



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

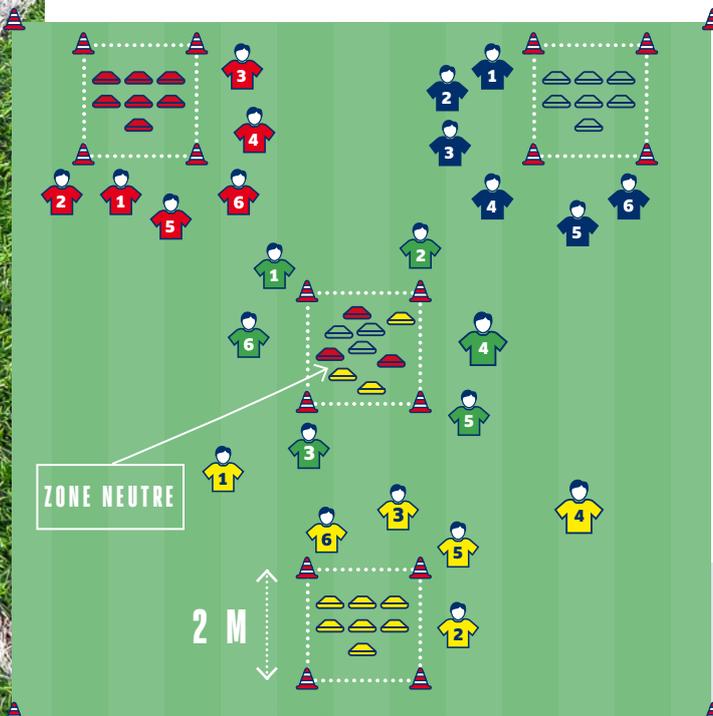
Développer de bonnes habitudes dans la gestion de son identité numérique.

- **Espace nécessaire**
1 terrain de Football (30x30 m)
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
4 équipes
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
40 minutes
- **Matériel nécessaire**
4 jeux de chasubles,
20 plots,
30 coupelles

MESSAGES CLÉS

- **Mon identité numérique**, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de me définir en tant qu'individu.
- Toutes les informations personnelles que je publie sur Internet peuvent tomber dans le domaine public et y rester.
- Je dois prendre de bonnes habitudes pour me protéger, notamment en réfléchissant toujours avant de publier des informations personnelles ou des photos sur Internet.

MODÉLISATION DE L'ATELIER



Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE

Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons une séance de 40 minutes qui inclut :

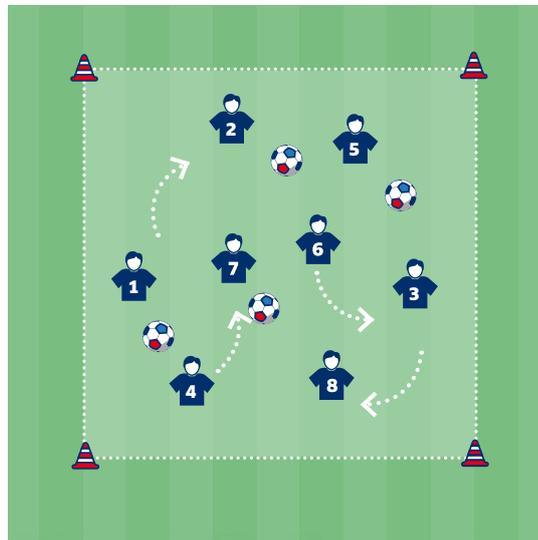


- Un échauffement
- Un atelier
- Un débat





ÉCHAUFFEMENT 10MN



La phase d'échauffement dure 10 minutes. Elle a pour objectif de mettre en mouvement vos jeunes joueuses et joueurs avant de basculer sur l'atelier.

Dans l'exemple n°1, un jeu de passe permet l'échauffement.



ATELIER 20MN

BUT DU JEU • • Diffuser le moins « d'informations personnelles » sur « Internet ».

CONSIGNES • • Constituer quatre équipes mixtes et équilibrées.
Distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. L'équipe « réseaux sociaux » (en vert sur le schéma) se place dans l'espace de jeu. Les trois équipes attaquantes se placent au départ dans leurs zones respectives.

Distribuer dix « informations personnelles » (annexe 1) à chaque équipe, sauf à l'équipe des « réseaux sociaux ». Distribuer une carte « réseau social » (annexe 2) à chaque joueur de l'équipe des « réseaux sociaux ». Elle indique quel type d'informations doivent leur donner les joueurs touchés.

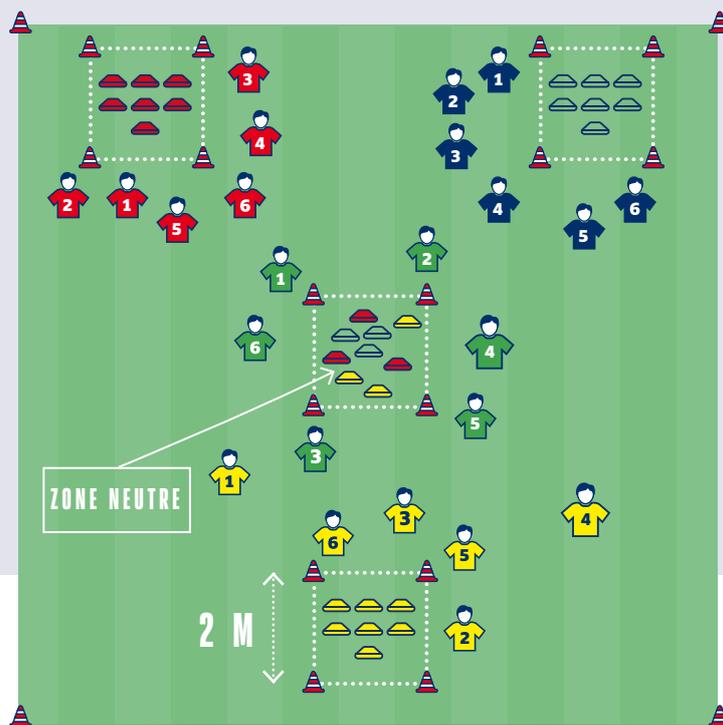
Au signal de l'animateur, les attaquants sortent de leur zone et ne pourront plus y rentrer avant la fin de la partie, sauf pour y déposer une « information personnelle ». Les membres de

l'équipe « réseaux sociaux » doivent toucher les attaquants à deux mains. Lorsqu'un « réseau social » touche un joueur, celui-ci doit aller déposer une « information personnelle » dans la zone « Internet ». Chaque « réseau social » doit indiquer au joueur touché quel type d'information (quel type de carte) le joueur touché doit déposer. Le joueur touché doit ensuite réaliser un tour de terrain.

Les informations personnelles sont divisées en deux catégories :

- En rouge les informations sensibles qui rapportent cinq points.
- En jaune les informations peu sensibles qui rapportent un point.

LA PARTIE S'ARRÊTE • • À la fin du temps imparti de **4 minutes**. L'équipe attaquante avec le score le plus élevé remporte la partie. Organiser plusieurs parties, de sorte que chaque équipe passe dans le rôle des « réseaux sociaux ».



→ RÈGLES

- Il est interdit de se pousser, de crocheter, de bousculer, etc.
- Il est interdit pour les attaquants de rentrer dans la zone neutre, sauf pour y déposer une « **information personnelle** ».
- Il est interdit pour les « **réseaux sociaux** » de rentrer dans la zone neutre ou les zones d'équipes.

→ VARIABLES

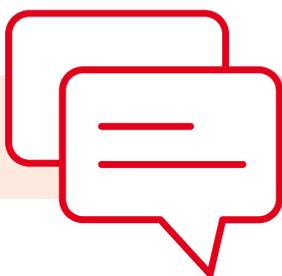
- Pour faire varier la difficulté, modifier les dimensions de l'espace et le nombre « **d'informations personnelles** ».
- Pour augmenter la difficulté des « **réseaux sociaux** » et faire varier les motricités mises en jeu, les « **réseaux sociaux** » touchent à l'aide d'un ballon en mousse qu'ils pourront lancer.
- Pour augmenter la difficulté des « **réseaux sociaux** », autoriser les attaquants à retourner dans leur zone de départ, où ils sont protégés pendant cinq secondes maximum.
- Vous avez la liberté de rajouter des variables selon vos souhaits.

→ CONSEILS

- Veiller à ce que les « **réseaux sociaux** » informent bien les joueurs touchés du type d'informations qu'ils doivent récupérer, de sorte à ne pas fausser le décompte final de points.
- Si les joueurs vous interrogent sur la façon dont sont comptés les points, leur expliquer qu'ils doivent trouver par eux-mêmes. Il est possible de préciser que toutes les informations ne valent pas autant de points.

→ COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les stratégies adoptées par les « **réseaux sociaux** » pour obtenir les « **informations personnelles** » des joueurs.
- Observer les réactions des enfants lorsqu'ils doivent donner aux « **réseaux sociaux** » des informations sensibles.



DÉBAT 10MN

→ QUESTIONS

Ressentis et sensations

- Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vos « informations personnelles » étaient diffusées sur « Internet » ?

Lien entre l'atelier et le quotidien des enfants

- Avez-vous déjà diffusé des informations personnelles vous concernant sur les réseaux sociaux ?
- Selon vous, certaines informations personnelles sont-elles plus sensibles que d'autres ?

Connaissances et représentations

- Qu'est-ce qu'on appelle « l'identité numérique » ?
- Quelles sont les bonnes habitudes à adopter pour se protéger sur Internet ?

→ ÉLÉMENTS CLÉS

Lorsque vous deviez donner vos cartes, certains ont pu ressentir **de la colère, de la tristesse de la déception ou un sentiment d'injustice**. De plus, certaines cartes rapportaient plus de points que d'autres, sans que cela ne soit expliqué, ce qui rendait la partie encore plus difficile ou frustrante.

Dans le jeu, vous avez parfois été contraints de donner des « informations personnelles » aux « réseaux sociaux ». Sur Internet, **il peut vous arriver de diffuser des informations sur certains sites (adresse e mail, téléphone) ou de poster des photos personnelles**. Ces données sont parfois **réutilisées sur d'autres sites sans que vous le sachiez**, et peuvent se retrouver dans les mains d'inconnus. C'est **pourquoi certaines informations personnelles sont plus sensibles que d'autres** et qu'il ne faut pas les publier. C'est le cas de **toutes les données qui permettent de vous identifier directement** (ex. : nom, prénom, âge, adresse, etc).

Mon identité numérique, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de me définir en tant qu'individu (profils sur les réseaux sociaux, contenus partagés, commentaires, blogs, etc.).

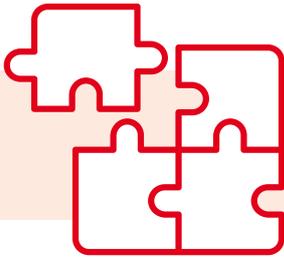
Certaines habitudes permettent de protéger son identité numérique : **réfléchir avant de publier, respecter les autres, nettoyer l'historique après chaque navigation, faire attention à ses mots de passe, aux photos que l'on publie, donner le minimum d'information personnelles, sécuriser ses comptes, vérifier ses traces, se créer plusieurs adresses e-mail ou encore utiliser un pseudonyme**.

→ PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Exploiter les annexes utilisées dans le jeu pour questionner et faire réagir les enfants.

Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE





ANNEXE 1 (ATELIER)

Information **PEU SENSIBLE**

Mon pseudonyme

Information **PEU SENSIBLE**

Une photo de mon sportif préféré /ma sportive préférée

Information **PEU SENSIBLE**

Le lien d'une vidéo que j'ai regardé

Information **PEU SENSIBLE**

Un album de musique que j'ai écouté

Information **PEU SENSIBLE**

Une photo de mon animal de compagnie

Information **SENSIBLE**

L'adresse de mon domicile

Information **SENSIBLE**

Mon numéro de téléphone

Information **SENSIBLE**

Mon adresse e-mail

Information **SENSIBLE**

Une photo de famille

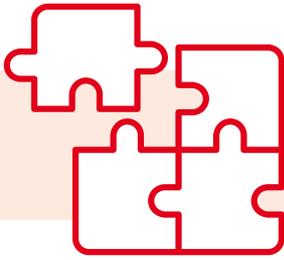
Information **SENSIBLE**

Le nom de mon école

→ **CONSEILS**

- Veiller à ce que chaque équipe d'attaquants ait cinq « **informations sensibles** » et cinq « **informations peu sensibles** ».
- À imprimer et à placer dans chaque camp des équipes d'attaquants.





ANNEXE 2 (ATELIER)

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
PEU SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
PEU SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
PEU SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
PEU SENSIBLE



Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
SENSIBLE

Le joueur que je
touche doit
me donner
une information
SENSIBLE



→ **CONSEILS**

- Veiller à répartir équitablement ces cartes entre les « réseaux sociaux ».
- À découper et à distribuer aux « réseaux sociaux ».





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

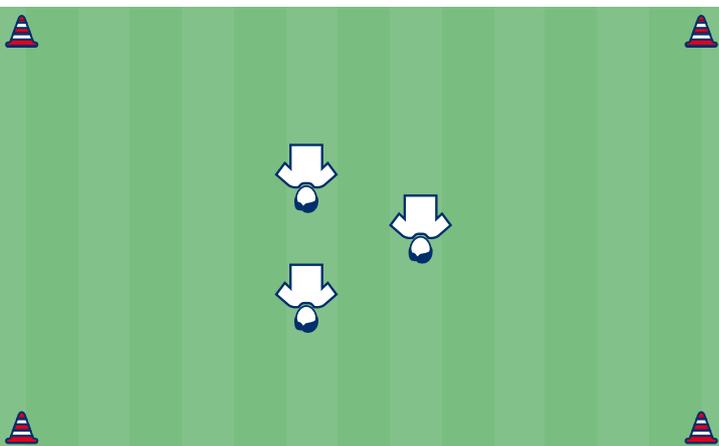
Comprendre que l'amitié se base sur des relations authentiques de confiance et de solidarité.

- **Espace nécessaire**
1 terrain de Football (10x20 m)
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
3 à 4 équipes
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
40 minutes
- **Matériel nécessaire**
3-4 jeux de chasubles,
4 plots,
20 coupelles

MESSAGES CLÉS

- Un « ami » sur Internet, c'est souvent différent d'un ami dans la vie.
- Être amis, que ce soit en ligne ou non, c'est avant tout être solidaires et présents les uns pour les autres.

MODÉLISATION DE L'ATELIER



Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons une séance de 40 minutes qui inclut :



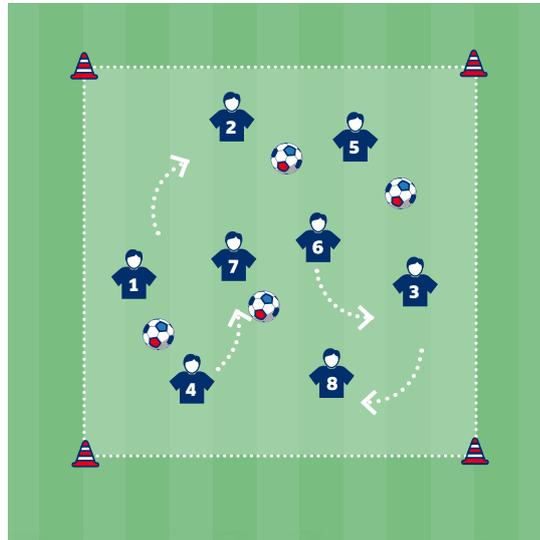
- Un échauffement
- Un atelier
- Un débat

Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE





ÉCHAUFFEMENT 10MN ⌚



La phase d'échauffement dure 10 minutes. Elle a pour objectif de mettre en mouvement vos jeunes joueuses et joueurs avant de basculer sur l'atelier.

Dans l'exemple n°1, un jeu de passe permet l'échauffement.



ATELIER 20MN ⌚

BUT DU JEU • • Pour les éperviers, toucher le plus de proies et le plus rapidement possible.

Pour les proies :

- **Objectif collectif :** avoir le maximum « d'amis » encore en jeu, toutes équipes confondues.
- **Objectif individuel :** rester en jeu jusqu'à la fin du temps imparti.

CONSIGNES • • Il s'agit d'une adaptation du jeu de l'épervier. Constituer trois à quatre équipes mixtes et équilibrées. Distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. Une équipe, qui jouera le rôle des « problèmes » (éperviers), se place au centre du terrain (adapter le nombre d'éperviers au besoin). Les trois équipes de proies se placent sur un côté du terrain et sont mélangées sur la ligne de départ. Leur but est de traverser le terrain sans se faire toucher par un « problème » et de rester le plus longtemps possible en jeu.

Les membres d'une même équipe de proie représentent les « amis de la vraie vie » et les membres des deux autres équipes sont des « amis sur Internet ». Chaque traversée représente une « journée » et les éperviers représentent les « problèmes » que l'on peut rencontrer dans la journée.

Quand une proie se fait toucher, elle continue tout de même sa course jusqu'à l'autre côté du terrain. Elle récupère alors une coupelle et **doit demander à un « ami » (de la vraie vie ou sur Internet) de l'aider.** « L'ami » choisi n'a pas le droit de refuser cette demande et les deux « amis » devront commencer la prochaine traversée en se tenant la main.

Lors de cette traversée en binôme, « l'ami sur Internet » a la possibilité de lâcher la main du joueur qui a fait appel à lui, au contraire d'un « ami de la vraie vie ». Si un binôme parvient à traverser sans se faire toucher, le joueur du binôme qui avait une coupelle est autorisé à la déposer.



Si un « **problème** » réussit à toucher un joueur d'un binôme se tenant la main, alors :

- Le joueur sans coupelle en récupère une pour la traversée suivante, l'autre garde sa coupelle, mais **aucun des deux « amis » n'est éliminé**.
- Si les deux avaient une coupelle en main, **les deux « amis » sont éliminés** pour cette partie.

Les départs des proies se font dans les deux sens, tout le monde en même temps, au signal de l'animateur.

LA PARTIE S'ARRÊTE • • À la fin du temps imparti de **3 minutes**, ou lorsque tous les « **amis** » ont été éliminés. Changer les « **problèmes** » entre chaque partie. En six traversées, tous les « **amis** » doivent chercher à établir un record « **d'amis** » encore en jeu à la fin de la partie.

→ RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain sauf lorsque l'on a été touché une deuxième fois par « **un problème** » (ou cela compte comme une touche).
- Il est interdit pour les proies de rester sur la ligne de départ au signal de l'animateur.

→ VARIABLES

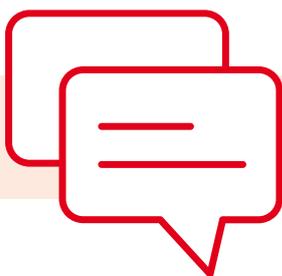
- Pour augmenter la difficulté des proies, les faire partir par trois ou par quatre à la fois.
- Pour augmenter la difficulté des « **problèmes** », les obliger à toucher les proies à deux mains simultanément.
- Pour augmenter la difficulté des « **problèmes** », leur interdire de reculer : ils ne peuvent que progresser, avancer dans l'espace de jeu.
- Vous avez la liberté de rajouter des variables selon vos souhaits.

→ CONSEILS

- Veiller à ce qu'aucun « **ami** » (sur Internet ou dans la vie), ne refuse d'aider un joueur ayant été touché.
- S'assurer avant chaque départ que les « **amis sur Internet** » ont bien compris qu'ils avaient la possibilité de lâcher la main de leur partenaire.

→ COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les « **amis sur Internet** » restent plutôt solidaires ou s'ils n'hésitent pas à lâcher la main de leur partenaire.
- Observer les réactions des enfants dont les « **amis sur Internet** » lâchent la main.



DÉBAT 10MN

→ QUESTIONS

Ressentis et sensations

- Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?
- Comment se sont comportés les « amis sur Internet » ? Qu'avez-vous ressenti ?

Lien entre l'atelier et le quotidien des enfants

- Avez-vous déjà été surpris par le comportement d'amis sur Internet ?
- Avez-vous des amis sur Internet que vous n'avez jamais ou pas beaucoup rencontré dans la vraie vie ?

Connaissances et représentations

- Qu'est-ce que l'amitié ?
- En quoi un ami de la vraie vie est-il différent d'un ami sur Internet ?

→ ÉLÉMENTS CLÉS

Vous avez dû faire des choix importants pour réussir votre partie : **choisir un ami plutôt qu'un autre** pour ne pas vous faire éliminer, risquer de **vous sacrifier pour un « ami sur Internet »**, ou augmenter vos chances en jouant individuellement. Certains ont pu se sentir **trahis ou abandonnés** par des « amis sur Internet » à qui ils avaient pourtant **accordé leur confiance**. D'autres ont également été aidés **jusqu'au bout** par un « ami » (de la vraie vie ou d'Internet) et ont pu ressentir de la **reconnaissance** ou de la **gratitude**.

Avec l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux, nous donnons de plus en plus **d'importance à nos relations en ligne (ex. : jeux vidéo, chat en ligne, etc.)**. Comme cela a pu se produire dans le jeu, certains **amis sur Internet** ne sont pourtant **pas toujours dignes de confiance**. Les amis que l'on ne connaît qu'à travers l'usage d'Internet seront souvent **moins susceptibles de nous aider en cas de besoin**, et cela même si on a l'impression de bien les connaître.

L'amitié se base sur plusieurs choses : **l'intérêt pour l'autre, la confiance, le partage, l'empathie, la complicité**, etc. Bien sûr, il est possible de se faire des amis en ligne, comme il est possible d'être déçu ou abandonné par un ami de la vraie vie. Avoir des amis en ligne demande cependant **de se montrer plus prudent que lorsque l'on côtoie quelqu'un directement dans la vraie vie, car très souvent, on connaît moins la personne en ligne**. Parfois, on ne connaît même pas son prénom, on n'a jamais vu son visage, etc. De plus, il est beaucoup plus facile de mentir à propos de soi sur Internet que dans la vraie vie.

→ PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Autoriser au maximum deux prises de parole par enfant.
- À la fin du débat, noter sur une affiche les différences entre un ami dans la vraie vie et un ami sur Internet.

Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE





ACTION TERRAIN



OBJECTIF DE L'ATELIER

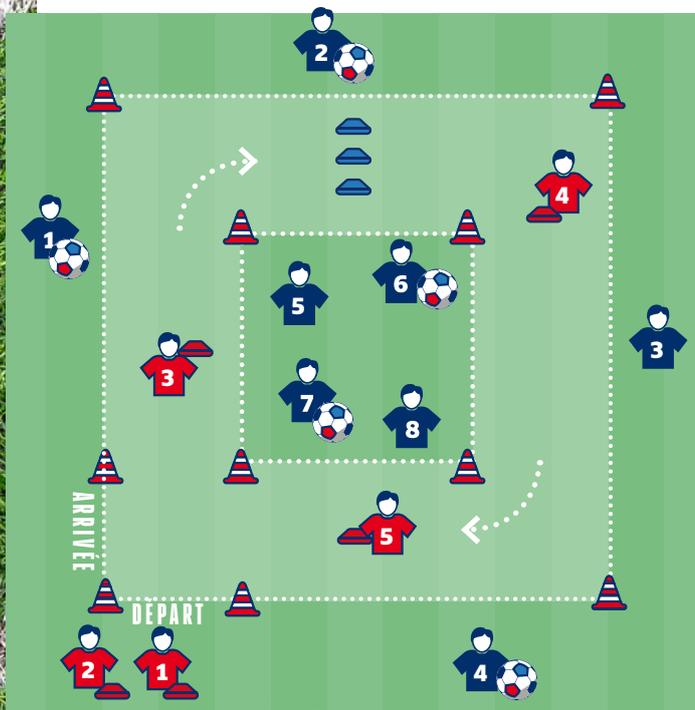
Comprendre que le cyberharcèlement est une forme de violence en ligne qu'il faut refuser.

- **Espace nécessaire**
1 terrain de Football (30x30 m)
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
40 minutes
- **Matériel nécessaire**
3 jeux de chasubles, 5 ballons en mousse, 12 plots, 40 coupelles

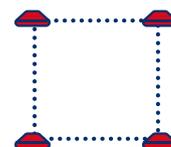
→ MESSAGES CLÉS

- Le cyberharcèlement peut se manifester de différentes façons et avoir de lourdes conséquences (souffrance, isolement, exclusion, etc.).
- Il peut y avoir différents rôles dans une situation de cyberharcèlement : victime, agresseur, complice.
- Je dois parfois faire preuve d'esprit critique pour éviter l'influence et la pression des autres.

→ MODÉLISATION DE L'ATELIER



Zone de dépôt



Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE



Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons une séance de 40 minutes qui inclut :

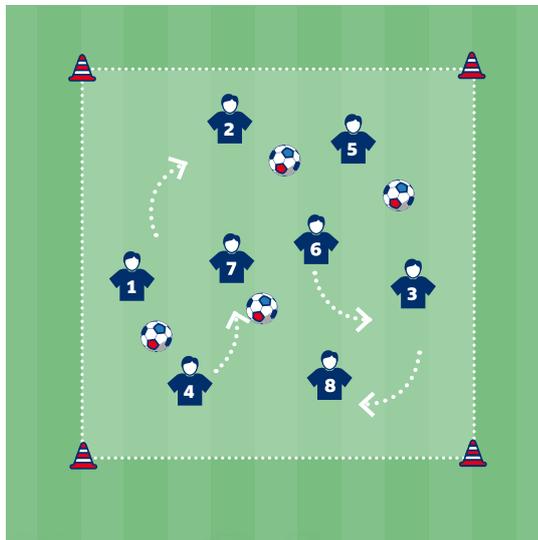


- Un échauffement
- Un atelier
- Un débat





ÉCHAUFFEMENT 10MN ⌚



La phase d'échauffement dure 10 minutes. Elle a pour objectif de mettre en mouvement vos jeunes joueuses et joueurs avant de basculer sur l'atelier.

Dans l'exemple n°1, un jeu de passe permet l'échauffement.



ATELIER 20MN ⌚

BUT DU JEU • • Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti.

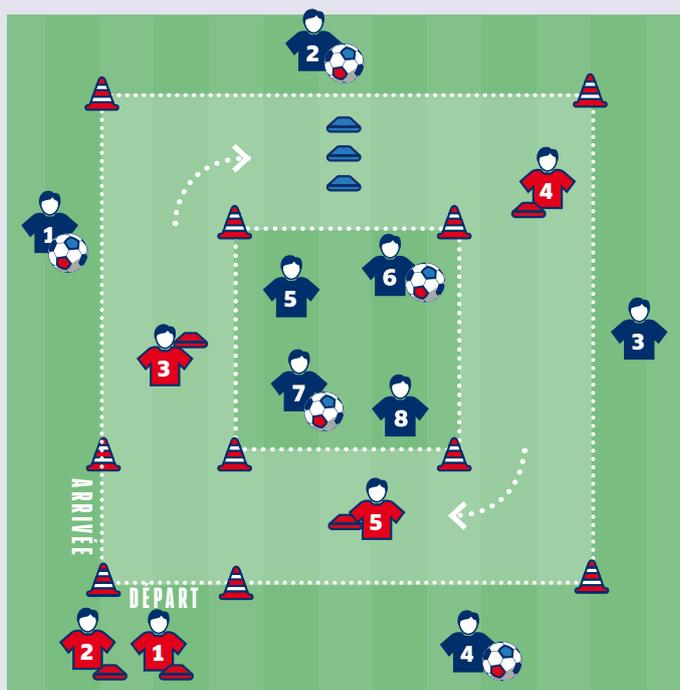
CONSIGNES • • Constituer deux équipes mixtes et équilibrées (selon le nombre d'enfants) et distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. L'équipe en défense (en bleu sur le schéma) se place autour du terrain de jeu et en son centre. L'équipe en attaque, les « **internautes** », (en rouge sur le schéma) se place en deux colonnes au niveau de la zone de départ. Les départs des « **internautes** » se font par deux et en autonomie par les enfants, une fois que le binôme précédent a passé la ligne de coupelles (en bleu sur le schéma).

Avant de s'élancer dans le couloir de jeu qui représente la « **navigation sur internet** », chaque « **internaute** » se saisit d'une coupelle. Si un « **internaute** » fait un tour complet sans se faire toucher et qu'il rapporte sa coupelle au niveau de la ligne d'arrivée, il marque un point pour son équipe et dépose la coupelle dans la zone de dépôt.

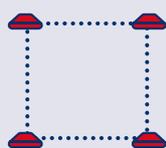
Les défenseurs disposent de cinq ballons pour tirer sur les attaquants. Si un « **internaute** » est touché par le tir d'un défenseur qui incarne « **le cyberharcèlement** », il sort du terrain et revient se placer en attente avec les membres de son équipe. L'équipe de défenseurs sera divisée en deux groupes :

- **Les tireurs, les « cyber harceleurs »** : interdiction de faire des passes à leurs partenaires, ils peuvent uniquement tirer sur les adversaires.
- **Les passeurs, « les complices »** : interdiction de tirer sur les adversaires, ils peuvent uniquement faire des passes à leurs partenaires.

Des « **cyber harceleurs** » et des « **complices** » se placent au centre et à l'extérieur du terrain (ex. : deux passeurs et deux tireurs au centre, deux passeurs et deux tireurs à l'extérieur). Pour distinguer les rôles au sein de l'équipe des défenseurs, les joueurs porteront leurs chasubles de deux manières distinctes (ex. : autour du bras pour les passeurs). Au bout de deux minutes, inverser les « **cyber harceleurs** » et les « **complices** ».



Zone de dépôt



Au cours de la « navigation sur Internet », un « internaute » victime de « cyberharcèlement » est plus ou moins impacté selon le degré de répétition :

- Si un « internaute » est victime une fois de « cyberharcèlement » lors d'une même « navigation sur Internet », il n'est pas impacté et rapporte une coupelle.
- Si un « internaute » est victime deux fois de « cyberharcèlement » lors d'une même « navigation sur Internet », il rapporte une coupelle mais aura une contrainte de déplacement (ex. : à cloche pied) lors de sa prochaine « navigation sur Internet ».
- Si un « internaute » est victime trois fois de « cyberharcèlement » lors d'une même « navigation sur Internet », il ne peut plus « naviguer sur Internet » et n'apporte plus de coupelle à son équipe jusqu'à la fin de la partie.

LA PARTIE S'ARRÊTE • À la fin du temps imparti de **4 minutes**. Comptabiliser le nombre de coupelles puis changer les rôles. L'équipe qui comptabilise le plus de coupelles dans son rôle « d'internautes » est déclarée gagnante. Dans chaque partie, au bout de deux minutes, inverser les « cyber harceleurs » et les « complices ».

→ RÈGLES

- Il est interdit pour les attaquants de sortir des limites du terrain (ou ils doivent revenir au départ).
- Il est interdit pour tous les défenseurs tireurs de pénétrer dans le couloir de jeu, même pour récupérer un ballon.
- Il est interdit pour les défenseurs tireurs de viser la tête (cela ne compte pas comme une touche).

→ VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, varier les dimensions de l'espace et le nombre de ballons.
- Pour diminuer la difficulté des défenseurs, réduire le nombre d'attaquants qui courent simultanément sur l'espace de jeu.
- Vous avez la liberté de rajouter des variables selon vos souhaits.

→ CONSEILS

- En introduction, demander aux enfants de définir brièvement le cyberharcèlement (ou harcèlement en ligne).
- Proposer un temps de réflexion aux « internautes » pour déterminer une stratégie collective à adopter.

→ COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les « cyber harceleurs » adoptent une stratégie particulière (ex. : cibler un même enfant pour le toucher).
- Observer les comportements des « internautes » lorsqu'ils sont victimes d'exclusion.



DÉBAT 10MN

→ QUESTIONS

Ressentis et sensations

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez touché par le « cyberharcèlement » ?
- Est-ce que vous avez ressenti la même chose lorsque vous étiez touché une seule fois ou plusieurs fois ?

Lien entre l'atelier et le quotidien des enfants

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

Connaissances et représentations

- Qu'est-ce que le cyberharcèlement ?
- Quels sont les différents rôles dans une situation de cyberharcèlement ?
- Quel comportement faut-il avoir pour répondre au cyberharcèlement ?

→ ÉLÉMENTS CLÉS

Plus vous étiez touchés dans le jeu, **plus les contraintes étaient grandes** : se déplacer à cloche pied, impossibilité de rapporter des coupelles à son équipe. De plus, il était difficile d'éviter les « cyber harceleurs » car ils étaient placés partout autour du terrain. Certains ont alors pu ressentir de la frustration, de la colère ou du découragement, notamment lorsque vous étiez touchés plusieurs fois.

Dans le jeu, selon le nombre de fois où vous étiez **victime de « cyberharcèlement »**, les conséquences variaient. Dans le quotidien, la situation est semblable. **Lorsque vous naviguez sur Internet vous pouvez subir des actes de cyberharcèlement.** Plus ces actes sont **répétés**, plus il est difficile de s'en **protéger** et plus les conséquences peuvent s'aggraver.

Le cyberharcèlement, ce sont **des actes hostiles et malintentionnés** (ex. : insultes, moqueries, menaces, rumeurs, etc.) **à répétition** envers une ou plusieurs personnes, **via des canaux numériques** et dans le but de l'affaiblir.

Le cyberharcèlement peut avoir **de lourdes conséquences** pour les victimes, comme **des souffrances, de l'isolement ou de l'exclusion.**

Dans le jeu comme sur Internet, il y a différents rôles dans une situation de cyberharcèlement : **la victime** qui est la personne harcelée ; **le cyber harceleur**, celui ou celle qui effectue les violences ; **le(s) complice(s)**, celui/ceux qui aident ou soutiennent le harceleur.

Dans un cas de cyberharcèlement, le plus important est de parler de la situation à un adulte en qui vous avez confiance (parent, professeur, coach...), il est également possible d'appeler **le 3018** qui permet d'avoir un accompagnement personnalisé pour sortir du cyberharcèlement.

→ PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Concernant les ressentis et sensations, effectuer un relais de la parole (chacun son tour, sans obligation de parole).
- Utiliser ensuite un bâton de parole.

Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE

