

“Addiction Garou”





Présentation de l'action :

quoi ? un **jeu de rôle** interactif utilisant des cartes + un **temps d'échange**

pour qui ? élèves de première et seconde

comment ? création d'une variante du "loup-garou" ordinaire où les villageois doivent trouver les "loup-garou", ici les "loup-garou" sont "les réseaux sociaux" qui doivent être découverts et éliminés par les "utilisateurs" avec un narrateur qui retrace une histoire

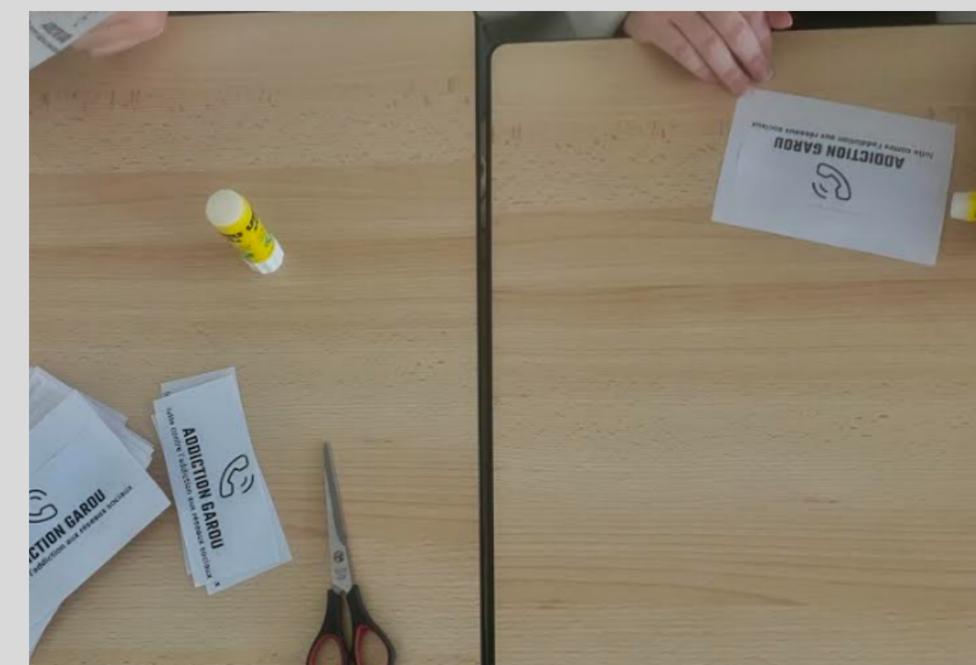


objectif ? sensibiliser contre l'addiction aux réseaux sociaux et créer des liens sans présence des téléphones

où ? dans une salle de classe aménagée pour l'occasion

le principe du jeu : éliminer les réseaux sociaux

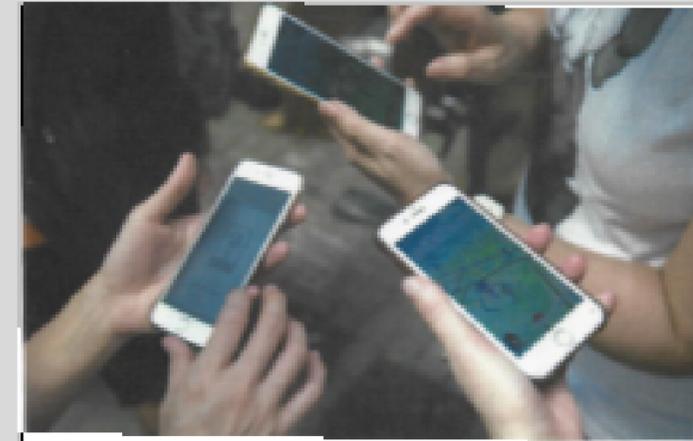
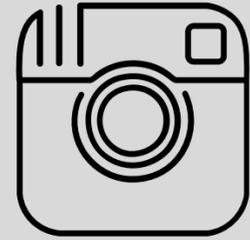
pendant combien de temps ? 45min - 1h





RESEAUX -SOCIAUX
(loup-garou)

Ils apparaissent lorsque l'utilisateur allume son téléphone pour utiliser les réseaux, leur objectif est de rendre addict les utilisateurs en toute discrétion.



UTILISATEURS
(villageois)

Ils n'ont pas de pouvoir particulier, leur objectif est d'éliminer les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux :

Une forte utilisation des réseaux sociaux impacte le bien-être de la personne, car celle-ci va ne vivre que pour ça, s'oublier et enfin devenir addict.

Les utilisateurs :

Ceux-ci sont donc victimes des réseaux sociaux, ils deviennent addicts suite à une forte utilisation.

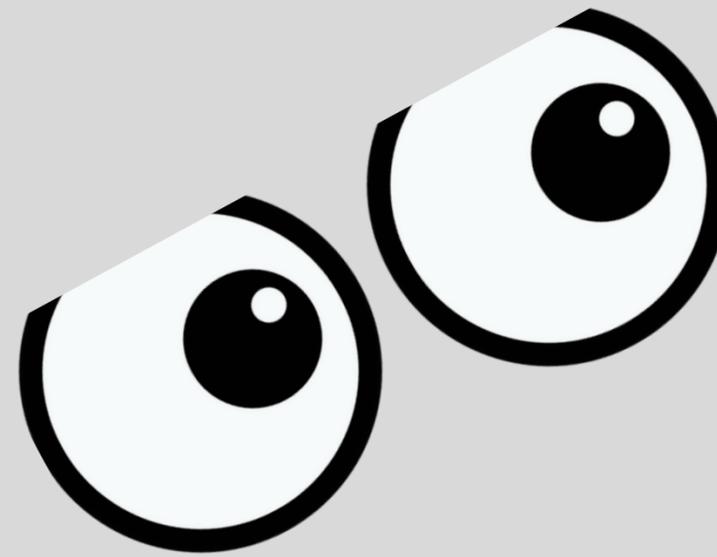


CONTRÔLE PARENTAL (petite fille)

Il peut regarder le déroulé de la partie discrètement pour identifier les réseaux sociaux

Contrôle parental :

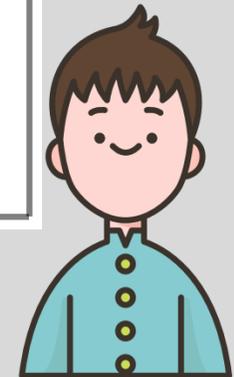
Des contrôles parentaux sont mis en place, mais pas assez souvent pour regarder si les réseaux sociaux ne sont pas trop utilisés et sans méchanceté.



TÉMOIN (voyante)

Chaque nuit, il peut découvrir le rôle d'un joueur sans rien dire.

Témoin :



Sur les réseaux sociaux, il existe beaucoup de cyberharcèlement, des fausses réputations, des rumeurs, des insultes, beaucoup utilisés pour nuire à une personne. Régulièrement, des personnes voient passer ces messages mais ils ne disent rien.





PAUSE (sorcière)

Elle choisi entre 2 options qui lui permettent soit de continuer l'addiction aux réseaux sociaux pour l'individu désigné soit d'instaurer une pause pour qu'il puisse guérir de son addiction.



VOLEUR

Il peut échanger sa carte avec celle d'un autre joueur sans que celui-ci soit au courant.

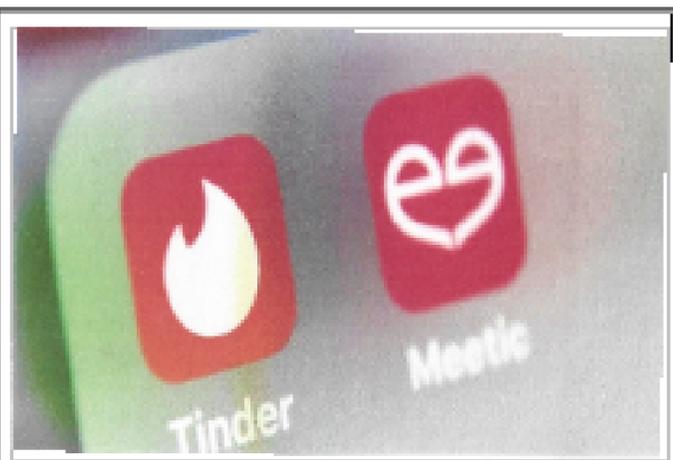


La pause :

L'option choisie est indiquée par : "pouce en l'air" pour guérir l'addiction en lui instaurant une pause , "pouce en bas" pour continuer l'addiction.

Une des solutions premières pour l'addiction est de se couper des réseaux sociaux afin de reprendre goût à autre chose.



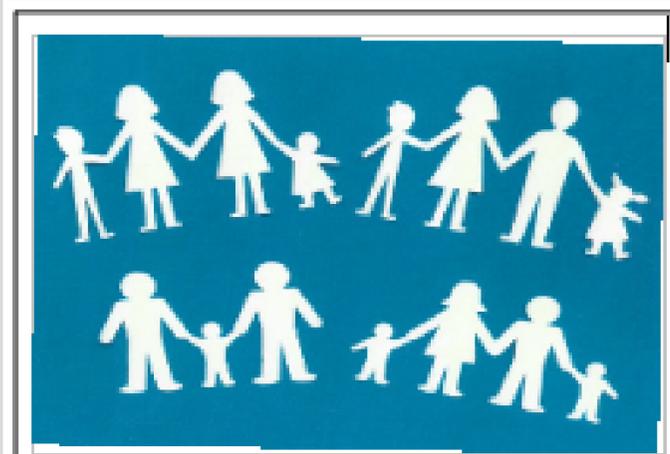


APPLI DE RENCONTRE (cupidon)

Fait se rencontrer deux personnes qui vont s'entraîner dans l'addiction. Si l'une des deux est désignée « addict » par les réseaux sociaux, elle entraîne l'autre avec elle.

Appli de rencontre :

Des applis de rencontre sont régulièrement utilisées mais peuvent s'avérer nocives. Au sein de ces applis, il y a beaucoup de personnes malveillantes qui peuvent impacter l'utilisateur.



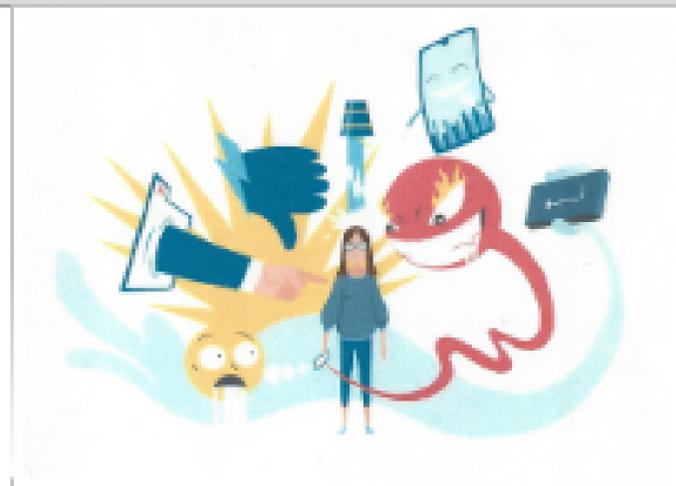
ENTOURAGE (corbeau)

Son vote compte double lors du conseil sans que personne ne le sache



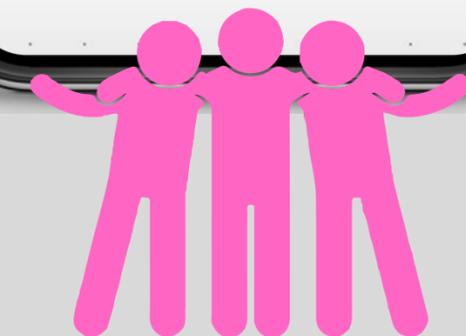
Entourage :

Lors du déroulé de la partie, le narrateur va appeler l'entourage pour le repérer, afin que lors du vote, celui-ci compte double. L'entourage n'est pas souvent au courant du cyberharcèlement ou de l'addiction mais lorsqu'il est au courant, il va tout mettre en oeuvre pour sauver la personne atteinte. Ici, elle permettra peut-être d'éliminer le facteur destructeur.



CONSÉQUENCE (chasseur)

Si celui-ci se fait éliminer par les réseaux sociaux ou lors d'un conseil, il entraîne avec lui une autre personne.



La conséquence :

Les vraies conséquences de l'addiction peuvent être la fatigue, l'échec scolaire, un comportement changeant de façon négative et quelquefois fois, ces conséquences impactent également l'entourage.



Questionnaire de satisfaction

Questionnaire de satisfaction sur Addiction-garou

terminale ST2S 1

Dans le but de sensibiliser sur les réseaux sociaux, et particulièrement sur les addictions aux réseaux sociaux, nous avons créé un jeu qui est sur le modèle du Loup-garou. Nos objectifs sont de sensibiliser de façon ludique et en recréant des liens.

1. Avez-vous apprécié cette partie de Addiction-garou ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

2. Que pensez-vous de notre démarche ?

3. Est-ce que votre téléphone vous a manqué durant la séance ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

4. Avez-vous compris la gravité des réseaux sociaux ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

5. Pensez-vous que notre action a permis de sensibiliser sur l'addiction aux réseaux sociaux ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

6. Avez-vous aimé la façon ludique pour cette sensibilisation ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

7. Pour vous est-ce que nous avons rempli nos objectifs qui étaient de recréer de liens et sensibiliser ?

1. Oui-Non

Une seule réponse possible

8. Est-ce que les règles du jeu étaient assez claires ?

1. Oui-Non-A améliorer

Une seule réponse possible

9. Qu'est-ce que vous proposeriez pour améliorer notre action ?



A la fin de la partie, un temps d'échange s'est fait pour sensibiliser et faire comprendre aux élèves pourquoi nous avons associé ces termes avec ces rôles, nous leur avons aussi expliqué notre démarche, nous leur avons cité quelques données que nous avons récoltées à travers le questionnaire distribué auparavant qui nous semblaient les plus importantes. Par la suite, nous leur avons demandé ce qu'ils pensaient du jeu, pour pouvoir avoir une trace écrite nous leur avons fait remplir un questionnaire.