



Sloth Jam en classe : la confidentialité en bref

Sloth Jam est un jeu de party gratuit dans le navigateur : 64 mini-jeux d'une minute, jouables avec un bâton et un bouton. Pas besoin de savoir lire. Il fonctionne sur Chromebook, tablette et ordinateur, sans installation. Cette page s'adresse au personnel enseignant, aux directions et aux équipes informatiques.

Les élèves ne nous donnent aucun renseignement personnel.

CE QUE LES ÉLÈVES NE FONT JAMAIS

- Créer un compte. Le jeu fonctionne au complet sans connexion.
- Taper un nom, un courriel ou un âge. Les noms des paresseux sont choisis dans une liste de mots.
- Clavarder librement. Le seul clavardage est une courte liste de mots gentils prédéfinis, affichés sur le même écran et jamais envoyés.
- Jouer en ligne avec des inconnus. Le jeu en ligne n'existe pas. S'il est ajouté, un adulte devra d'abord l'activer.
- Voir de la publicité, des coffres à butin ou quoi que ce soit à acheter. Le seul écran pour entrer un code est derrière une barrière parentale.

OÙ LA PROGRESSION EST GARDÉE

- Dans le stockage du navigateur, sur l'appareil (chaque profil de navigateur a le sien). Effacer les données du site slothjam.com l'efface.

CE QUE LE JEU ENVOIE

- Une fois par minute pendant qu'il est à l'écran, un signal anonyme « partie en cours » : un nombre aléatoire créé à chaque ouverture du jeu, et l'heure. Il n'est pas conservé sur l'appareil, nous ne gardons pas l'adresse IP, et il est supprimé après 120 jours. Il ne peut pas identifier un élève.
- Rien d'autre. Le jeu n'a ni analytique, ni pistage, ni témoins (cookies), ni publicité.

COMPTE ADULTE FACULTATIF

- Un enseignant ou un parent peut se connecter avec son propre courriel (code à 6 chiffres, sans mot de passe) pour transférer une partie d'un appareil à l'autre. Nous gardons alors ce courriel et une copie de la partie jusqu'à la suppression du compte, possible dans le jeu. Inutile en classe.

POUR L'INFORMATIQUE

Lien pour les élèves	slothjam.com/play (le jeu). Le reste de slothjam.com est le site promotionnel, qui utilise Google Analytics sans fonctions publicitaires; le jeu, non.
Domaines à autoriser	slothjam.com (fichiers du jeu, hébergés sur GitHub Pages) et ofkgibuwxrbmmzmbtgmt.supabase.co (le signal de jeu anonyme).
Hors ligne	Après le premier chargement, le jeu garde ses fichiers sur l'appareil et se joue sans connexion.

LOIS ET ENTENTES

Conçu pour respecter la COPPA (États-Unis). Le développeur est au Québec et la Loi 25 s'applique. Comme les élèves ne nous donnent aucun renseignement personnel, le jeu ne crée aucun dossier d'élève. Nous examinerons volontiers l'entente de confidentialité de votre centre de services ou de votre école.