



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

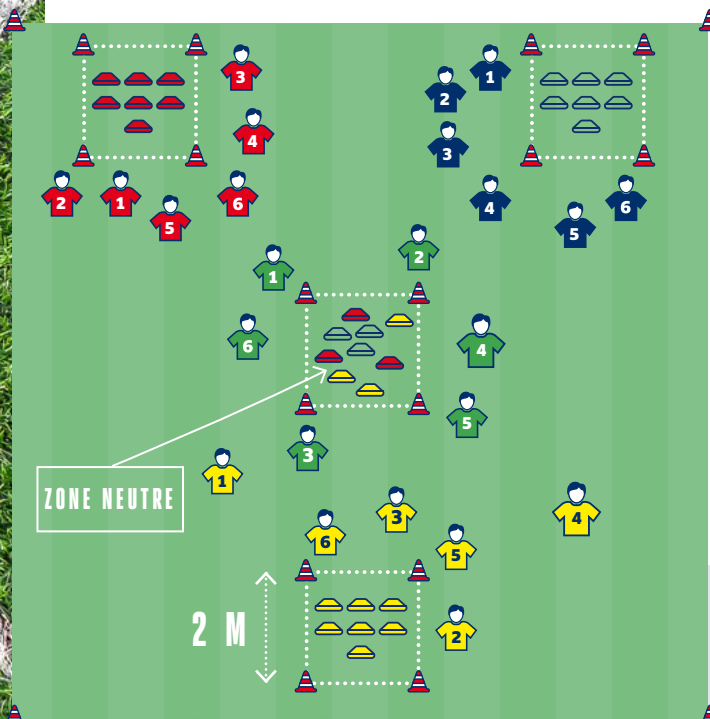
Développer de bonnes habitudes dans la gestion de son identité numérique.

- **Espace nécessaire**  
1 terrain de Football (30x30 m)
- **Encadrement souhaité**  
1 personne
- **Effectif idéal**  
4 équipes  
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**  
40 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



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 :

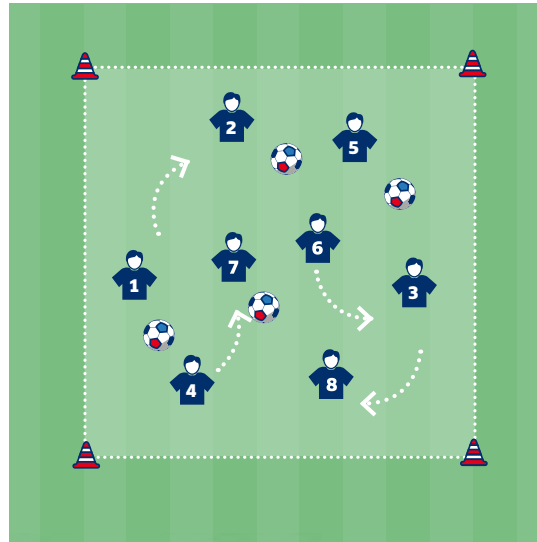


- Un échauffement
- Un atelier
- Un débat





# 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** • • Diffuser le moins « d'informations personnelles » sur « Internet ».

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

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.

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 « information personnelle ». Les membres de

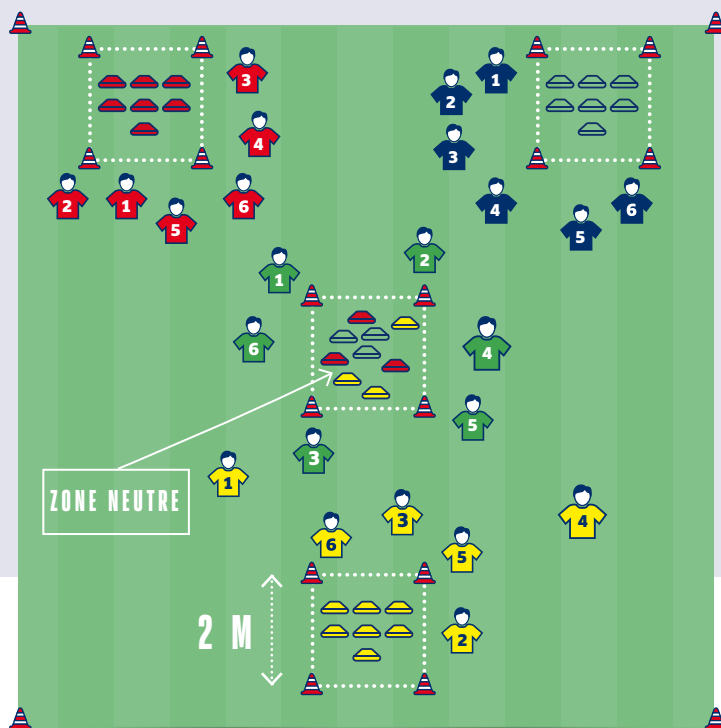
l'équipe « réseaux sociaux » doivent toucher les attaquants à deux mains. Lorsqu'un « réseau social » touche un joueur, celui-ci doit aller déposer une « information personnelle » dans la zone « Internet ». Chaque « réseau social » doit indiquer au joueur touché quel type d'information (quel type de 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.

**LA PARTIE S'ARRÊTE** • • À la fin du temps imparti de **4 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 ».





## → 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 « **information personnelle** ».
- Il est interdit pour les « **réseaux sociaux** » 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 « **d'informations personnelles** ».
- Pour augmenter la difficulté des « **réseaux sociaux** » et faire varier les motricités mises en jeu, les « **réseaux sociaux** » touchent à l'aide d'un ballon en mousse qu'ils pourront lancer.
- Pour augmenter la difficulté des « **réseaux sociaux** », autoriser les attaquants à retourner dans leur zone de départ, où ils sont protégés pendant cinq secondes maximum.
- Vous avez la liberté de rajouter des variables selon vos souhaits.

## → 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.



## DÉBAT 10MN

### → QUESTIONS

#### Ressentis et sensations

- Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vos « informations personnelles » étaient diffusées sur « Internet » ?

#### Lien entre l'atelier 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).

**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.).

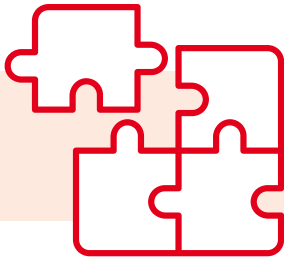
Certaines habitudes permettent de protéger son identité numérique : **réfléchir avant de publier, respecter les autres, nettoyer l'historique après chaque navigation, faire attention à ses mots de passe, aux photos que l'on publie, donner le minimum d'information personnelles, sécuriser ses comptes,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

Information **PEU SENSIBLE**

Mon pseudonyme

Information **PEU SENSIBLE**

Une photo de mon sportif préféré /ma sportive préférée

Information **PEU SENSIBLE**

Le lien d'une vidéo que j'ai regardé

Information **PEU SENSIBLE**

Un album de musique que j'ai écouté

Information **PEU SENSIBLE**

Une photo de mon animal de compagnie

Information **SENSIBLE**

L'adresse de mon domicile

Information **SENSIBLE**

Mon numéro de téléphone

Information **SENSIBLE**

Mon adresse e-mail

Information **SENSIBLE**

Une photo de famille

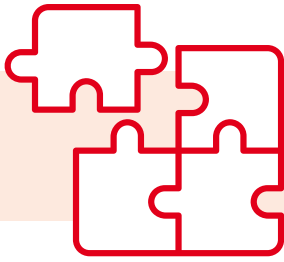
Information **SENSIBLE**

Le nom de mon école

## → **CONSEILS**

- Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « **informations sensibles** » et cinq « **informations peu sensibles** ».
- À imprimer et à placer dans chaque camp des équipes d'attaquants.





# ANNEXE 2 (ATELIER)

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 ».

