

CyberJulie ^{MC}



**QUAND
LES CHOSES
PRENNENT
UNE TOURNURE
BIZARRE**



CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE™
Aider les familles. Protéger les enfants.

4^e ANNÉE



fait partie du programme d'éducation à l'autoprotection



UN MOT SUR CETTE BANDE DESSINÉE

CyberJulie : Quand les choses prennent une tournure bizarre est une bande dessinée créée par le Centre canadien de protection de l'enfance, un organisme de bienfaisance national voué à la protection de tous les enfants. Elle permet d'inculquer aux enfants l'une des sept règles essentielles de sécurité du programme *Enfants avertis*^{MD}, qui apprend aux enfants à se protéger contre les dangers.

© 2015–2023, Centre canadien de protection de l'enfance inc. Tous droits réservés. Il est interdit de publier une version électronique de la présente publication, en tout ou en partie.

Tous droits réservés; il est toutefois permis de reproduire cette bande dessinée à des fins éducatives ou personnelles à condition que personne n'en tire aucun revenu et que le nombre de copies reste dans des limites raisonnables. Si vous désirez reproduire ce document en grande quantité ou l'utiliser à des fins autres que celles mentionnées précédemment, adressez votre demande à info@protegeonsnosenfants.ca.

« Enfants avertis » est une marque du Centre canadien de protection de l'enfance inc. (CCPE) déposée au Canada. « CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE » et « CyberJulie » sont utilisés au Canada comme marques du CCPE.

Deuxième édition

ISBN : 978-1-989757-93-2 (version papier)

ISBN : 978-1-989757-94-9 (version numérique)

Zoé et Julie sont les meilleures amies du monde. Elles ont 9 ans et sont en 4^e année. Elles vont à l'école primaire du Boisé.

Elles passent beaucoup de temps à jouer en ligne. Leur jeu préféré s'appelle Blocker. Dans ce jeu, on peut construire tout ce qu'on veut. C'est vraiment cool! On peut fabriquer des inventions et construire des mondes entiers sous terre ou sous l'eau.

Pendant la récréation, à l'école...







Et toi, qu'est-ce que t'as construit?

Un manoir avec un terrain de basketball et une cabane dans les arbres.

Wow!



Et là tu veux construire un château?

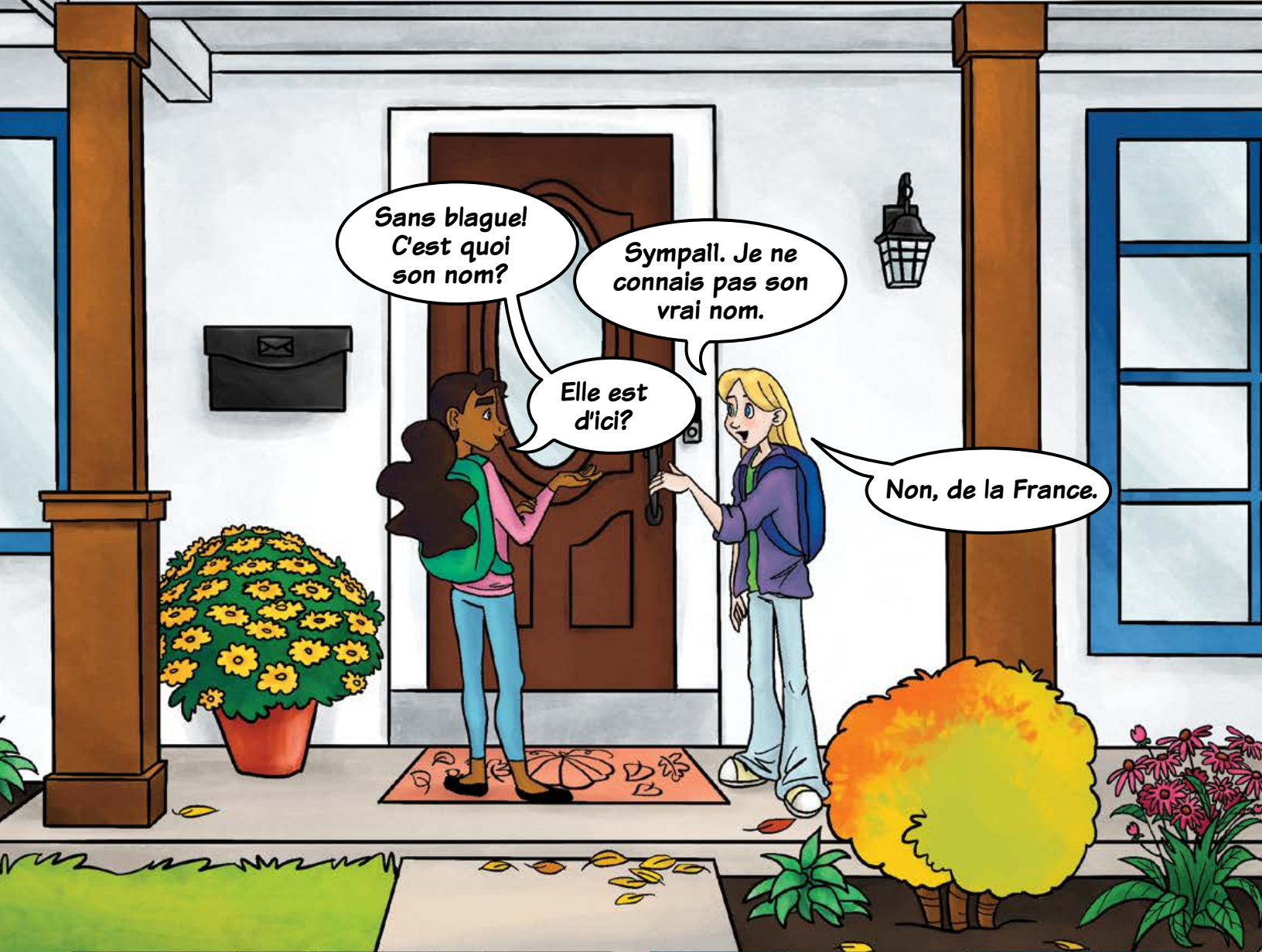
Ouais. Mon amie va me montrer comment elle a construit le sien.



Oh! C'est qui?

Elle est très gentille!

Elle m'a montré son immense château qu'elle a construit sous la mer.



Sans blague!
C'est quoi
son nom?

Sympa! Je ne
connais pas son
vrai nom.

Elle est
d'ici?

Non, de la France.



Cool! Elle a
notre âge?

Elle a 11 ans.



Tu lui parles
souvent?

Assez
souvent...



Julie se connecte à Blocker sous son nom d'utilisateur *Jolie10* et envoie un message à *Sympa11*.



Message [Settings] [Close]

Recherche

ZoéBest
ok! 😊
il y a 1 jour

Sympa11
à demain
il y a 1 jour

Message [Settings] [Close]

Toc-toc-toc! 👁️👁️ **Jolie10**

Sympa11 J'suis là 🙋 Belle journée à l'école?

ouaip! 😊 Tu peux me montrer ton château? **Jolie10**

certain! As-tu fini tes montagnes russes?

non, g pas assez de pièces pour acheter d'autres blocs de pierre 😞 mais g des blocs de terre.

J'peux t'aider. 😊

Mci! ma best m'aide aussi. 😊



Message



Sympa11

C ki ta best?

Zoé.



Jolie10

Allo Zoé! Julie, j'vais te montrer mon château et t'aider à en construire un.



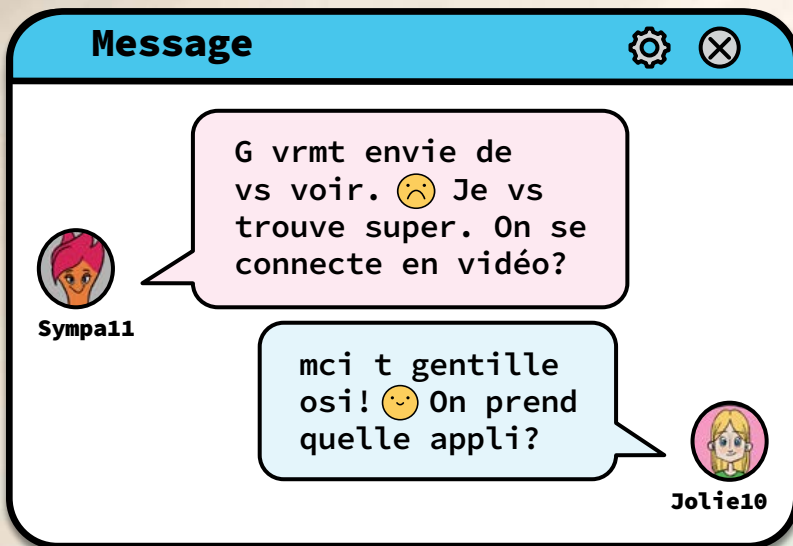
Sympa11

Super! ❤️



Jolie10



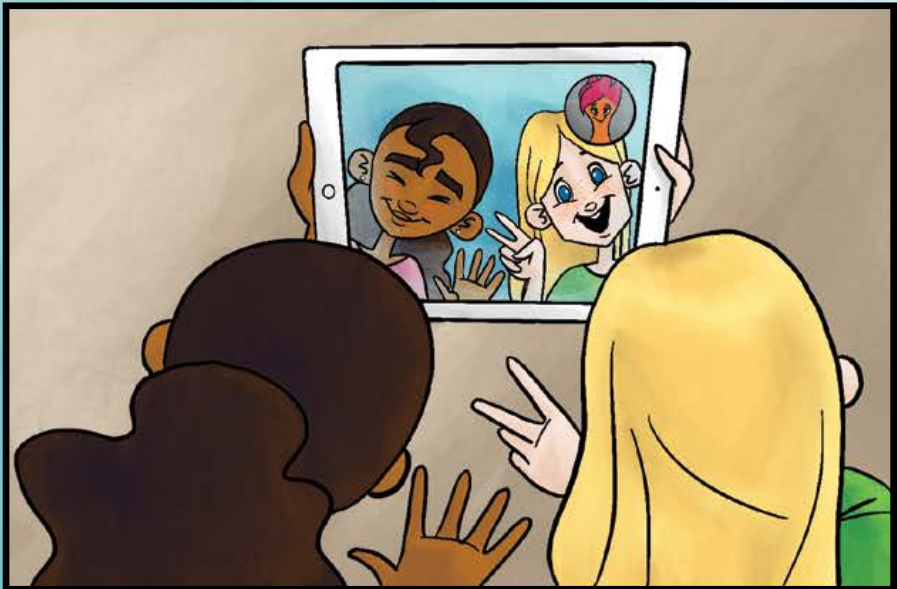


Julie se tourne vers Zoé et lui demande ce qu'elle en pense. Instinctivement, Zoé sent que ce n'est pas une bonne idée. Sa grand-mère lui a dit de ne jamais parler à des gens en ligne sans sa permission, mais *Sympa11* a l'air gentille. Elle va aider Julie à construire un château et à finir ses montagnes russes.



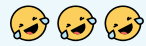
Julie et Zoé décident que c'est correct de lui parler en vidéo.

Sympa11 aide Julie à créer un compte et ils commencent un appel vidéo. *Sympa11* peut voir Julie, mais Julie ne peut pas la voir puisque sa caméra ne fonctionne pas.



Wow t super
belle!! 😍
t mannequin?

Ben non voyons!!!



Trop belle. Envoie-moi
des photos! 😍

Les filles se mettent à rire. Julie
prend une pose de mannequin.



Message



Sympa11

Tu fais de la
natation, non?
Tu peux toucher
tes orteils?

Ouaip.



Jolie10



Sympa11

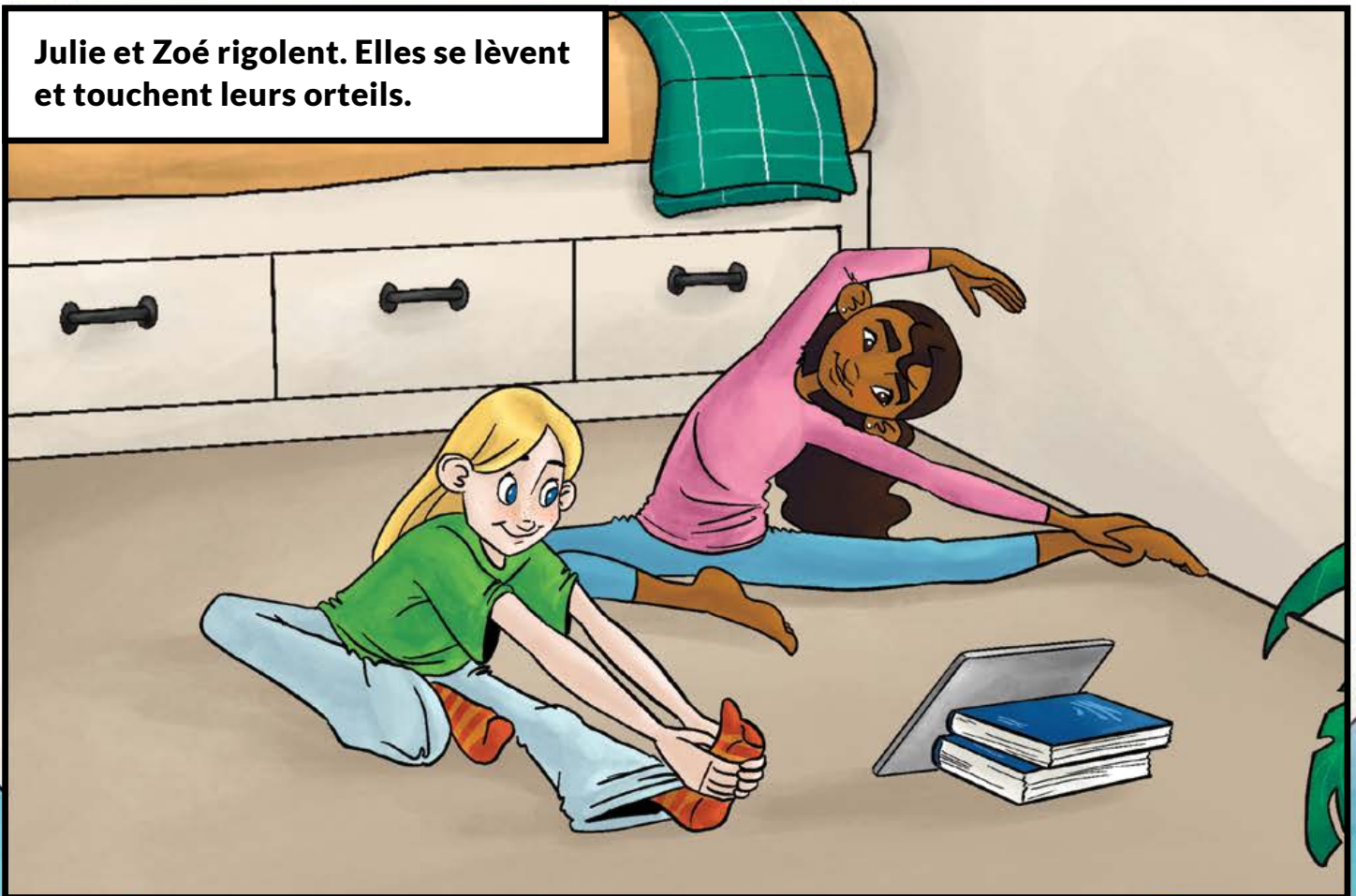
VRMT??? C trop cool.
Moi pas capable.
Montre-moi!

Lol c facile!
Zoé peut le
faire osi



Jolie10

Julie et Zoé rigolent. Elles se lèvent et touchent leurs orteils.



Message



Sympa11

cool. As-tu un maillot de bain?

j'en ai plusieurs



Jolie10

Fais voir!



Sympa11

Les filles se regardent d'un air stupéfait. Elles éclatent de rire et Julie va chercher quelques-uns de ses maillots de bain pour les montrer à Sympa11.



Trop joli. Je peux voir le maillot mauve sur toi?



Zoé regarde Julie et fait non de la tête.
« Pas question! », lui souffle-t-elle à l'oreille.



Message

non g pas envie de me changer 😊



Jolie10

allez, stpppp! g un jeu stupide à te proposer. Tu mets ton maillot de bain et je fais pareil.



Sympa11

j'veux jouer à Blocker.



Jolie10



OK. Mais après mon jeu! Allez! mets le maillot mauve. C ma condition pour jouer.



Moi j'veux juste jouer à bloquer

Allez... c comme un défi! Tu gagnes si tu finis de mettre ton maillot en premier 🧢 🩴



g pas envie.

j'te mets au défi!



j'm pas les défis..

Allez, ce serait TROP drôle!



Pkoi on ne peut pas juste jouer à bloquer? T'as dit que tu me montrerais ton château



**JE JOUE SLMT
SI TU**

METS

TON

MAILLOT

cool

Zoé demande à Julie pourquoi *Sympa11* est si rude tout à coup. Elle trouve ça bizarre que Julie doive mettre son maillot de bain et lui déconseille de le faire. Julie se met en colère contre Zoé. Elle l'accuse d'être jalouse parce qu'elle va construire un immense château comme *Sympa11*. Les filles commencent à se disputer.



Le frère de Julie, Thierry (17 ans), entre dans la pièce et Zoé se met à pleurer.



Julie et Zoé commencent à se disputer devant Thierry. Zoé dit à Julie qu'elle ne cachera rien à Thierry parce qu'elle se sent mal à l'aise. Elle raconte à Thierry ce qui s'est passé et il appelle sa mère.



APRÈS AVOIR LU LA BANDE DESSINÉE

1. LIS LA FIN DE CYBERJULIE : QUAND LES CHOSSES PRENNENT UNE TOURNURE BIZARRE ET DISCUTES-EN AVEC TES CAMARADES DE CLASSE.

La mère de Julie serre sa fille et Zoé dans ses bras. Elle leur explique qu'il faut toujours demander la permission à un parent avant de développer de nouvelles amitiés sur Internet. Il faut être prudent parce qu'on ne sait jamais à qui on a vraiment affaire. Julie a bien fait de ne pas mettre son maillot de bain pour jouer à des jeux stupides avec *Sympa11*. Sa mère leur demande à toutes les deux comment elles peuvent être vraiment certaines que *Sympa11* est une fille de 11 ans. Les deux filles se regardent en haussant les épaules. La mère de Zoé poursuit en leur rappelant de toujours demander la permission à un parent avant d'envoyer des photos ou de donner des renseignements personnels à quelqu'un sur Internet, ou de participer à une conversation vidéo.

Elle enseigne aux filles la stratégie de protection suivante : **SI C'EST PERSONNEL, C'EST NON! L'ENFANT PRUDENT DEMANDE À SES PARENTS.**

Julie et Zoé admettent qu'elles ne connaissent pas vraiment *Sympa11* et sont contentes d'avoir écouté leur instinct quand les choses ont pris une tournure bizarre.

Les filles jouent toujours à Blocker, mais elles n'oublient jamais ces consignes :

- **Toujours demander la permission à un parent avant d'accepter de nouveaux contacts dans un jeu.**
- **Toujours demander la permission à un parent avant d'envoyer des photos ou de donner des renseignements personnels à quelqu'un sur Internet, ou de participer à une conversation vidéo.**
- **Toujours parler à un adulte de confiance si quelque chose leur paraît bizarre ou les met mal à l'aise sur Internet.**

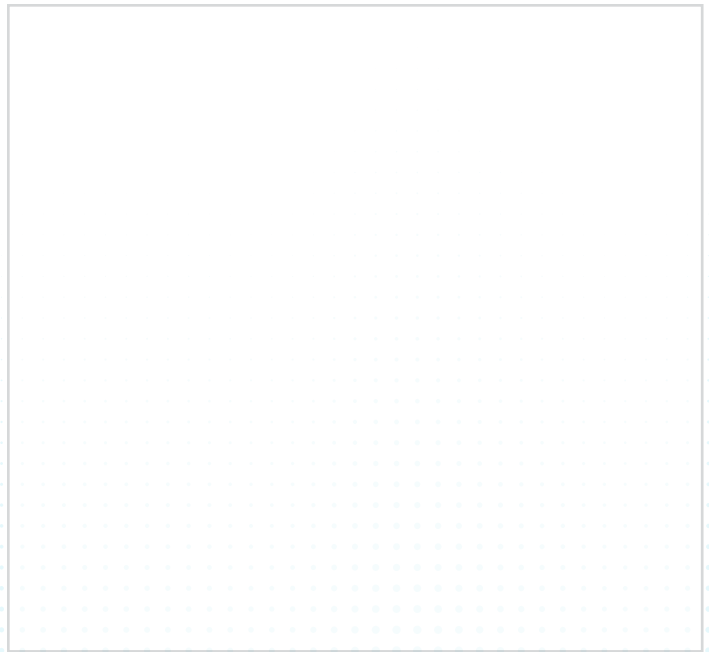
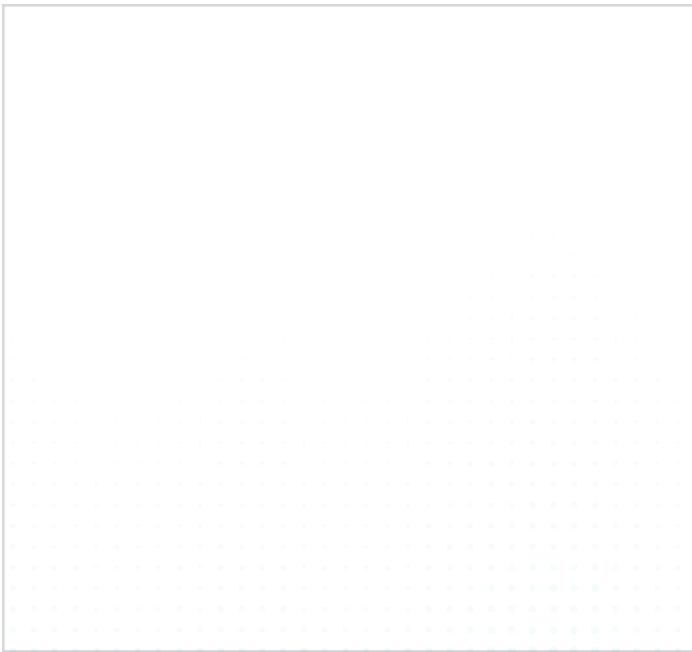
2. RÉPONDS AUX QUESTIONS SUR CHACUNE DES MISES EN SITUATION.

1. À quel moment la conversation entre Julie et *Sympa11* prend-elle une tournure bizarre?
2. Pourquoi Julie parle-t-elle en vidéo avec *Sympa11*?
3. Quel est le premier renseignement personnel que Julie donne à *Sympa11*?
4. Comment Zoé se sent-elle lorsque *Sympa11* demande à Julie de mettre son maillot de bain mauve? Comment sais-tu cela? Pourquoi?

5. Comment Julie s'y prend-elle pour mettre ses limites avec *Sympa11*?
6. Est-ce que *Sympa11* respecte les limites de Julie? Pourquoi? *Sympa11* se comporte-t-elle de façon contrôlante? Comment?
7. Zoé fait-elle bien de tout raconter à Thierry? Pourquoi?
8. D'après toi, qu'est-ce Zoé aurait pu faire si Thierry n'était pas venu?
9. Pourquoi Julie considère-t-elle *Sympa11* comme une bonne amie? Trouves-tu qu'elle a raison? Pourquoi?
10. Aurais-tu agi comme Julie ou comme Zoé dans une telle situation? Pourquoi?
11. Quels sont les conseils de sécurité en ligne que tu donnerais aux autres?

3. DESSINE TA PROPRE FIN À L'HISTOIRE DE CYBERJULIE : QUAND LES CHOSES PRENNENT UNE TOURNURE BIZARRE.





ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

D'autres activités en lien avec cette bande dessinée sont proposées sur le site CyberJulie.ca.

Le programme d'autoprotection *Enfants avertis*^{MD} apprend aux enfants à se protéger contre les dangers. Il stimule le développement de l'estime de soi et du savoir-agir chez les enfants. Il mise sur la collaboration école-famille pour sensibiliser tout le monde à la protection des enfants. Le programme amène l'enfant à assimiler des règles essentielles de sécurité, à reconnaître des situations qui appellent à la prudence et à mettre le tout en pratique tout au long de son cheminement scolaire.

Pour en savoir davantage sur le programme d'autoprotection *Enfants avertis*^{MD}, cliquez EnfantsAvertis.ca.



LA SÉCURITÉ DES ENFANTS, C'EST NOTRE PRIORITÉ.

CYBERJULIE.CA



CONSULTEZ LE SITE ENFANTSVERTIS.CA POUR TROUVER D'AUTRES LIVRES
COMME CELUI-CI AINSI QUE DES RESSOURCES DE SÉCURITÉ EN LIGNE.

