

Jungle Web

2014 - fiche modifiée le 19 mai 2015

Un jeu de société sur le bon usage d'internet.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 9 ans
Thèmes associés à cet outil	Consommation, Education aux médias
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	Gratuit



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 48 cartes carrées, avec 8 symboles
- 1 sablier
- 10 cartes "épreuves" rectangulaires avec
 - au recto (mauve) : les questions "?"
 - au verso (vert) : les challenges "C"
- 5 grandes fiches avec la liste des icones du jeu
- Les règles du jeu

Un ordinateur avec une connexion internet à proximité est souhaitable, mais pas indispensable.

[Fiche explicative](#) (PDF)

BONUS : [Challenges online](#) (PDF)

Concept :

Jungle Web est un jeu éducatif de rapidité, d'observation et de connaissance dans lequel l'usage responsable et sûr d'internet joue un rôle essentiel. Avec 48 cartes, des symboles, des défis et des questions, ce jeu encourage un dialogue positif au sein de la famille sur les activités des jeunes en ligne.

Les thèmes abordés sont nombreux : grooming, chat, streaming, cyber-harcèlement, phishing ou hameçonnage, médiation parentale, appareils mobiles, réputation en ligne, etc.

Groupe cible : familles avec enfants à partir de 9 ans [*9 ans sur la boîte de jeu, dans la fiche PDF : 7 ans*], enfants de 9 ans et plus, travailleurs sociaux.

Objectifs

- Aborder naturellement, à travers l'humour et des graphiques attrayants, les expériences que les jeunes peuvent vivre sur internet.

Conseils d'utilisation

Une partie dure environ 20 minutes.

Aucune connaissance préalable sur l'usage d'internet n'est exigée pour pouvoir jouer, il est possible de jouer avec ou sans connexion internet. L'interaction qui se crée pendant le jeu encourage un dialogue intergénérationnel.

Bon à savoir

A commander gratuitement [auprès de Child Focus](#).

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Child Focus
Avenue Houba de Strooper 292
1020 - Laeken
Belgique
+32 (0)2 475 44 11 - 116000@childfocus.org
<http://www.childfocus.be/fr> - <https://www.facebook.com/ChildFocusBelgium>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
<https://www.clpsverviers.be/>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
<http://www.clps-bw.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
<http://www.clps-lux.be>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>

FCPPF
+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be
<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 - 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPF)
02 / 502 68 00 - cedif@planningfamilial.net
<http://www.planningfamilial.net/>
Catalogue : https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Ce jeu de table attractif et coloré propose une dynamique ludique très simple à mettre en place (stimulation de l'observation et de la rapidité), comme dans le jeu "Dobble".

Il veut familiariser des novices avec les symboles et les icônes fréquemment présentes et utilisées sur le web.

Ce jeu informatif présente un réel attrait ludique mais demeure décevant sur l'aspect informatif et pédagogique. Les bonnes intentions demandent d'aller voir plus loin : les questions posées présupposent que l'utilisateur adulte est connaisseur, qu'il va pouvoir nuancer et expliquer les enjeux et les risques.

On aurait aussi aimé trouver un explicatif des contenus, des défis, des icônes et leur signification, d'autant que le promoteur prévoit une utilisation familiale du jeu et que toutes les familles ne sont pas égales devant l'information et l'encadrement des jeunes sur Internet.

Objectifs :

- Informer sur les icônes utilisées sur Internet
- Apprendre à trouver de l'aide sur Internet

Public cible :

- A partir de 11 ans
- Utilisateurs d'internet et réseaux sociaux

Utilisation conseillée :

Susciter le débat au maximum (après les questions ou les défis), faire réfléchir sur ce qui est permis ou pas, respectueux ou pas, ...
Trier les questions en fonction de l'âge du public, en fonction de son niveau d'utilisation d'internet.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆☆
Attractif ★★★★★
Interactif ★★★★★
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★☆☆☆☆

Temps de préparation :



Points forts :

Jeu d'observation et de rapidité pour se familiariser avec les symboles et les icônes fréquemment utilisées sur le web.

Points d'attention :

Demande un utilisateur adulte capable de nuancer et d'expliquer les enjeux et les risques

Sujets abordés :

Consommation, éducation aux médias

Date de l'avis : 23 avril 2015

Autour de l'outil

Quand le cyber pose question

Autour des outils - publié le 13 novembre 2019

Outils de prévention présentés par leurs concepteurs.

[Lire la suite](#)



QUAND LE CYBER POSE QUESTION...

15-09-2024 15:17

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613977/jungle-web.html?export>