



53 % des français déclarent jouer régulièrement (au moins une fois par semaine) aux jeux vidéo et 95% des 10-17 ans jouent à des jeux vidéo régulièrement (source : Sell, 2022). Cette activité rassemble en effet petits et grands ! Mais tous les jeux ne sont pas adaptés aux enfants, et certains jeux gratuits nécessitent des achats pour progresser. L'objectif de cet atelier est donc d'aider les enfants à s'approprier leur environnement numérique, à questionner leurs usages et à adopter les bons réflexes pour jouer en toute sécurité.

**Thèmes abordés :**

- Les coûts cachés
- La classification PEGI

**Durée :**

1 séance d'1h30 en 2 étapes

**Modalités pédagogiques :**

Atelier en mode collectif

**Matériel nécessaire :**

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

**Compétences travaillées :****Liens avec les programmes scolaires :**

Éducation aux médias et à l'information (EMI) :  
Connaître ses droits et responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir)

**Liens avec les compétences PIX :**

2.3. Collaborer  
2.4. S'insérer dans le monde numérique  
3.4. Programmer  
4.1. Sécuriser l'environnement numérique  
4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

*L'accès à certaines ressources nécessite une inscription préalable gratuite.*

**L'atelier clés en main****1h30**

À travers ce kit interactif, nous vous proposons d'animer une séance d'atelier d'1h30 avec vos élèves. L'atelier se compose de plusieurs étapes et de ressources complémentaires, associées à des fiches pédagogiques, pour vous accompagner pas à pas dans la préparation et l'animation de votre séance. D'autres ressources sont proposées en fin de kit pour prolonger le travail sur plusieurs séances.



Des vidéos

ou



Des parcours

ou



Des activités

+

Des fiches  
pédagogiques



## 1 Repérer les achats cachés

### Étape 1



#### Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Vinz et Lou > Gare à tes sous !

#### Objectifs pédagogiques :

Cette vidéo, accompagnée d'une fiche pédagogique, sensibilise les élèves aux dépenses cachées dans les jeux pour savoir les reconnaître, réagir face à ces situations et ainsi jouer en toute sécurité.

### Étape 2



#### Comment accéder à la ressource ?

Vous pourrez retrouver l'activité à la fin dans ce kit atelier.

#### Objectifs pédagogiques :

Avec cette activité papier imprimable, les enfants découvrent les différentes techniques d'achat qui existent en ligne : freemium, période d'essai, loot-box...

## 2 Jouer à des jeux adaptés à son âge

### Étape 1



#### Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Code décode > Le système PEGI

#### Objectifs pédagogiques :

Cette vidéo permet d'en apprendre plus sur le système PEGI de classification des jeux vidéo par classe d'âge, pour bien choisir un jeu vidéo et savoir s'il est adapté à l'âge du joueur.

### Étape 2



#### Comment accéder à la ressource ?

Vous pourrez retrouver l'activité à la fin dans ce kit atelier.

#### Objectifs pédagogiques :

Cette activité papier imprimable vous permet de mettre en pratique la signalétique PEGI découverte dans la vidéo de l'étape 1. Les enfants sont invités à s'interroger sur la signalétique pouvant être appliquée à plusieurs jeux vidéo célèbres.



### Messages clés à retenir de l'atelier

Jouer en toute sécurité



- Le système PEGI recommande l'utilisation des jeux vidéo selon les âges et les thèmes abordés.
- Sur Internet, tout n'est pas gratuit : pour jouer en toute sécurité, mieux vaut être averti !
- Il existe différents moyens de faire payer un service : numéro de téléphone surtaxé, sms payant, achat intégré de vies supplémentaires ou de bonus pour les joueurs.



## Nos ressources Internet Sans Crainte pour aller plus loin

- [PédaGoJeux](#)

Un collectif dont Internet Sans Crainte est membre et qui accompagne parents et médiateurs éducatifs pour favoriser une pratique sereine des jeux vidéo chez les enfants.

La plateforme PédaGoJeux propose des conseils pour accompagner les enfants dans leurs usages et choix de jeux, ainsi que des ressources et des outils pour jouer en toute sérénité.

- [Vidéo Vinz et Lou : Maître du jeu \(séance : 15 min à 1h\)](#)

Une vidéo qui sensibilise aux droits de création et de publication des contenus en ligne : jeux, articles, vidéos, etc.

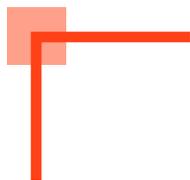
## D'autres ressources repérées pour vous

- [Guide pour une pratique responsable du jeu vidéo](#)

Un guide édité par le S.E.L.L (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs) permettant d'en savoir plus sur les jeux vidéo : système PEGI, contrôle parental, accompagnement...

- [Vidéo : Dans les coulisses de la classification des jeux vidéo](#)

Un documentaire de 6 min du S.E.L.L. pour tout savoir de la classification PEGI et découvrir comment les jeux vidéo sont évalués.



### Activité "L'enquête des achats"



**Objectif de l'activité :** apprendre à reconnaître certaines pratiques commerciales abusives



**Étape 1 :** Mettez les élèves en binôme. Distribuez une fiche (ci-dessous) à chaque groupe. Les élèves doivent relier chaque terme à sa définition.

**Étape 2 :** En classe entière, faites la correction de l'activité. Vous pouvez demander aux élèves s'ils ont bien répondu et demander à ceux qui se sont trompés d'explicitier leur choix.



**Consigne :** Après l'affaire de Phiminus, Lou décide d'enquêter sur les différentes techniques d'achats qu'on peut trouver en ligne. Aidez-la en reliant chaque terme à sa définition.

**Les applications "freemium"\***  
\*de l'anglais "gratuit" et du latin "supérieur"

Les appels et SMS que l'on fait dessus coûtent de l'argent. Même si c'est obligatoire, leur prix est rarement précisé.

**Les périodes d'essai**

Pour progresser dans certains jeux, on est obligé de payer.

**Les numéros surtaxés**

Certains jeux proposent des boîtes surprises payantes pour gagner aléatoirement des objets et des améliorations.

**Le "pay-to-win"\***  
\*de l'anglais "payer pour gagner"

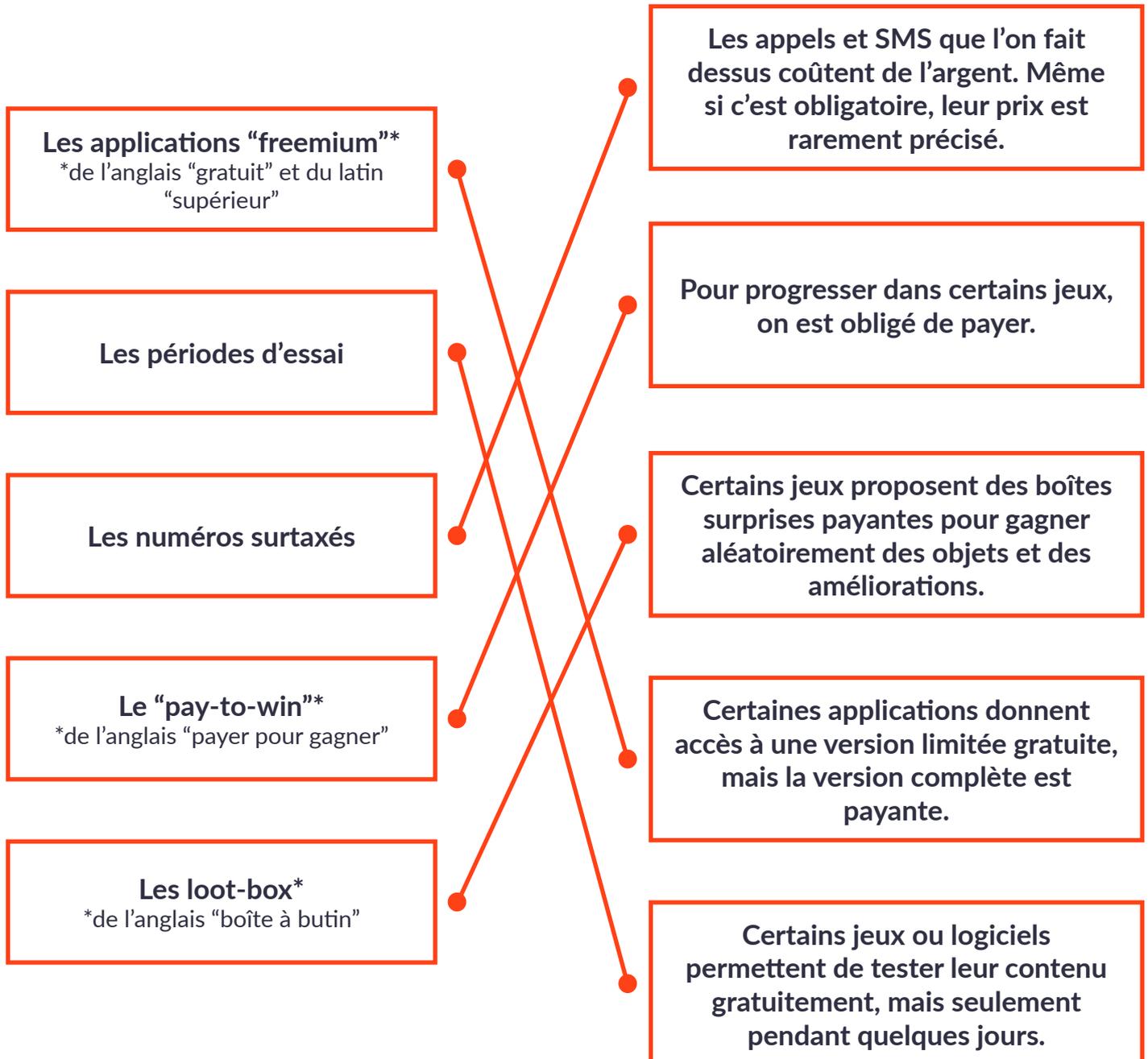
Certaines applications donnent accès à une version limitée gratuite, mais la version complète est payante.

**Les loot-box\***  
\*de l'anglais "boîte à butin"

Certains jeux ou logiciels permettent de tester leur contenu gratuitement, mais seulement pendant quelques jours.

### Correction

**Consigne :** Après l'affaire de Phiminus, Lou décide d'enquêter sur les différentes techniques d'achats qu'on peut trouver en ligne. Aidez-la en reliant chaque terme à sa définition.



### Descriptif de l'activité

**Âge :** 7-12 ans

**Niveaux :** Cycles 2 et 3

**Contexte :** Depuis 2003, la **signalétique PEGI** (Pan European Game Information) détermine l'**âge minimum** à partir duquel un jeu vidéo peut être conseillé. Elle est affichée sur tous les jeux et permet de guider les plus jeunes pour les aider à jouer à des **jeux adaptés** à leur âge.

**Résumé de l'atelier :** Au cours de cet atelier, les enfants découvrent l'importance de la signalétique PEGI et apprennent à reconnaître les jeux adaptés à leur âge.

#### Objectifs pédagogiques de l'atelier :

- > Mieux connaître/comprendre la signalétique des jeux vidéo
- > Sensibiliser aux contenus problématiques des jeux
- > Apprendre à coopérer
- > S'exprimer en public, gérer le stress et progresser en prenant du recul
- > Représenter un groupe

#### Contenu de la fiche :

- Support 1 : Jaquettes de jeu
- Support 2 : Logos PEGI
- Support 3 : Correction
- Support 4 : Fiche informative sur la signalétique PEGI

#### Thèmes abordés :

- Signalétique PEGI
- Violence et contenus inappropriés dans les jeux vidéo

**Durée de l'atelier :** 15 à 20 minutes

### Déroulé de l'activité

#### Étape 1 : Introduction de l'activité - 5 min

##### Questionner les élèves sur leurs connaissances de la signalétique pegi

Exemples de questions à poser :

- Savez-vous ce qu'est la signalétique PEGI ? À quoi sert-elle selon vous ?
- À quels jeux jouez-vous ? Savez-vous quel est l'âge minimum recommandé pour jouer à ces jeux ?
- Quels types de contenus problématiques peuvent être présents dans les jeux selon vous ?

#### Étape 1 : Temps de jeu - 15 min

##### Passer à la réalisation de l'activité

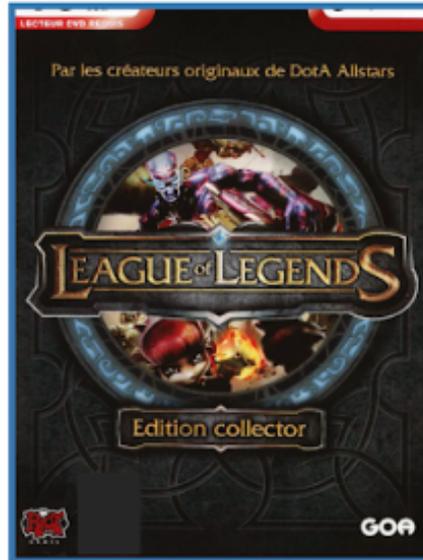
Le jeu se joue par **équipes de 2 à 4** (en fonction du nombre d'enfants/participants) et en équipes mixtes.

L'animateur distribue à chaque équipe **deux planches de 6 jaquettes de jeux** (soit 12 jeux, à retrouver dans le support 1) et des vignettes représentant les différents logos d'âge (support 2).

Le but du jeu est de **retrouver la bonne classification d'âge** pour chaque jeu. Pour cela, l'animateur doit inciter les membres de l'équipe à échanger entre eux.

Pour chaque jeu, les équipes annoncent leur classification et l'animateur fait discuter les participants sur le jeu à l'aide de la **correction** (support 3) et de la **fiche informative** sur la signalétique PEGI (support 4), notamment lorsqu'il y a eu des erreurs. Il est possible de désigner « un capitaine » dans chaque équipe qui devra justifier la classification.

### Support 1 - Jaquettes de jeux (1)





# Fiche activité

## Le jeu de la signalétique PEGI

### Support 1 - Jaquettes de jeux (2)



# Fiche activité

## Le jeu de la signalétique PEGI

### Support 2 - Logos PEGI



### Support 3 - Correction (1)



TAGS :  
VIOLENCE  
ACHATS INTÉGRÉS

**Apex Legends** est un "Battle Royale" qui prend place dans un univers de science-fiction. Il s'agit d'un style de jeu dans lequel les joueurs doivent être les derniers survivants au milieu de dizaines de concurrents. Les joueurs peuvent utiliser une gamme d'armes militaires modernes telles que des pistolets, des fusils de sniper, des pistolets automatiques, des grenades à fragmentation et des couteaux.

Le jeu est recommandé à **partir de 16 ans**, car il contient des représentations soutenues de **violence** envers des personnages humains et donne la possibilité de faire des **achats** avec de la monnaie réelle.



TAGS :  
VIOLENCE  
LANGAGE GROSSIER  
ACHATS INTÉGRÉS

Les jeux **Call of Duty** sont des FPS (First Person Shooter : le joueur voit à travers les yeux de son personnage) qui, selon les épisodes, se déroulent dans le passé, dans le présent ou dans le futur. Selon le volet, le réalisme est donc plus ou moins exacerbé, mais la série propose systématiquement des combats crédibles et globalement peu fantaisistes.

Les jeux Call of Duty sont recommandés à **partir de 18 ans** car ils contiennent de la **violence** extrême, des meurtres multiples et sans motivation, de la violence envers les personnes sans défense, un **langage** grossier. Ils contiennent également des **achats intégrés**.



TAGS :  
ACHATS INTÉGRÉS

**FIFA** est une série de **jeux de simulation de football**, adaptés à tous les âges. La manette vous permet de contrôler un ou plusieurs joueurs de votre équipe et de la mener à la victoire ! FIFA permet de jouer avec plus de 600 équipes réelles, issues des ligues nationales et internationales.

Le jeu ne contient **pas de contenus inadaptés**, il est donc recommandé à **partir de 3 ans**. Cependant, il contient des **achats intégrés** (mais le jeu peut être joué sans réaliser d'achats).



TAGS :  
VIOLENCE  
ACHATS INTÉGRÉS

**Clash royale** est un jeu dans lequel deux joueurs s'affrontent sur une **carte unique**. Chacun possède trois tours qu'il va falloir défendre, tout en essayant de détruire celles de son adversaire. Pour cela, il faut dégainer des troupes qui consomment toutes un certain nombre de points d'action.

Le jeu est recommandé à **partir de 7 ans**, car il contient de la **violence légère** envers des petits personnages humains et des créatures fantastiques. Le jeu inclut un **mode multijoueur en ligne** et des **achats intégrés**.



TAGS :  
VIOLENCE

**League of Legends** est un d'un **jeu d'action** (et de stratégie) en ligne dont les parties se déroulent dans une arène fermée où s'affrontent des équipes composées de 5 joueurs connectés en temps réel, dans des parties d'une durée d'environ 30 à 45 minutes. Chaque équipe défend sa base sur la carte.

Le jeu est recommandé à **partir de 12 ans**, car il contient de la violence non réaliste envers des personnages humains et également envers des créatures fantastiques.



TAGS :  
ACHATS INTÉGRÉS

**Just Dance** est une série de jeux éditée depuis 2009. Les joueurs doivent **danser en reproduisant les chorégraphies** des personnages à l'écran sur des chansons célèbres.

Le jeu est recommandé à **partir de 3 ans**, car il ne contient **pas de contenus inappropriés**. Il est possible de faire des achats en jeu sous forme de service d'abonnement. Le jeu peut également être joué sans l'abonnement.

### Support 3 - Correction (2)



TrackMania est une série de jeux vidéo de **course**.

Le jeu est conseillé à **partir de 3 ans**, car il ne contient **pas de contenus inappropriés**.



TAGS :  
VIOLENCE

Splatoon est un **jeu de tir** à la troisième personne. Dans le mode de jeu principal, le but est de recouvrir la surface du sol d'encre colorée en utilisant différentes armes, l'équipe gagnante étant celle qui possède le plus grand territoire « encre ».

Le jeu est recommandé à **partir de 7 ans**, car il contient de la **violence non réaliste** dans un cadre ou un contexte adapté aux enfants, de la **violence légère** qui ne présente aucun préjudice ou blessure apparent à des êtres et créatures imaginaires ou mythiques. Les personnages clignotent lorsqu'ils sont touchés, avec des réactions exagérées, puis disparaissent.



Rocket League est un **jeu de football** multi-joueurs en ligne avec des voitures. Comme tout jeu de football, il s'agit donc de remporter des matchs, mais en marquant avec des voitures !

Ce jeu est conseillé à **partir de 3 ans**, car il ne contient **pas de contenus inappropriés**.



TAGS :  
VIOLENCE  
ACHATS INTÉGRÉS

Halo est une série de **jeux de science-fiction militaires**. La série se concentre sur une guerre interstellaire entre l'humanité et une alliance théocratique d'aliens. Les tirs se font entre des soldats humanoïdes, qui réagissent de manière très réaliste aux tirs. Les corps restent sur le terrain après la défaite. Il y a des effets avec du sang mais les blessures ne sont pas montrées. Le jeu contient également des cinématiques à caractère violent.

En raison de la **violence** qu'il contient, ainsi que des **achats intégrés** possibles depuis le jeu (même si le jeu peut être joué sans achats), Halo Infinite est recommandé à **partir de 16 ans**.



TAGS :  
VIOLENCE  
ACHATS INTÉGRÉS

Smash Bros Ultimate est un jeu vidéo de **combat en 2D** (style arcade) entre plusieurs dizaines de personnages issus de l'univers du jeu vidéo. Il contient de la violence, consistant en des coups de pied, des coups de poing et l'utilisation de certaines armes. Les combats peuvent concerner des personnages ressemblant à des humains. Il n'y a pas de sang ou de blessure visible. Les réactions des personnages à la violence peuvent être exagérées (éclairs lumineux, effets de fumée à l'impact).

Le jeu contenant de la **violence légère fréquente** et des **achats intégrés**, il est recommandé à **partir de 12 ans**.



TAGS :  
VIOLENCE  
ACHATS INTÉGRÉS

Fortnite est un **jeu de tir à la première personne** où le joueur voit à travers les yeux de son personnage. Dans le **mode Battle royale**, environ cent joueurs sont largués dans un espace clos dont la superficie se réduit progressivement. Ils devront explorer cette zone pour trouver des armes et éliminer un à un tous les autres personnages. Le dernier survivant remporte la partie. La violence consiste à utiliser toutes les armes que vous pouvez trouver ou fabriquer pour vaincre les autres joueurs. Les joueurs disparaissent dans une lumière bleue lorsqu'ils sont vaincus, mais on ne voit pas de morts à l'écran.

En raison de la **violence** et des **achats intégrés** présents dans ce jeu, il est recommandé à **partir de 16 ans**.

### Support 4 - fiche informative sur la signalétique PEGI

L'ensemble des jeux (quel que soit le support) proposés à la vente (physique ou dématérialisée) disposent d'une **classification PEGI**. La signalétique PEGI est une aide pour **proposer des jeux adaptés** à l'enfant en informant sur l'**âge recommandé** et la présence éventuelle dans le jeu de **contenus inadaptés**.

Il existe 5 logos pour l'âge minimum recommandé.

#### Classification PEGI par âge

Source : Guide PEGI-Sell - 2018



Adapté à tous âges.  
Légère violence dans un contexte comique.  
Personnages fantastiques  
Aucun contenu inapproprié.



Violence non-réaliste ou implicite, cartoonesque ou humoristique.  
Scènes pouvant effrayer les plus jeunes enfants.



Violence réaliste envers des personnages fantastiques ou violence non-réaliste envers des personnages à caractère humain.  
Langage grossier modéré, nudité, horreur.



Violence réaliste envers des personnages à caractère humains.  
Action sportive avec présence de sang.  
Langage grossier, usages de drogues.  
Représentation d'activités criminelles ou sexuelles.



Violence crue/extrême envers des personnages à caractère humain sans défense ou innocents.  
Idéalisation des drogues.  
Expressions ou activités sexuelles.

Une catégorie d'âge est attribuée à chaque jeu en fonction de la présence de certains contenus, signalés par des descripteurs sur les boîtes de jeu (voir ci-dessous).

**Attention :** l'âge mentionné n'indique pas la difficulté du jeu, mais l'âge à partir duquel le jeu peut convenir à l'enfant par rapport au contenu présent dans le jeu. Par exemple, pour le PEGI 3 ans, cela ne signifie pas qu'un enfant peut y jouer, mais que **le contenu est adapté à tout public** – si un enfant de 3 ans regarde le jeu, il n'y aura pas de contenu pouvant le choquer.

Il existe 8 descripteurs indiquant le type de contenu.



Ce jeu contient des scènes de violence



Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants



Ce jeu fait usage d'un langage grossier



Ce jeu apprend et (ou) incite à parier



Ce jeu se réfère à la consommation de drogues (boissons alcoolisées et tabac inclus) ou y fait allusion



Ce jeu représente des nus et (ou) des comportements ou des allusions sexuelles



Ce jeu contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination



Ce jeu indique la présence d'achats intégrés (existe depuis décembre 2018)

Plusieurs descripteurs peuvent être présents sur la jaquette du jeu ou le site Internet de l'éditeur. Ces logos sont présents sur les boîtes des jeux vidéo (l'âge devant et au recto le type de contenu) et sur les sites internet.

Par exemple, un jeu vidéo classé PEGI 12 ans avec le descripteur « horreur » signifie que le jeu n'est pas adapté aux moins de 12 ans en raison de son contenu effrayant.

Il est donc important de regarder, au moment de l'achat du jeu, les logos présents sur la jaquette. Et ainsi, de **choisir le plus approprié à l'âge du joueur, mais aussi à sa sensibilité**.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site [PédaGoJeux](http://PédaGoJeux) et sur l'application PEGI Ratings (disponible sur [Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pedagojeux) et l'[App Store](https://apps.apple.com/fr/app/pegi-ratings/id1444444444)).