

# KIT D'ANIMATION

des Centres Sociaux Connectés



Kit extrait de la Plateforme  
[ressources.csconnectes.eu](https://ressources.csconnectes.eu) :

à imprimer en recto-verso couleur

# eRallye Succes

## Matériel :

Imprimez le plateau fourni ou construisez en un vous-même avec le kit fourni.

Procurez-vous des pions et un dé (le dé est nécessaire pour jouer en mode « Eclair »).

## Public :

→ des familles avec leurs enfants

→ un groupe de pré-ados ou d'adolescents.

## Participants :

→ de 2 à 10 groupes de 3 ou 4 personnes de préférence avoir un groupe important pour alimenter les réponses aux défis.

## Temps :

→ 30 min à 2h

Cela dépend du nombre de participants.

A voir par l'animateur au préalable

## Préparer son animation :

Le jeu peut être joué en mode « Eclair », pour une partie de 30min ou en « Complet » pour une partie plus longue.

## Le but de l'animation :

Apprendre aux participants à l'utiliser les différents réseaux sociaux ou applications.

Pour les parents, il s'agira d'avantage de leur permettre de partager avec leur enfant un moment autour des utilisations pédagogiques et ludiques de celles-ci.

Pour les jeunes, elle leur permettra d'intégrer des points de vigilance et d'être sensibilisé.

## Déroulé de l'animation :

### Partie « Eclair »

→ Chaque équipe choisit un pion et se place sur le départ.

→ L'équipe A lance le dé avance son pion de x cases

→ L'animateur leur donne une mission affectée à la case.

→ L'équipe A doit effectuer sa mission et venir la faire valider auprès de l'animateur

→ Elle relance ensuite le dé et ainsi de suite

→ Le jeu s'arrête quand tout les équipes sont arrivées à la fin.

→ Le premier arrivé gagne la partie

### Partie « Complète »

→ Chaque équipe avance d'une case et se voit attribuer la mission affectée à la case

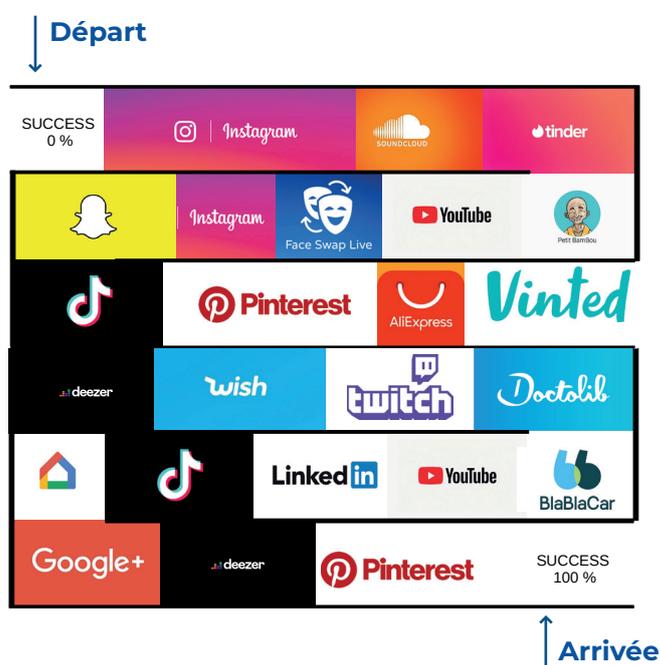
→ Elle revient faire valider sa mission auprès de l'animateur qui attribuera des points en fonction de plusieurs critères (originalité, respect du thème)

→ Une fois la mission validée elle avance de nouveau d'une case.

→ Il faut alterner les types de missions : ludique, de sensibilisation ou de type jeu de l'oie classique (saute un tour etc.)

→ La partie s'arrête quand la première équipe est arrivée à la fin.

## Un exemple de plateau :



## Des exemples de défis :

Les défis restent à imaginer et à adapter, mais en voici quelques exemples :

### Snapchat

Prenez un screen de votre bitmoji en mode fantôme (localisation désactivée)

Faites rire votre équipe en utilisant un filtre drôle sur vous-même

Votre succès est éphémère, vous reculez de deux cases.

### Google +

La popularité s'accroît en étant présent sur tous les réseaux sociaux. Vous avez fait le mauvais choix, c'est le néant socialement parlant, le sens de votre prochain tour est inversé.

### Soundcloud

Faire ses propres sons avec un côté naturel le tout partagé sur un bon réseau social c'est s'assurer un public éclectique. Faire une instrumentale avec des éléments NATURELS, NON MANUFACTURÉS de 1'30.

### Youtube

- Le BUZZ voilà ce qu'il vous faut ! Pour cela reprenez une des vidéos virales (Tendances)
- Pour vous promouvoir, vous devez faire une pub ! [Tirage au sort d'un objet]
- Trouvez la vidéo qui vous apprend à changer la roue d'un velo

### Tinder

- Écrivez le plus belle déclaration pour votre description Tinder version poème qui fera craquer votre prétendant.

### Instagram :

Tenir son image c'est assurer son succès.

- Prenez en photo le plus beau spot du coin.
- Prenez en photo le plus beau(belle) touriste du coin.
- Concours de story (création : filtre, musique, éléments visuels etc..)

### Disney +

- Reprenez une scène typique d'un Disney et revisitez là pour faire le buzz.

### Deezer

- La musique est le meilleur moyen de rassembler des fans. Créez une chanson avec 8 mots imposés. [Livre et faire pointer les 8 mots au hasard par les joueurs]
- Une reprise originale pour faire le buzz...
- Reprenez le titre favoris et chantez le en canon !

### AliExpress

- Vous deviez présenter un objet acheté sur AliExpress... Ca vient de chine et ça a du retard. Vous ne pourrez pas faire l'opening. Vous passez derrière le prochain groupe.

### Pinterest :

- Proposez la plus belle photo d'un land art créé par vous même que toutes les influenceuses voudraient pinter.
- Partagez une astuce qui vous fait gagner du temps dans la vie

### Google Home

- Tout est connecté et vous n'avez plus rien à faire, passez votre tour.
- Montrez à vos fans une vidéo de votre maison tout automatisé

### Tik Tok

- Le ridicule ne tue pas et ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort : Tournez une vidéo qui buzzerai sur TikTok
- Faites la différence avec une vidéo intelligente, qui nous apprend quelque chose.

### Vinted :

- Parce que c'est à la mode et que c'est bon pour notre environnement, faites une pub de vêtements 2nde main.

### Wish :

- C'est pas écolo mais vos fans sont sûrement friands de ça alors faites la vente de l'objet le plus inutile qui existe.

### Doctolib :

- Prendre soin de soi c'est s'assurer une forme olympique, jouer une scène de consultation chez le médecin
- Recenser le nombre de medecin généraliste dans la ville qui sont sur doctolib

### Twitch

C'est la plateforme où vous pourrez diversifier votre public et trouver de nouveaux fans.

- Participez à un commentary live d'un jeu
- Participez à un débat collectif
- Trouvez une chaîne où il n'y a qu'un seul viewer.

### Blablacar :

- Vous vous déplacez dans toute la France, mais vous n'avez pas de budget : le covoiturage tourne au cauchemar !

### Linkedin

- C'est peut-être le tournant de votre carrière : Vous passez l'entretien de votre vie !

### Accédez aux ressources sur :

→ [ressources.cscconnectes.eu](https://ressources.cscconnectes.eu)



### Créditez l'auteur : Goulven Personnic

→ <https://www.linkedin.com/in/goulven-personnic/>



# Echangeons autour des Réseaux Sociaux

## Matériel :

Le jeu de cartes imprimé et plastifié

## Public :

→ des familles avec leurs enfants (à partir de 7 ans),

→ un groupe de pré-ados ou d'adolescents.

## Participants :

→ au minimum 2

mais de préférence avoir un groupe plus important pour alimenter le débat.

## Temps :

→ 30 min à 1h30

Cela dépend du nombre de participants et du nombre de cartes tirées.

A voir par l'animateur au préalable

## Préparer son animation :

Prévoir un lieu avec une table et des chaises dans une ambiance cosy

Ou un lieu de détente, canapés/fauteuils avec une petite table basse

Sinon en extérieur, des tapis de danse/yoga au sol, positionnés en cercle

Le jeu de carte est posé au milieu.

## Le but de l'animation :

Échanger librement et ouvertement autour de ses pratiques liées aux réseaux sociaux. Cela peut permettre de détecter des situations problématiques et de pouvoir conseiller sur des pratiques plus sûres ou tout simplement libérer la parole.

→ L'animateur est facilitateur de l'échange.

## Déroulé de l'animation :

→ Chaque participant est assis en cercle, l'animateur reprecise le but du jeu et propose à un volontaire de tirer une première carte.

→ Le paquet est tourné face caché.

→ On peut proposer plusieurs pioches.

→ L'adolescent ou le parent tire une carte et

la lit à voix haute.

→ La personne y répond, et les autres participants peuvent rebondir, interagir par rapport aux propos du participant.

→ L'animateur est facilitateur de l'échange. Pour aider à l'échange, l'animateur peut lui-même répondre aux questions avec ses propres expériences afin d'alimenter le débat et la conversation.

→ L'animateur peut poser des questions lors du débat : « **et comment as-tu réagi ?** », « **Et toi, aurais-tu fait de même ?** », « **As-tu vécu la même situation ou était-ce différent ?** »

→ Une fois que l'échange est terminé sur la première carte, une autre peut être tirée par un volontaire, sinon faire par ordre des aiguilles d'une montre.

**Si un participant se sent mal à l'aise avec une question, il peut en tirer une autre.**

Quel est ton réseau social favori ?  
Explique nous pourquoi



As-tu déjà parlé à un inconnu sur internet ?  
Raconte-nous.



Le Cyber harcèlement c'est quoi pour toi ?



As-tu déjà été insulté sur les réseaux sociaux ?  
Si oui, comment l'as-tu vécu ?



As-tu déjà eu des propos injurieux sur les réseaux ?  
Et pourquoi ?



A quel âge as-tu ouvert ton premier compte sur un réseau social ?  
Comment ça s'est passé ?



Est-ce que tu trouves ça normal de voir des personnes dénudées sur internet ?



A-t-on déjà publié une photo de toi sans ton consentement sur les réseaux ?



Sur combien de réseaux sociaux es-tu ?  
Lesquels ?



Accédez aux ressources sur :

→ [ressources.cscconnectes.eu](http://ressources.cscconnectes.eu)



# Jeu des 7 familles connectées

## Matériel :

Le jeu de cartes imprimé et plastifié

## Public :

- des familles avec leurs enfants,
- un groupe de pré-ados ou d'adolescents.

## Participants :

→ de 2 à 6 joueurs

## Le but du jeu :

Découvrez et regroupez les 7 familles

- Famille Rezosocio
- Famille Futfute
- Famille Numérik
- Famille Innov
- Famille Green
- Famille Detox
- Famille Obsolète

## Règles du jeu:

- Un joueur distribue 6 cartes à chaque joueur. Le joueur à la gauche du donneur commence à jouer.
- Il doit demander une des cartes à un des autres joueurs en disant « **Dans la Famille ... (nom de famille), je demande ... (membre de la famille) »**
- Si cet autre joueur possède la carte, il doit lui donner.
- Il est interdit de demander une carte que l'on possède déjà.
- Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait, il peut rejouer. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche.
- Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur.
- Quand le joueur à une famille complète (les 6 membres d'une famille), il doit la poser devant lui en disant « Famille ! »
- Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui.



Accédez aux ressources sur :  
→ [ressources.csconnectes.eu](https://ressources.csconnectes.eu)



# KAHOOT

## Matériel :

Une tablette ou un smartphone par participant

## Public :

- des familles avec leurs enfants,
- un groupe de pré-ados ou d'adolescents.

## Participants :

- au minimum 2
- mais de préférence avoir un groupe plus important pour alimenter le débat.

## Temps :

- 30 min

## Le but de l'animation :

Ce quiz est un bon brise-glace pour créer un collectif grâce au jeu. Il contribue également à créer l'échange et le partage autour de questionnements collectifs.

Il permet également de clôturer un temps d'animation et de permettre de vérifier les connaissances acquises sous une forme ludique.

## Déroulé de l'animation :

- L'animateur se crée d'abord un compte sur <https://create.kahoot.it/>
- Puis il obtient le Quizz réalisé en suivant le QR code ci-dessous.
- Chaque joueur est invité à jouer en lançant l'application Kahoot ! qu'il aura préalablement téléchargée sur son smartphone.
- L'animateur lance le quiz.
- Un numéro d'authentification à 6 chiffres apparaît.
- Chaque joueur tape un nom et le code sur son smartphone ou sa tablette, et c'est parti, le quiz commence !
- Les joueurs doivent répondre dans un temps limité. Les plus rapides ayant répondu juste marquent plus de points. Les résultats apparaissent après chaque question. Petit à petit se dessine ainsi un classement entre les joueurs, ce qui crée une émulation autour du jeu.
- À la fin, apparaît le classement final.



Si vous ne disposez pas d'une connexion suffisante ou si tous les participants n'ont pas de smartphone, vous pouvez également poser les questions à l'oral.

Elles sont disponibles en annexe.

SUCCESS  
0%

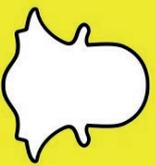


Instagram



SOUNDCLOUD

tinder



Instagram



Face Swap Live

YouTube



Petit BamBou

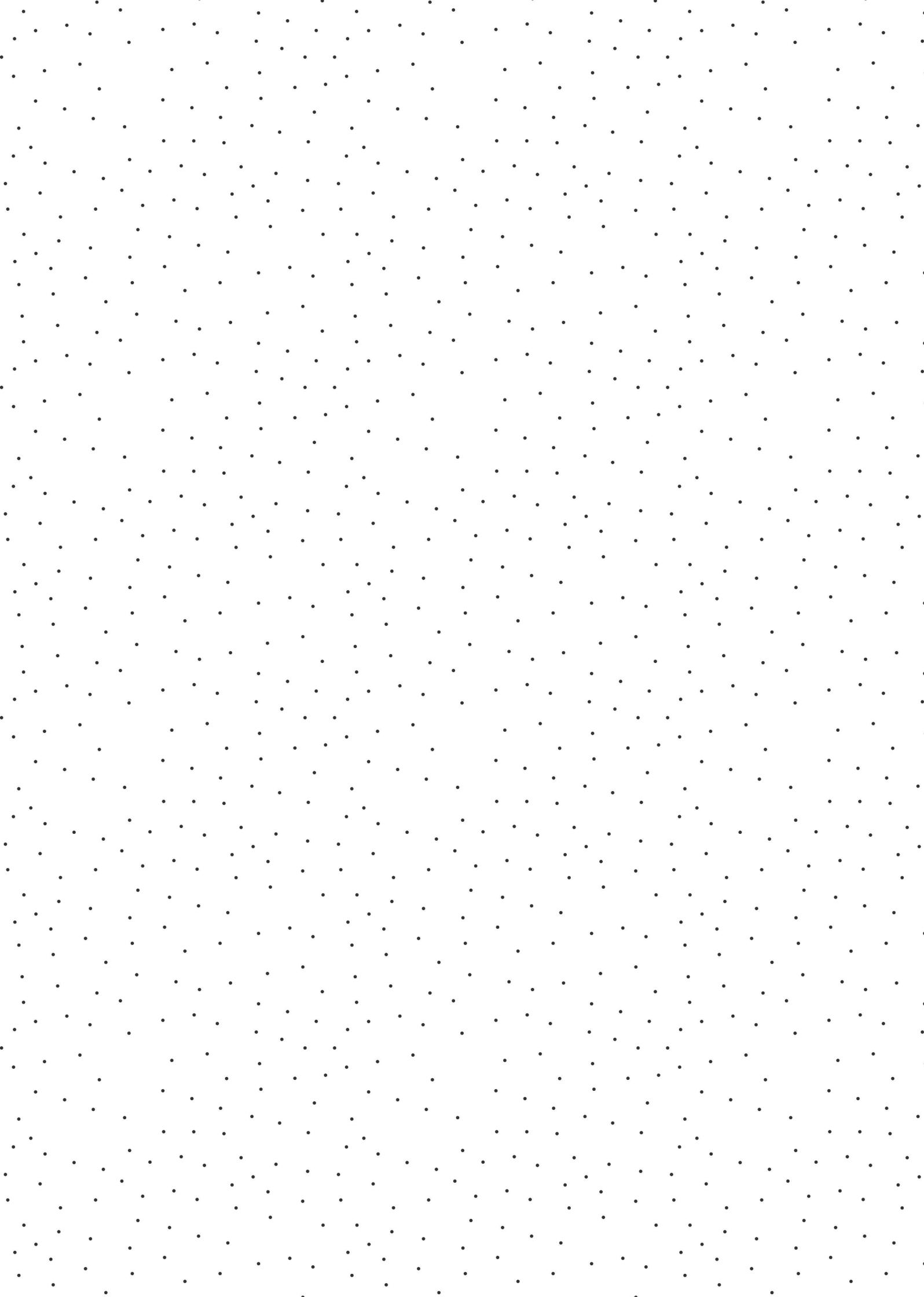


Pinterest



AllExpress

Vinted



deezer

twish

EmuTech

Doctolib



LinkedIn

YouTube



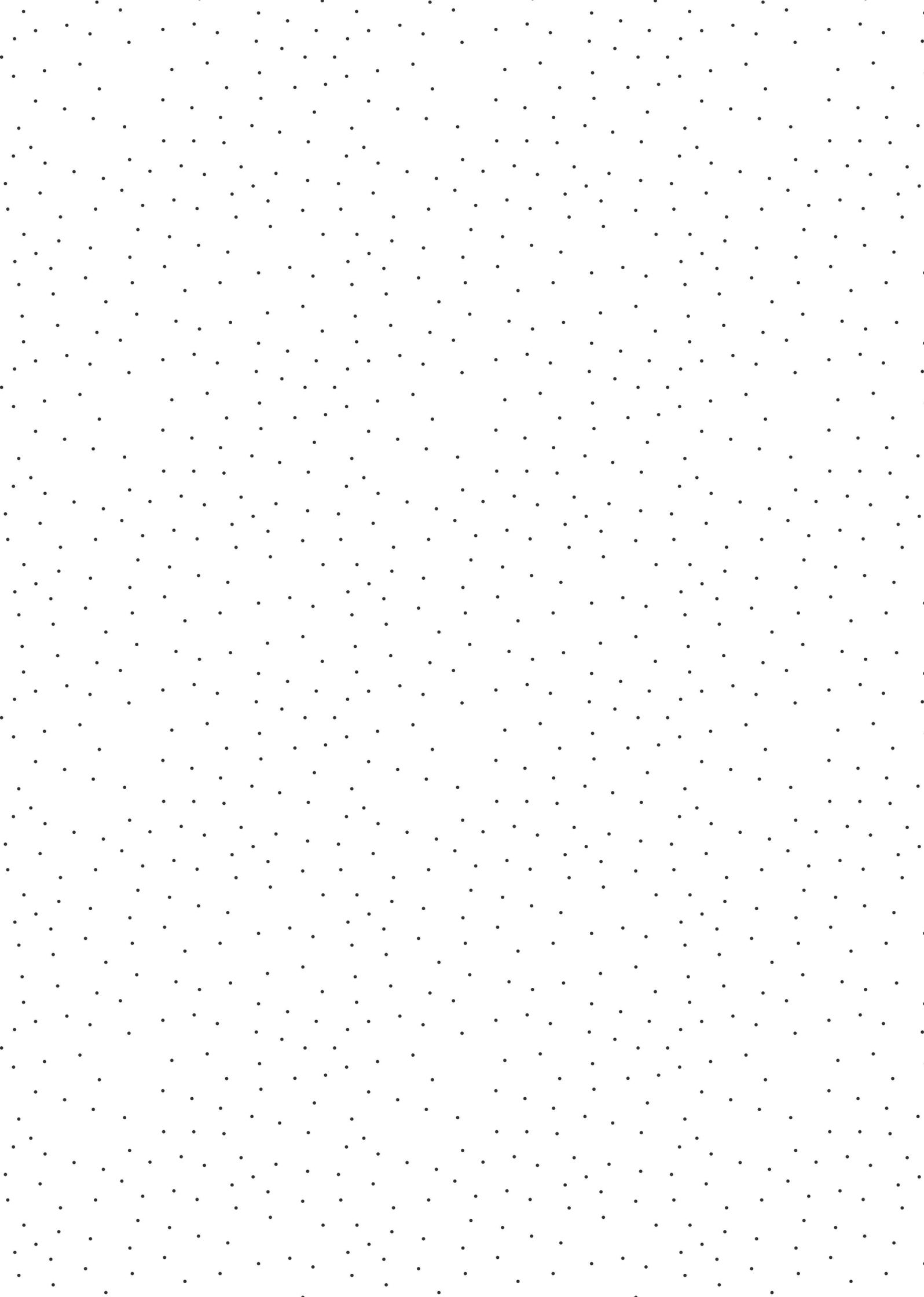
Blablacar

Google+

deezer

Pinterest

SUCCESS  
100 %



Success



0%

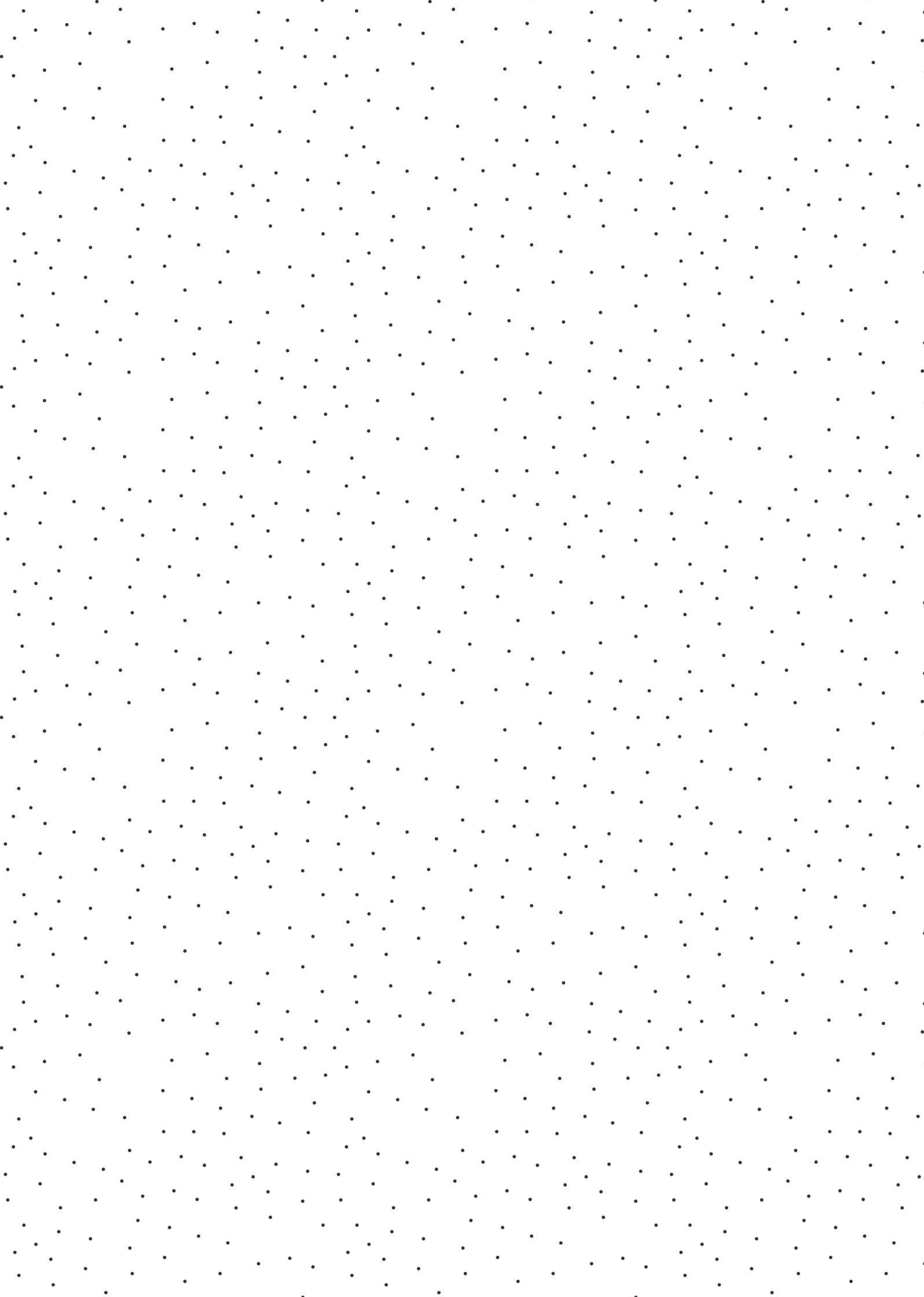


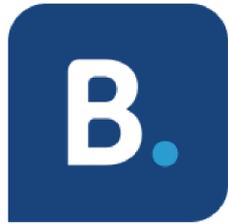
Success

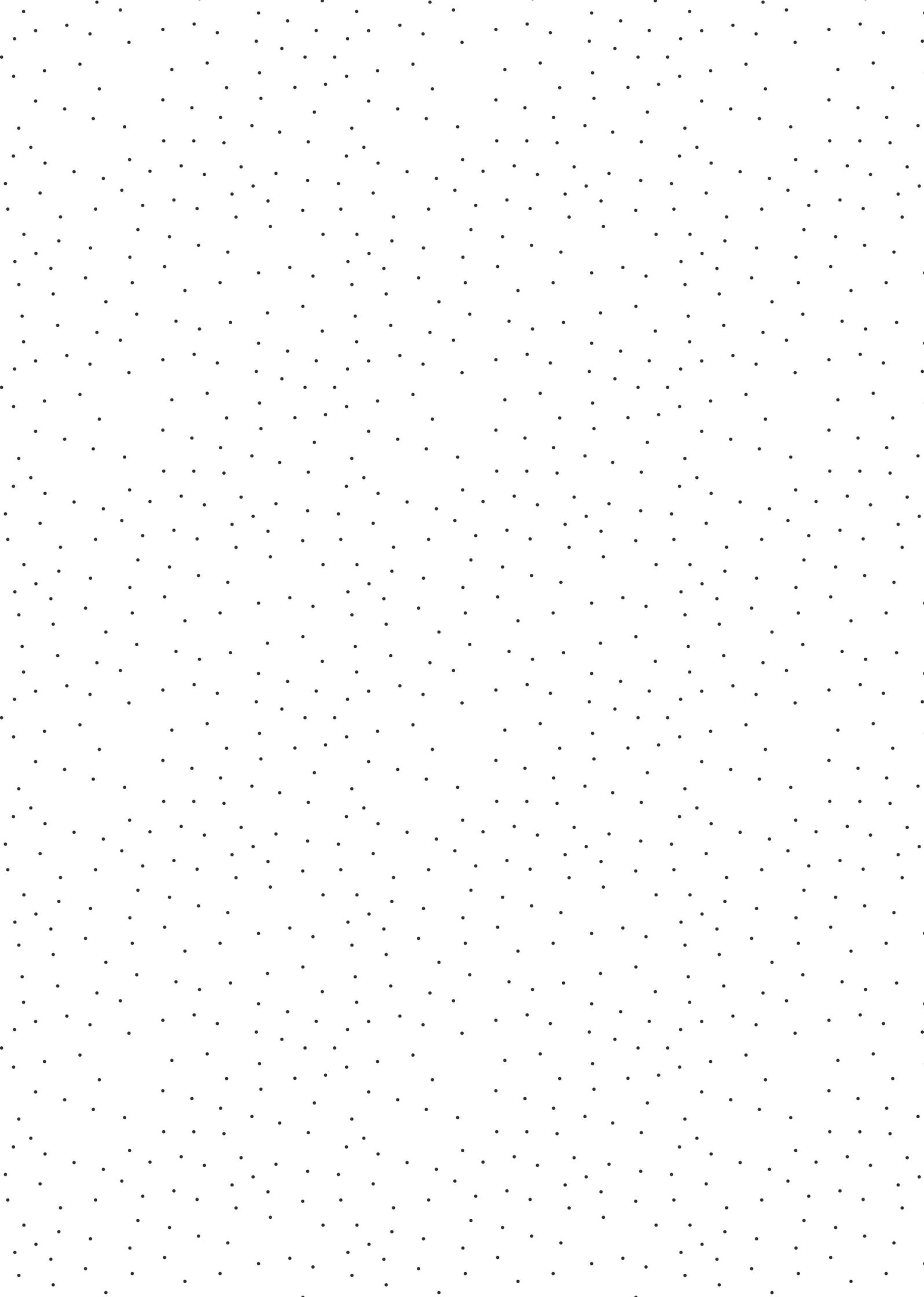


100%

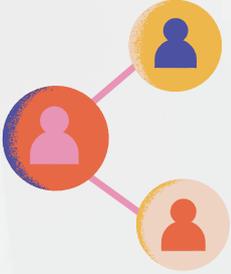




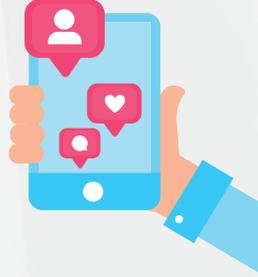




**Quel est ton réseau social favori ?  
Explique nous pourquoi**



**As-tu déjà parlé à un inconnu sur internet ?  
Raconte-nous.**



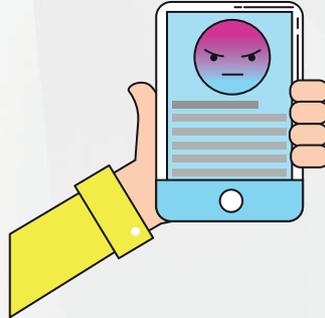
**Le Cyber harcèlement c'est quoi pour toi ?**



**As-tu déjà été insulté sur les réseaux sociaux ?  
Si oui, comment l'as-tu vécu ?**



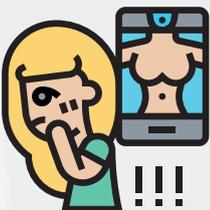
**As-tu déjà eu des propos injurieux sur les réseaux ?  
Et pourquoi ?**



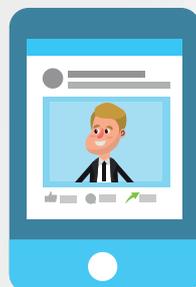
**A quel âge as-tu ouvert ton premier compte sur un réseau social ?  
Comment ça s'est passé ?**



**Est-ce que tu trouves ça normal de voir des personnes dénudées sur internet ?**

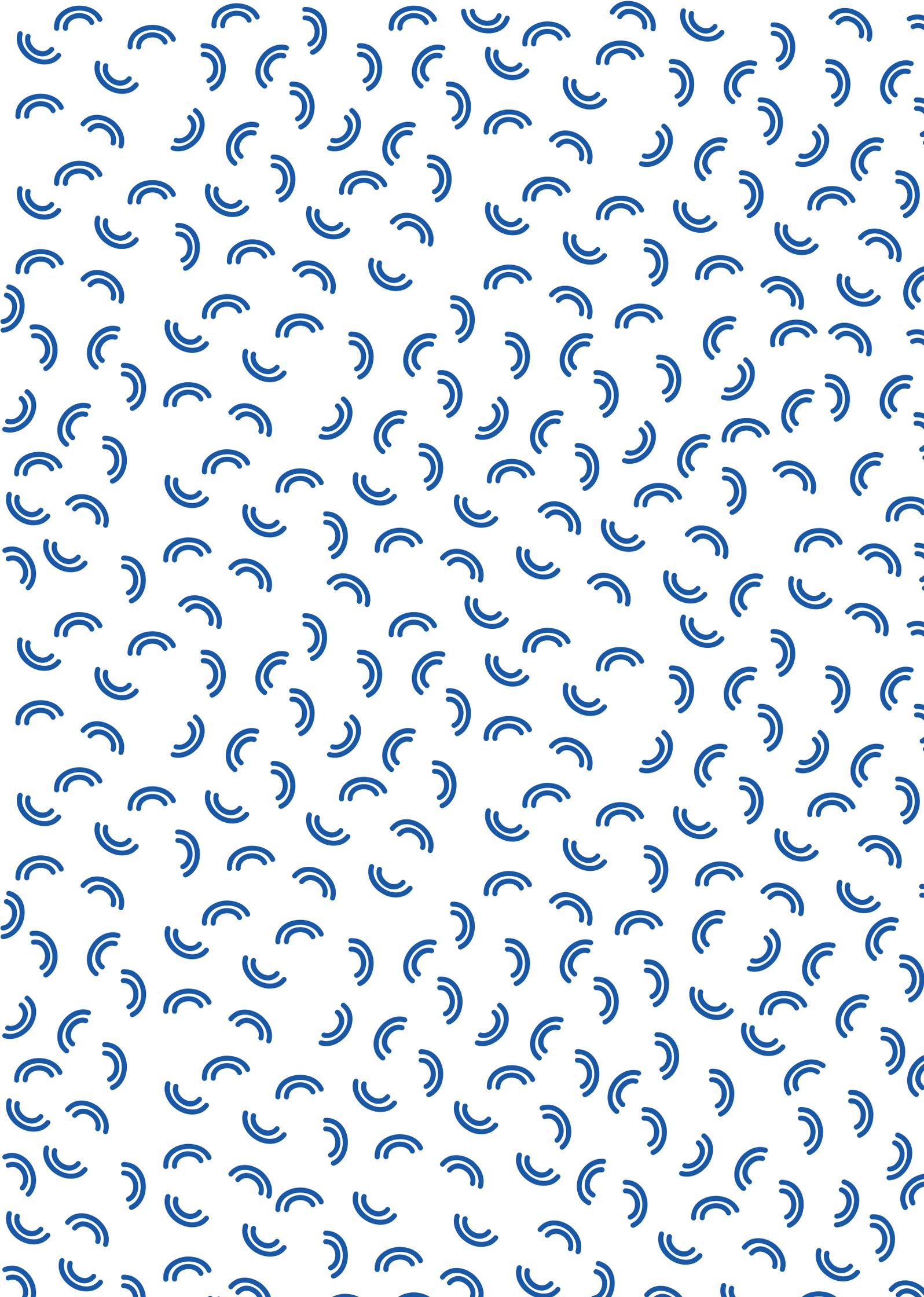


**A-t-on déjà publié une photo de toi sans ton consentement sur les réseaux ?  
les réseaux ?**



**Sur combien de réseaux sociaux es-tu ?  
Lesquels ?**





Est-ce que tu publies sur les réseaux ? Si oui quoi ?



Publies-tu souvent du contenu sur les réseaux ou tu es plutôt du genre à regarder ce que les autres font ?



Quelle est la dernière fois que tu as communiqué avec un inconnu sur internet ?



Quel est le dernier contenu choquant que tu as vu sur les réseaux ?



Penses-tu qu'il est facile de supprimer des informations sur les réseaux après les avoir publiées ?



Qu'est-ce qui pourrait t'arriver de pire sur les réseaux selon toi ?



As-tu déjà signalé du contenu sur internet ?

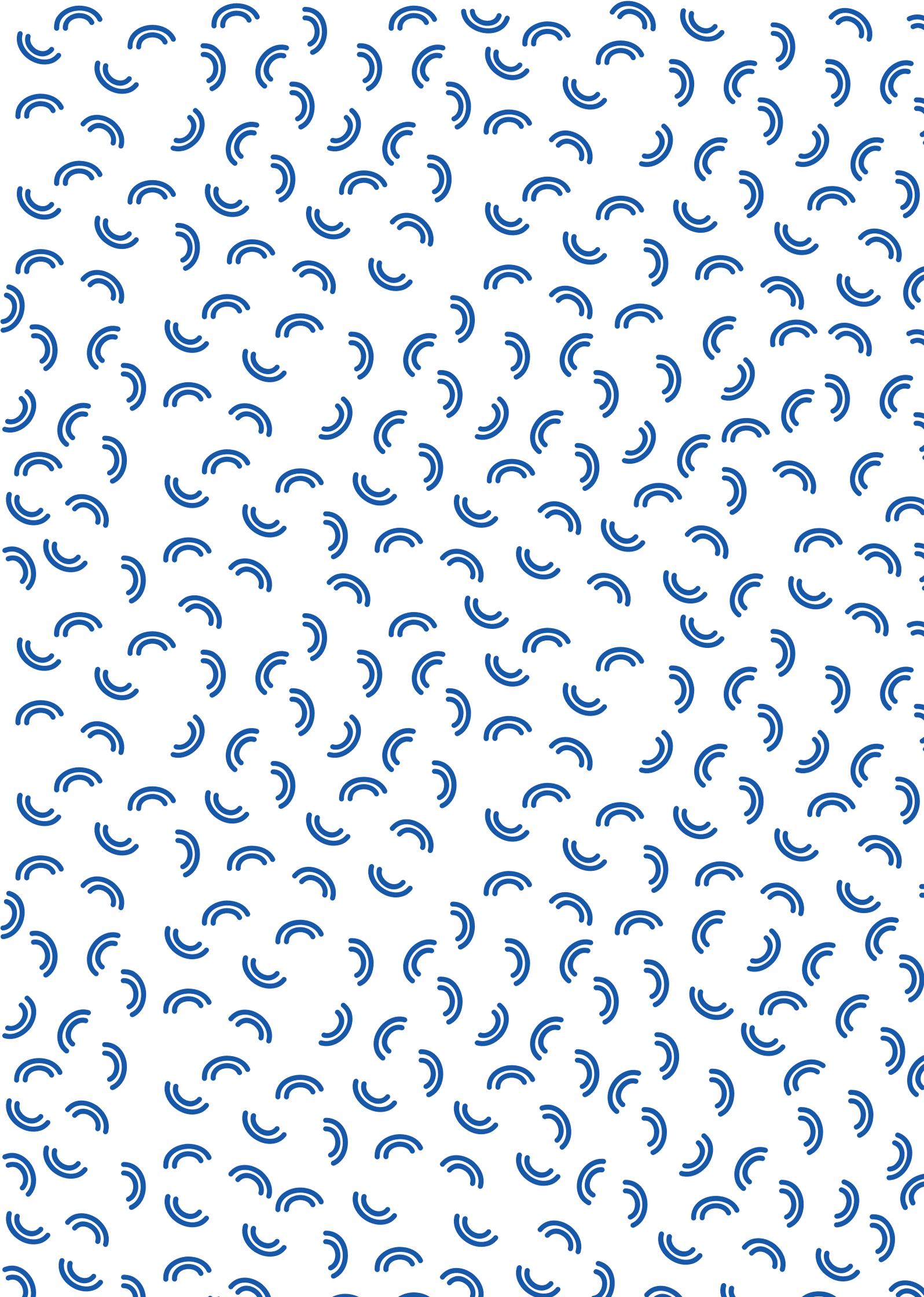


Qu'est-ce qu'un modérateur selon toi ?



Est-ce moins grave selon toi d'insulter quelqu'un sur les réseaux que dans la réalité ?





## 4 Famille Green



**LE PÈRE**  
UTILISE LE MÊME TÉLÉPHONE  
DEPUIS 10 ANS !

Faire durer nos équipements numériques constitue le geste le plus efficace pour diminuer leurs impacts : passer de 2 à 4 ans d'usage pour une tablette ou un ordinateur améliore de 50 % son bilan environnemental.

## 1 Famille Green



**LA FILLE**  
RÉDUIT SON TEMPS  
SUR NETFLIX !

Les vidéos en ligne représentent 60 % du flux mondial de données et sont responsables de près de 1 % des émissions mondiales de CO2.

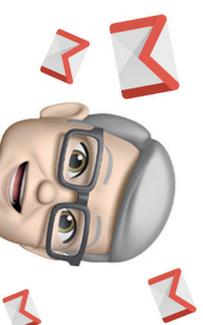
## 3 Famille Green



**LA MÈRE**  
UTILISE ECOSIA

Alternative à Google, Ecosia mène une politique zéro émission de carbone. 80 % des bénéfices obtenus par les liens publicitaires sont reversés à des programmes de reforestation. Ce moteur de recherche compte aujourd'hui plus de trois millions d'utilisateurs.

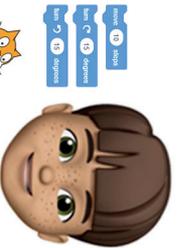
## 5 Famille Green



**LA GRAND-MÈRE**  
N'ENVOIE PLUS  
DE MAILS INUTILES

Combien de mails, hors spam, sont échangés chaque heure dans le monde ?  
- 8 à 10 Mille ?  
- 8 à 10 Millions ?  
- 8 à 10 Milliards ?\*  
(Source : ademe.fr)

## 2 Famille Numérik



**LE FILS**

FAIT DE LA PROG

Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les élèves dès l'âge de 8 ans à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer.

## 3 Famille Numérik



**LA MÈRE**

SCANNE SES ALIMENTS

5,4 millions de Français consultent au moins une fois par mois l'application Yuka (pour acheter sain). Elle permet d'analyser ce qu'on mange et ce qu'on applique sur sa peau.

## 5 Famille Numérik



**LA GRAND-MÈRE**  
CONSULTE LES ACTUALITÉS  
GRÂCE À GOOGLE HOME

Lequel de ces services n'est pas un assistant vocal ?  
- Shazam\*  
- Siri  
- Google Home  
- Alexa

## 5 Famille Innov



**LA GRAND-MÈRE**  
FAIT DE LA RANDONNÉE  
VIRTUELLE

Grâce à la réalité virtuelle, des personnes âgées ou handicapées peuvent redécouvrir les joies de la randonnée. Les vidéos reproduisent la vitesse de la marche, pour renforcer l'impression de réalité.



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



## 1 Famille Detox



**LA FILLE**  
UTILISE UN BON VIEUX  
RÉVEIL MATIN

Renouer avec cet objet du passé ! Pour ne pas être tenté par un regard furtif sur votre écran, dès le réveil ou juste avant de dormir, laissez votre téléphone, éteint, dans votre salon, et profitez d'une nuit totalement déconnectée.

## 4 Famille Detox



**LE PÈRE**  
PART EN SÉJOUR  
DECONNECTÉ

La digitale detox séduit chaque année de plus en plus d'adeptes. Déconnecter pour se reconnecter, un concept simple et nécessaire à l'heure du tout numérique.

## 4 Famille FutFute



**LE PÈRE**  
VA AU REPAIR CAFÉ  
POUR REPARER SON APPAREIL

Le repair café, c'est un lieu où l'on répare ensemble n'importe quel objet cassé, alimé ou en panne. L'entrée est ouverte à tous. Il existe un repair connecté (pour les appareils numériques) à Saint-Pol sur Mer et à Gravelines.

## 6 Famille FutFute



**LE GRAND-PÈRE**  
ACHÈTE DU MATÉRIEL  
RECONDITIONNÉ

Principe du reconditionnement : remettre sur le marché des ordinateurs et des téléphones, après les avoir nettoyés, révisés et vérifiés. C'est moins cher et plus écologique que d'en acheter un nouveau !

## 2 Famille Rezosocio



**LE FILS**  
SNAPCHAT

Snapchat est le réseau social préféré des internautes jusqu'à 25 ans. Au-delà, c'est Facebook qui domine. Ils sont 14 millions à consulter quotidiennement Snapchat, soit un bond de 5,8 millions d'utilisateurs en un an.

## 3 Famille Rezosocio

QUIZZ



**LA MÈRE**  
INSTAGRAM

En quelle année le réseau social Instagram a-t-il été lancé ?

-2006  
-2010\*  
-2014  
-2018

## 6 Famille Rezosocio

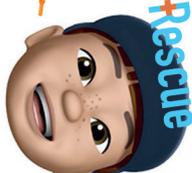


**LE GRAND-PÈRE**  
FACEBOOK

Facebook compte 35 millions de visiteurs uniques par mois en France. L'audience de Facebook est toujours massive (1er réseau social en France), mais son public vieillit indéniablement.

## 2 Famille Innov

Toy Rescue



**LE FILS**  
RÉPARE SON JOUET PRÉFÉRÉ  
GRÂCE À L'IMPRESSION 3D



Toy Rescue est une plateforme collaborative qui permet de réparer vos jouets à partir de votre imprimante 3D plutôt que de les jeter. On trouve ainsi facilement une jambe de rechange pour Barbie ou encore un camembert coloré Trivial Pursuit.



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



## 2 Famille Detox



LE FILS

PETIT DÉJ' SANS ÉCRAN



Peu importe le temps passé devant l'écran, c'est l'exposition dès le lever de l'enfant qui pose problème pour les jeunes enfants. Les enfants exposés aux écrans le matin avant l'école multiplient par six leur risque de développer des troubles primaires du langage.

## 3 Famille Detox



LA MÈRE

PRÉFÈRE UN LIVRE À LA TABLETTE LE SOIR



À cause des écrans, combien d'heures les français dorment-ils désormais en moyenne par nuit ?  
-moins de 6 heures.  
-moins de 7 heures.\*  
-moins de 8 heures.

QUIZZ

## 1 Famille Futufute



LA FILLE

ACHÈTE EN LIGNE DES LIVRES D'OCCASION

Recycleur.com est un site éco-citoyen. 10% des revenus nets générés par la vente des livres d'occasion sont reversés à des associations et des programmes d'action de lutte contre l'illettrisme, en faveur de l'accès à la culture pour tous et de la préservation de nos ressources.

## 5 Famille Futufute



LA GRAND-MÈRE

UTILISE LA BORNE NUMÉRIQUE DE SA MAISON DE QUARTIER



Déployés dans les maisons de quartier et centres sociaux de l'agglomération dunkerquoise, les bornes numériques SCFMI facilitent les démarches administratives des habitants (Impôts, CAF, Pôle emploi...). L'utilisation de la borne est simple et son contenu est adapté aux besoins de tous.

## 5 Famille Detox



LA GRAND-MÈRE

SE FIXE DES LIMITES

Unick Clock de Google comptabilise le nombre de fois où le smartphone est déverrouillé. Il est possible de se fixer une limite à ne pas dépasser par jour. Avec ce genre d'application, Google souhaite améliorer le bien-être numérique et réduire l'addiction.

## 6 Famille Detox



LE GRAND-PÈRE

DÉSACTIVE LA LECTURE AUTOMATIQUE

Sur Netflix, à chaque fin d'épisode, un compteur apparaît avant la lecture automatique du suivant. Ce compteur est passé récemment de 15 secondes à 6 secondes pour favoriser le «binge-watching» (visionnage bouillonnant).

## 3 Famille Futufute



LA MÈRE

ÉCONOMISE SA BATTERIE

Quelle astuce permet de conserver sa batterie plus longtemps ?  
-attendre qu'elle soit à plat pour la recharger  
-maintenir sa batterie entre 20 et 80% toute la journée\*  
-charger le téléphone toute la nuit

QUIZZ

## 2 Famille Futufute



LE FILS

A UN FAIRPHONE

Le Fairphone a des composants remplaçables. N'importe qui peut changer la batterie, la caméra ou le miroir avec un simple tournevis. C'est le seul smartphone dans le monde à recevoir l'indice maximal de réparabilité.



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



QUIZZ

## 4 Famille Rezosocio



LE PÈRE  
TWITTER

Quelle est la personnalité la plus suivie sur Twitter ?  
- Justin Bieber  
- Cristiano Ronaldo  
- Katy Perry\*  
- Rihanna

## 1 Famille Rezosocio



LA FILLE  
TIKTOK

L'application de vidéos courtes TikTok comptabilise plus de 1 milliard de téléchargements depuis son lancement en septembre 2016.

## 2 Famille Green



LE FILS  
DÉCOUVRE LA POLLUTION NUMÉRIQUE

L'extension Carbonalysers sur Firefox permet de mesurer le bilan carbone de son usage Internet et de visualiser l'impact des technologies numériques sur le changement climatique.

## 6 Famille Green

LE GRAND-PÈRE  
DÉBRANCHE TOUT !

Le quart des consommations électriques des équipements informatiques pourrait être éteint. N'hésitez pas à brancher vos appareils sur une multiprise et à débrancher celle-ci lorsque vous allez vous coucher ou quand vous partez en vacances.

## 1 Famille Numérik



LA FILLE  
STREAM SUR TWITCH

Twitch est un service de streaming (diffusion en continu) de jeu vidéo, de sport électronique et d'émissions apparentées.  
En 2019, 55 gameurs français ont streamé durant 77h et récolté plus de 3 millions d'euros au profit de l'Institut Pasteur lors du Z Event.

## 4 Famille Numérik



LE PÈRE  
UTILISE L'APPLICATION 100% PAPA

100% PAPA est une création originale de l'asso ANDVME (Centre Socio-éducatif de Bourbourg) faite par et pour les papas.  
C'est un jeu RPG autour de la parentalité, de la grossesse au 3 ans de l'enfant.

## 6 Famille Numérik



LE GRAND-PÈRE  
FAIT DE LA MÉDITATION AVEC SON SMARTPHONE

Avec plusieurs millions d'installations à son actif, Méditer avec Petit Bahnou est une application qui permet de faire des exercices méditatifs n'importe où et n'importe quand.

## 5 Famille Rezosocio



LA GRAND-MÈRE  
PINTEREST

Pinterest est un site web mêlant les concepts de réseautage social et de partage de photos.  
26% des utilisateurs ont plus de 55 ans.



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# 1 Familie Obsolète

QUIZZ



**LA FILLE**  
SAUVEGARDE SON EXPOSÉ  
SUR UNE DISQUETTE

Quelle était la capacité de stockage d'une disquette standard ?  
- 14 Ko  
- 1,4 Mo\*  
- 140 Mo  
- 1,4 Go

# 2 Familie Obsolète



**LE FILS**  
TÉLÉCHARGE DE LA MUSIQUE  
SUR NAPSTER

Le logiciel pirate Napster (1999) permettait d'échanger des fichiers MP3 uniquement. Il fallait parfois attendre une semaine pour télécharger entièrement une chanson de 3 minutes ! Plus les titres étaient rares, plus il fallait attendre.

# 3 Familie Obsolète



**LA MÈRE**  
DISCUTE SUR MSN



MSN (1999-2013) était un logiciel de messagerie instantanée. C'est l'ancêtre de Messenger. Le concept était de pouvoir discuter de manière fun et ludique avec tes amis quand tu n'étais pas avec eux.

# 6 Familie Obsolète



**LE GRAND-PÈRE**  
VÉRIFIE SES COMPTES  
BANCAIRES SUR LE MINITEL

Le Minitel (1980) est une invention française qui s'est déployée dans les foyers et les entreprises au cours des décennies 1980 à 2000. Composé d'un écran et d'un clavier, ce terminal donnait accès à une multitude de services pratiques et informatifs, par le biais du réseau téléphonique.

# 1 Familie Innov



**LA FILLE**  
DÉCOUVRE UNE GROTTE  
PALÉOLITHIQUE INACCESSIBLE

Le premier chef-d'œuvre de l'humanité, la grotte Chauvet (interdit au public), est désormais accessible en réalité virtuelle et augmentée. Tapez « grotte Chauvet » sur Google dans le navigateur de votre smartphone et cliquez ensuite sur « Voir en 3D » pour essayer.

# 3 Familie Innov



**LA MÈRE**  
PROFITE DES SERVICES  
D'UNE MAISON CONNECTÉE

Que pouvez-vous faire depuis votre smartphone ?  
- restez au courant des allées et venues chez vous\*  
- tirez la chasse d'eau de vos toilettes\*  
- contrôlez à distance vos appareils électriques\*  
- vérifiez que vos portes et fenêtres sont bien fermées\*

# 6 Familie Innov



**LE GRAND-PÈRE**  
CONSULTE SON MÉDECIN  
PAR WHATSAPP

La télé-médecine est une pratique médicale effectuée par un médecin à distance en mobilisant des technologies de l'information et de la communication (source : Amelii.fr).

# 4 Familie Innov



**LE PÈRE**  
UTILISE UNE MONTRE  
CONNECTÉE POUR SA SANTÉ

La montre connectée permet de quantifier l'activité physique de son utilisateur (pas/distance/calories) et l'évaluation de la qualité de son sommeil (léger/profond/éveil).



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



# Jeu de 7 Familles

CONNECTÉES



## 4 Famille Obsolète



Le principe du bipleur Tam-Tam (1995) : On appelle un télé-opérateur pour lui dicter le message qu'il devait ensuite écrire et envoyer sur le numéro qu'on a mentionné. Celui qui reçoit le message n'avait pas d'autre choix que de rappeler depuis une cabine téléphonique.

## 5 Famille Obsolète



Le « Walkman » ou baladeur à cassette a révolutionné l'écoute de musique nomade au début des années 1980.  
Le Walkman fut totalement dépassé par l'arrivée des baladeurs MP3 et surtout de l'ipod au début du XXIe siècle.

**Jeu de  
7 Familles**  
CONNECTÉES



**Jeu de  
7 Familles**  
CONNECTÉES





## CSConnectés - Quizz Citoyen Numérique

0 partie · 0 joueur

 Kahoot public

### Questions (10)

1 - Quiz

**Quel est le réseau social le plus utilisé chez les collégiens ?**

60 s

- Facebook ✗
- Snapchat ✗
- Instagram ✗
- You tube ✓

2 - Quiz

**On m'insulte sur les réseaux sociaux, je ne me sens pas très bien avec ça. Que puis-je faire ?**

60 s

- J'en parle à mon doudou ! ✓
- J'en parle à mes parents ✗
- Je m'adresse à un adulte de confiance ✗
- J'appelle la Maison des Adolescents ✗

3 - Quiz

**Comment savoir si cette information est vraie ?**

60 s

- Je demande à ma mère ✗
- Je regarde sur BFM TV ✗
- Je recherche sur les réseaux sociaux ✗
- Je vérifie sur différents sites de presse ✓

## 4 - Quiz

**Mes copines me demandent de faire le nouveau challenge Tiktok avec elles : twerker sur la musique de Cardi-B en short !**

60 s

- Super idée, c'est parti ! ✗
- Je propose un autre challenge ✗
- Je refuse ✗
- Je prends le temps d'y réfléchir ✓

## 5 - Vrai ou faux

**Sur Snapchat, on peut envoyer tout type de photos puisqu'elle s'autodétruit après quelques secondes.**

60 s

- True ✗
- False ✓

## 6 - Quiz

**Dans le groupe Snap de la classe, il y a des rumeurs sur un élève qui serait homosexuel.**

60 s

- Je ne suis pas d'accord, je quitte le groupe ✗
- C'est un groupe privé, on dit ce qu'on veut ! ✗
- Je signale le groupe ✗
- J'en parle à un adulte de confiance ✓

## 7 - Quiz

**Qu'est-ce que la nomophobie ?**

60 s

- La peur d'être privé de téléphone portable ✓
- La peur des personnes de petite taille ✗
- La peur des nouvelles technologies ✗
- La peur des nanoparticules ✗

## 8 - Quiz

**PEGI : Où peut-on trouver ce symbole ?**

60 s

- Sur un paquet de cigarettes ✗
- Sur les boîtes de jeux vidéo qui font peur ✓
- Sur le costume de Spider Man ✗
- Sur les catalogues de jeux en ligne ✗

## 9 - Vrai ou faux

**On ne peut créer sa chaîne Youtube qu'à compter de 18 ans en France?**

60 s

- True ✗
- False ✓

## 10 - Quiz

**Une fille de ma classe fait une vidéo dans les vestiaires et la met sur TikTok.**

60 s

- Elle peut ✗
- Elle ne peut pas ✗
- ça se discute ✗
- C'est interdit ! ✓

Qu'est-ce que  
je fais quand mon ado  
est harcelé  
sur les réseaux ?

30 18

Le numéro national pour les jeunes  
victimes de violences numériques  
et leurs parents.

app.3018.fr



DISPONIBLE SUR  
Google Play

Télécharger dans  
l'App Store

Chat - appel - gratuit • confidentiel

  
**enfance**  
Essentiel, agissons pour un monde numérique responsable.  
Association Reconnue d'Utilité Publique

  
**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

  
**SECRETARIAT D'ÉTAT  
CHARGÉ DE L'ENFANCE  
ET DES FAMILLES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

 Co-funded by  
the European Union