

Questions pour un champignon



Public

Adolescent
Adulte
Adulte-relais
Famille
Professionnel
A partir de 16 ans

Objectif(s)

Les objectifs de ce jeu sont :

- mieux connaître les réseaux sociaux;
- débattre des différents usages des réseaux sociaux.

Description

Ce jeu de carte basé sur le principe de l'émission de télévision "Questions pour un champion" permet de tester ses connaissances des réseaux sociaux. Il a été construit par la Cellule d'accompagnement scolaire de la commune d'Ixelles dans le cadre d'une semaine consacrée à l'EVRAS.

Il comporte plusieurs catégories : applications, sexe en ligne, harcèlement, arnaque, relation et "challenge".

Utilisation

L'animateur choisit les cartes qui vont être lues selon les thématiques qu'il veut aborder. Il commence par des cartes plus "ludiques" comme les "applications" pour après prendre des cartes de thèmes plus délicats comme le harcèlement ou le sexe en ligne.

Il lit la carte à voix haute devant le groupe. Comme dans "Questions pour un champion", la carte donne beaucoup d'informations à la suite, de la plus globale à la plus précise. A tout moment les participants peuvent essayer de trouver de quoi il s'agit, la parole est au plus rapide.

L'animateur consacre ensuite un temps au débat.

Le jeu peut se jouer en 10 minutes comme en 1h. A l'animateur de gérer le nombre de cartes et le temps d'échange.

Au départ, l'outil a été conçu pour les adolescents. Les animateurs de la cellule d'accompagnement scolaire de la ville ont cependant constaté que l'outil était également pertinent pour sensibiliser les professionnels, voire pour y jouer en

• Auteur(s)

Vincent Berhin, Alice Hannoteaux

• Editeur

Cellule d'accompagnement scolaire de la commune d'Ixelles

• Lieu d'édition

Ixelles

• Date d'édition

2018

• Autre disponibilité

commune d'Ixelles

• Support

Cartes
Jeu

