



ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

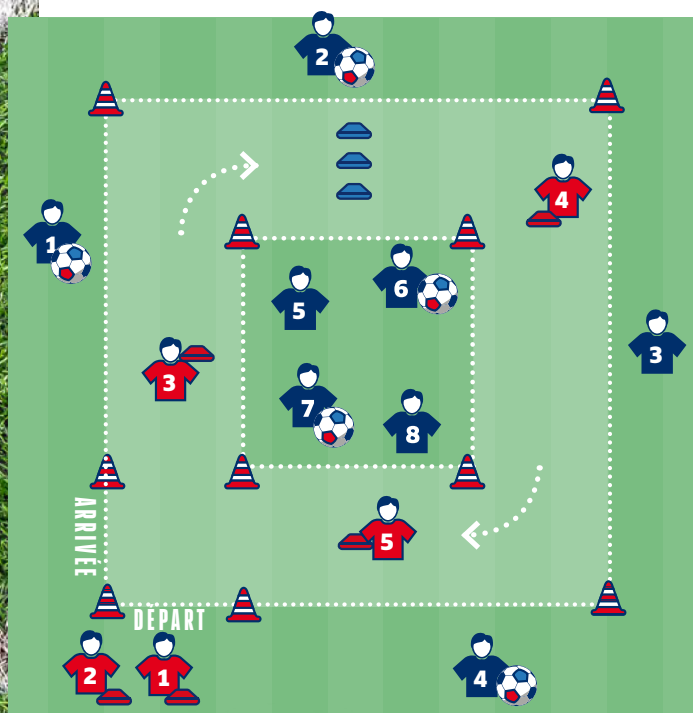
Comprendre que
le cyberharcèlement
est une forme de
violence en ligne qu'il
faut refuser.

- **Espace nécessaire**
1 terrain de Football
(30x30 m)
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
40 minutes
- **Matériel nécessaire**
3 jeux de chasubles,
5 ballons en mousse,
12 plots,
40 coupelles

→ 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.

→ MODÉLISATION DE L'ATELIER



Zone de dépôt

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



**Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons
une séance de 40 minutes qui inclut :**

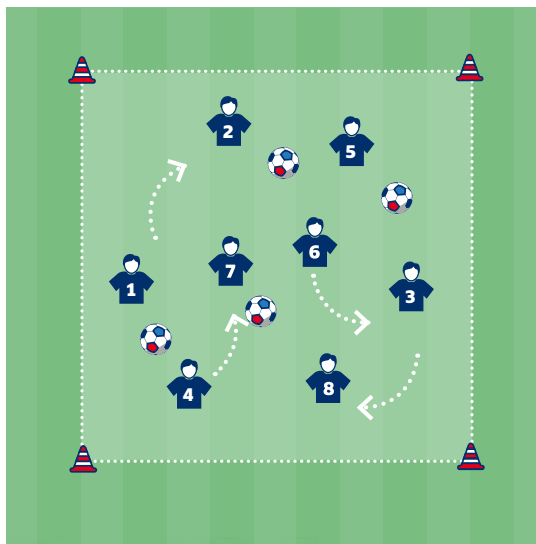


- Un échauffement
- Un atelier
- Un débat



ÉCHAUFFEMENT

10MN



La phase d'échauffement dure 10 minutes. Elle a pour objectif de mettre en mouvement vos jeunes joueuses et joueurs avant de basculer sur l'atelier.

Dans l'exemple n°1, un jeu de passe permet l'échauffement.



ATELIER

20MN



BUT DU JEU • • Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti.

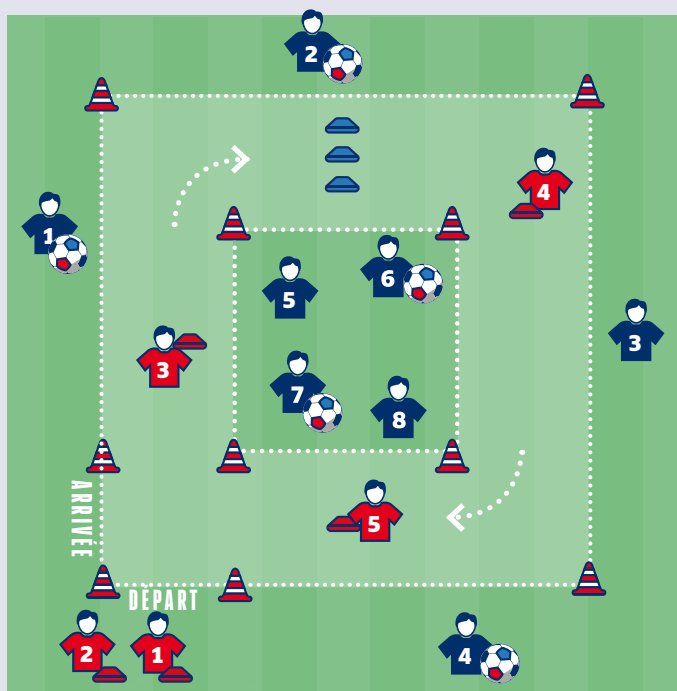
CONSIGNES • • Constituer deux équipes mixtes et équilibrées (selon le nombre d'enfants) et distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. L'équipe en défense (en bleu sur le schéma) se place autour du terrain de jeu et en son centre. L'équipe en attaque, les « **internauts** », (en rouge sur le schéma) se place en deux colonnes au niveau de la zone de départ. Les départs des « **internauts** » 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 qui représente la « **navigation sur internet** », chaque « **internaute** » se saisit d'une coupelle. Si un « **internaute** » 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.

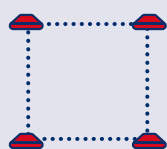
Les défenseurs disposent de cinq ballons pour tirer sur les attaquants. Si un « **internaute** » est touché par le tir d'un défenseur qui incarne « **le cyberharcèlement** », il sort du terrain et revient se placer en attente avec les membres de son équipe. L'équipe de défenseurs sera divisée en deux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

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

Des « **cyber harceleurs** » et des « **complices** » 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 « **cyber harceleurs** » et les « **complices** ».



Zone de dépôt



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 **4 minutes**. Comptabiliser le nombre de coupelles puis changer les rôles. L'équipe qui comptabilise le plus de coupelles dans son rôle « **d'internautes** » est déclarée gagnante. Dans chaque partie, au bout de deux minutes, inverser les « **cyber harceleurs** » et les « **complices** ».

→ 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 tireurs 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.
- Vous avez la liberté de rajouter des variables selon vos souhaits.

→ 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.



DÉBAT

10MN

→ 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 l'atelier 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 ?
- Quel comportement faut-il avoir pour répondre au 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.

Dans un cas de cyberharcèlement, le plus important est de parler de la situation à un adulte en qui vous avez confiance (parent, professeur, coach...), il est également possible d'appeler **le 3018** qui permet d'avoir un accompagnement personnalisé pour sortir du cyberharcèlement.

→ 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.

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

