

# Kikagi?

Tous engagés au quotidien  
pour s'éduquer aux médias

Dès  
7 ans

2 à 6  
joueur·ses

se joue  
aussi  
en  
équipe

Le jeu de plateau "Kikagi ?" est conçu pour favoriser une prise de conscience sur nos usages des médias. Pour renforcer leurs facultés de discernement, les joueur·ses devront, à chaque case, répondre à une question d'opinion ou de connaissance sur les informations, les sources et les différents supports auxquels ils-elles peuvent accéder dans leur vie de tous les jours. Ces questions les amèneront à s'interroger sur leur esprit critique et leur rapport quotidien aux médias. Enfin, dès la partie terminée, ils-elles pourront s'engager et mettre en application ce qu'ils ont appris tout en s'amusant. "Kikagi ?" a pour objectif de faire de ses joueur·ses des ambassadeur·ices de l'éducation aux médias auprès de leurs pairs et de leurs proches !

## Mise en place :



Poser le plateau de jeu au centre de la table. Placer les 5 paquets de cartes face cachée :

- **Supports** - cartes bordeaux
- **Informations** - cartes orange
- **Sources** - cartes jaunes
- **Bonus** - cartes violettes
- **Malus** - cartes rouges

Tous les joueur·ses choisissent un pion et se placent sur la case "départ". Le joueur ou la joueuse qui commence est celui-elle qui obtiendra le plus gros score en lançant le dé.

## COMMENT jouer ?

Avec "Kikagi ?" on joue sur le plateau dans tous les sens ! Chaque joueur·se lance le dé, chacun·e son tour. Suivant le chiffre obtenu, le joueur ou la joueuse peut avancer ou reculer son pion, case par case, selon son choix. La couleur de la case sur laquelle un·e joueur·se s'arrête correspond à la couleur de la carte qu'il·elle devra piocher. Par exemple, si le joueur ou la joueuse tombe sur une case orange, il·elle doit piocher une carte orange et répondre à la question "informations" indiquée sur cette carte.

La partie est terminée lorsqu'un·e joueur·se s'arrête sur la case "arrivée" après avoir récupéré le nombre de cartes demandées au début de la partie :

- 2 joueur·ses (ou équipes), chaque joueur·se doit récupérer :  
4 cartes informations, 4 cartes supports et 4 cartes sources.
- 3 à 4 joueur·ses (ou équipes), chaque joueur·se doit récupérer :  
3 cartes informations, 3 cartes supports et 3 cartes sources.
- 5 à 6 joueur·ses (ou équipes), chaque joueur·se doit récupérer :  
2 cartes informations, 2 cartes supports et 2 cartes sources.

## Types de cartes et validation :



### S'il s'agit d'une carte malus ou bonus

Le joueur ou la joueuse applique la consigne écrite sur la carte.

### S'il s'agit d'une question d'opinion

Le joueur ou la joueuse répond à la question et demande ensuite aux autres joueur·ses de lever la main en posant la question : "Êtes-vous satisfaits de ma réponse ? À mon signal, levez la main !". Si la majorité des autres joueur·ses approuvent la réponse, le joueur ou la joueuse conserve la carte. Sinon, cette dernière est remise sous le paquet correspondant.

### S'il s'agit d'une question de connaissance

Le joueur ou la joueuse répond à la question. Si sa réponse est juste, il·elle conserve la carte. Sinon, la carte est remise sous le paquet.



## Lexique :

**Adresse IP :** numéro qui identifie chaque ordinateur connecté à Internet. C'est un peu comme la carte d'identité d'un ordinateur.

**Adresse URL :** l'adresse d'un site web, par exemple : <https://lespetitscitoyens.com> est l'adresse du site des petits citoyens. Lorsqu'il y a un "s" après le "http", cela signifie que le site est sécurisé.

**Algorithme :** calcul informatique qui résout un problème. Sur Internet, les algorithmes permettent de traiter l'information très rapidement. Ils sont très utilisés sur les réseaux sociaux, par exemple pour faire apparaître les publications les plus susceptibles d'intéresser les utilisateur·rices.

**Cloud :** système de stockage de documents en ligne. On s'en sert souvent pour stocker des photos ou des documents sans utiliser la mémoire de son ordinateur ou de son téléphone.

**Contrôle parental :** logiciel installé par les parents pour limiter l'accès des enfants à des contenus choquants.

**Données personnelles :** toutes sortes d'informations relatives à une personne (nom, adresse, mail, loisirs, sexe...).

**Droit à l'image :** si tu apparais sur une photo, on doit te demander la permission (ou à tes parents tant que tu es mineur) avant de la publier sur Internet, sur les réseaux sociaux, dans un journal, etc. Ce droit permet de faire respecter ton droit à la vie privée.

**Droit d'auteurs :** ensemble de droits qui protègent les œuvres des auteur·rice·s (photos, articles, reportages...).

**Extension :** logiciel qui permet d'ajouter des fonctionnalités à un navigateur Internet. Par exemple, il en existe qui permettent d'enregistrer des vidéos Youtube, ou d'autres qui sont conçus pour bloquer les publicités.

**Influenceur·euse :** personne qui a un grand nombre d'abonné·e·s sur les réseaux sociaux, qui fait des recommandations sur ce qu'il·elle aime ou non. Parfois, les marques peuvent faire appel à eux·elles pour faire connaître leurs produits.

**Information :** un fait réel et concret qui concerne une situation ou un événement passé, présent ou futur. À ne pas confondre avec une opinion ou une rumeur.

**Infox :** aussi appelée "intox" ou "fake news", c'est une fausse information.

**Internautes et utilisateur·rice·s :** ce sont tous les individus qui utilisent Internet.

**Médias :** support pour diffuser de l'information (presse écrite, radio, télévision, Internet...).

**Moteur de recherche :** site Internet qui permet de trouver des informations (sites, articles, images, vidéos...) grâce à l'utilisation de mots-clés importants.





**Pseudonyme** : nom choisi par une personne pour ne pas utiliser son vrai nom. Ils sont très utilisés sur Internet.



**Réseau social** : site Internet ou application qui a pour but principal de mettre en relation des utilisateur·rices. Des exemples : Facebook, Instagram, Snapchat, Tik Tok, etc.

**Rumeur** : une histoire qui se diffuse souvent rapidement et qui est généralement fausse ou qui déforme la réalité.

**Streaming** : lecture en ligne de données multimédias (vidéos, musique...) qui évite le téléchargement.



## Pour aller + LOIN :

- **Lumni** - Les clés des médias.
- **Hoaxbuster.com** - La plateforme collaborative contre la désinformation.
- **Les tactiques d'Emma** - Comment vérifier une fausse information.
- **Arte.tv et le CLEMI** - L'information en 5 questions.
- **Arte.tv et le CLEMI** - Le journalisme en 5 questions.

Rejoins-nous sur [lespetitscitoyens.com](http://lespetitscitoyens.com)

[/lespetitscitoyens](https://www.facebook.com/lespetitscitoyens) • [/les-petits-citoyens](https://www.instagram.com/les-petits-citoyens) • [tc@PtitsCitoyens](https://www.tumblr.com/PtitsCitoyens)



Co-conception



En partenariat



Un jeu proposé par l'association Les petits citoyens - 2019 - Tous droits réservés.

Conception : Catherine JACQUET et Pascal DESCLOS / Illustrations : Jérôme EHO / Création Graphique : Marion POUVESLE