



## ACTION TERRAIN

OBJECTIF  
DE L'ATELIER

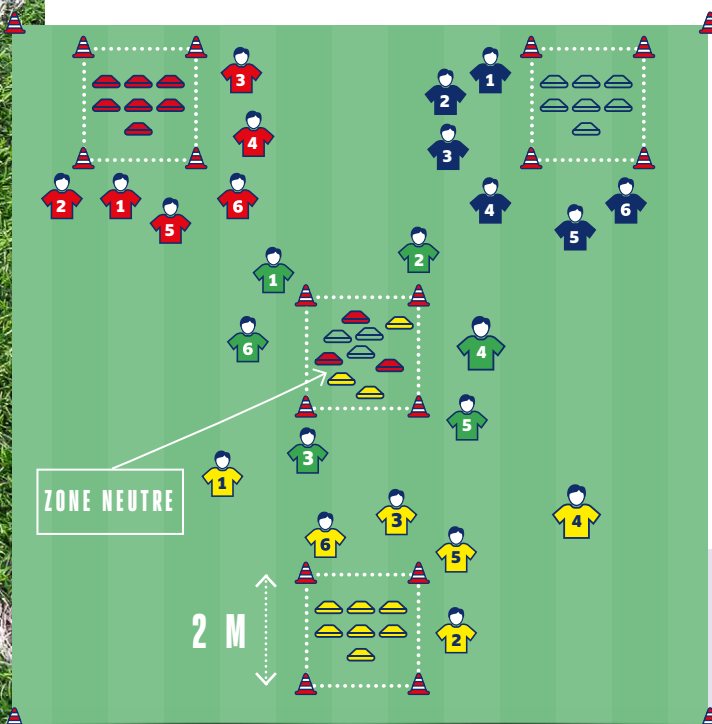
Développer  
de bonnes habitudes  
dans la gestion de son  
identité numérique.

- **Espace nécessaire**  
1 Terrain de football  
(30 x 30 m)
- **Encadrement souhaité**  
1 personne
- **Effectif idéal**  
4 équipes  
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**  
60 minutes
- **Matériel nécessaire**  
4 jeux de chasubles,  
20 plots, 30 coupelles

## 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.

## MODÉLISATION DE L'ATELIER



**Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons  
une séance de 60 minutes qui inclut :**



- Un jeu sans thème
- Un jeu avec thème
- Un débat





# JEU SANS THÈME

**10 MIN**

**BUT DU JEU** • • 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.



# JEU AVEC THÈME

**20 MIN**

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 DU JEU** • • 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 RELEVÉ

- 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.



## DÉBAT 10 MIN

### → 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 diffuser 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. 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.).

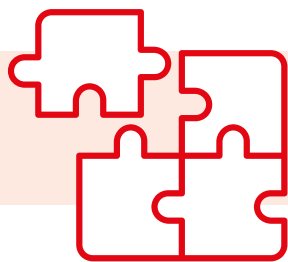
Certaines habitudes permettent de protéger son identité numérique : **réfléchir avant de publier, respecter les autres, nettoyer l'historique après chaque navigation, faire attention à ses mots de passe, aux photos que l'on publie, donner le minimum d'information personnelles, sécuriser ses comptes, 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.

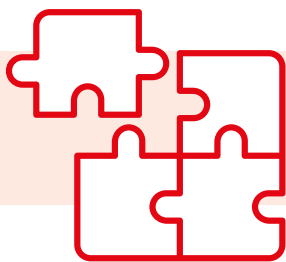
Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE





# ANNEXE 1 (JEU AVEC THEME)

|                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Information PEU SENSIBLE</b><br><br>Mon pseudonyme                            | <b>Information PEU SENSIBLE</b><br><br>Une photo<br>de mon sportif préféré<br>/ma sportive préférée                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Information PEU SENSIBLE</b><br><br>Le lien d'une vidéo<br>que j'ai regardé |
| <b>Information PEU SENSIBLE</b><br><br>Un album<br>de musique<br>que j'ai écouté | <b>Information PEU SENSIBLE</b><br><br>Une photo<br>de mon animal<br>de compagnie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Information SENSIBLE</b><br><br>L'adresse<br>de mon domicile                |
| <b>Information SENSIBLE</b><br><br>Mon numéro<br>de téléphone                    | <b>Information SENSIBLE</b><br><br>Mon adresse<br>e-mail                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>Information SENSIBLE</b><br><br>Une photo<br>de famille                     |
| <b>Information SENSIBLE</b><br><br>Le nom<br>de mon école                        | <div>  <b>CONSEILS</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « informations sensibles » et cinq « informations peu sensibles ».</li><li>○ À imprimer et à placer dans chaque camp des équipes d'attaquants.</li></ul> |                                                                                |



## ANNEXE 2 (JEU AVEC THEME)

Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**PEU SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**PEU SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**PEU SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**PEU SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**SENSIBLE**



Le joueur que je  
touche doit  
me donner  
une information  
**SENSIBLE**



### → CONSEILS

- Veiller à répartir équitablement ces cartes entre les « réseaux sociaux ».
- À découper et à distribuer aux « réseaux sociaux »