

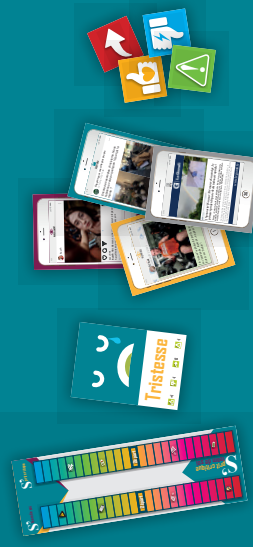


Nous sommes trois professeurs documentalistes de l'académie de Guiane, et tous les jours nous observons et accompagnons nos élèves dans leurs usages des réseaux sociaux. Suite à une analyse continue de nos pratiques professionnelles, nous avons souhaité concevoir un jeu pédagogique. Nous avons choisi d'explorer l'influence des réseaux sociaux sur l'estime de soi et comment le développement de l'esprit critique permet d'agir sur les pratiques des adolescents. Le jeu **S'prit critique & S'team de soi** peut être utilisé dans le cadre de parcours citoyen, notamment en EMC et EMI, tout en abordant des notions éthiques et légales.

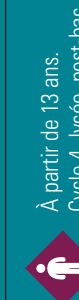
Pour remplir son fil d'actualité, chaque joueur devra choisir avec soin parmi ses cartes le contenu qu'il postera et qui lui apportera le plus de likes. Mais attention ! Partager des posts inappropriés ou faux risque de faire chuter son baromètre d'esprit critique... Vie quotidienne, actualités, vie privée, harcèlement : il sera nécessaire de bien réfléchir à chacune des situations avant de décider de la publier.

Il ne faudra pas uniquement faire confiance à son esprit d'analyse : sur les réseaux, on se montre, on se regarde, on interagit. Les réactions des autres joueurs à ses publications joueront sur le baromètre d'estime de soi, surtout si la carte Emotion pochée en début de tour par le joueur le rend d'humeur mauvaise ou pas.

Le jeu **S'prit critique & S'team de soi** est un jeu de réflexion et de stratégie permettant aux adolescents de prendre du recul sur leurs usages et leurs interactions sur les réseaux en débattant à partir de situations pratiques.



De 3 à 6 joueurs + un maître du jeu.
À partir de 5 joueurs, il est nécessaire de constituer des équipes.



À partir de 13 ans.
Cycle 4, lycée, post-bac.



Session de 1h30 à 2h alternant jeu et analyse de la partie.

Éducation aux médias et à l'information / Éducation morale et civique / Parcours citoyen, etc.



Auteurs : Perrine Durbaut, Isabelle Jarry, Marine Lucas, Professeurs documentalistes.

Conception graphique : Benjamin Savage

Contact : jeuspriticritique@gmail.com

Droits d'Édition : Il sera possible de télécharger les fichiers du jeu afin de les utiliser librement et gratuitement dans un cadre pédagogique. Il est aussi possible de modifier les cartes Poché afin de les contextualiser pour chaque environnement. Le jeu est placé sous la Licence Creative Commons BY-NC-SA, ce qui permet sa libre utilisation à condition que les auteurs soient cités et qu'il puisse être ré-imprimé et redistribué à son tour.

**S'prit critique
team de soi**

**S'prit critique
team de soi**

**S'prit critique
team de soi**

**S'prit critique
team de soi**

**S'prit critique
team de soi**