



Le jeu de la gentillesse

Durant cette activité, les enfants vont réfléchir de manière ludique aux bons comportements sur internet et à la manière d'interagir avec les autres.

Objectifs des élèves



- ✓ **Réfléchir** à son comportement sur les réseaux
- ✓ **Apprendre** la bienveillance et le respect des autres
- ✓ **Réagir de manière** la plus respectueuse possible

Activité



Ressources nécessaires :

- un ordinateur et un TBI, ou des tablettes pour se connecter au Genial.ly.
- Le lien du jeu : <https://view.genial.ly/607596c700532f0dcf17bba2/interactive-content-jeu-de-cyber-sympa>

1. Préparation du jeu

Ouvrez le lien du jeu sur Genial.ly. Les enfants ne peuvent pas y jouer de manière autonome car il faut un maître du jeu pour distribuer les pénalités et les réponses aux questions. Le jeu est construit pour 5 joueurs. Vous pouvez aussi répartir les enfants en cinq équipes: les Futés, les Vigilants, les Secrets, les Sympas et les Courageux.

2. Le jeu

Tous les pions partent de la case départ. Pour bouger les pions, il suffit de garder son curseur de souris dessus, une petite main apparaît, et de le déplacer.

Chaque groupe clique à son tour sur le dé jaune. Le chiffre qui apparaît indique le nombre de cases pour avancer. Sur chaque case, se trouve une petite étoile, une question, un quiz ou un défi s'affiche lorsque l'on clique dessus. Le joueur ou le groupe répond à la question et s'il a la bonne réponse, il peut rejouer lors de son prochain tour. Des pénalités sont données en cas de mauvaise réponse, voir ci-dessous. Le premier joueur ou groupe arrivé remporte la partie.

3. Les pénalités ou bonus

Case 2: "je signale les commentaires méchants" et/ou "je complimente sa vidéo." Si on réagit avec un émoji, on n'apporte rien à son ami et cela peut être interprété comme une moquerie. Le joueur ou le groupe passe un tour s'il a répondu avec la mauvaise proposition.

Case 3: il faut choisir le deuxième et le troisième émoji. Le premier symbolise la colère et le quatrième l'ironie. Le joueur ou le groupe passe un tour s'il a répondu avec cette proposition.

Case 4: Pas de chance, il faut passer son tour sur cette case.

Case 5: Si les enfants répondent avec la première proposition, ils reculent de 2 cases. Défendre son amie, ne fera qu'envenimer la situation, et pourrait entraîner du cyberharcèlement envers l'agresseur aussi. Le problème doit être réglé avec l'aide des adultes.

Case 6: Les enfants répondent à la question.

Case 7: Les enfants doivent juste réaliser le défi.

Case 9: Si la réponse avec l'emoji est choisie, l'enfant ou le groupe recule de deux cases. Cette réaction peut en effet blesser le copain et être mal prise. Il faut mieux ne pas réagir dans ce cas.

Case 10: La réponse à éviter pour cette question est de parler en message privé à cette personne inconnue qui s'incruste. Cette personne pourrait être mal intentionnée, et pourrait chercher à manipuler l'enfant. La meilleure solution est de simplement laisser jouer cette personne sans lui parler et la bloquer si elle pose des soucis.

Case 11: Les enfants répondent à la question.

Case 12: Les enfants répondent à la question.

Case 13: Ceux qui ont choisi la première réponse, "Je la critique en commentaire" doivent reculer de 4 cases. Critiquer ne fera qu'envenimer la situation et pourrait devenir méchant envers cette personne. La réponse 2, "Je me désabonne d'elle comme ça je ne verrais plus la vidéo.", ne fonctionne pas, le groupe ou l'élève doit passer son tour. La vidéo n'est pas supprimée et pourra être vue par d'autres personnes ce qui peut être embêtant. La meilleure solution est d'aller en parler à la copine qui a publié la vidéo puisqu'elle l'a posté sans son accord, c'est interdit et il est recommandé de se plaindre auprès des adultes, des parents.

Case 14: Les enfants doivent juste réaliser le défi.

Case 15: Victoire ! Le premier arrivé a gagné le jeu. Vous pouvez offrir une petite récompense au vainqueur.

Conclusion

De retour en grand groupe, un résumé peut être fait pour rappeler les principales réactions à avoir sur internet pour être Cyber Sympa:

- Eviter de réagir sous le coup de l'émotion de manière méchante et spontanée.
- Bloquer ou signaler les mauvais commentaires.
- Se sentir responsable même si on n'est qu'un témoin.
- Comprendre que les emojis peuvent être perçus de manière différente selon les personnes.
- Ne pas hésiter à demander de l'aide à un adulte.