FICHE D'ANIMATION 2 :

Les jeux vidéo

PUBLIC : scolaire/extrascolaire, hébergement, aide à la jeunesse, groupe habituel ou groupe ponctuel

AGE : 13-16

PRE-REQUIS POUR L'ANIMATEUR : point théorique « Les jeux vidéos »

PRE-REQUIS POUR LES PARTICIPANTS : aucun

CAPSULE(S) VISEE(S) PAR LA FICHE : Jeux vidéos

MATERIEL : Dessin du poisson (ci-dessous), post-it de couleurs différentes, stylos

Objectifs

- Faire émerger les points positifs et les points d'attention concernant les jeux vidéo
- Prendre du recul sur leur propre usage des jeux vidéo
- Proposer concrètement des solutions d'usage qui correspondent tant aux attentes des jeunes que celles des adultes

Déroulement

1. Diviser le groupe en deux sous-groupes : d'un côté, il y a les adolescents qui doivent argumenter positivement à propos des jeux vidéo et de l'autre côté, il y a les parents qui exposent leur angoisse.

2. Diffuser la vidéo « Jeux vidéo » à l'ensemble du groupe.

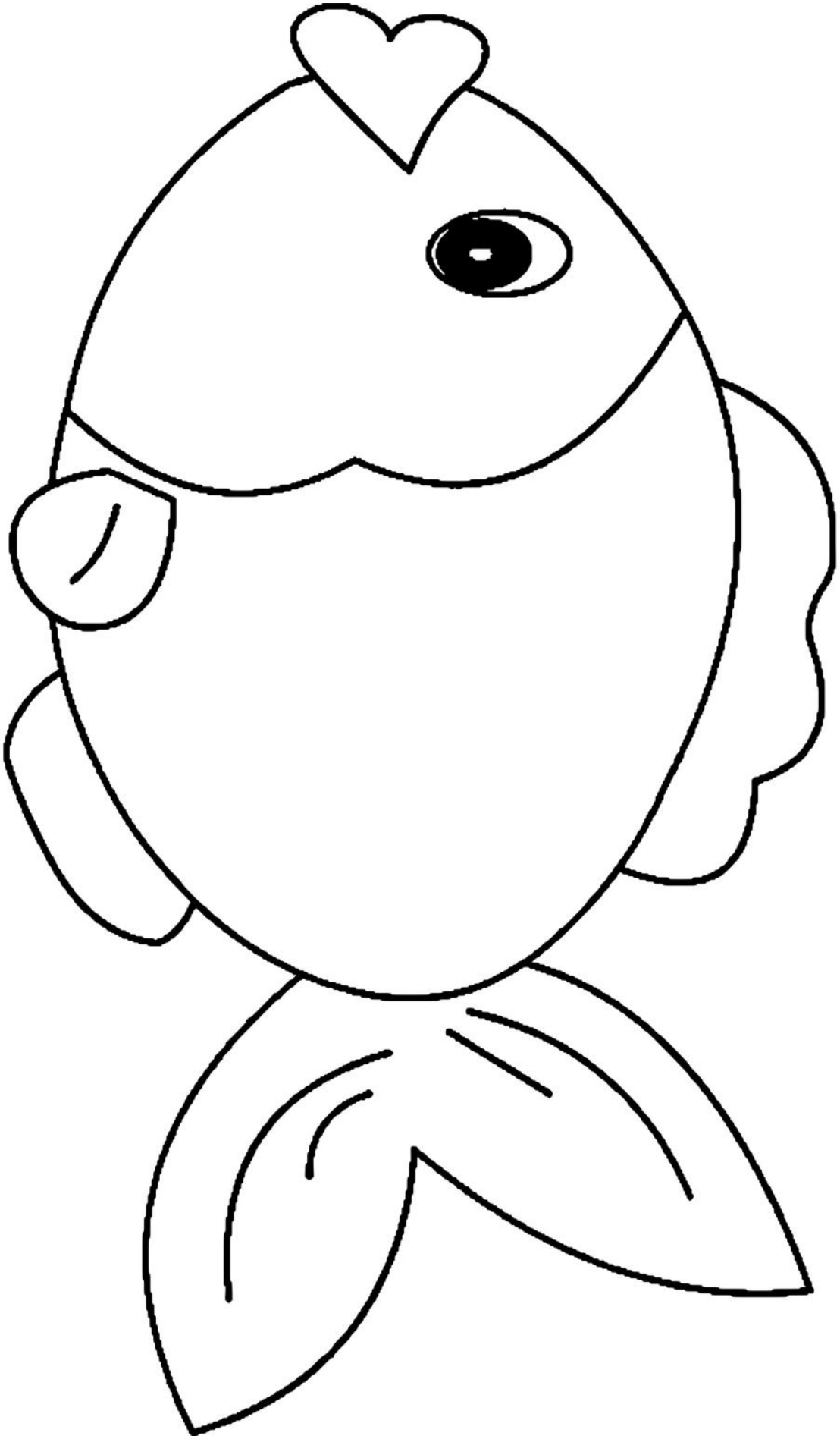
3. Dessiner un grand poisson sur le tableau ou sur une grande affiche (A3 ou A2). Le poisson doit être composé d'un corps, d'une tête, de nageoires et d'une queue : tous ces éléments doivent être délimités clairement (voir ci-dessous).

4. Distribuer des post-its à chaque groupe : laisser 10 minutes de réflexion au groupe pour trouver le plus d'arguments plausibles à lancer au groupe adverse. Sur chaque post-it doit se trouver une idée précise.

5. A tour de rôle, les jeunes vont poser leur post-it sur le dessin du poisson :

- La queue et les nageoires sont réservées aux arguments des parents
- Le corps est réservé aux arguments des ados

6. Ne pas dire à quoi sert la tête. Une fois que chaque groupe a exposé ses arguments, il est nécessaire de se mettre d'accord sur des solutions concrètes à mettre en place pour répondre aux besoins des deux groupes.

- Les solutions sont à écrire sur des post-its et à placer sur la tête du poisson.

7. Susciter le débat