

**Football**

**Cyberharcèlement /**

**Education au numérique**





# Atelier foot : Cyberharcèlement

**Définition :** Le cyber-harcèlement est "un acte agressif, intentionnel perpétré par un individu ou un groupe d'individus au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime **qui** ne peut facilement se défendre seule".

Le Cyberharcèlement est puni par la loi.



# Mise en place de l'atelier

## Durée :

- 30 min : 5' de brief , 3x3 min atelier, 10min debrief

## Matériel Nécessaire :

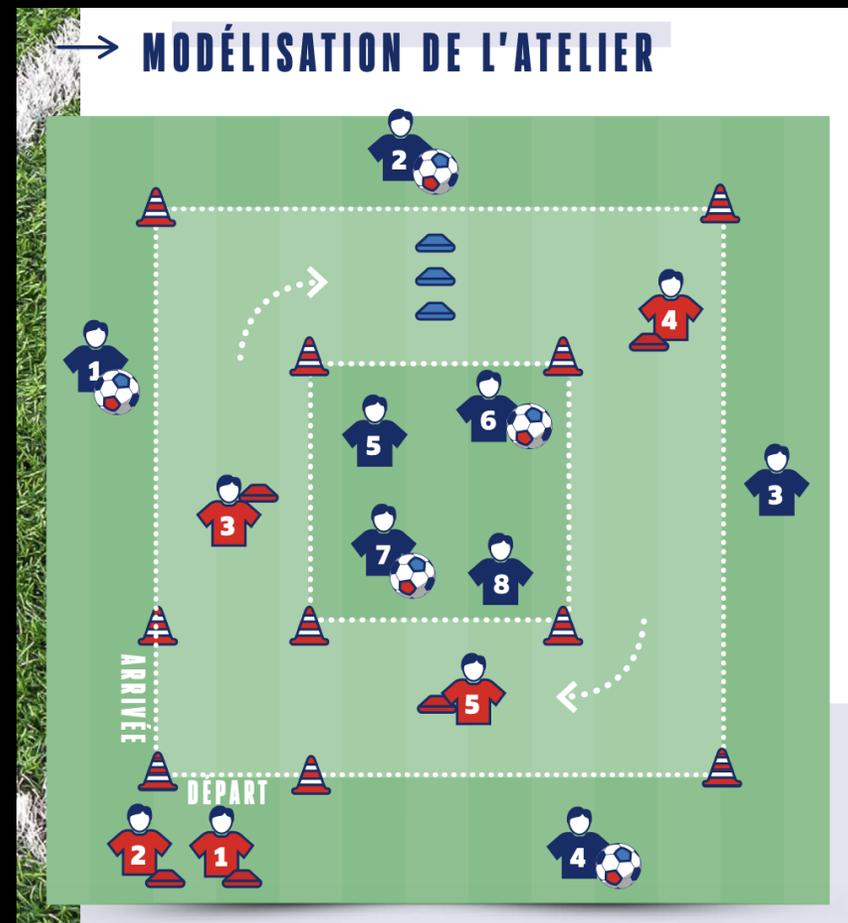
- 15 ballons
- 20 chasubles (10 bleus, 10 Orange)
- 30 coupelles

## Installation du terrain :

- Espace de jeu grand carré de 25 x 25m / carré à l'intérieur de 5x5m
- Source de 5 ballons et chasubles à la porte départ + dans le carré intérieur
- Stock de coupelles au niveau de la porte départ
- Il faut entre 12 et 20 enfants idéalement entre 9 et 15 ans (possible d'avoir plus vieux mais éviter les plus jeunes)

## Lancement du jeu :

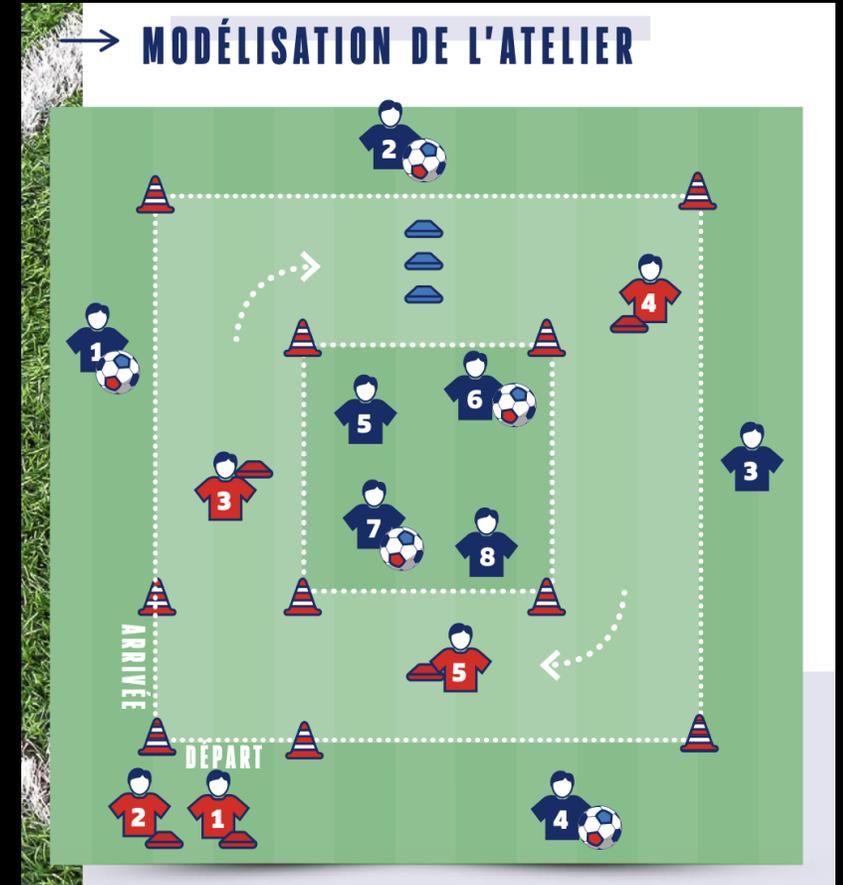
- Expliquer l'objet de l'atelier / Purpose Orange
- Faire 3 équipes entre 4 et 6 joueurs par équipe (1 équipe en chasuble bleu, 1 équipe en chasuble orange, 1 équipe sans chasuble)
- Placer les équipes : une équipe au niveau de la porte de départ, 1 équipe dans le carré à l'intérieur et 1 équipe répartie à l'extérieur du grand carré
- 3-4 minutes par rotation.



# Animation de l'atelier

- Question aux enfants : Qu'est-ce que le cyberharcèlement ?
- Expliquer les rôles de chacun :
  - **Internaute** (en maillot rouge sur le schéma) : réaliser un tour complet en conduite de balle au pied (on peut le faire à la main si besoin) de la zone en vert plus clair sur le schéma avec 2 coupelles dans la main, dès qu'ils se font touchés ils doivent poser une coupelle au sol, finir leur tour et reprendre une coupelle dans le stock de départ
  - **Cyberharceleurs** (en maillot bleu numéroté de 5 à 8 sur le schéma) : toucher en tirant (obligatoirement au sol) les internautes, objectif en toucher le plus possible
  - **Complices** (en maillot bleu numéroté de 1 à 4 sur le schéma) : faire des passes aux cyberharceleurs quand les ballons sortent du terrain mais ils n'ont pas le droit de toucher les internautes

Au bout de 3/4min, changer les rôles des équipes et compter le nombre de coupelles au sol pour savoir quelle équipe remporte le jeu après la dernière rotation.



# Echanges : les mots clés

## Objectif du débat :

- Faire du lien entre l'expérience de l'atelier et la vie quotidienne en faisant parler les enfants via des questions dirigées
- Apporter les connaissances et bonnes pratiques aux enfants

## Lancement du débat : exemples de questions :

- Avez-vous un téléphone ? Depuis quel âge ?
- Est-ce que vous avez les réseaux sociaux ?
- Est-ce que l'atelier vous a plu ?
- Pouvez-vous me rappeler les 3 rôles et leurs missions ?
- Qu'avez-vous ressenti quand vous étiez touché par les cyberharceleurs ?
- Est-ce que vous avez ressenti la même chose lorsque vous étiez touché une seule fois ou plusieurs fois ?
- Est-ce que ne rien faire c'est être complice ?

## Lien avec le quotidien :

- Certains ont-ils subi plus de « cyberharcèlement » que d'autres dans le jeu ?
- Est-ce que cela peut également arriver sur Internet ? Et sous quelle forme ?



# Conclusion des échanges

## Le comportement à avoir en cas de cyberharcèlement :

- Faut-il en parler ou le garder pour soit ?
- A qui peut-on en parler ? (adultes, coach, prof, ...)
- Si besoin contactez le 3018 (e-enfance) pour avoir des conseillers spécialisés dans le cyberharcèlement.



# Annexes

> Le film Atelier cyberharcèlement avec les joueurs de l'équipe de France :  
<https://www.youtube.com/watch?v=E5vEkp9s5P4>



**Merci !**

