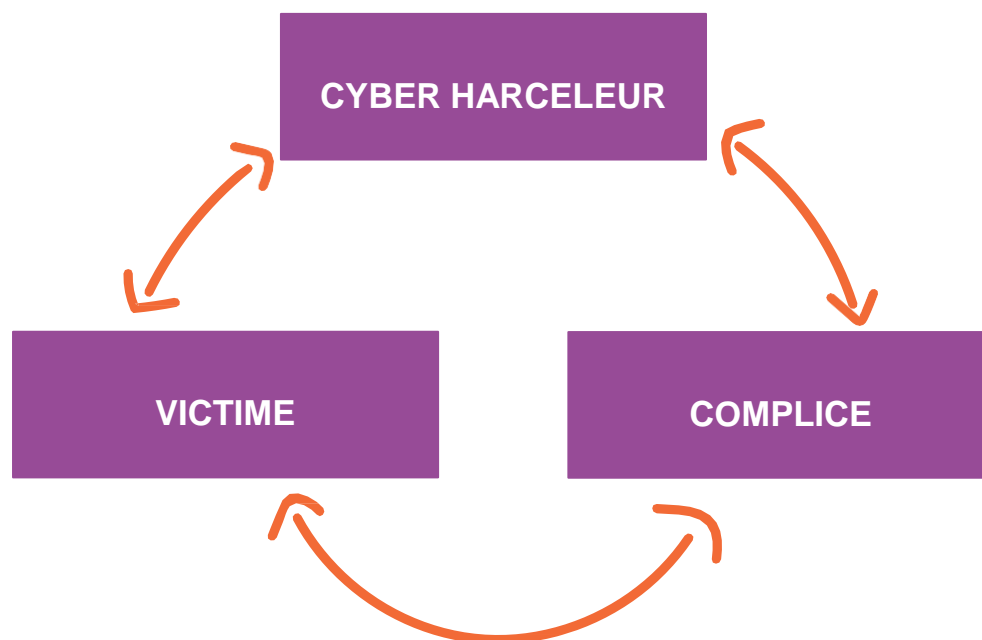
Disposer d'une bonne estime de soi (avoir une image positive de soi-même) est un facteur de protection contre ce qui a été mentionné précédemment. **Pour se sentir bien dans leur peau**, il est important que les plus jeunes puissent **prendre conscience de l'importance d'autres aspects de leur vie** (ex. : expériences positives dans un ou plusieurs domaines, scolaire, sportif ou autre), **plutôt que de chercher à se comparer voire à imiter ce qui est renvoyé par certains contenus en ligne, qui constitue parfois une image faussée de la réalité** (ex. : culte du corps « parfait » sur Instagram).

LUTTE CONTRE LES VIOLENCES EN LIGNE

Les manifestations **de cyberharcèlement peuvent prendre la forme de moqueries, insultes, menaces, rumeurs, ostracisme, diffusions d'images humiliantes, lynchage, usurpation d'identité, etc.** (Willard, 2004).

Parfois, d'un simple malentendu entre l'intention et la façon dont le message est reçu, une situation de cyberharcèlement peut voir le jour et s'envenimer. Les capacités de propagation étant démultipliées sur Internet, les victimes n'ont souvent aucun répit et se retrouvent en posture d'impuissance accrue. De leur côté, les agresseurs ont tendance à se sentir en sécurité derrière leur écran et à oser plus que s'ils étaient face à leurs victimes.

Le cyberharcèlement et la **protection de la vie privée** des enfants sur Internet sont ainsi étroitement liés. Nombreux sont les jeunes qui exposent une partie de leur intimité à la vue de tous sur les réseaux sociaux, ce qui peut faciliter les éventuelles cyberviolences dont ils peuvent faire l'objet.



Dans de nombreux cas de cyberharcèlement au sein d'un groupe de jeunes, la plupart d'entre eux demeurent passifs et se contentent de suivre, devenant des complices du harcèlement en ligne qui se produit sous leurs yeux. Il est donc primordial de pousser les enfants **à développer leur esprit critique sur Internet, à questionner ce que quelqu'un leur donne à entendre/lire, à aller chercher et vérifier si cette personne dit vrai, pour identifier et comprendre son éventuelle intention.** Le fait de se demander à chaque fois l'impact d'une publication peut permettre d'éviter bien des situations portant préjudice à une autre personne.

LA NOTION D'AMITIÉ, ENTRE RÉEL ET VIRTUEL

L'amitié est un concept complexe, qui nécessite plusieurs éléments pour naître et perdurer dans le temps, comme **l'intérêt pour l'autre et l'acceptation, l'absence de jugement, la confiance, le partage, la réciprocité, l'empathie, la complicité, etc.**

L'étude de l'impact des réseaux sociaux sur des enfants de 13 ans, menée par CNN en 2015 pour le documentaire *#Being13 : Inside the Secret World of Teens*, affirme **qu'il n'existe pas de séparation distincte entre leurs mondes réels et en ligne**. Les réseaux sociaux seraient une extension de leur vie sociale, un contexte dans lequel leurs relations se développent et peuvent se dégrader, mais qui est toujours intégré à leur vie quotidienne et leurs interactions « offline ». **Plus que de les changer, les réseaux amplifieraient certains traits de caractère des enfants.**

Le monde des réseaux sociaux peut provoquer une véritable « douleur sociale » chez ces adolescents. Les analyses de leurs contenus sociaux, additionnées à leurs réponses aux enquêtes menées, révèlent qu'ils consultent les réseaux de leurs amis bien plus souvent qu'ils ne postent eux-mêmes du contenu, notamment car ils ont **un besoin important de savoir où sont leurs amis, ce qu'ils font, avec qui.**

Les enfants sont ainsi extrêmement attachés à leurs interactions sociales en ligne, au moins autant si ce n'est plus que leurs interactions en face à face. **L'étude met en lumière l'addiction de ces jeunes à autrui, plus qu'à la technologie en elle-même.** Les réseaux sociaux leur offrent la connexion entre pairs et l'affirmation d'un statut qu'ils recherchent par-dessus tout. **Les jeunes adolescents espèrent ainsi s'intégrer à leurs groupes d'amis et sont en recherche constante de preuves de leur acceptation.** Via les réseaux sociaux, ils évaluent leur propre statut social tout en surveillant les réseaux des autres.

LE TRAITEMENT DE L'INFORMATION

Les enfants, dès le plus jeune âge, **doivent faire face à un phénomène d'infobésité** (effets pathologiques de la surconsommation d'informations) provoquée par la multiplication des moyens de diffusion de masse de l'information (télévision, Internet, etc.). De plus, avec des réseaux sociaux tels que Twitter ou Facebook, **les informations diffusées sur ces canaux peuvent, en l'espace de quelques secondes, faire le tour du globe, avant même que les médias traditionnels n'aient le temps de s'en emparer.** Il s'avère que dans certains cas, l'information transmise peut s'apparenter à de « l'intox » ou des *fake news*, **autrement dit une information mensongère, erronée ou incomplète, qui est délivrée dans le but de manipuler ou de tromper un auditoire, et qui peut donc causer beaucoup de tort.**

Ainsi, les enjeux du traitement de l'information à l'ère du numérique sont les suivants :

- **Varié les sources d'informations et faire l'effort de décoder le vrai du faux :** partager une fausse information sur une personne peut nuire à sa réputation et l'exposer. Il est important de savoir décoder les vraies informations des fausses, afin de se protéger soi-même et de ne pas nuire à son entourage ni à autrui. Attention cependant, il est important de noter que les sources moins reconnues ne sont pas forcément fausses, et que des *fake news* ou des informations erronées peuvent également parfois circuler dans les « grands » médias.
- **Être capable de remettre en question ses opinions et faire preuve d'ouverture d'esprit :** pour que les échanges numériques d'information soient positifs, ils doivent reposer sur quelques éléments fondamentaux tels que l'empathie, l'ouverture d'esprit, la tolérance et une attitude positive. L'empathie est la capacité qu'a un interlocuteur de se mettre à la place de l'autre. Cette qualité favorise l'usage de diplomatie et de discernement, d'une part dans le choix des propos, et d'autre part dans le traitement des situations. L'ouverture d'esprit et la tolérance ouvrent la voie à une communication exempte de jugement. Enfin, un dernier élément indispensable à l'ère de l'information de masse est l'adoption d'une attitude positive, source de rétroactions saines et constructives.

LES BONNES PRATIQUES DE LA COMMISSION NATIONALE DE L'INFORMATIQUE ET DES LIBERTÉS (CNIL)

Les dix recommandations à destination des enfants pour rester « fair-play et net sur le web » :

- **Réfléchis avant de publier :** sur Internet, tout le monde peut voir ce que tu mets en ligne : infos, photos, opinions, etc. Si, par exemple, tu critiques un choix de ton entraîneur ou l'attitude d'un coéquipier, ils en seront informés.
- **Respecte les autres :** tu es responsable de ce que tu publies en ligne, alors modère tes propos sur les blogs, les réseaux sociaux, etc. En y partageant tes résultats de match avec tes coéquipiers, garde toujours une attitude fair-play.

- **Fais le ménage après ton surf** : si tu te connectes d'un autre ordinateur que le tien, pense à te déconnecter de tes comptes Internet, sinon n'importe qui pourrait poster des contenus à ta place.
- **Attention aux mots de passe** : ne les communique à personne et choisis-les un peu compliqués : ni ta date de naissance, ni ton surnom !
- **Ne dis pas tout** : donne le minimum d'informations personnelles sur Internet. Ne communique ni tes opinions politiques, ni ta religion, ni ton numéro de téléphone, etc.
- **Attention aux photos** : ne publie pas de photos gênantes de tes amis, de tes coéquipiers ou de toi-même, car leur diffusion est incontrôlable.
- **Sécurise tes comptes** : paramètre toujours tes profils sur les réseaux sociaux afin de rester maître des informations que tu souhaites partager.
- **Vérifie tes traces** : tape régulièrement ton nom dans un moteur de recherche pour découvrir quelles informations te concernant circulent sur Internet.
- **Crée-toi plusieurs adresses e-mail** : tu peux utiliser une boîte e-mail pour tes amis et une autre boîte e-mail pour les jeux et les réseaux sociaux.
- **Utilise un pseudonyme** : seuls tes amis et ta famille sauront qu'il s'agit de toi.

À l'heure où les enfants sont de plus en plus connectés, les parents jouent un rôle clé pour les sensibiliser à une utilisation sûre d'Internet et des réseaux sociaux, et en faire un outil d'éducation comprenant la prévention des risques. **Il est important pour eux de définir des règles avec leurs enfants, de mettre des limites et de les faire respecter.** Les recommandations de la CNIL s'adressent ainsi également aux parents pour une navigation plus sûre de leurs enfants sur Internet.



CE QUE DIT LA LOI

En France, les réseaux sociaux **sont interdits aux enfants de moins de 13 ans**. Depuis son adoption le 25 mai 2018, le **Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)** stipule que le consentement des parents des enfants de 13-14 ans est désormais requis, conjointement à celui du mineur.

LOI n° 2018-493 du 20 juin 2018 relative à la protection des données personnelles : en France, la **majorité numérique** (âge auquel la loi considère un jeune comme le propriétaire de ses données personnelles) a été **fixée à 15 ans**.

Loi Hadopi 2 – septembre 2009 : après la censure de la loi Hadopi 1 par le Conseil constitutionnel, la loi Hadopi 2 est adoptée le 15 septembre 2009. Elle vise à mettre fin au téléchargement illégal et notamment par le peer-to-peer. Elle est liée à la création de la Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (Hadopi, donc) qui se charge de son application. Des sanctions graduées sont prévues, de l'envoi d'un premier mail à l'amende de 1 500 euros.

La loi n° 2014-873 du 4 août 2014 pour l'égalité réelle entre les femmes et les hommes intègre le *cyberharcèlement* à la définition plus large du harcèlement. **Le cyberharcèlement n'était pas reconnu comme un délit jusqu'à cette loi**, il est désormais intégré **au Code pénal (article 222-33-2-2)**. L'attribution à cet agissement du qualificatif de « *délit* » lui a permis de suivre le régime juridique applicable à ce type d'infraction.

Aborder la thématique avec les enfants

La thématique de l'éducation au numérique **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche parfois **directement le quotidien des enfants** et peut parfois **faire émerger des situations vécues difficilement**. Les messages amenés par les jeux peuvent aussi **aller à l'encontre de ce que les enfants vivent chez eux**. Il s'agit donc avant tout de **permettre le dialogue sans jugement, de questionner sans arrière-pensée les enfants sur leurs ressentis et leurs représentations, et de rappeler que nous avons tous les mêmes droits**. Pour garantir la sécurité affective des enfants, les animateurs peuvent leur transmettre plusieurs éléments avant et pendant les séances de jeu.

S'APPUYER SUR LE VÉCU DES ENFANTS ET LA DYNAMIQUE DE GROUPE

- Les enfants sont directement concernés par cette thématique et vivent ou sont témoins de situations au quotidien, qui peuvent servir **de point de départ des discussions**. Ex. : « *Connaissez-vous différents réseaux sociaux ?* » « *Est-ce que vous parlez avec des personnes que vous ne connaissez pas sur Internet ?* »
- Être à l'écoute des émotions et sentiments **sans porter de jugement de valeur**. Ex. : « *Que pouvez-vous ressentir quand on se moque de vous sur Internet ou sur les réseaux sociaux ?* »

VALORISER LES BONNES PRATIQUES

- D'un enfant à l'autre, le rapport au numérique peut être très différent en fonction du contexte familial notamment, et cela peut être **propice à la discussion** : « *Qui a un smartphone ? A quoi vous sert-t-il ?* » « *Est-ce que vous avez un contrôle parental sur vos écrans à la maison ?* »
- Demander aux enfants de déterminer comment faire pour se protéger sur Internet et compléter avec **les recommandations de la CNIL** pour se protéger en ligne.

TRAVAILLER A BIEN DÉFINIR LES TERMES ET CONCEPTS UTILISÉS AVEC LES ENFANTS

Reformuler les notions importantes avec les mots des enfants :

- **Réseau social** : cela rassemble des personnes proches ou inconnues, qui partagent des photos, des vidéos, de la musique, etc. (Ex. : *Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram*).
- **L'identité numérique** : c'est l'ensemble des contenus que nous publions sur Internet qui permettent de nous définir en tant que personne (profils sur les réseaux sociaux, commentaires, blogs, etc.).
- **Le cyberharcèlement** : c'est une forme de harcèlement (violence répétée) qui se déroule sur Internet (menaces, moqueries, propagation de rumeurs, etc.).
- **L'empathie** : c'est quand on est capable de se mettre à la place des autres, qu'on essaie d'imaginer ce qu'ils ressentent ou pensent.
- **L'amitié** : c'est un sentiment que l'on éprouve pour quelqu'un. Avec ses amis, on partage des moments, on se soutient, on rit, on se fait confiance, etc.

Tableau de présentation des séances

Type de séance	Nom de la séance	Objectif	Messages clés	Activité support de la séance
Playdagogie	Les cartes d'identité	Développer de bonnes habitudes dans la gestion de son identité numérique.	<ul style="list-style-type: none"> Mon identité numérique, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de me définir en tant qu'individu. Je dois prendre de bonnes habitudes pour me protéger : ne pas tout dire de moi, toujours réfléchir avant de publier des informations personnelles ou des photos sur Internet, etc. Toutes les informations personnelles que je publie sur Internet peuvent tomber dans le domaine public et y rester. 	Jeu collectif Course et transport d'objets
Activité Physique et Sportive	Bienfaits pour toi	Comprendre en quoi il est essentiel d'avoir des activités diversifiées.	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les bienfaits de l'activité physique régulière. Comprendre les risques d'une pratique prolongée des écrans. 	Sport collectif Rugby
Playdagogie	Clair et net	Comprendre que le cyberharcèlement est une forme de violence en ligne qu'il faut refuser.	<ul style="list-style-type: none"> 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, complice. Je dois parfois faire preuve d'esprit critique pour éviter l'influence et la pression des autres. 	Jeu collectif Course et évitement
Activité Physique et Sportive	Touche pas aux règles	Comprendre que respecter les règles est aussi une façon de se protéger.	<ul style="list-style-type: none"> Respecter des règles communes pour mieux jouer/vivre ensemble. Adopter des bonnes pratiques pour se protéger : sécuriser ses comptes, se déconnecter, choisir un mot de passe robuste, vérifier ses traces, etc. 	Sport collectif Rugby
Playdagogie	Amitié en ligne	Comprendre que l'amitié se base sur des relations authentiques de confiance et de solidarité.	<ul style="list-style-type: none"> Un "ami" sur Internet, c'est souvent différent d'un ami dans la vie. Être amis, que ce soit en ligne ou non, c'est avant tout être solidaires et présents les uns pour les autres. 	Jeu traditionnel Épervier
Activité Physique et Sportive	Égalité numérique	Découvrir que la diversité peut être source d'échange et de partage.	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir la pratique en mixité. Comprendre qu'une pratique peut être adaptée pour s'amuser et jouer tous ensemble. 	Sport collectif Rugby

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

Vidéo : À propos du harcèlement en ligne :

- <https://education.francetv.fr/matiere/actualite/premiere/video/le-harcèlement-en-ligne>

« *Quand les réseaux sociaux font mal* »

- Université du Canada

Sites Internet

Site de la Commission Nationale de l'Informatique et des libertés – Protéger ses données personnelles, accompagner l'innovation, préserver les libertés individuelles :

<https://www.cnil.fr/>

Site de l'association e-enfance – Protéger les mineurs sur Internet :

<https://www.e-enfance.org/>

Site Educnum, plateforme de ressources pédagogiques pour éduquer au numérique :

<https://www.educnum.fr/>



AVEC LES ENFANTS

Conseils aux plus jeunes pour lutter contre le cyberharcèlement :

<https://www.educnum.fr/fr/7-conseils-aux-plus-jeunes-pour-lutter-contre-le-cyber-harcèlement>

10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web :

<https://www.cnil.fr/fr/10-conseils-pour-rester-net-sur-le-web>

« Ta vie privée, c'est secret » - Jeu en ligne pour les enfants :

<https://quiz-digital-incollables.playbac.fr/ta-vie-privee-cest-secret/30>

Vidéo : Réseaux sociaux, tous accros ?

https://www.youtube.com/watch?v=4cOKvph38_0&feature=youtu.be

LES CARTES D'IDENTITÉ

Objectif

Développer de bonnes habitudes dans la gestion de son identité numérique.

Messages clés :

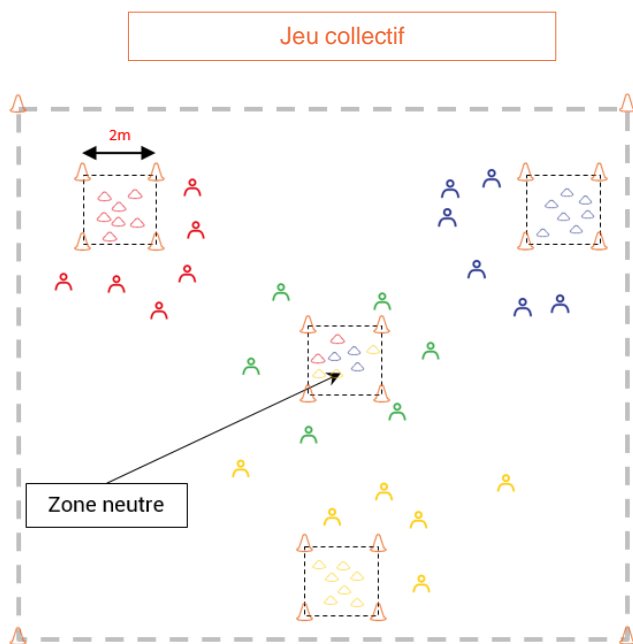
- **Mon identité numérique, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de me définir en tant qu'individu.**
- **Toutes les informations personnelles que je publie sur Internet peuvent tomber dans le domaine public et y rester.**
- **Je dois prendre de bonnes habitudes pour me protéger, notamment en réfléchissant toujours avant de publier des informations personnelles ou des photos sur Internet.**

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 20 plots
- 📁 4 jeux de chasubles
- 🍷 30 coupelles
- 📄 Annexes



But : Avoir le maximum de coupelles dans sa zone à la fin de la partie.

Consignes :

Constituer quatre équipes mixtes et équilibrées. Distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. L'équipe en défense (en vert sur le schéma) se place dans l'espace de jeu. Les trois équipes attaquantes se placent au départ dans leurs zones respectives.

Chaque équipe possède dix coupelles (si possible de la même couleur que ses chasubles) dans sa zone, au début de la partie.

Au signal de l'animateur, les attaquants sortent de leur zone et ne pourront plus y rentrer avant la fin de la partie, sauf pour y déposer une coupelle. Les défenseurs doivent toucher les attaquants à **deux mains**. Quand un attaquant est touché, celui-ci doit aller chercher une coupelle dans sa zone et la déposer dans la zone neutre. Il doit ensuite effectuer un tour complet du terrain pour reprendre le jeu.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes. Lors de chaque partie, l'équipe qui a conservé le plus de coupelles dans sa zone remporte la partie. Organiser plusieurs parties, en changeant à chaque fois l'équipe en défense.

RÈGLES

- Il est interdit de se pousser, de crocheter, de bousculer, etc.
- Il est interdit pour les attaquants de rentrer dans la zone neutre, sauf pour y déposer une coupelle.
- Il est interdit pour les défenseurs de rentrer dans la zone neutre ou les zones d'équipes.

VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, modifier les dimensions de l'espace et le nombre de coupelles.
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs et faire varier les motricités mises en jeu, les défenseurs touchent à l'aide d'un ballon en mousse qu'ils pourront lancer.
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, autoriser les attaquants à retourner dans leur zone de départ, où ils sont protégés pendant cinq secondes maximum.



À partir de cette étape, la zone neutre représente « **Internet** », les coupelles sont remplacées par des cartes « **informations personnelles** ». Les défenseurs représentent les « **réseaux sociaux** ».

But : Diffuser le moins « d'informations personnelles » sur « Internet ».

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique.

Distribuer dix « **informations personnelles** » (*annexe 1*) à chaque équipe, sauf à l'équipe des « **réseaux sociaux** ». Distribuer une carte « **réseau social** » (*annexe 2*) à chaque joueur de l'équipe des « **réseaux sociaux** ». Elle indique quel type d'informations doivent leur donner les joueurs touchés.

Lorsqu'un « **réseau social** » touche un joueur, celui-ci doit aller déposer une « **information personnelle** » dans la zone « **Internet** ». Chaque « **réseau social** » doit indiquer au joueur touché quel type d'information (quel type de carte) le joueur touché doit déposer. Le joueur touché doit ensuite réaliser un tour de terrain.

Les informations personnelles sont divisées en deux catégories :

- En **rouge** les informations **sensibles** qui rapportent cinq points.
- En **jaune** les informations **peu sensibles** qui rapportent un point.

Les joueurs ne seront pas au courant de ce barème. À la fin de la partie, annoncer uniquement le score de chaque équipe, **sans expliquer comment il a été calculé.**

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes. L'équipe attaquante avec le score le plus élevé remporte la partie. Organiser plusieurs parties, de sorte que chaque équipe passe dans le rôle des « **réseaux sociaux** ».

CONSEILS



- Veiller à ce que les « **réseaux sociaux** » informent bien les joueurs touchés du type d'informations qu'ils doivent récupérer, de sorte à ne pas fausser le décompte final de points.
- Si les joueurs vous interrogent sur la façon dont sont comptés les points, leur expliquer qu'ils doivent trouver par eux-mêmes. Il est possible de préciser que toutes les informations ne valent pas autant de points.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer les stratégies adoptées par les « **réseaux sociaux** » pour obtenir les « **informations personnelles** » des joueurs.
- Observer les réactions des enfants lorsqu'ils doivent donner aux « **réseaux sociaux** » des informations sensibles.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous aimé ou pas dans le jeu ?

Qu'avez-vous ressenti lorsque vos « informations personnelles » étaient diffusées sur « Internet » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Avez-vous déjà diffusé des informations personnelles vous concernant sur les réseaux sociaux ?

Selon vous, certaines informations personnelles sont-elles plus sensibles que d'autres ?

Connaissances et représentations

Qu'est-ce qu'on appelle « l'identité numérique » ?

Quelles sont les bonnes habitudes à adopter pour se protéger sur Internet ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Lorsque vous deviez donner vos cartes, certains ont pu ressentir **de la colère, de la tristesse de la déception ou un sentiment d'injustice**. De plus, certaines cartes rapportaient plus de points que d'autres, sans que cela ne soit expliqué, ce qui rendait la partie encore plus difficile ou frustrante.

Dans le jeu, vous avez parfois été contraints de donner des informations personnelles aux « réseaux sociaux ». Sur Internet, **il peut vous arriver de refuser des informations sur certains sites (adresse e-mail, téléphone) ou de poster des photos personnelles**. Ces données sont parfois **réutilisées sur d'autres sites sans que vous le sachiez**, et peuvent se retrouver dans les mains d'inconnus. C'est **pourquoi certaines informations personnelles sont plus sensibles que d'autres** et qu'il ne faut pas les publier. C'est le cas de **toutes les données qui permettent de vous identifier directement** (*ex. : nom, prénom, âge, adresse, etc.*).

Mon identité numérique, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de me définir en tant qu'individu (*profils sur les réseaux sociaux, contenus partagés, commentaires, blogs, etc.*).

Certaines habitudes permettent de protéger son identité numérique : **réfléchir avant de publier, respecter les autres, nettoyer l'historique après chaque navigation, faire attention à ses mots de passe, aux photos que l'on publie, donner le minimum d'information personnelles, sécuriser ses comptes, vérifier ses traces, se créer plusieurs adresses e-mail ou encore utiliser un pseudonyme**.

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- Exploiter les annexes utilisées dans le jeu pour questionner et faire réagir les enfants.


ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « informations sensibles » et cinq « informations peu sensibles ».

INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE
Mon pseudonyme	Une photo de mon sportif préféré/ma sportive préférée	Le lien d'une vidéo que j'ai regardé	Un album de musique que j'ai écouté	Une photo de mon animal de compagnie
INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE
L'adresse de mon domicile	Mon numéro de téléphone	Mon adresse e-mail	Une photo de famille	Le nom de mon école

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)


CONSEIL : Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « informations sensibles » et cinq « informations peu sensibles ».



INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE
Mon pseudonyme	Une photo de mon sportif préféré/ma sportive préférée	Le lien d'une vidéo que j'ai regardé	Un album de musique que j'ai écouté	Une photo de mon animal de compagnie
INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE
L'adresse de mon domicile	Mon numéro de téléphone	Mon adresse e-mail	Une photo de famille	Le nom de mon école

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « informations sensibles » et cinq « informations peu sensibles ».




INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE	INFORMATION PEU SENSIBLE
Mon pseudonyme	Une photo de mon sportif préféré/ma sportive préférée	Le lien d'une vidéo que j'ai regardé	Un album de musique que j'ai écouté	Une photo de mon animal de compagnie
INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE	INFORMATION SENSIBLE
L'adresse de mon domicile	Mon numéro de téléphone	Mon adresse e-mail	Une photo de famille	Le nom de mon école

LES CARTES D'IDENTITÉ



ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Veiller à répartir équitablement ces cartes entre les « réseaux sociaux ».



<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>peu sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>peu sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>peu sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>peu sensible.</p>
<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>sensible.</p>	<p>Le joueur que je touche doit me donner une information</p> <p>sensible.</p>

BIENFAITS POUR TOI







Objectif général :

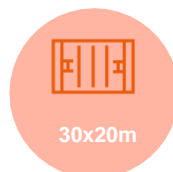
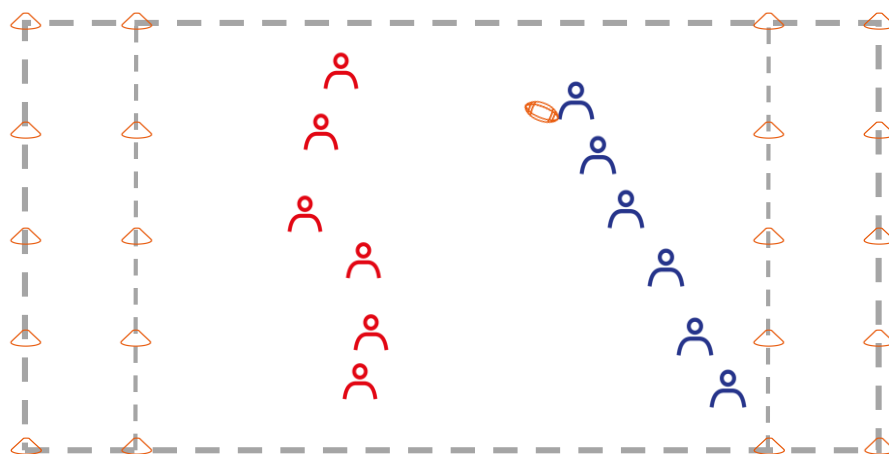
Comprendre en quoi il est essentiel de pratiquer régulièrement des activités diversifiées.

Objectifs spécifiques :

- Découvrir les bienfaits de l'activité physique régulière.
- Comprendre les risques d'une pratique prolongée des écrans.

MATÉRIEL

-  2 jeux de chasubles
-  2 ballons de rugby
-  20 à 40 coupelles
-  2 terrains



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Réaliser le maximum de tours d'horloge (en passes pour une équipe, en courant pour l'autre).

Il s'agit du « jeu de l'horloge » adapté à la pratique du rugby. Il est possible de faire plusieurs groupes en fonction du nombre d'enfants.

Une équipe est placée en cercle (dix mètres de diamètre) et doit faire faire au ballon plus de tours que l'équipe adverse, à l'aide de passes à la main entre les joueurs de l'équipe. Le ballon ne peut pas « sauter » un joueur du cercle. Un tour rapporte un point. Vous pouvez délimiter un ou plusieurs cercles avec des plots.

L'autre équipe est placée en file indienne face au cercle, le premier joueur de la file étant positionné derrière une coupelle à trois mètres du cercle. Tour à tour et ballon en main, les joueurs s'élançant et réalisent un tour en courant autour de la première équipe le plus rapidement possible. Un tour réalisé rapporte un point.

Chaque équipe compte à haute voix les tours réalisés. Lorsque chaque joueur de l'équipe qui court en relais est passé deux fois, la partie s'arrête et les deux équipes échangent les rôles.



But : Remporter la partie en marquant plus d'essais que l'équipe adverse.

Consignes :

Faire deux terrains. Sur chaque terrain s'opposent deux équipes de cinq à six joueurs.

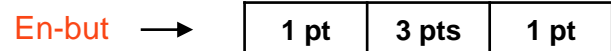
Il s'agit d'un match à thème de rugby qui se déroule en quatre parties. Lors de chaque partie, les consignes et règles changent. Hormis les règles spécifiques mentionnées pour chacune des parties, le règlement reste celui propre au rugby, adapté à la catégorie d'âge (ex. : *règlement fédéral du Rugby à 5*).

Partie 1 (7 min) :

- Lorsqu'au moins quatre joueurs de l'équipe ont touché le ballon dans l'action et qu'un essai est marqué, cela rapporte trois points.
- Lorsqu'un essai est marqué d'une autre manière, cela rapporte un point.

Partie 2 (7 min) :

- La zone d'en-but est séparée en trois zones rapportant un nombre de points différent selon l'endroit où est déposé le ballon (trois points au centre et un point aux extrémités).



Partie 3 (7 min) :

- Suite à chaque essai marqué, le joueur qui a marqué l'essai se place à 10-15 mètres (selon la catégorie d'âge) de l'en-but où il a marqué et doit faire une longue passe au pied à un coéquipier placé dans l'en-but pour valider l'essai. L'essai est validé uniquement lorsque la passe au pied est rattrapée, sans rebond préalable.

Partie 4 (7 min) :

- Augmenter les dimensions du terrain (de dix mètres dans la longueur et cinq mètres dans la largeur).
- Dans cette partie, le jeu au pied et le plaquage peuvent être autorisés (selon la catégorie d'âge et selon le niveau du groupe).



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Quelle(s) partie(s) avez-vous le plus aimé ou le moins aimé ?
- En quoi les règles ont-elles modifié votre manière de jouer dans chacune des parties ? De quoi aviez-vous besoin dans chacune des parties pour réussir ?
- Quels sont selon vous les bienfaits/avantages lorsqu'on pratique une activité physique régulièrement ?
- Si vous passez plus de temps devant les écrans qu'à pratiquer des activités physiques variées, quels effets cela peut avoir ?

PISTES D'ÉCHANGES

- Chacun a ses propres capacités, donc chacun est plus ou moins avantagé en fonction des situations.
- La pratique d'une activité physique régulière permet de développer différentes capacités :
 - Capacités **sociales** : la partie 1 favorisait le jeu collectif ;
 - Capacités **cognitives** : la partie 2 demandait plus de concentration (certaines zones rapportant plus de points) ;
 - Capacités **psychologiques** : la partie 3 demandait plus de ressources psychologiques (maîtrise de soi pour réussir une longue passe au pied) ;
 - Capacités **physiques** : la partie 4 était plus intense, car le terrain était plus grand et cette partie était jouée en dernier.
- Lorsque vous restez trop longtemps devant un écran, vous vous dépensez moins, vous rencontrez moins de personnes et vous n'êtes pas toujours actifs. Votre corps et votre esprit sont donc souvent moins sollicités !

CLAIR ET NET

Objectif

Comprendre que le cyberharcèlement est une forme de violence en ligne qu'il faut refuser.

Messages clés :

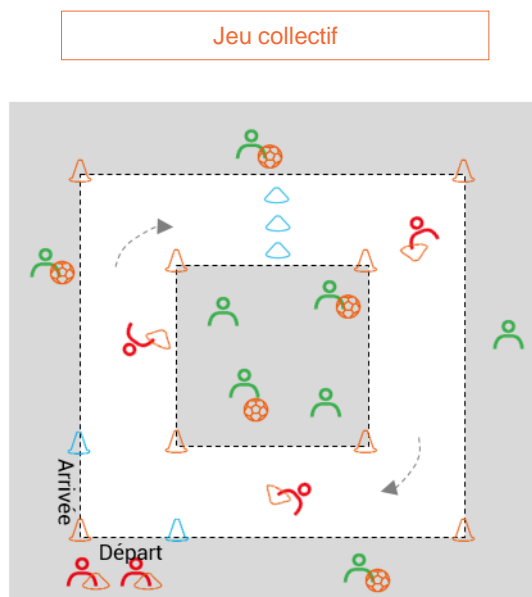
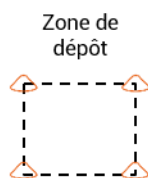
- Le cyberharcèlement peut se manifester de différentes façons et avoir de lourdes conséquences (souffrance, isolement, exclusion, etc.).
- Il peut y avoir différents rôles dans une situation de cyberharcèlement : victime, agresseur, complice.
- Je dois parfois faire preuve d'esprit critique pour éviter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

S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 12 plots
- 📁 3 jeux de chasubles
- 🏀 5 ballons en mousse
- 🍷 40 coupelles



But : Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti.

Consignes :

Constituer deux équipes mixtes et équilibrées (selon le nombre d'enfants) et distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. L'équipe en défense (en vert sur le schéma) se place autour du terrain de jeu et en son centre. L'équipe en attaque (en rouge sur le schéma) se place en deux colonnes au niveau de la zone de départ. Les départs des attaquants se font par deux et en autonomie par les enfants, une fois que le binôme précédent a passé la ligne de coupelles (en bleu sur le schéma).

Avant de s'élancer dans le couloir de jeu, chaque attaquant se saisit d'une coupelle. Si un attaquant fait un tour complet sans se faire toucher et qu'il rapporte sa coupelle au niveau de la ligne d'arrivée, il marque un point pour son équipe et dépose la coupelle dans la zone de dépôt.

Les défenseurs disposent de cinq ballons pour tirer sur les attaquants. Si un attaquant est touché par le tir d'un défenseur, il sort du terrain et revient se placer en attente avec les membres de son équipe. L'équipe de défenseurs sera divisée en deux groupes :

- Les **tireurs** : interdiction de faire des passes à leurs partenaires, ils peuvent uniquement tirer sur les adversaires.
- Les **passeurs** : interdiction de tirer sur les adversaires, ils peuvent uniquement faire des passes à leurs partenaires.

Des tireurs et des passeurs se placent au centre et à l'extérieur du terrain (ex. : deux passeurs et deux tireurs au centre, deux passeurs et deux tireurs à l'extérieur). Pour distinguer les rôles au sein de l'équipe des défenseurs, les joueurs porteront leurs chasubles de deux manières distinctes (ex. : autour du bras pour les passeurs). Au bout de deux minutes, inverser les passeurs et les tireurs.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles disponibles ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Changer les rôles attaquants/défenseurs à l'issue de la partie.

RÈGLES

- Il est interdit pour les attaquants de sortir des limites du terrain (ou ils doivent revenir au départ).
- Il est interdit pour tous les défenseurs tireurs de pénétrer dans le couloir de jeu, même pour récupérer un ballon.
- Il est interdit pour les défenseurs de viser la tête (cela ne compte pas comme une touche).

VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, varier les dimensions de l'espace et le nombre de ballons.
- Pour diminuer la difficulté des défenseurs, réduire le nombre d'attaquants qui courent simultanément sur l'espace de jeu.



À partir de cette étape, le terrain représente la « **navigation sur Internet** ». Les attaquants sont des « **internautes** », les tireurs sont les « **cyber harceleurs** » et les passeurs sont les « **complices** ». L'acte de toucher un « **internaute** » avec un ballon correspond à un « **cyberharcèlement** ».

But : Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique.

Les « **internautes** » ont pour objectif de ramener un maximum de coupelles en « **naviguant sur Internet** » et en évitant le « **cyberharcèlement** ». Au cours de la « **navigation sur Internet** », un « **internaute** » victime de « **cyberharcèlement** » est plus ou moins impacté selon le degré de répétition :

- Si un « **internaute** » est victime **une fois de « cyberharcèlement »** lors d'une même « **navigation sur Internet** », il n'est pas impacté et rapporte une coupelle.
- Si un « **internaute** » est victime **deux fois de « cyberharcèlement »** lors d'une même « **navigation sur Internet** », il rapporte une coupelle **mais aura une contrainte de déplacement** (ex. : à *cloche-pied*) lors de sa prochaine « **navigation sur Internet** ».
- Si un « **internaute** » est victime **trois fois de « cyberharcèlement »** lors d'une même « **navigation sur Internet** », **il ne peut plus « naviguer sur Internet »** et n'apporte plus de coupelle à son équipe jusqu'à la fin de la partie.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes. Comptabiliser le nombre de coupelles puis changer les rôles. L'équipe qui comptabilise le plus de coupelles dans son rôle « **d'internaute** » est déclarée gagnante. Dans chaque partie, au bout de deux minutes, inverser les « **cyber harceleurs** » et les « **complices** ».

CONSEILS



- En introduction, demander aux enfants de définir brièvement le cyberharcèlement (ou *harcèlement en ligne*).
- Proposer un temps de réflexion aux « **internautes** » pour déterminer une stratégie collective à adopter.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer si les « **cyber harceleurs** » adoptent une stratégie particulière (ex. : *cibler un même enfant pour le toucher*).
- Observer les comportements des « **internautes** » lorsqu'ils sont victimes d'exclusion.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez touché par le « **cyberharcèlement** » ?

Est-ce que vous avez ressenti la même chose lorsque vous étiez touché une seule fois ou plusieurs fois ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Certains ont-ils subi plus de « **cyberharcèlement** » que d'autres dans le jeu ?

Est-ce que cela peut également arriver sur Internet ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce que le cyberharcèlement ?

Quels sont les différents rôles dans une situation de cyberharcèlement ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Plus vous étiez touchés dans le jeu, **plus les contraintes étaient grandes** : se déplacer à cloche-pied, impossibilité de rapporter des coupelles à son équipe. De plus, il était difficile d'éviter les « **cyber harceleurs** » car ils étaient placés partout autour du terrain. Certains ont alors pu ressentir de la frustration, de la colère ou du découragement, notamment lorsque vous étiez touchés plusieurs fois.

Dans le jeu, selon le nombre de fois où vous étiez **victime de « cyberharcèlement »**, les conséquences variaient. Dans le quotidien, la situation est semblable. **Lorsque vous naviguez sur Internet vous pouvez subir des actes de cyberharcèlement.** Plus ces actes sont **répétés**, plus il est difficile de s'en **protéger** et plus les conséquences peuvent s'aggraver.

Le cyberharcèlement, ce sont des **actes hostiles et malintentionnés** (ex. : *insultes, moqueries, menaces, rumeurs, etc.*) **à répétition** envers une ou plusieurs personnes, **via des canaux numériques** et dans le but de l'affaiblir. Le cyberharcèlement peut avoir **de lourdes conséquences** pour les victimes, comme **des souffrances, de l'isolement ou de l'exclusion.**

Dans le jeu comme sur Internet, il y a différents rôles dans une situation de cyberharcèlement : **la victime**, qui est la personne harcelée ; **le cyber harceleur**, celui ou celle qui effectue les violences ; **le(s) complice(s)**, celui/ceux qui aident ou soutiennent le harceleur.

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- Concernant les ressentis et sensations, effectuer un relais de la parole (chacun son tour, sans obligation de parole).
- Utiliser ensuite un bâton de parole.

TOUCHE PAS AUX RÈGLES



Objectif général :

Comprendre que respecter des règles est aussi une façon de se protéger.

Objectifs spécifiques :

- Respecter des règles communes pour mieux jouer/vivre ensemble.
- Adopter des bonnes pratiques pour se protéger : sécuriser ses comptes, se déconnecter, choisir un mot de passe robuste, vérifier ses traces, etc.

MATÉRIEL



2 jeux de chasubles



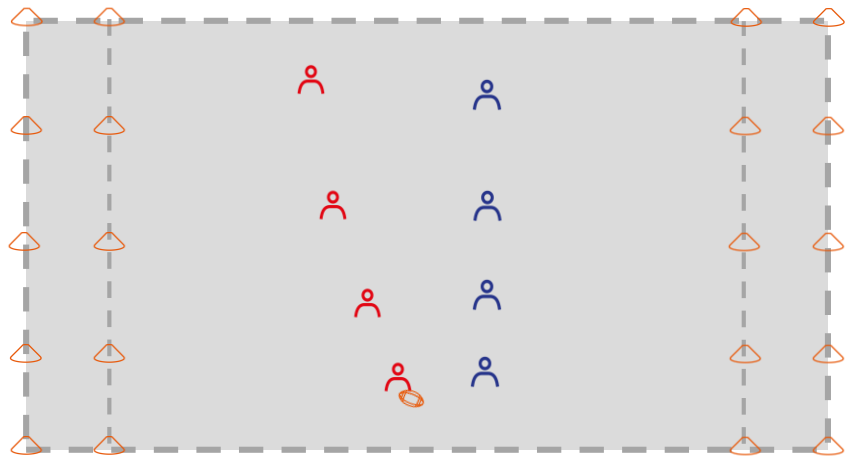
2 ballons de rugby



20 à 40 coupelles



2 terrains



8-12 ans



18-20 joueurs



25x15m



60 min



ÉCHAUFFEMENT

15'

But : Être le dernier joueur à se faire toucher par les chasseurs.

Tous les joueurs enfilent une chasuble sauf deux joueurs désignés « chasseurs », qui prennent un ballon pour deux. Dans un espace de 15x15m délimité par des coupelles, les « chasseurs » doivent se déplacer et se faire des passes afin d'essayer de toucher les « proies » avec le ballon. Lorsqu'une « proie » est touchée ou lorsqu'elle sort des limites du terrain, elle pose sa chasuble sur le côté et devient « chasseur ».

Le dernier joueur ayant été touché ou n'étant pas encore touché est désigné vainqueur. Enchaîner plusieurs parties, en variant les duos de « chasseurs » initiaux et en introduisant un deuxième ballon lorsque les « chasseurs » sont plus de cinq.



But : Remporter la partie en marquant plus d'essais que l'équipe adverse.

Consignes : Former quatre équipes. Deux équipes s'affrontent sur chacun des deux terrains délimités par les coupelles. Enchaîner plusieurs parties, avec les règles de jeu propres au rugby « toucher +2 secondes ».

RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES PARTIES

- L'équipe attaquante engage par un coup de pied franc. Il peut être joué :
 - Pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains) ;
 - Par une passe à un partenaire après avoir botté le ballon (au sol ou de volée).
- Lorsque le porteur de balle est touché à deux mains simultanément, l'arbitre annonce (audible pour tout le monde) : « **toucher** ».
 - Le porteur de balle touché continue son action puis fait une passe « en arrière » à un partenaire situé à côté ou derrière, sans obligation de s'arrêter.
 - Si le ballon est transmis **au-delà de deux secondes**, le ballon est rendu à l'adversaire : ballon posé au sol – adversaires à cinq mètres.
- Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à **deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules**.
 - Si l'action de « toucher » n'est pas faite à deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue.
 - Les défenseurs ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.
- Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception, sur ballon au sol, en cas de faute (ex. : *passe en avant, contact illicite, etc.*) ou lorsque le ballon sort des limites du terrain.
- Le jeu au pied est interdit.

RÈGLES SPECIFIQUES À CHAQUE PARTIE

Partie 1 : (1 minute d'explications puis 2*4 minutes de jeu en changeant l'équipe avantagée) :

- Une des deux équipes est autorisée à **toucher les adversaires à une seule main**.

Partie 2 : (1 minute d'explications puis 2*4 minutes de jeu en changeant l'équipe avantagée) :

- Une des deux équipes est autorisée à **transmettre le ballon dans les quatre secondes** suite à un « toucher ».

Partie 3 : (1 minute d'explications puis 5 minutes de jeu) :

- Les deux équipes doivent respecter les mêmes règles : « toucher » à deux mains simultanément pour bloquer les avancées des adversaires **et** transmettre le ballon dans les deux secondes qui suivent le « toucher ».



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESSENTIS)

- Qu'avez-vous ressenti lorsque l'équipe d'en face n'avait pas les mêmes règles que vous ?
- Quelle(s) partie(s) avez-vous préférée(s) ? Pourquoi ?
- Dans le jeu, pourquoi des règles communes étaient nécessaires ? Qu'est-ce que cela permet ?
- Dans le sport, dans la vie ou sur Internet, pourquoi est-il essentiel de fonctionner avec des règles définies et partagées par tous ?

PISTES D'ÉCHANGES

- Lorsque les règles ne sont pas les mêmes pour tous, certains se retrouvent avantagés et d'autres désavantagés. Comme dans le jeu et dans le sport, des règles communes permettent d'évoluer ensemble dans le respect et la cohésion. Elles permettent également de protéger chacun, ce qui n'est pas le cas lorsque certains bénéficient de règles spécifiques tandis que d'autres risquent de se mettre en danger.
- Cela est également valable dans la vie : par exemple sur Internet, un règlement international est censé permettre de sécuriser les données des utilisateurs et d'assurer une utilisation sûre d'Internet et des réseaux sociaux.
- Il est aussi nécessaire d'adopter de bonnes pratiques afin de se protéger (ex. : *se déconnecter de ses comptes internet, utiliser des mots de passe robustes, vérifier ses traces sur les moteurs de recherche, etc.*).

AMITIÉ EN LIGNE

Objectif

Comprendre que l'amitié se base sur des relations authentiques de confiance et de solidarité.

Messages clés :

- Un "ami" sur Internet, c'est souvent différent d'un ami dans la vie.
- Être amis, que ce soit en ligne ou non, c'est avant tout être solidaires et présents les uns pour les autres.

S'ORGANISER

- 3-4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 4 plots
- △ 20 coupelles
- 👕 3-4 jeux de chasubles

Jeu traditionnel : épervier



But : Pour les éperviers, toucher le plus de proies et le plus rapidement possible. Pour les proies, ne pas se faire toucher deux fois par les éperviers.

Consignes :

Il s'agit d'une adaptation du jeu de l'épervier. Constituer trois à quatre équipes mixtes et équilibrées. Distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. Une équipe, qui jouera le rôle d'épervier, se place au centre du terrain (adapter le nombre d'éperviers au besoin).

Les trois équipes de proies se placent sur un côté du terrain, mélangées sur la ligne de départ. Leur but est de traverser le terrain sans se faire toucher par un épervier et de rester le plus longtemps possible en jeu.

Quand une proie se fait toucher, elle continue tout de même sa course jusqu'à l'autre côté du terrain. Elle récupère alors une coupelle et peut continuer à jouer. Si elle se fait toucher une deuxième fois (avec une coupelle dans la main) lors d'une traversée suivante, elle est éliminée et sort s'asseoir à quelques mètres sur le côté du terrain.

Les départs des proies se font dans les deux sens, tout le monde en même temps, au signal de l'animateur.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes, ou lorsque toutes les proies ont été éliminées. L'équipe avec le plus de proies encore en jeu à la fin du temps imparti, ou l'équipe de la dernière proie touchée par les éperviers, est déclarée gagnante. Changer l'équipe qui joue le rôle des éperviers entre chaque partie.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain sauf lorsque l'on a été touché une deuxième fois par un épervier (ou cela compte comme une touche).
- Il est interdit pour les proies de rester sur la ligne de départ au signal de l'animateur.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des proies, les faire partir par trois ou par quatre à la fois.
- Pour augmenter la difficulté des éperviers, les obliger à toucher les proies à deux mains simultanément.
- Pour augmenter la difficulté des éperviers, leur interdire de reculer : ils ne peuvent que progresser, avancer dans l'espace de jeu.



À partir de cette étape, les membres d'une même équipe représentent les « amis de la vraie vie » et les membres des deux autres équipes sont des « amis sur Internet ».

Chaque traversée représente une « journée », et les éperviers représentent les « problèmes » que l'on peut rencontrer dans la journée.

But : Les proies ont désormais deux objectifs.

- **Objectif collectif :** avoir le maximum « d'amis » encore en jeu, toutes équipes confondues.
- **Objectif individuel :** rester en jeu jusqu'à la fin du temps imparti.

Consignes : L'organisation générale du jeu reste identique.

Lorsqu'un joueur récupère une coupelle après avoir été touché, **il doit demander à un « ami » (de la vraie vie ou sur Internet) de l'aider.** « L'ami » choisi n'a pas le droit de refuser cette demande et les deux « amis » devront commencer la prochaine traversée en se tenant la main.

Lors de cette traversée en binôme, « l'ami sur Internet » a la possibilité de lâcher la main du joueur qui a fait appel à lui, au contraire d'un « ami de la vraie vie ». Si un binôme parvient à traverser sans se faire toucher, le joueur du binôme qui avait une coupelle est autorisé à la déposer.

Si un « problème » réussit à toucher un joueur d'un binôme se tenant la main, alors :

- Le **joueur sans coupelle en récupère une** pour la traversée suivante, l'autre garde sa coupelle, mais **aucun des deux « amis » n'est éliminé.**
- Si les deux avaient une coupelle en main, les **deux « amis » sont éliminés** pour cette partie.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes, ou lorsque tous les « amis » ont été éliminés. Changer les « problèmes » entre chaque partie. En six traversées, tous les « amis » doivent chercher à établir un record « d'amis » encore en jeu à la fin de la partie.



CONSEILS

- Veiller à ce qu'aucun « ami » (sur Internet ou dans la vie), ne refuse d'aider un joueur ayant été touché.
- S'assurer avant chaque départ que les « amis sur Internet » ont bien compris qu'ils avaient la possibilité de lâcher la main de leur partenaire.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les « amis sur Internet » restent plutôt solidaires ou s'ils n'hésitent pas à lâcher la main de leur partenaire.
- Observer les réactions des enfants dont les « amis sur Internet » lâchent la main.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?

Comment se sont comportés les « amis sur Internet » ? Qu'avez-vous ressenti ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Avez-vous déjà été surpris par le comportement d'amis sur Internet ?

Avez-vous des amis sur Internet que vous n'avez jamais ou pas beaucoup rencontré dans la vraie vie ?

Connaissances et représentations

Qu'est-ce que l'amitié ?

En quoi un ami de la vraie vie est-il différent d'un ami sur Internet ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Vous avez dû faire des choix importants pour réussir votre partie : **choisir un ami plutôt qu'un autre** pour ne pas vous faire éliminer, risquer de **vous sacrifier pour un « ami sur Internet »**, ou augmenter vos chances en jouant individuellement. Certains ont pu se sentir **trahis** ou **abandonnés** par des « amis sur Internet » à qui ils avaient pourtant **accordé leur confiance**. D'autres ont également été aidés **jusqu'au bout** par un « ami » (de la vraie vie ou d'Internet) et ont pu ressentir de la **reconnaissance** ou de la **gratitude**.

Avec l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux, nous donnons de plus en plus **d'importance à nos relations en ligne (ex. : jeux vidéo, chat en ligne, etc.)**. Comme cela a pu se produire dans le jeu, certains « amis sur Internet » ne sont pourtant **pas toujours dignes de confiance**. Les amis que l'on ne connaît qu'à travers l'usage d'Internet seront souvent **moins susceptibles de nous aider en cas de besoin**, et cela même si on a l'impression de bien les connaître.

L'amitié se base sur plusieurs choses : **l'intérêt pour l'autre, la confiance, le partage, l'empathie, la complicité**, etc. Bien sûr, il est possible de se faire des amis en ligne, comme il est possible d'être déçu ou abandonné par un ami de la vraie vie. Avoir des amis en ligne demande cependant **de se montrer plus prudent que lorsque l'on côtoie quelqu'un directement dans la vraie vie, car très souvent, on connaît moins la personne en ligne**. Parfois, on ne connaît même pas son prénom, on n'a jamais vu son visage, etc. De plus, il est beaucoup plus facile de mentir à propos de soi sur Internet que dans la vraie vie.



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Autoriser au maximum deux prises de parole par enfant.
- À la fin du débat, noter sur une affiche les différences entre un ami dans la vraie vie et un ami sur Internet.

Objectif général :

Découvrir que la diversité peut être source d'échanges et de partage.

Objectifs spécifiques :

- Découvrir la pratique en mixité.
- Comprendre qu'une pratique peut être adaptée pour jouer et s'amuser tous ensemble.

MATÉRIEL

2 jeux de chasubles



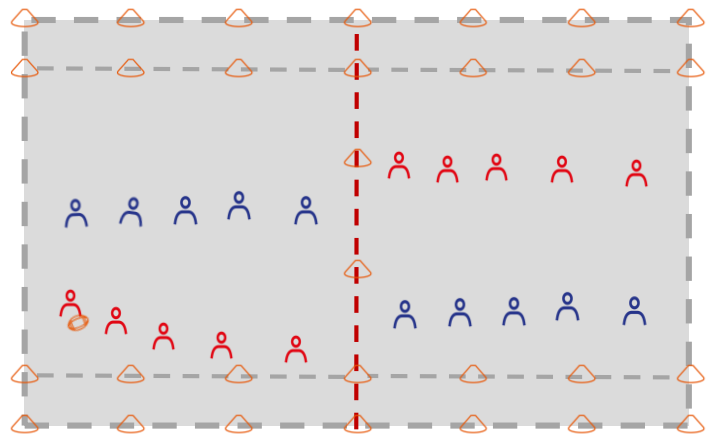
2 ballons de rugby



30 coupelles



2 terrains



8-12 ans



18-20 joueurs



40x25m



60 min

**ÉCHAUFFEMENT**

🕒 10'

But : Rester le plus longtemps possible sans se faire toucher par le chasseur.

Faire plusieurs groupes de quatre joueurs. Dans chaque groupe, trois joueurs se mettent en file indienne de sorte à former une chenille. Les joueurs de la chenille doivent se tenir les uns les autres par la chasuble. Le quatrième joueur est le chasseur. Il se place face au premier joueur de la chenille.

Le chasseur doit essayer de toucher le dernier joueur placé à l'arrière de la chenille. La chenille doit se déplacer et protéger le joueur placé à l'arrière pour éviter qu'il ne se fasse toucher. La chenille doit rester unie et ne pas se délier. Lorsque le chasseur touche le dernier joueur de la chenille ou que celle-ci se délie, il obtient un point.

Au bout d'une minute, changer les rôles et faire passer celui à l'arrière de la chenille en chasseur, de sorte à ce que chaque joueur expérimente tous les rôles.



But : Remporter la partie en marquant plus d'essais que l'équipe adverse.

Consignes : Les équipes sont constituées de cinq à six joueurs (nombre équilibré de filles et garçons si possible) qui se répartissent sur chaque demi-terrain. Hormis les consignes spécifiques mentionnées ci-dessous, le règlement reste celui propre au rugby, adapté à la catégorie d'âge (ex. : *règlement fédéral du rugby à 5*). La ligne médiane est infranchissable : sur un demi terrain, les joueurs d'une équipe attaquent face à ceux de l'autre équipe qui défendent. Sur l'autre demi-terrain, les rôles sont inversés.

Une partie dure huit minutes :

- Au bout de quatre minutes, les attaquants et les défenseurs échangent leur rôle.
- A la fin de la partie, les joueurs d'une des équipes échangent de demi-terrain afin de varier les oppositions.

RÈGLES

- Lorsqu'un défenseur récupère le ballon (suite à une interception ou un troisième « toucher »), il le transmet sans opposition à un coéquipier attaquant situé de l'autre côté de la ligne médiane en le lui apportant et en le transmettant de main à main. Le jeu reprend alors sur ce demi-terrain.
- Le coup d'envoi est donné par un coup de pied de volée ou tombé. Il doit faire au minimum cinq mètres et rester dans l'aire de jeu. L'équipe qui engage peut défendre lorsque l'équipe qui réceptionne saisit le ballon. Après un essai, la remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.
- Pour bloquer l'avancée du porteur de balle, les défenseurs doivent le toucher à deux mains simultanément entre les épaules et la ceinture.
- Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire à l'endroit précis du « toucher ». Le ballon doit être posé au sol, immobile et entre les pieds du joueur touché avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché. Un défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Les attaquants disposent de trois « touchers » au maximum pour tenter de déposer le ballon dans l'en-but adverse.
- L'interception est autorisée mais il est interdit d'arracher le ballon des mains de son adversaire.
- Les remises en jeu suite à une touche ou une pénalité s'effectuent de la même manière : ballon posé au sol, à cinq mètres de toutes lignes, défenseurs à cinq mètres. Le jeu reprend dès que le joueur s'est saisi du ballon.

Partie 1 :

- Les filles ne peuvent faire des passes qu'aux garçons et les garçons ne peuvent faire des passes qu'aux filles.

Partie 2 :

- Les passes sont libres. Les filles défendent face aux filles, et les garçons face aux garçons.

Partie 3 :

- Organisation libre.



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Quelle(s) stratégie(s) avez-vous mis en place pour marquer ?
- Qu'avez-vous pensé du fait d'avoir des filles et des garçons mélangés dans la même équipe ?
- Qu'elles étaient les règles particulières de ce jeu ? Qu'en avez-vous pensé ?
- Connaissez vous des sports ou des formes de pratiques mixtes ? Qu'est-ce que cela peut apporter ?

PISTES D'ÉCHANGES

- La mixité, c'est le fait de mélanger : des garçons et des filles, mais aussi des personnes de religions, d'origines, de catégories sociales différentes. Cela ne concerne pas uniquement la distinction entre filles et garçons, même si c'est souvent le cas lorsque l'on parle de « mixité ».
- Lorsque l'on pratique un sport mixte, pour gagner il est indispensable de coopérer avec les autres joueurs de son équipe, peu importe si on est un garçon ou une fille.
- Grâce à des variantes de sports traditionnels connus, il est possible de jouer et de s'amuser tous ensemble, sans avoir forcément à jouer séparément.
- Lorsque vous êtes en ligne (sur les réseaux sociaux ou dans un jeu vidéo par exemple) c'est comme dans le jeu : il peut vous arriver de vous amuser ou de discuter avec des personnes que vous ne connaissez même pas, peu importe si ce sont des garçons, des filles ou parfois même des personnes qui vivent dans un autre pays.