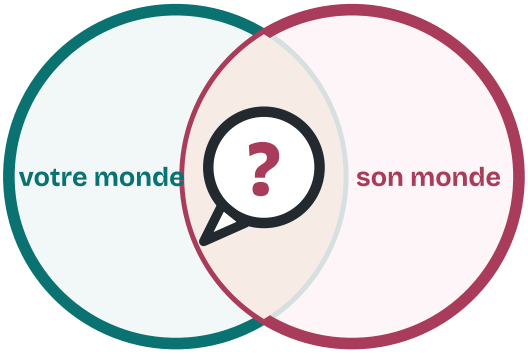
Saison 1 · 2026-2027



5 questions à poser à votre enfant ce soir

Pour entrer dans son monde numérique, sans interrogatoire ni dispute. Pas besoin de tout comprendre à Roblox : une bonne question, au bon moment, suffit souvent.

> **Tu dis que c'est juste un jeu. Mais là-dedans, il y a mes copains, et des trucs que j'ai construits tout seul.**

Ce que beaucoup d'enfants aimeraient dire

Ce document fait partie du Passeport des Deux Mondes : **parentsetecrans.fr/passeport**

La route de la semaine, une question par soir

Avant de commencer
le bon moment, la règle d'or, page 2

Questions 1 à 3
son jeu, ce qu'il préfère, « tu me montres ? »

Questions 4 et 5
avec qui il joue, s'il était mal à l'aise, page 4

Et demain
noter ses mots, parler des règles, page 5

Une question
par soir suffit

5 pages
dont le tampon à découper

Numéros d'aide
sources lues le 11/11/2026

Tampon n° 05
« Question posée », page 5

Avant de commencer : un moment calme, une question

En 30 secondes

Choisissez un moment calme : pas pendant une dispute, pas au moment d'éteindre l'écran. Une question par soir suffit.

Les bons moments, souvent :

- au repas, quand l'écran est rangé ;
- en voiture, côte à côte, sans se regarder ;
- avant de dormir, quand la journée retombe.

La règle d'or

Écoutez plus que vous ne parlez. Ce soir, le but n'est pas de poser une règle, mais d'ouvrir la porte. Les règles viendront plus facilement ensuite.

Question 1

« À quoi tu joues sur Roblox en ce moment ? »

Pourquoi elle marche. Roblox n'est pas un seul jeu : c'est une plateforme où l'on passe d'une expérience à l'autre. Demander « à quoi » plutôt que « encore ? » lui montre que vous vous intéressez à ce qu'il fait, pas seulement au temps qu'il y passe.

Écoutez surtout : le nom du jeu, ce qu'on y fait, s'il y joue seul ou avec d'autres.

✕ **À éviter :** « Tu joues encore à ça ? »

Un jeu où on doit s'évader d'une prison avec mes copains.

Ce qu'il pourrait répondre

Avant, puis question 1
page 2

Questions 2 et 3
page 3

Questions 4 et 5
page 4

Et demain
page 5

D'où viennent ces questions

Ce sont des conseils de Parents & Écrans, présentés comme tels.

Conseil Parents & Écrans

Les réponses en framboise

Ce qu'un enfant pourrait répondre : des exemples inventés, pas des citations.

Un soir, une question

Pas les cinq d'un coup : une semaine suffit pour en faire le tour.

Conseil Parents & Écrans

☐ **Succès à débloquer**
Question 1 posée

Question 2

« Qu'est-ce que tu préfères, là-dedans ? »

Pourquoi elle marche. Les enfants y reviennent pour des raisons différentes : retrouver leurs amis, créer, gagner, explorer. Connaître la sienne vous dit ce qui compte pour lui, et vous aide à proposer, hors de l'écran, des activités qui nourrissent la même envie.

✕ **À éviter :** juger ce qu'il aime (« c'est n'importe quoi »).

> **Moi, j'aime construire des trucs que personne n'a faits.**

Ce qu'il pourrait répondre

Question 3

« Tu me montres ? »

Pourquoi elle marche. Dix minutes à côté de lui valent mieux qu'une longue explication. Vous voyez concrètement l'écran, les échanges avec les autres joueurs, les achats proposés. Et lui découvre que vous vous intéressez vraiment à son monde.

Le bon réflexe : laissez-le être le guide, et essayez vous-même une minute. Le droit de rater est inclus, et il adore souvent ce moment.

✕ **À éviter :** profiter de la visite pour inspecter ou faire des reproches.

> **Attends, je te montre comment on saute. Non, pas comme ça !**

Ce qu'il pourrait répondre

Avant, puis question 1
page 2

Questions 2 et 3
page 3

Questions 4 et 5
page 4

Et demain
page 5

Question 2

Retrouver ses amis, créer, gagner, explorer : une envie qu'on peut aussi nourrir hors de l'écran.

Conseil Parents & Écrans

Question 3

C'est lui le guide. Vous regardez l'écran, les échanges, les achats proposés, sans inspecter.

Conseil Parents & Écrans

Comme sur le Passeport

La carte 1 du Passeport pose la même question : « Qu'est-ce que tu préfères dans ce jeu ? »

☐ **Succès à débloquer**
Il m'a montré son jeu

Question 4

« Avec qui tu joues le plus ? »

Pourquoi elle marche. Une partie se joue souvent à plusieurs. Savoir qui sont ses coéquipiers (copains de classe, cousins, joueurs rencontrés en ligne) vous aide à comprendre pourquoi il est si dur de quitter une partie en cours. C'est aussi une façon d'en parler sans interrogatoire.

Écoutez surtout : d'où il connaît ces personnes, et lesquelles il n'a jamais vues en vrai.

✕ **À éviter :** le ton de l'enquête. Si un nom vous inquiète, gardez votre question pour plus tard, au calme.

> Il y a Noah de ma classe, et un garçon que j'ai rencontré dans le jeu.

Ce qu'il pourrait répondre

Question 5

« Si quelqu'un te mettait mal à l'aise en ligne, tu ferais quoi ? »

Pourquoi elle marche. La meilleure protection, c'est qu'il ose vous en parler. Beaucoup d'enfants se taisent par peur qu'on leur retire le jeu. Lui dire clairement « tu ne seras pas puni si tu m'en parles » change tout.

Ce que vous pouvez lui dire : trois signaux doivent le faire venir vous voir tout de suite : on lui demande **une photo**, **un rendez-vous** ou **un secret**. Montrez-lui ensuite, ensemble, comment bloquer et signaler un joueur dans le jeu.

✕ **À éviter :** menacer de supprimer le jeu. C'est la meilleure façon qu'il ne vous dise plus rien.

> Je le bloquerais… mais je sais pas trop comment on fait.

Ce qu'il pourrait répondre

Avant, puis question 1
page 2

Questions 2 et 3
page 3

Questions 4 et 5
page 4

Et demain
page 5

Question 4

Un nom inconnu ? Gardez votre question pour plus tard, au calme.

Conseil Parents & Écrans

Question 5 : photo, rendez-vous, secret

Les trois signaux à retenir ensemble.

Conseil Parents & Écrans

La capture, c'est l'adulte

Comme sur le Passeport : votre enfant ne fait pas lui-même la capture d'un contenu choquant. C'est vous qui capturez le message, jamais une image intime : « je ne partage pas, je signale ».

Source officielle

Pharos, lu le 11/11/2026

☐ **Succès à débloquer**
On sait bloquer et signaler

Et demain ?

En 30 secondes

Notez ce qu'il vous a répondu : ses mots sont précieux, et vous serez surpris de les relire dans quelques mois.

Quand la conversation est ouverte, vous pouvez parler des règles (l'heure d'arrêt, les achats, les échanges en ligne). Décidées à deux, elles sont plus faciles à tenir.

Ses mots, le .....

.....

.....

LA QUESTION À SE POSER À DEUX

Qu'est-ce que tu aimerais que je comprenne mieux sur ton jeu ?

Si quelque chose vous inquiète

3018 · e-Enfance : écoute gratuite, anonyme et confidentielle, 7 jours sur 7 de 9 h à 23 h, aussi par tchat sur l'appli 3018 et sur e-enfance.org.

Pharos · internet-signalement.gouv.fr : pour signaler un contenu ou un comportement illicite en ligne.

Danger immédiat · appelez le 17.

Pour aller plus loin : « Papa, maman… laissez-moi vous expliquer ! »

50 choses que votre enfant aimerait que vous compreniez sur Roblox, son jeu préféré, racontées avec ses mots. Broché et ebook Kindle, sur parentsetecrans.fr/livre.

Avant, puis question 1 page 2

Questions 2 et 3 page 3

Questions 4 et 5 page 4

Et demain page 5

3018

Gratuit, anonyme, confidentiel, 7 j/7 de 9 h à 23 h ; tchat sur l'appli 3018 et sur la page d'aide d'e-Enfance.

Source officielle

e-enfance.org, lu le 11/11/2026

Pharos et 17

Portail officiel de signalement ; police secours en cas de danger immédiat.

Source officielle

masecurite.interieur.gouv.fr, service-public.gouv.fr, lu le 11/11/2026



Ton tampon n° 05. Colorie ta moitié, ton Gardien écrit la date : le __ / __.

Ce document fait partie du Passeport des Deux Mondes : **parentsetecrans.fr/passeport**