

Prévention de l'abus d'écrans et des dangers d'Internet



Le Clic de trop

Enfance : pour un usage sûr et raisonné des écrans !

Nos comédiens viennent dans les structures représenter ce spectacle sur les risques liés aux abus d'écrans : ordinateurs, tablettes, consoles de jeux, smartphones, télévision...

Ils montrent comment bénéficier du meilleur des outils numériques en se protégeant des dangers d'Internet, du harcèlement, des jeux violents et de la malveillance en ligne.

Pédiatres et psychologues tirent la sonnette d'alarme : le temps qu'un enfant gâche devant un écran est du temps volé à son développement mental et social. C'est pourquoi ce spectacle va aussi montrer au jeune spectateur comment ne pas tomber dans le piège de l'excès !

06 37 32 56 67
prod[a]double-z.net
www.double-z.net

Fort d'un savoir-faire de 15 ans dans le théâtre pédagogique, le collectif Double Z a reçu le Trophée de la Prévention décerné par l'Institut National de la Consommation, le CSC et Macif Assurances.



Collectif Double Z
11 avenue Lamartine
92600 Asnières-sur-Seine
Tél. 06 37 32 56 67
E-mail : prod[a]double-z.net

Depuis 2005, nos spectacles ont été accueillis par 400 organisateurs dont :



Mairie de Versailles



Mairie de Rennes



Mairie de Douai



Mairie de Nanterre



Asnières-sur-Seine



Dir. Départementales des Territoires : dpt. 94, 95, 86

Une pièce de théâtre éducative et interactive ! De 6 à 10 ans

• Résumé de l'action

Des publicitaires cherchent un slogan pour un smartphone révolutionnaire et télescopique. D'un clic, celui-ci devient téléphone, tablette, ordinateur ou écran géant ! Les consommateurs vont-ils aimer ce produit ?

Pour le savoir, les créatifs font un "test en aveugle" : ils abandonnent l'appareil dans un jardin public et observent les réactions des enfants...



• Un dispositif qui s'adapte partout

- > Durée : 1 heure
- > Montage : 2 h. Démontage : 1 h.
- > Spectateurs : optimum 100.
- > Age : 6 à 10 ans, élémentaire jusqu'au CM2 et public familial.
- > Plateau requis : scène 5 x 6 m, théâtre, salle polyvalente, préau...
- > Projecteurs et sonorisation requis. À défaut, la compagnie apporte son équipement de son et d'éclairage.

• Le public participe !

Le jeune public est sans cesse sollicité par des questions pendant le spectacle et par des jeux avec les slogans.

Mieux : les publicitaires et le jeune public vont écrire ensemble un "mode d'emploi" pour une utilisation sûre et raisonnée des écrans.

Et bien sûr, danses et chansons lient la réflexion au plaisir !



• Une pédagogie pas à pas

Comme tous nos spectacles, *Le Clic de trop* a été préparé lors de réunions avec des psychosociologues et spécialistes de l'éducation. Il montre les situations réelles qu'un enfant rencontre quotidiennement, de la plus simple (la télévision à table ou dans la chambre) à la plus compliquée (cyberharcèlement et protection contre les adultes malveillants).



Contenu pédagogique

■ Spectacle *Le Clic de trop*

Le Clic de trop, c'est une histoire palpitante qui permet de voir les effets des écrans sur l'enfant. Au fil d'innombrables péripéties entre des publicitaires et les membres d'une famille "cobayes", les six protagonistes, aidés du public, vont jouer des situations illustrant les points suivants :

1 Ecrans : où et quand ?

- Pas d'écran à table !
- Pas d'écran dans la chambre des enfants.
- Pas d'écran le matin au réveil.
- Pas d'écran avant d'aller dormir.

2 Internet seul avant 10 ans : danger !

- Pas d'Internet seul(e) avant 10 ans : toujours une grande personne dans la pièce.
- Internet expose très vite à la violence, à la haine et aux fausses informations.
- Les sites "pour adultes", avec des images choquantes, sont pour... les adultes !

3 Déjouer les mauvaises intentions

- Le pseudo : pourquoi il ne faut pas saisir son vrai nom, son adresse, son école ?
- Prudence : sous un pseudo d'enfant, c'est peut-être un adulte qui se cache...
- On se protège : on n'envoie pas sa photo à des gens que l'on n'a jamais vus.
- Droit à l'image : on n'envoie pas la photo des autres sans leur autorisation.

4 Les bonnes pratiques en ligne

- Mails, tchats : on n'écrit jamais d'insultes ! (Prévention du harcèlement.)
- Forums : surtout pas de rendez-vous avec des inconnus dans la vie réelle.
- Rumeurs, fake news : tout n'est pas vrai sur Internet ! Il faut vérifier les informations auprès d'un parent ou d'un professeur.

5 Console de jeux : bien encadrée

- Avant 6 ans, on n'apprend rien avec les jeux vidéos. Après cet âge, d'accord mais :*
- Il faut lire les symboles de prévention sur les jeux : "âge", "peur", "gros mots", "jeu d'argent", etc.
 - Trop de violence banalise la souffrance d'autrui.
 - L'excès de jeux d'action perturbe le sommeil.
 - Si l'on est accro, l'on perd ses amis et l'on ne travaille plus pour l'école.

6 Tablette : savoir s'arrêter

- Un vrai livre c'est mieux qu'une tablette !
- Rien ne vaut un jeu réel avec des amis réels.
- La tablette fait "perdre la tête" aux enfants de moins de 3 ans.
- Entre 6 et 10 ans, on la limite car elle empêche :
 - > Les jeux avec les autres : jeux de société, danse, sport, jeux de plein air, etc.
 - > Les jeux créatifs de construction, d'expression, les travaux manuels...

7 Téléphone et smartphone : inutiles avant 10 ans

- Le mobile est interdit à l'école et au collège.
- Dans la vie de tous les jours, il n'a pas d'utilité pour les enfants de l'élémentaire.
- Bonne règle : pas de smartphone avant 10 ans !

8 Télévision : attention !

- Pas de télévision dans la chambre des enfants.
- Surtout pas de télévision le matin avant l'école.
- Pas de télé allumée si l'on ne la regarde pas.