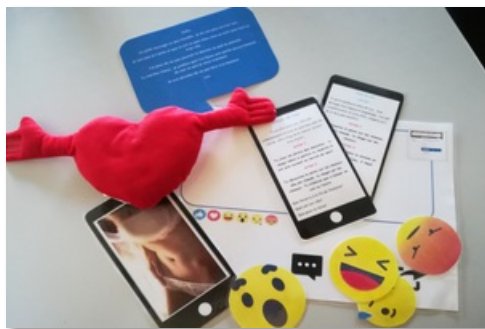


## Piège à Lou



### Public

Adolescent  
12-16 ans

### Objectif(s)

- mettre les jeunes en situation, "comme s'ils" étaient sur les réseaux sociaux ;
- expérimenter l'exploitation possible d'une photo postée ;
- expérimenter comment le phénomène de cyberharcèlement peut naître ;
- identifier les différents types d'interactions pour amplifier ou atténuer le phénomène ;
- découvrir comment un témoin peut agir ;
- expérimenter l'impact de l'intervention des adultes/parents.

### Description

Inspiré du jeu "Loups-garous" et du "livre dont vous êtes le héros", cet outil permet d'aborder avec des adolescents la question des photos postées sur les réseaux sociaux. Il comporte :

- des cartes avec des rôles différents : héros, héroïne, copain, copine, ami d'ami, parent,... ;
- des cartes "photos" : photos du couple, photo "volée"
- des émoticônes (ceux de Facebook) ;
- un dossier pédagogique qui contient l'histoire, des alternatives à celle-ci ainsi que des pistes d'animation.

Cet outil a été construit dans le cadre d'une collaboration entre la Haute Ecole Lucia de Brouckère et des acteurs de l'est du Brabant wallon (AMO de Jodoigne, Planning familial, GAL interculturelité). Dans le cadre de leur cours de multimédia, les futurs éducateurs devaient construire un outil d'animation à destination des jeunes du cycle secondaire traitant de l'utilisation des réseaux sociaux. Ces outils étaient destinés au Bus4you.

### Utilisation

Le jeu "Piège à Lou" se joue comme le jeu "Loups-garous". Les jeunes piochent chacun une carte qui va leur attribuer un rôle : héros, héroïne, ami, ami d'ami,....

L'animateur est le meneur de jeu qui raconte une histoire. Voici le début.

### • Auteur(s)

Audrey Theys, Mathilde Barthélemy,  
Virginie Byloo

### • Editeur

AMO de Jodoigne

### • Lieu d'édition

Jodoigne

### • Date d'édition

2018

### • Autre disponibilité

L'outil se trouve à l'AMO de Jodoigne, en période d'essai, il n'est pas encore disponible.

### • Support

Cartes  
Jeu

"Deux jeunes sont amoureux et sortent ensemble et tout va bien. Après quelques temps, la jeune fille, Lou, sent que son couple bâte de l'aile. Elle décide d'envoyer une photo d'elle en sous-vêtements à son copain pour raviver la flamme. Un peu plus tard, ils se disputent. Le jeune homme poste la photo sur le web. Les copains et copines réagissent..."

Ces différents "moments" de l'histoire sont balisés, comme dans le jeu "loup-garous". A chaque "nuit" ou "étape", chacun est invité à "liker", "partager" ou "signaler".

Le jeu dure environ 25 minutes. Le débat est ensuite lancé.

Le jeu est en phase de test, des améliorations auront lieu au fil des animations.