

# À Aye, des élèves créent un jeu de société sur les dangers du web

**Les élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaires de l'école communale de Aye viennent de concevoir «Cliky» un jeu de société sur les dangers du web.**

• **Julien BIL**

**C'**est l'histoire d'une belle aventure pédagogique.

À Aye (Marche-en-Famenne), les élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaires de l'école communale viennent de concevoir leur propre jeu de société expliquant le monde d'internet, mais aussi ces dangers.

L'aventure est véritablement née suite à la lecture du livre jeunesse *Cliky, l'énigme numérique* que l'on doit à l'auteure amaytoise, Virginie Tyou. Un roman qui parle d'Internet aux enfants de 9-12 ans. Cet ouvrage est un conte moderne visant à rendre l'enfant auteur de sa vie numérique. Un dossier pédagogique complet (téléchargeable gratuitement sur le site [www.cliky.eu](http://www.cliky.eu)) accompagne l'enseignant qui souhaite exploiter le roman en classe.

« Notre professeur s'est rendu au Salon 1001 Familles au Wex où il a fait la rencontre de Virginie Tyou, l'auteur du livre », relate Enzo, l'un des élèves et concepteurs du jeu.

**Le suicide de Laura, a touché les élèves**

« Je cherchais un livre avec une

visée pédagogique, indique leur professeur Christophe Francou. *Le roman jeunesse de Virginie Tyou correspondait parfaitement à mes attentes. Il envisage la façon dont les enfants utilisent internet et l'univers des réseaux sociaux. Le 4 décembre dernier, après la lecture du livre, Virginie Tyou est venue nous rendre visite en classe pour échanger. À cette époque, Laura, une jeune Durbuysienne, sans doute victime de harcèlement, notamment via les réseaux sociaux, avait tragiquement mis fin à ses jours. Ce drame a visiblement touché mes élèves. Ils se sont posé beaucoup de questions, notamment quant à leur utilisation d'internet. C'est lors de la visite de Virginie Tyou qu'un élève a émis l'idée d'en faire un jeu de société »*

Et Christophe Francou, qui avait déjà réalisé, il y a quelques années pareille gageure en créant le jeu « Mononol'Ave » avec l'une de ses classes, a planché sur ce jeu de société avec tous ses élèves. « *Durant les vacances de Noël, mes élèves ont réfléchi. À la rentrée, nous avons travaillé intensément à la conception de ce jeu. Les élèves se sont véritablement pris de passion pour ce projet, travaillant même pendant les récréations. Ils ont lu des règlements, formulé des questions, imaginé des relations entre le livre et le jeu, planché sur des questions... Tandis que je me suis attelé à la création du plan de jeu. »*

Concrètement, le jeu Cliky, baptisé en référence directe avec le livre, est un genre de Trivial Pursuit qui s'adresse aux jeunes de 4, 5 et 6<sup>e</sup> primaires.

**Des conseils pour bien utiliser internet**

Il s'agit d'un jeu coopératif dans lequel les jeunes jouent en équipe et doivent recréer l'image de Cliky, avant celle du virus Vicky. Pour reconstituer cette image, les joueurs doivent répondre à une série de questions sur l'univers d'internet : Qu'est-ce que Google ? Qui a créé internet ? Que veut dire wi-fi ?... Les joueurs disposent également d'une série de bornes infos recensant les dangers d'internet et donnant des conseils pour bien utiliser

les services de la toile. Comme par exemple changer souvent de mot de passe, ne pas diffuser des photos personnelles à des inconnus ; si l'enfant se sent

victime de harcèlement, tout de suite en faire part à un parent ou professeur...

Et, le 4 février dernier, Virginie Tyou, l'auteur du livre est revenue en classe à Aye, où elle a eu la surprise de découvrir le jeu de société issu de son livre. ■

« Laura, une jeune Durbuysienne, sans doute victime de harcèlements, notamment via les réseaux sociaux, avait tragiquement mis fin à ses jours. Ce drame a visiblement touché mes élèves. Ils se sont posé beaucoup de questions, notamment quant à leur utilisation d'internet. »

**Christophe FRANCOU**

**« Les élèves se sont véritablement pris de passion pour ce projet, travaillant même pendant les récréations. »**

## Pourquoi ne pas éditer le jeu ?

Cette belle histoire ne s'arrêtera peut-être pas là ?

Enchantée par l'adaptation des élèves de son livre en jeu de société, l'auteure Virginie Tyou espère peut-être même qu'il soit édité. «*En effet, confirme Christophe Francou, avec Virginie Tyou, nous*

*sommes actuellement à la recherche d'un éditeur pour le jeu. Ce jeu de société pourrait aider les enfants quant à leur utilisation d'internet et aider les professeurs lorsqu'ils veulent aborder ce sujet. Pourquoi ne pas imaginer un packaging comprenant le livre et le jeu ?*»