

Graines de Sauveteurs : un site de la SNSM pour enfants et adolescents

la [SNSM \(Société Nationale de Sauvetage en Mer\)](#) a développé [Graines de Sauveteurs](#), un mini site assez ludique et visuel destiné aux jeunes (enfants et adolescents) et aux enseignants.

La page d'accueil est organisée en 4 zones:

- un diaporama d'actualités
- la présentation des 3 espaces dédiés aux différents publics.



Récit de sauvetage

Le père malade, son fils de 15 ans prend la barre du voilier (Quiberon - 20 octobre 2013) Un père, âgé de 45 ans, et son fils de 15 ans, avaient...

voir ▶

Espace Enfants



7-12 ANS

Viens découvrir des jeux, des activités amusantes et des vidéos pour apprendre à mieux connaître la mer.

voir ▶



Espace Ados



12+ ANS

La mer est un espace formidable pour pratiquer les loisirs nautiques : surf, kitesurf, windsurf... Entre et découvre tous les conseils des pros pour fêclater en toute sécurité.

voir ▶

Espace Enseignants



Accédez au contenu pédagogique du site. Cet espace vous est réservé et vous propose de nombreux outils à développer avec vos élèves.

voir ▶

Chaque espace (enfants, ados, enseignants) est lui-même structuré en différentes zones, dont le contenu varie selon le public.

- Espace Ados et espace Enfants :
 - Prévention et conseil
 - Les sauveteurs en mer
 - Concours
 - Quiz
 - A la une
- Espace Enseignants
 - Conseils

- Supports pédagogiques à télécharger

Ici, l'espace ADOS :

Espace enfants **Espace ados** **Espace enseignants**

Prévention et conseils

Le stress Le sommeil Le soleil et vous

Les Sauveteurs en Mer

la surveillance des plages et la sécurité

Voir toutes les vidéos »

Concours

Photo Video

La photo du trimestre

Envie ta photo »

Conditions de participation »

Quiz

Quiz futur sauveteur

faire ce quiz »

Quiz la mer et moi

faire ce quiz »

A la une

Découvrez le témoignage de Fabienne d'Ortoli, double championne du monde de kite-surf.

Actus

Le poisson lune ou... Nos conseils pour... Requins : prédateurs et...

les jeux en ligne, des outils

pour sensibiliser les jeunes générations

(A partir d'un article vu [ici](#) sur le site de l'[IRIN](#))

les ressources des associations reposent bien souvent sur des donateurs et des bénévoles âgés de plus de 50 voire 65 ans.

L'implication des personnes appartenant à ces tranches d'âge est essentielle au bon fonctionnement actuel des organisations, mais le futur doit être préparé, d'où la nécessité de toucher un public plus jeune.

Les objectifs peuvent être multiples :

- informer et sensibiliser aux missions et aux actions menées.
- créer un lien pour le futur, en espérant une transformation en bénévole ou donateur.
- motiver les parents par l'intermédiaire des enfants.

Parmi les moyens pour toucher ces tranches d'âge, on peut citer

- les interventions en milieu scolaire. Voir l'exemple d'Aide et Action, qui a fait réaliser son magazine de septembre 2010 par l'école Jean Jaurès de Villiers-le-Bel. Le magazine peut être téléchargé [ici](#), sur le site de l'association.
- la déclinaison d'un site en site dédié à un public plus jeune. voir [ici](#) le site *Citecool*, réalisé pour la [Fondation de l'Armée du Salut](#), ou encore [ici le site bouge ta planète](#), développé par le [CCFD](#).
- la création d'outils d'apprentissage à l'attention des enseignants. Voir [ici](#) sur le le site *Zou le Tatou*,

développé par l'association Prévention Routière, ou encore [ici](#), les outils *Moduloroute* créés par cette même association.

- l'organisation d'événements. Voir [ici](#) des exemples sur l'espace jeunes du site d'Action Contre la Faim
- L'utilisation des réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter et YouTube

Dans le domaine des « jeux sérieux », déjà évoqué [ici](#) sur otarion, on trouvera sur le site Games for Change différentes ressources sur le sujet, à destination des associations qui souhaiteraient sauter le pas et produire un jeu.

[Games for change](#) est l'une des facettes du réseau [SeriousGames](#) (fondé par le [Woodrow Wilson Center for International Scholars](#)), qui comprend également *Games for health*.

Un ensemble de vidéos et de ressources sont accessibles sur le site, voir [ici](#) pour la page d'accueil du guide ressources.

Parmi les jeux, classés [ici](#) par thèmes, citons :

[Droits de l'homme](#)

Dans le jeu « Ayiti The Cost of Life », les joueurs doivent aider une famille rurale d'Haiti de 5 enfants à se maintenir en bonne santé et à s'éduquer. Le jeu a été joué plus de 500 000 fois.

[Economie](#)

Un jeu qui permet de vivre dans n'importe quel pays, basé sur des statistiques réelles.

[Politiques publiques](#)

Conçu pour favoriser le civisme et la participation parmi les « digital natives ».

Santé publique

Pour apprendre le coût réel des traitements médicaux. Chaque joueur joue le rôle d'une compagnie d'assurance.

Pauvreté

Apprentissage du problème de la faim dans le monde, et de l'importance de l'aide humanitaire.

Environnement

Jeu sur le changement climatique.

Conflits

Inspiré par le conflit israélo-palestinien, l'objectif est d'obtenir le prix Nobel.

Actualité

Tempest est un jeu de plateforme et d'aventure à propos de la Nouvelle Orléans et de l'ouragan Katerina.

Politique

Devenez le président des états-unis.

Un document (à télécharger [ici](#)) permet de formaliser la démarche et aide à se poser quelques bonnes questions avant de se lancer réellement :

Quels sont vos objectifs ?

- Développer une prise de conscience
- Augmenter une audience

- Communiquer autour d'un message

Quelle est votre cible ?

Quels moyens pouvez-vous consacrer au projet ?

En quoi un jeu peut-il apporter plus qu'une campagne de communication ?

...

l'usage des réseaux sociaux chez les jeunes « engagés » – une étude nfpSynergy

● On savait déjà les jeunes (11-25) branchés sur Facebook, Twitter, et autres Bebo !

● Cette étude (Téléchargez ici les tableaux détaillés) , réalisée en angleterre par nfpSynergy auprès de 1000 jeunes âgés de 11 à 25 ans, révèle en outre que les jeunes engagés dans des activités bénévoles sont plus utilisateurs de ce genre d'outils, comme le montre les 2 tableaux ci-dessous :

● Facebook reste le réseau social le plus populaire :



● L'usage des réseaux sociaux est plus importants parmi les jeunes engagés :



● Conclusions :

- Pour recruter de jeunes bénévoles, passer par les réseaux sociaux
- Pour les fidéliser, utiliser des outils adaptés