

1,2,3 Cyber ! Jeu cyber pour les 11-14 ans



Auteur : CCJ (Centre de la cybersécurité pour les jeunes) (Courbevoie) ; Wavestone (Tour Franklin 100-101 terrasse Boieldieu, Paris La Défense) ;2019

Support : Jeu de cartes

Thème : Educations aux médias ; Cyberharcèlement

Public : Jeunes de 11 à 14 ans

Nombre de participants : 6 à 12

Contenu : 1 livret animateur ; 35 cartes de jeu

Résumé : Ce jeu est destiné à sensibiliser les 11-14 ans à des usages responsables des outils numériques. Il vise également à outiller les éducateurs et parents pour un accompagnement adapté à cette tranche d'âge. Il est composé de 35 cartes "thématiques" telles que le cyber-harcèlement, l'ami virtuel, la vie privée, le hameçonnage, les mots de passe, le signalement, les fake news... Dans son déroulement, il reprend le principe du jeu "Time's up" et comprend donc plusieurs manches. Les cartes sont accompagnées d'un livret d'animation qui offre des pistes pour lancer le débat, faire prendre conscience aux joueurs de la multitude de leurs usages d'internet, les faire réfléchir et échanger sur les pratiques pour en tirer des conseils sur les bons comportements à adopter en ligne. Une session, qui peut compter de 6 à 12 joueurs, se déroule en 3 manches et dure environ 1h15 (l'introduction, le temps de jeu et le bilan). Une série complémentaire de 60 cartes est destinée aux personnes souhaitant échanger sur des questions plus pointues, plus techniques (neutralité du net, pollution numérique, mème, troll, data center, fuite de données...)

Objectif (s) :

Faire discuter les joueurs sur leurs expériences sur Internet, les challenger sur leurs connaissances d'Internet,

Identifier avec eux les dangers d'Internet et en tirer les bonnes pratiques et les bons comportements à adopter sur Internet

Contact : CCJ (Centre de la cybersécurité pour les jeunes) de Courbevoie 11 Allée Des Tilleuls 92400 Courbevoie

Prix : En téléchargement