

**INFORMATION ET RÉSERVATION :** Infor Jeunes – Route de Tirlemont 51, 4280 Hannut – 019/630.530 – [hannut@inforjeunes.be](mailto:hannut@inforjeunes.be)

## « FAITES LE MUR »

### LES PREMIERS PAS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

- **Objectifs :** développer une réflexion critique par rapport aux réseaux sociaux et aux usages de base des jeunes sur ces supports. Au départ d'un jeu plateau, l'objectif est de permettre aux jeunes de prendre conscience du caractère public des réseaux sociaux. Il s'agit donc de questionner leurs usages sur cette base et de définir des pratiques adaptées à cette contrainte et celles qui ne le sont pas.
- **Durée :** 2x50 minutes.
- **Nombre de jeunes :** 15 maximum – Possibilité de faire deux animations simultanées ->30 jeunes au total.
- **Support :** jeu plateau – « Faites le mur ».
- **Âge :** 10-13 ans.

## LE DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### 1. « Faites le mur »

Concrètement, le jeu se joue en équipes. Différentes catégories de cartes présentent des situations qui prennent place régulièrement sur les réseaux sociaux :

- les échanges concernant les loisirs ;
- les cartes liées à la question du soi ;
- les comportements à risque ;
- les situations problématiques (dimension collective).

Le déroulement de la partie suppose un cadre de départ, le plateau représente la cour de l'école, et plus spécifiquement un mur sur lequel les élèves peuvent afficher des messages (texte, photo, les deux). Sur les cartes, des situations qui est ensuite affichées sur le mur : les équipes doivent définir ce qu'ils en font. Trois alternatives s'offrent systématiquement à eux : répondre directement sur le mur, répondre en face à face ou faire appel à un adulte (définir quel adulte et son action, rôles joués par l'animateur). Un débat a lieu et mène à la prise de décision, au sein de l'équipe, au sein de la classe. L'équipe dans un processus démocratique doit prendre la décision à la majorité.

Chaque carte fait référence à un usage spécifique et permet le débat et la remise en question de certains usages problématiques. Il s'agit également d'envisager les solutions à apporter à ces situations problématiques.

### 2. La charte d'utilisateur responsable

À l'issue de la partie, un débriefing est réalisé à partir du mur et des échanges que nous avons eu. Nous en retirons cinq points essentiels à adopter dans l'objectif de devenir des utilisateurs responsables des réseaux sociaux. Nous réalisons ce document en classe, avec les élèves.