

**Jeunes Pensées Pixels**

# **Dossier** **pédagogique**

---

**Des fiches d'activités pour soutenir  
le développement de la citoyenneté  
numérique auprès des enfants,  
des jeunes, des adultes dans les  
associations et les écoles...**

Saison 2019•20



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)



Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

*Toute l'équipe  
de permanents  
de l'ASBL C-paje  
a contribué à  
cette publication.  
Toutes les fiches sont  
sous licence  
creative commons.  
© C-paje 2020*

## Table des matières

- . Le C-paje
- . Introduction
- . Avant de commencer
- . Dates-clés

**Pour questionner, approfondir,  
définir les contours de la  
citoyenneté numérique:**

**Jeu de la ficelle  
Théâtre forum  
Débat mouvant  
Fresque à damiers  
Création d'un GIF  
Vraie photo fausse info**

**Pour construire une parole  
en s'appuyant sur une  
technique créative collective:**

**Chronophotographie  
Jeu vidéo  
Mashup**

## Le C-paje

### Une organisation de jeunesse

**C-paje est une Organisation de Jeunesse reconnue par la FWB qui se consacre, depuis plus de 40 ans, à la formation, à l'animation et à la mise en réseau d'acteurs et de structures du monde de l'animation et de l'éducation.**

#### Une volonté d'alliance éducative

Dans tous ses axes d'action, C-paje témoigne d'une volonté de construire des passerelles et des synergies entre les acteurs socio-éducatifs et culturels. Cette alliance éducative a déjà pu aboutir à de multiples projets en écoles et en associations. **Valeurs et méthodes éducatives** Travail en collectif et pluralisme. Fort de la conviction que la citoyenneté s'apprend au contact des autres, le C-paje promeut le travail collectif dans le respect des convictions de chacun. Inviter un jeune à s'exprimer et prendre sa place dans un projet commun, c'est lui offrir une occasion de s'intégrer dans un groupe et dans la société en général.

#### Démocratie culturelle

La démocratie culturelle propose à chacun de prendre une part active dans la constitution de la culture commune. La culture est alors dynamique, vivante, puisqu'elle se renouvelle au gré de la participation de tous. Chacun est acteur de l'évolution et de la continuité de la culture commune. Dès lors, le rôle de l'animateur C-paje est de créer et de multiplier les horizons et de mettre en œuvre des techniques telles que les bénéficiaires de l'animation puissent s'exprimer de manière créative.

#### Méthodologie

Le C-paje privilégie des méthodes de réflexion et d'action participatives en restant au plus proche des besoins et réalités des participants. Dans un premier temps, nous sommes attentifs à ce que les jeunes prennent conscience de certaines réalités sociales, politiques ou économiques. Il s'agit ensuite pour eux de se positionner de manière critique sur ces questions qui les touchent, directement ou indirectement. Les animations, dans un second temps, suscitent l'expression artistique et créative des jeunes dans le but de diffuser leurs opinions au sein de l'école ou de leur association... et, si l'occasion se présente, également vers l'extérieur.

## Introduction

Chère animatrice, animateur, enseignant.e, éducateur, éducatrice,

Ce dossier pédagogique a été conçu dans le cadre de notre projet **Jeunes, Pensées Pixels** mené auprès de 200 élèves et étudiants issus d'établissements scolaires du Grand Liège<sup>1</sup> lors de la saison 2019-2020.

**Jeunes, Pensées Pixels** s'ancre dans une campagne triennale intitulée **Jeunes, Porteurs de Paroles** qui s'inscrit dans le paysage social actuel où le socle des valeurs démocratiques et d'inclusion accuse une tendance au démantèlement. Traversée par les peurs de l'autre, les préjugés, le repli sur soi, une

<sup>1</sup> *Les écoles fondamentales communales de Bressoux de Gaille, de Liberté-Outremeuse, de Fernand Meukens d'Ans, le Centre d'éducation et de formation en Alternance Saint-Martin de Seraing, l'Institut secondaire Saint-Joseph de Visé, le Collège secondaire Saint-Lambert de Herstal, la Haute École Charlemagne les Rivageois, les athénées royaux de Liège 1 et d'Ans*

défiance face à certains groupes de la population et des inégalités criantes, notre société montre des signes de fermeture à la diversité, au pluralisme et à l'égalité. **Jeunes, Porteurs de Paroles** vise ainsi tout d'abord à amplifier auprès des jeunes leurs potentiels de participation et à développer leur sens critique, préalables incontournables, nous semble-t-il, dans le cadre de la promotion de la démocratie.

**Jeunes, Pensées Pixels** est donc le 1<sup>er</sup> volet (2019-2020) de notre campagne et a porté sur les enjeux liés à la citoyenneté numérique. Les jeunes ont grandi avec Internet et il fait partie intégrante de la vie d'une grande majorité d'entre eux. Nous avons questionné avec 200 d'entre eux ses différentes possibilités et limites en termes d'engagement, d'expression possible, d'interactions sociales, d'informations... Notre approche n'a pas été angélique : tant les effets pervers que les utilisations bénéfiques ont été abordés. Nous avons approché la citoyenneté numérique sous un angle différent de l'angle scolaire classique en combinant de façon équilibrée réflexion et activités d'expression créative pour déboucher si possible sur une production concrète<sup>2</sup>. Les fiches d'activités présentées ici ont été créées dans ce contexte. En les partageant, nous espérons démultiplier notre action et soutenir les personnels socio-éducatifs et culturels issus d'associations ou d'écoles dans la réalisation de leurs missions d'éducation à la citoyenneté.

*2 Toutes les réalisations des jeunes participants de Jeunes, Pensées Pixels sont accessibles sur notre site [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)*

## Avant de commencer

Le dossier reprend une partie des activités menées lors de notre projet **Jeunes, Pensées Pixels** et en suit la structuration en deux grands blocs d'activités. Le premier constitué des fiches 1 à 6 est consacré aux animations destinées à sensibiliser, à faire prendre conscience, à faire réfléchir et débattre les jeunes sur la thématique du projet. Elles constituent aussi un tremplin à l'expression et à la construction d'une parole. Leur numérotation – de 1 à 6 – ne constitue pas un ordre chronologique (et encore moins une hiérarchie qualitative). Selon les impondérables, les réalités du terrain, les combinaisons varieront. À vous de piocher çà et là ce qui vous semble pertinent en fonction de votre public. Le deuxième bloc, quant à lui constitué des fiches 7 à 9, vise à permettre aux participants d'exprimer le fruit de leurs réflexions sous la forme d'une création numérique. Trois médiums de création sont proposés : la chronophotographie, la création d'un jeu vidéo, la réalisation d'un mashup. Chacune de ces techniques créatives prend du temps et constitue d'une certaine manière un projet en soi. Autant les 6 premières fiches du bloc 1 sont liées entre elles et forment une unité, autant les 3 fiches du bloc 2 doivent être considérées isolément (ou pas, selon vos moyens). Toutes les activités sont présentées sous forme de fiches avec différentes indications (âge, durée, matériel, objectifs opérationnels...). Elles ont été conçues, rédigées et expérimentées par les animateurs du C-paje. Appropriiez-les vous. Adaptez-les. Utilisez-les aussi comme support vers d'autres activités. Enfin, n'hésitez pas à nous relayer vos questions ou commentaires via [info@c-paje.be](mailto:info@c-paje.be).

## Dates-clés

- **1946** : création de l'ENIAC considéré comme le premier ordinateur (à titre de comparaison, il pèse 30 tonnes et occupe 72 m<sup>2</sup>)
- **1969** : lancement à petite échelle de l'Arpanet (ancêtre d'Internet)
- **1973** : présentation de Micral, premier ordinateur destiné à un usage domestique
- **1976** : Fondation de Microsoft par Bill Gates et Paul Allen.  
Dans une lettre, Gates se plaint que les gens s'échangent et modifient des logiciels sans en payer les droits. Cette lettre est révélatrice de la marchandisation du secteur de l'informatique et préfigure symboliquement la généralisation du logiciel propriétaire.
- **1976** : Fondation d'Apple par Steve Jobs, Steve Wozniak et Ronald Wayne
- **1980** : l'Arpanet devient accessible à une échelle plus globale
- **1983** : en réaction à l'apparition des logiciels propriétaires (des logiciels dont on ne peut avoir accès au code source), Richard Stallman annonce le projet GNU, un système d'exploitation pour ordinateur complètement libre.
- **1986** : le premier virus informatique, nommé *Brain* infecte l'Arpanet
- **1989** : Richard Stallman publie la première version de ses licences GNU qui visent à garantir que le logiciel libre reste bien libre.
- **1990** : le web tel que nous le connaissons aujourd'hui commence à se développer.
- **1991** : Torvald Linus crée le noyau Linux qui en combinaison avec le GNU de Stallman donnera le système d'exploitation GNU/Linux, un système d'exploitation pour ordinateur entièrement libre.
- **1992** : création du tout premier Smartphone
- **1994** : Internet apparaît pour le grand public
- **1994** : lancement de la plateforme de vente en ligne Amazon par Jeff Bezos
- **1998** : lancement du moteur de recherche Google
- **2002** : déploiement du réseau Tor, un réseau de routage décentralisé qui permet de chiffrer toutes les données transitant par lui et de les rendre totalement intraquables.
- **2002** : lancement de Mozilla Firefox, un navigateur Internet libre et qui priorise la protection des données des utilisateurs
- **2003** : Bill Belsey définit pour la première fois le phénomène du cyber harcèlement.
- **2004** : création de Facebook par Marc Zuckerberg, réservé aux étudiants d'Harvard
- **2004** : création de *Cabir*, le tout premier virus capable d'infecter les téléphones mobiles via la technologie Bluetooth
- **2006** : Facebook est rendu public par son créateur
- **2006** : création de Twitter
- **2006** : apparition de la 3G qui permet une connexion Internet beaucoup plus rapide depuis un mobile et le visionnage de vidéos
- **2007** : création du 1<sup>er</sup> iPhone (1<sup>er</sup> smartphone tactile) et début de la démocratisation des Smartphones
- **2008** : début du développement du navigateur Internet Tor, un navigateur conçu pour protéger les données des utilisateurs, éviter qu'ils ne soient pistés et leur permettre d'accéder à des contenus bloqués dans leur pays. Ce navigateur, simple d'utilisation, doit permettre de rendre Tor facile d'accès pour le grand public (son maniement le réservant jusque là à un public plus chevronné en informatique).
- **2009** : création de WhatsApp
- **2009** : *rapport scientifique* sur le cyberharcèlement chez les jeunes diffusé par l'Observatoire des droits de l'Internet
- **2010** : création d'Instagram
- **2010** : Julien Assange, diffuse à travers Wikileaks, un site dont il est le fondateur, des documents classés secrets défense sur la guerre en Irak puis sur la guerre d'Afghanistan. Ces documents révèlent entre autres que les Américains

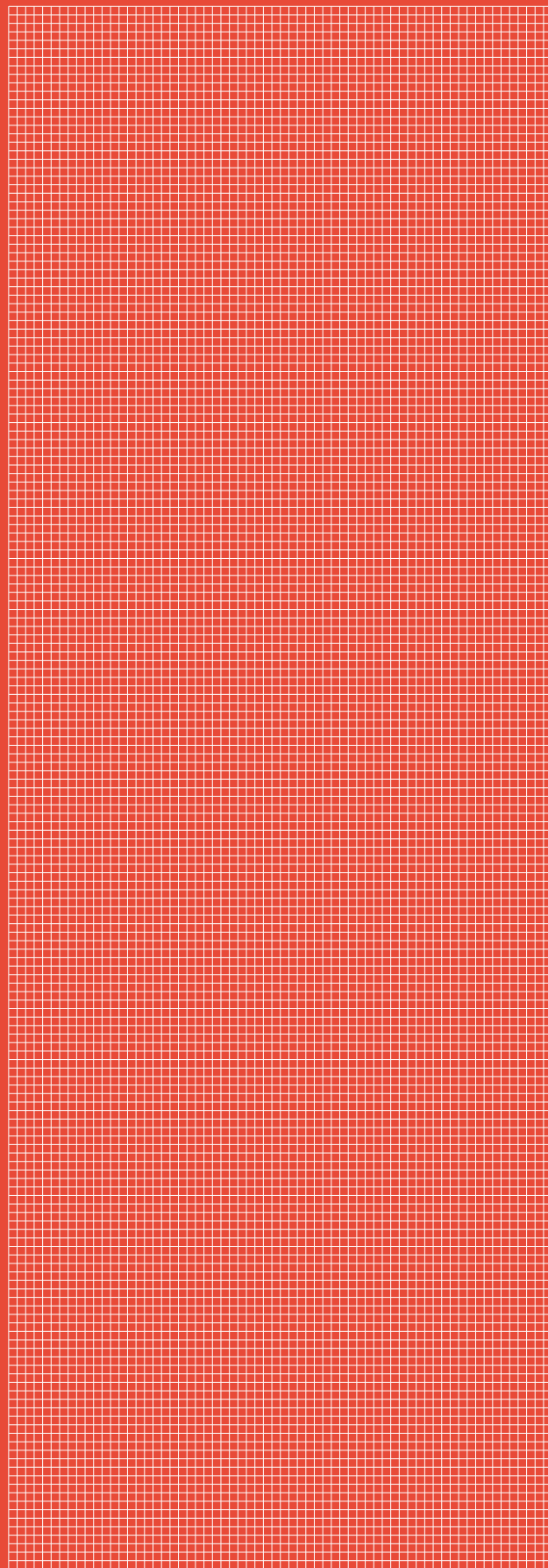
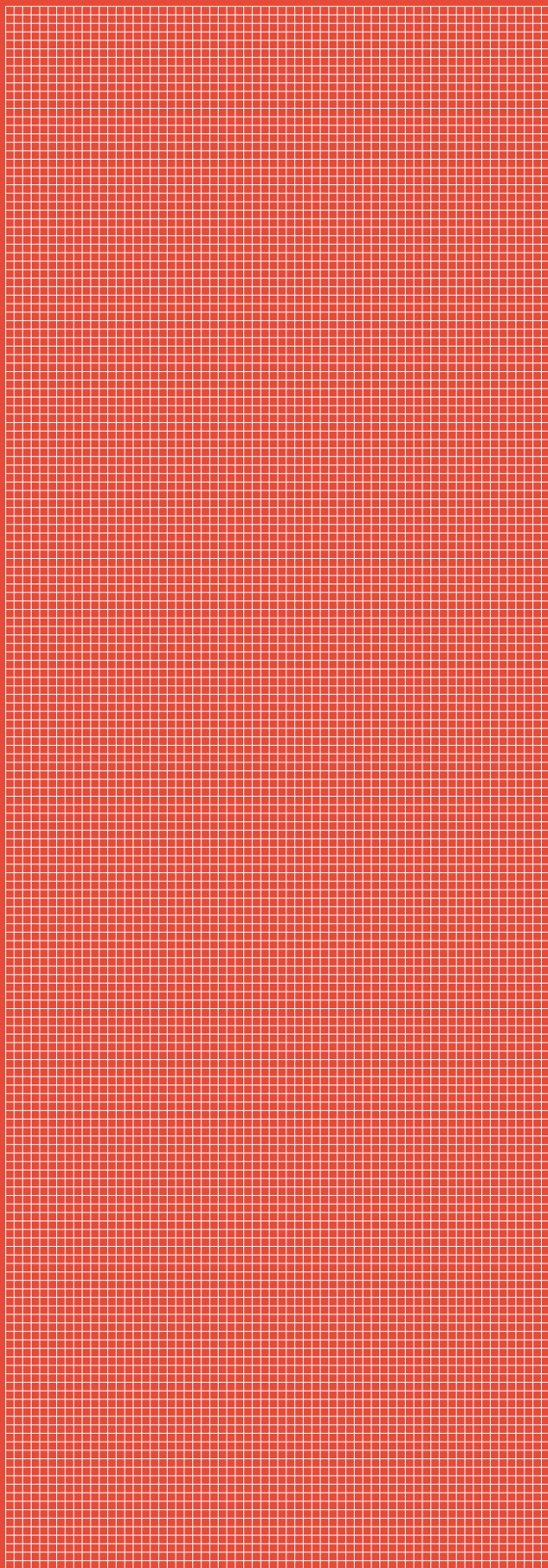


et leurs alliés (dont la Grande-Bretagne) s'en prennent énormément aux civils des deux pays. Très peu de temps après, il est accusé d'agressions sexuelles en Suède.

- **2010**: première version test et limitée à un nombre d'utilisateurs restreint de Diaspora, une alternative libre à Facebook
- **2010-2012**: les révolutions du Printemps arabe touchent plusieurs pays du Moyen-Orient, les réseaux sociaux y sont énormément utilisés comme moyen d'organiser les manifestations et de partager les informations. Dans le même temps, le navigateur Tor y contribue également en permettant aux personnes de se retrouver de façon confidentielle, mais aussi d'accéder à des ressources web normalement bloquées dans leur pays
- **2011**: création de Snapchat
- **2012**: les mots « Twitter » (nom propre), « twitt » ou « tweet », « twitteur » ou « twit-teuse », ainsi que « twitter » ou « twee-ter » sont introduits dans le *Petit Larousse* 2013 montrant à quel point le réseau fait partie de notre quotidien
- **2012**: déploiement public de Diaspora, un réseau social constituant une alternative libre et sécurisée pour les données des utilisateurs à Facebook.
- **2012**: poursuivi par la justice britannique à cause d'un mandat d'arrêt émis par la Suède, toujours dans le cadre d'accusation d'agression sexuelle, Julien Assange se réfugie à l'ambassade d'Équateur à Londres.
- **2013**: Edward Snowden rend public, à travers différents journaux, des programmes de surveillance de masse américains et britanniques, principalement des écoutes téléphoniques et de l'espionnage web, classés top-secret. Inculpé pour ses révélations, il fuit à Hong-Kong puis à Moscou où il est toujours exilé.
- **2014**: lancement par Elliot Lepers de l'extension de navigateur Amazon Killer, qui permet, en rentrant le nom d'un livre sur

Amazon, d'avoir une liste de toutes les librairies autour de chez soi qui l'ont en stock.

- **2016**: D'après l'Enquête TIC de 2016, 10 % de la population belge à l'âge de 16 à 74 ans n'ont jamais utilisé un ordinateur et 11 % n'ont jamais navigué sur l'Internet. 82 % des ménages belges (comptant au moins une personne âgée entre 16 et 74 ans) disposent d'un ou de plusieurs PC. En 2006, ce chiffre n'était encore que de 57%. En 2016, 85 % des ménages belges ont une connexion Internet alors que cet indicateur n'atteignait que 54 % en 2006.
- **2016**: apparition du terme *fake news* et « professionnalisation » de ces dernières lors des élections américaines.
- **2016**: Yahoo se fait pirater les données de 1 milliard de comptes utilisateurs ce qui en fait le plus grand vol de données de l'histoire
- **2018**: révélation par le lanceur d'alerte Christopher Wylie du scandale Cambridge Analytica, une firme ayant profité d'une faille de sécurité de Facebook pour voler les données de 30 à 70 millions d'utilisateurs Facebook entre 2014 et 2018 et avoir influencé tant le vote de la présidentielle américaine de 2016 que le Brexit
- **2019**: Wikileaks publie des révélations sur le nouveau président équatorien déjà hostile à Assange, ce dernier perd son droit d'asile et est arrêté par les Anglais au sein même de l'ambassade équatorienne. Il est emprisonné dans des conditions habituellement réservées aux terroristes internationaux. La Suède laisse officiellement tomber les poursuites contre Assange.



**Fiche pédagogique**

# **Le jeu de la ficelle**

---

**Le jeu de la ficelle est un jeu interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens entre les différents ingrédients composant le monde numérique, leurs implications et impacts.**

Durée : 2 heures

Âge : dès 10 ans

Participants : min. 10  
(max. 30)



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)





Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources
- . Annexes

## Objectifs opérationnels

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Repérer les grands acteurs du numérique et se figurer les liens qui les unissent
- Être conscients des conséquences du développement du numérique, qu'elles soient positives ou négatives
- Discuter en confrontant différents points de vue, liés à la multiplicité et la complexité des rapports de force du monde numérique, pour mieux comprendre comment les participants se positionnent en tant qu'individus
- Assimiler de nouvelles informations sur l'univers d'Internet et les liens qui unissent ses acteurs.

## Prérequis

Aucun

## Matériel

- 1 longue ficelle en pelote
- Une trentaine de fiches informatives sur les ingrédients du web  
*Annexe 1 – Annexe 2*
- 1 chaise par participant

## Déroulement

- Les participants se divisent en trois cercles, de plus en plus larges. Le premier doit compter entre deux et cinq personnes. Le second, de six à dix personnes. Le troisième accueille le reste des participants.
- L'animateur distribue, sans rien dire, une fiche – *Annexe 1* et *Annexe 2* – à chaque participant. Ces dernières ont été conçues en amont et représentent différentes entités, en fonction des cercles :
  - **1<sup>er</sup> cercle** : « matières premières », objets du quotidien (Smartphone, carte postale, chaîne YouTube...).
  - **2<sup>e</sup> cercle** : « acteurs », firmes et institutions qui régissent le numérique (Google, Amazon, le Règlement général sur la protection des données de l'Union européenne, les bloqueurs de publicités...)
  - **3<sup>e</sup> cercle** : « conséquences », impacts positifs et négatifs de l'avènement du numérique (le travail des enfants dans les mines de cobalt, la mobilisation citoyenne facilitée grâce aux réseaux sociaux...)
- Une fois que chacun a lu, à voix basse, sa fiche, une personne du premier groupe prend la parole. Elle peut jouer son rôle, en se réappropriant des éléments de sa fiche (elle peut en ajouter de nouveaux, tant qu'ils lui semblent avérés) pour incarner l'entité qu'elle représente. Si elle se sent moins à l'aise, elle peut simplement lire sa fiche.
- Les autres participants doivent, dans un premier temps, tenter de deviner qui ou qu'est-ce que le lecteur incarne. Ensuite, l'animateur peut donner quelques informations complémentaires à propos de cette entité, ajouter du contexte, laisser les autres intervenir brièvement, etc.

- Une fois que l'identité de la première personne est révélée, l'animateur demande qui se sent « connecté », « en lien avec » l'entité qui vient d'être décrite.

*Exemples : Google se sent en lien avec le Smartphone parce qu'il est le moteur de recherche par défaut des téléphones Android™ ; le commerce de proximité se sent en lien avec Amazon, car il décline de plus en plus à cause de la vente en ligne.*

- La personne qui avait la parole tient une extrémité de la ficelle (en pelote) et lance l'autre extrémité vers le participant qui se sent connecté avec elle. Le processus se répète, avec la lecture ou l'interprétation de la fiche de la personne qui vient de recevoir la ficelle.
- À la fin de l'animation, on peut voir un réseau qui lie tous les intervenants du numérique entre eux.

## Intérêts

- Cette activité matérialise les liens entre les différentes entités en jeu dans le monde numérique.
- On aborde, par le jeu, la complexité de cette matière et on évite de sombrer dans le manichéisme.
- De nombreuses discussions et prises de conscience vont éclore.
- Nous prenons le temps de tous nous écouter (la pelote de laine remplace le bâton de paroles).
- Chacun prend la parole à un moment donné.

## Points d'attention

- Nous avons créé deux versions de ce jeu : une pour les enfants **Annexe 1** et une pour les adultes **Annexe 2** (ou grands enfants). L'une est simplement la version allégée et simplifiée de l'autre. Mais... malgré une version simplifiée, nous nous sommes rendu compte qu'il fallait encore adapter certains mots pour certains participants. Par exemple, aussi surprenant soit-il, « carte postale » a exigé quelques explications.
- Cette animation ouvre le débat, suscite les échanges. Il n'empêche que c'est compliqué pour certains jeunes d'être vissés sur leur chaise sans bouger. Il serait peut-être alors pertinent d'entrecouper ce jeu de la ficelle par des animations plus remuantes.
- La pelote de laine peut être un gros facteur de distraction. Il n'y a plus que ça qui compte à un moment donné pour certains. Si c'est le cas, on la retire (ce qui n'enlève rien au bien-fondé de cette animation).
- Parfois, les participants ne parviennent pas à faire des liens avec ce qui a été dit précédemment. À l'animateur de relancer le débat et de créer une nouvelle chaîne.
- Avec des plus grands, on pourrait leur demander de créer des fiches (et ainsi les ajouter à celles existantes), ce qui suppose du temps de recherche et de rédaction.

## Retours d'expériences

- Ce jeu a permis de réaliser une sorte de sondage informel au sein du groupe : qui est sur Facebook ? Qui regarde encore la télé traditionnelle ? Qui poste sur YouTube ?

- Les jeunes ont réellement apprécié l'animation, comme le confirme l'évaluation faite en fin de séance : j'aime l'animation, je me place en hauteur ; je n'ai pas aimé, je me place le plus bas possible.
- Nous avons pris conscience que les jeunes ont des ressources au niveau des connaissances citoyennes et numériques. À noter que tous les élèves se sont exprimés dans le respect et la bienveillance.
- Ce jeu a permis d'une part plus d'écoute entre les jeunes et d'autre part de faire des liens entre leur propre utilisation, leur propre vécu et les fiches conséquences, acteurs et matières premières. Ils ont également appris de nouveaux termes comme l'E-réputation ou RGPD... Nous avons constaté un grand écart en termes de réalité : certains élèves passent beaucoup voire énormément de temps sur Internet et sur les réseaux sociaux alors que d'autres n'y ont absolument pas accès. De plus, bien que les enfants ne connaissent pas chacun des termes énoncés, la plupart comprennent très bien de quoi il s'agit.

**« Nous avons pris conscience que les jeunes ont des ressources au niveau des connaissances citoyennes et numériques. »**

## **Prolongements possibles**

Voilà encore une activité qui va provoquer échanges, questionnements, remises en question. Elle va susciter un vrai balayage de la thématique. Dans certaines écoles, nous avons entamé le projet par cette animation ; elle a donc permis de poser le cadre, mais aussi de mettre en lumière les connaissances et méconnaissances des participants sur Internet. Ailleurs, elle est arrivée au milieu du processus et a donc donné la possibilité de renforcer certaines notions découvertes précédemment.

1. Prendre une fiche (au hasard ou de façon délibérée) et donc une thématique, la creuser, c'est-à-dire entamer un vrai **travail d'investigation** (travail transversal puisqu'il abordera des notions d'histoire, de géographie, de sciences humaines, de politique...).

*Exemple : la mobilisation citoyenne.*

*On nous dit qu'elle existe depuis toujours.*

*Recherchons les grands événements qu'elle a provoqués... Comment s'est-elle manifestée ?*

*Et maintenant, depuis l'existence des réseaux sociaux, y a-t-il des changements fondamentaux ? Pour quelles causes sommes-nous prêts à nous mobiliser ? Avec quels moyens ?*

2. **Vérifier les sources** des propos tenus dans les fiches. « C'est écrit donc c'est vrai. » Un peu facile, non ? Ça vaut sans doute la peine de s'attarder sur certaines infos et de les confronter à d'autres sources.

*Variante : créer une fake news plausible à partir d'une des fiches. Pour écrire du « faux », cela suppose d'avoir la connaissance du « vrai ».*

3. Reprendre les fiches des 3 cercles et **constituer sa propre chaîne** de 3 (1 élément par cercle), c'est-à-dire réunir 3 éléments qui nous touchent, que l'on trouve indissociables et justifier notre choix.



*Variante : prendre, au hasard, 3 fiches (1 par cercle) et tenter de les associer. Voici un exemple exécuté par une main pure et innocente :*

*Cercle 1 : « Je suis la tablette de Célestin. »*

*Cercle 2 : « Je suis la 4G. »*

*Cercle 3 : « Je suis le cobalt. »*

*Les liens possibles : je veux connaître de plus en plus d'infos, que tout soit de plus en plus rapide. J'ai donc besoin d'un matériel de plus en plus performant. Cela entraîne que l'exploitation des mines de cobalt dans le Kivu (par exemple) est de plus en plus intense ; de plus en plus d'enfants y sont exploités pour un salaire (?) de misère. Tiens ? Si je me passe de ce matériel dit « performant » (en suis-je capable ?), cela aura-t-il un impact là-bas de l'autre côté du monde ? Se poser la question, c'est déjà y répondre...*

**4. Réaliser une séquence d'un journal parlé** (audio et vidéo) et y insérer des infos contenues dans les fiches. Cela permet de s'approprier une matière, de l'explorer, de l'exploiter, d'y ajouter d'autres infos complémentaires, de la réagencer avec ses propres mots. La formule « podcast » ou « séquence vidéo » est un outil de communication prisé et assez percutant.

**5. Tester les connaissances des autres** (groupes, classes) : à partir de certaines fiches, réaliser un QCM et demander d'y cocher les bonnes réponses.

*Exemples : 400 / 4 000 / 40 000 enfants travaillent dans les mines au sud de la République du Congo. Un mail envoyé avec pièce jointe correspond à une ampoule allumée pendant : 1 minute / 1 heure / 1 jour.*

## Bibliographie et ressources

Cette version du jeu de la ficelle est librement adaptée d'un concept de :

- [ASBL Quinoa](#)
- [Rencontre des continents](#)
- [jeudelaficelle.net](#)

Les thématiques abordées par ce jeu sont évidemment très vastes. Les sources sont quasi illimitées. Voici quelques liens qui abordent le numérique dans des aspects plutôt généraux :

- [La dopamine et Internet](#) – Arte
- [La fréquentation des médias par les jeunes de moins de vingt ans](#) – Ipsos
- [Comment les réseaux sociaux accentuent l'enfermement des idées](#) – Le Monde
- [Facebook, voyage au cœur de la machine à fausses informations](#) – Le Monde
- [Peut-on encore vivre sans Internet ?](#) – Le Monde diplomatique
- [Les jeunes et les réseaux sociaux](#) – Libération
- [Le coût écologique d'Internet est astronomique et personne ne le voit](#) – Liberté politique
- [Voici comment les jeunes Français consomment de l'information sur Facebook](#) – Slate
- [L'ubérisation : au secours ! Mon patron est un algorithme](#) – YouTube
- [Les 9 P de la citoyenneté numérique](#) – YouTube
- [L'histoire de notre citoyenneté numérique](#) – YouTube
- [TikTok... c'est quoi ? Pourquoi ça marche ?](#) – YouTube
- [Konbini – c'est quoi l'infodivertissement ?](#) – YouTube



## Cercle 1

### Je suis la tablette de Célestin

Je lui ai été offerte lorsqu'il avait deux ans et demi, par ses parents. Moi, j'étais flambante neuve. Je me retrouve souvent dans ses mains lorsqu'il pousse des colères, et lorsqu'il contemple mon écran, il se calme rapidement. Ensemble, on regarde des dessins animés sur YouTube, avec un bricoleur qui répare des voitures et conduit un gros camion. Parfois, on joue à des jeux très simples que sa maman a téléchargés, où il faut diriger un petit personnage et ramasser des fruits. Tout ça avec son doigt. Il adore, parce qu'en plus il peut imiter les gestes de ses parents, quand ils utilisent leur téléphone. Avec le temps, j'ai pris quelques chocs, mon écran est un peu abîmé, mais je tiens le coup!

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis l'ordinateur de Patrick

Je l'attends tous les jours, bien sagement, au bureau. Il me reprend parfois exceptionnellement à la maison, quand il est particulièrement surchargé de boulot. Je n'aime pas ces périodes-là, car il tape frénétiquement sur les touches de mon clavier et tient son nez très près de mon écran. Je ne suis pas utilisé pour des tâches extraordinaires: traitement de texte, un peu de tableaux informatiques... Et les mails! Aaaaah, les mails! Qu'est-ce qu'il peut les consulter! Les rafraîchir en permanence, au cas où j'en aurais oublié un! Vite, répondre, vite, en envoyer un autre... Sans jamais supprimer les anciens. Heureusement, ces vieux messages ne sont pas stockés dans mon estomac, mais sur Internet, dans les serveurs de Google, dont l'entreprise utilise le service Gmail. Chaque mail qui reste sans être lu puis effacé pèse dix grammes de gaz carbonique par an! Si seulement Patrick utilisait un peu plus souvent ma touche *delete*...

## Cercle 1

### Je suis l'Instagram de Marie

Elle m'a créé il y a six ans, mais je ne suis devenu boulimique de *likes* qu'il y a deux ans et demi. Auparavant, elle ne m'entretenait qu'occasionnellement, avec des photos de vacances ou de son petit bichon maltais. Puis, un jour, elle a posté une photo d'un plat particulièrement alléchant qu'elle avait préparé, *#foodstagram*, *#homemade*, qui s'est mise à faire le « buzz », comme on dit. Cent *likes*, puis mille... Depuis, j'ai gagné plein d'abonnés et je suis devenu son gagne-pain. Elle me consulte en permanence, mais, contrairement à ce que vous pensez, je n'affiche que peu de nouvelles photos. Chaque image est retouchée pendant plusieurs heures sur un ordinateur avant d'être envoyée chez moi. Parfois, je mets en lumière des vêtements de marque ou du maquillage qui nous ont été envoyés gratuitement par des compagnies célèbres. Il ne faut pas le crier sur tous les toits, mais certaines nous paient, même, pour nous montrer avec leurs produits. Je ne sais pas comment tout cela va évoluer, mais ce qui est sûr, c'est que j'adore tous ces petits cœurs que nous envoient les gens qui nous suivent. Et si ça nous fait gagner de l'argent, c'est encore mieux, non ?

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis la chaîne YouTube de Max52

Il m'a lancée il y a plus de quatre ans, mais je stagne malheureusement sous la barre des 1000 abonnés. Ça reste pas mal, me direz-vous, mais quand on sait que Cyprien a dépassé les 13 millions... Les abonnés, c'est notre oxygène : c'est le public qui nous suit, qui reçoit une notification à chaque vidéo qu'on poste (généralement, des parties de jeu vidéo filmées et commentées). Sans eux, on est perdu dans la jungle de YouTube, on n'existe pas. Et quatre ans à travailler toutes les semaines pour poster régulièrement des vidéos, c'est difficile. Mais Max52, du haut de ses vingt ans, s'accroche ! Il a même quelques fidèles qui le suivent sur la plateforme Tipeee et lui versent une poignée d'euros tous les mois. Au final, c'est à peine de quoi rembourser le coût du matériel de tournage... Mais il ne fait pas ça pour s'enrichir : la passion avant tout !

## Cercle 1

### Je suis le « 3310 » de Lucas

C'est sûr, par rapport à l'iPhone 11, 12 ou je ne sais plus combien, certains trouvent que je fais pâle figure. Mais, comparé à eux, je suis un vrai marathonnier : ma batterie peut tenir une semaine contre même pas une journée pour les téléphones de riche ! De toute façon, Lucas s'en fiche de leurs centaines d'applications et fonctionnalités. Lui, ce qu'il veut, c'est juste passer des coups de fil et envoyer quelques SMS pour s'organiser avec ses potes et savoir quand ils se retrouvent au skate park. Et ça, je sais faire ! En plus, je suis solide, et je ne vais pas m'éclater en mille morceaux si je tombe de sa poche. Bon, parfois, on me trouve ringard ou trop limité... Mais à quoi bon acheter un téléphone hors de prix si on n'utilise pas tout son potentiel ? Moi, je suis simple, mais efficace. Et surtout, je tiens le coup.

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis la carte postale

J'espère que vous vous souvenez que j'existe, quand même. Les e-mails ou les messages Whatsapp, c'est pas mal, mais ça n'a rien à voir avec le plaisir de recevoir du courrier, surtout quand il vient d'une destination de rêve ! Mais il faut croire qu'on n'est pas nombreux à avoir cette nostalgie, car le courrier postal dégringole de 6 % par an. Du coup, pour diminuer les frais, la poste distribue le courrier encore plus tard : ben oui, tout ce qui est urgent passe par d'autres canaux, de toute façon. Et tant pis si vous vouliez que votre carte d'anniversaire arrive pour le jour J. Si vous êtes pressé, vous pouvez toujours payer la poste pour que votre envoi devienne prioritaire. Je vous le dis, avec tout ça, je risque de rester sur mon présentoir pendant encore un bon moment avant qu'on m'achète...

## Cercle 2

### Je suis Facebook

J'ai été créé par Mark en 2004, alors qu'il était encore étudiant à Harvard. À l'origine, j'étais d'ailleurs uniquement destiné aux étudiants universitaires, puis je me suis étendu aux écoles secondaires. Maintenant, je suis souvent accusé d'accueillir principalement les personnes âgées... C'est parce que j'ai été conçu au départ pour les ordinateurs plutôt que pour les téléphones. Mais, eh, j'ai 2,4 milliards d'utilisateurs actifs par jour, pas mal, non ? Je m'enrichis sans cesse de nouvelles fonctionnalités pour essayer de me rendre indispensable : les groupes, les messages, les pages, les événements... Je n'aime pas quand mes utilisateurs vont voir ailleurs : les vidéos qui sont postées chez moi s'affichent beaucoup plus souvent dans les fils d'actualité que celles qui viennent de YouTube, par exemple, et je diffuse mieux les posts « sponsorisés » : on me paie pour les mettre en avant. Malgré quelques scandales qui m'accusent d'avoir revendu les données personnelles que je collecte, j'ai rapporté à Mark plus de 70 milliards de dollars. Je suis peut-être un réseau social ringard... Mais on est riches !

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Adblock

Je suis ce qu'on appelle un « bloqueur de publicités », qui se greffe au navigateur Internet (Firefox, Chrome...) pour filtrer tous les contenus extérieurs aux sites que tu visites. En clair, je fais barrage à toute la publicité « classique » sur Internet : les bannières, les vidéos de cinq secondes, les pop-ups... Eh ouais, tu peux me dire merci ! J'ai commencé ma carrière en 2012, mais je suis devenu très populaire ensuite, avec 40 millions d'utilisateurs en 2015. Chez les plus jeunes, vous êtes 70 % à m'utiliser, je suis une vraie star ! Bon, le problème, c'est que certains sites se mettent à diffuser de la publicité qui passe sous mon radar... Impossible pour moi de détecter la publicité native, c'est-à-dire qui ressemble à n'importe quel autre contenu publié par le site sur lequel tu te balades. Alors, garde les yeux ouverts : si ton Youtubeur préféré se met soudainement à dire que le Fanta, c'est génial, c'est peut-être une publicité... C'est juste qu'elle a changé de forme, qu'elle s'est adaptée pour survivre.

## Cercle 2

### Je suis la 4G

Je suis installée dans les habitudes des utilisateurs de GSM depuis 2013, date à laquelle j'ai remplacé ma grande sœur, la 3G, aux yeux de tout le monde. C'est normal que tout le monde me préfère : je suis plus rapide, j'émets à plus d'endroits... Bref, je suis meilleure ! Il paraît que nos parents attendent encore un enfant, la 5G, ce dont certains activistes se plaignent, de vrais anti-progrès ! Tous ces grincheux se plaignent, se demandent si on a besoin d'une connexion qui va toujours plus vite. Il y a aussi les personnes « électrosensibles », qui déplorent les ondes que les antennes émettent en permanence, d'autant que l'Organisation mondiale de la santé a rendu un rapport qui indique que je serais « possiblement cancérigène »... Mais tout ça, moi, je n'y crois pas ! Et c'est quand même cool de pouvoir surfer sur le web n'importe où.

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis la presse web payante

Je suis une rescapée de la crise des investissements publicitaires sur le web, qui a eu lieu à la fin des années 2000. Avant moi, la plupart des médias en ligne mettaient tout en ligne gratuitement, en comptant sur l'Eldorado de la publicité. Depuis, elle rapporte trois fois moins et les lecteurs, eux, ont été habitués à consulter les informations rapidement : impossible de les faire payer pour un journal ! Il a fallu des sites comme Mediapart, avec des informations exclusives, pour convaincre de la valeur de l'information 170 000 personnes les suivent pour 11€ par mois ! Payer tous les mois, s'abonner... Comme avant l'invention d'Internet, où on allait chercher son journal dans un kiosque, ou on le recevait sur le pas de sa porte. Certains lecteurs commencent doucement à bien vouloir passer à la caisse et acceptent de déboursier deux euros pour lire une enquête qui a nécessité des semaines de travail au journaliste. C'est pourtant logique ! Imaginez : c'est comme si vous entriez dans une boulangerie, que vous preniez une baguette et partiez sans payer ! L'information, comme tous les biens, ça se paie !



## Cercle 2

### Je suis Amazon

Je suis devenue le véritable ogre des achats en ligne, un réflexe de consommation pour de nombreux internautes. Je vends des livres, des jeux, des CD, des vêtements, de la nourriture, de la lessive... De tout je vous dis ! Avec moi, plus besoin de sortir de chez soi : on achète en un clic et on est livré par la poste en un temps record. Vous ne trouverez pas moins cher ailleurs : comme je stocke tout dans d'immenses entrepôts, j'économise plein de frais des magasins classiques. Et puis, casser les prix, ça fait partie de ma stratégie : parfois, je vends presque à perte, mais ça me permet de devenir incontournable pour les gens et, au final, j'élimine petit à petit mes concurrents et m'y retrouve financièrement. OK, c'est pas très cool, mais à côté de ça je crée de l'emploi : 640 000 employés dans le monde ! 178 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2017 ! Tout va bien, je vous dis, remplissez vos paniers chez moi !

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Apple

Avec ma grande rivale Microsoft, je suis l'une des deux plus célèbres marques d'ordinateur. Tout le monde connaît mon « Macintosh », ou « Mac », et mon logo de pomme croquée. Mais j'ai lancé aussi des produits grand public qui tiennent dans la poche, comme l'iPod et l'iPhone, ou des tablettes (le fameux iPad). Ces produits sont très majoritairement fabriqués en Inde et en Chine, ça coûte beaucoup moins cher. Je contrôle complètement l'image de mes produits pour qu'ils soient le plus épurés possible et impossible à bidouiller. Je suis tout l'inverse du logiciel libre, d'Ubuntu, Linux et toutes ces bêtises. Du coup, mes appareils contiennent très peu d'entrées de câbles, des chargeurs spécifiques, etc. D'ailleurs, mes derniers téléphones n'ont même plus de prise pour mettre des écouteurs ! Vous trouvez ça stupide ? Pourtant, les chiffres me donnent raison : je suis la première entreprise privée de l'histoire à avoir atteint les 1000 milliards de dollars en bourse ! Bien fait pour Microsoft !

## Cercle 2

### Je suis la publicité en ligne

Au début, tout le monde croyait en moi: les journaux étaient gratuits en consultation en ligne parce qu'ils pensaient se financer entièrement grâce à la publicité, par exemple. Bon, ça a marché un temps, mais avec la crise financière de 2008 puis les bloqueurs de publicité, j'ai rapporté de moins en moins d'argent. Même si de plus en plus de gens ont accès à Internet et consultent des sites en ligne, ils ne voient pas toujours la publicité, ou ne cliquent pas dessus. Résultat: je suis devenue de plus en plus invasive, surtout sur les sites de streaming ou de téléchargement, sur lesquels tout est permis: j'ouvre de nouvelles fenêtres sur vos ordinateurs, je paie des journaux pour qu'ils diffusent des publicités qui prennent la forme d'articles, je m'affiche trois fois plus pour profiter des gens qui n'utilisent pas de bloqueurs de publicités, etc. Gardez toujours à l'esprit que, si c'est gratuit, je dois me cacher quelque part. Bon, à part peut-être sur Wikipédia, qui vit des dons de ses utilisateurs. Quelle drôle d'idée!

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Netflix

J'existe depuis 1997, mais les gens me connaissent surtout depuis quelques années grâce à mon service de « vidéo à la demande ». Mon idée est simple: si les gens ne regardent plus la télé, ce n'est pas parce qu'ils ne veulent plus voir de séries et de films, mais parce qu'ils veulent pouvoir regarder ce qu'ils veulent, quand ils le veulent. Et moi, je leur propose un super catalogue, que je mets à jour souvent, avec un algorithme qui calcule à leur place les œuvres qui risquent de leur plaire. Bon, comme les gens paient un abonnement, il faut que je leur donne envie de rester, alors je leur propose plein de choses différentes, et je crée mes propres séries, pour qu'ils aient des exclusivités. Et ça marche: 139 millions d'abonnés dans le monde, prends ça, TF1! J'ai même dépassé YouTube dans le trafic mondial sur Internet. Moi, je vous parie que dans quelques années, on ne dira plus « regarder la télé », mais « regarder Netflix ».

## Cercle 2

### Je suis Google

Je suis une immense société, mais les gens me connaissent surtout comme LE moteur de recherche, qu'ils utilisent par réflexe: je représente 93% des parts de marché. On ne dit même plus «rechercher sur Internet», mais «googler», la preuve! C'est grâce à mon algorithme super puissant, qui met en valeur les pages vers lesquels il existe des liens. En gros, plus on parle de vous, plus vous êtes mis en avant sur Google, et donc plus on continue à parler de vous, c'est cool, non? Bon, et parfois, j'accepte d'être payé pour mettre en premier certains sites, aussi, c'est vrai. Parce que c'est super important d'exister chez moi, au point que l'optimisation pour les moteurs de recherche est devenue un véritable métier. Surtout que j'applique un peu la même logique sur mes autres services, YouTube, par exemple. Attends, tu ne savais pas que je possédais YouTube? Ah ben si, j'ai plein de choses moi, j'emploie 50 000 personnes pour fournir plein de services: Google Books, Google Flights, Google Jobs, Google Street View et Google Earth... Plus personne ne peut se passer de moi. Google, c'est la vie, quoi!

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis le RGPD

Ben oui, RGPD, ou en entier: Règlement général sur la protection des données. J'ai été conçu par l'Union européenne pour protéger vos données personnelles sur Internet. Parce que vous écrivez partout votre adresse, votre numéro de téléphone, vous racontez votre vie privée dans des chats en ligne... Si je n'étais pas là, la terre entière saurait tout de vous! Depuis le 25 mai 2018, je suis devenue beaucoup plus sévère, toujours pour mieux vous protéger. D'ailleurs, tous les sites ont été bien embêtés, parce que je les ai obligés à plus de transparence, par exemple sur leurs «cookies». Mais non, pas les biscuits qu'on mange! Les cookies, ce sont des petits fichiers texte déposés sur le disque dur de votre ordinateur pour vous aider à vous connecter en ligne, vos préférences de navigation, les produits que vous aimez consommer pour améliorer la publicité, etc. Comment ça, vous n'étiez pas au courant? Vous avez pourtant lu les «conditions d'utilisation» de tous les sites sur lesquels vous vous êtes inscrits, non? Halala, heureusement que je suis là pour veiller sur vos données. Mais retenez bien que je ne peux que vous avertir: si vous ne faites pas attention vous-même, je ne sers à rien.

## Cercle 3

### Je suis le harcèlement

Même si la plupart des gens ne m'aiment pas beaucoup, j'existe depuis la nuit des temps. En Belgique Francophone, je touche un élève sur trois, d'après une étude. Si je grandis un peu plus chaque jour, c'est notamment grâce aux réseaux sociaux, qui me permettent de continuer mon activité en dehors des murs de l'école. On m'appelle alors « Cyber harcèlement », mais, au fond, mes mécanismes sont les mêmes: je me moque, j'insulte, je poursuis, je diffame... 18% des élèves sont auteurs de messages de harcèlement, pour mon plus grand bonheur, souvent à partir du mois de novembre, quand les groupes sont bien constitués. Bon, il y a aussi ceux qui veulent gâcher la fête: l'application Cyber Help, par exemple, qui aide les victimes à archiver les traces de harcèlement pour mieux les dénoncer, ou les centres PMS, qui sont là pour les écouter. Beurk!

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis la mobilisation citoyenne

Vous ne le savez peut-être pas, mais j'existe depuis longtemps, parfois avec une grande violence. Jamais entendu parler de la Révolution française? Ou de celle de Belgique, moins connue, qui a donné naissance au pays au 1830? Évidemment, je me répands bien mieux depuis l'arrivée des réseaux sociaux. Ils permettent aux gens de se contacter à distance, de se coordonner pour manifester, de diffuser des informations à travers la planète. Avec l'aide de Facebook et Twitter, j'ai participé à faire fuir le président-dictateur Ben Ali de Tunisie fin 2010, et j'aide des milliers d'élèves à se rassembler au même endroit contre le réchauffement climatique. Bien sûr, rester devant son écran ne suffit pas, et ceux qui pensent qu'ils se joignent à ma cause avec un clic rapide sur une pétition se trompent. Mais, quand les réseaux sociaux aident des personnes opprimées à unir leurs forces dans la « vraie vie », là, je me sens capable de faire bouger des montagnes!

## Cercle 3

### Je suis la géolocalisation

J'ai commencé ma carrière sur les devants de la scène grâce à la navigation GPS et, depuis, je suis de plus en plus courtisée par plein d'applications: Facebook, Instagram, Tinder... Elles veulent toutes savoir où vous vous trouvez pour « améliorer leurs services », comme elles disent. Parfois, avec des fonctionnalités qui donnent une idée très précise de votre position, par exemple Snapchat avec « Snap map », qui vous localise au mètre près lorsque vous envoyez un message. On me trouve très pratique, mais, je l'avoue, il m'arrive aussi de me montrer un peu curieuse. Quand vous êtes en vacances, j'ai envie de tout savoir: vos trajets, où vous prenez des photos... Du coup, je suis aussi très utile aux entreprises: je leur permets de vous recommander un de leurs hôtels situés non loin de vous, où je les aide à déterminer quels sont les points les plus touristiques d'une région. Je parie que, bientôt, vous ne pourrez plus vous passer de moi pour réaliser le moindre trajet!

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis la bulle de filtrage

On m'appelle aussi « cocon », « œillères », « chambre d'écho » ou encore « auto-persuasion »... Bref, je suis ce nid douillet qui rend la navigation sur Internet intellectuellement confortable. Avec l'aide de mes potes les algorithmes, je personnalise la grande majorité des résultats de vos recherches pour que vous ne soyez pas confrontés à des opinions trop radicalement différentes des vôtres. Je vous aide à conforter les idées qui préexistent à votre expédition sur le web. Par exemple, sur Facebook, je m'abstiens de vous présenter les posts des « amis » avec lesquels vous interagissez peu, et tant pis s'ils ont quelque chose d'intéressant à dire. Sympa, non? Les grincheux diront que cela ferme votre ouverture au monde, mais, eh, je ne vous passe pas les menottes! Libre à vous de sortir de votre zone de confort...



## Cercle 3

### Je suis l'apprentissage en ligne

Les Américains m'appellent l'e-learning. Je parie que vous avez déjà entendu parler de mes « MOOC » (Massive Online Open Courses, soit cours massif, ouvert et gratuit en ligne). Il y a quelques années, personne n'aurait vu de quoi je parle, mais je suis devenu un vrai phénomène dernièrement, avec 350 MOOC en 2017 rien qu'en France, soit quasiment un cours par jour ! Je propose d'intégrer une salle de classe virtuelle, avec des professeurs qui expliquent très clairement plein de choses compliquées : la littérature, la chimie, la mécanique... On trouve plus de 10 000 MOOC à propos de tous les sujets ! Grâce à moi, des gens pauvres qui n'avaient pas accès à la connaissance peuvent gratuitement apprendre plein d'infos, voire parfois obtenir des diplômes. La science n'a jamais été aussi accessible qu'aujourd'hui ! Merci qui ?

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis le racket

J'existe depuis aussi longtemps que les concepts de possession d'objet et de propriété privée, et je suis suscité par la jalousie ou la cupidité. Ces dernières années, je motive de plus en plus de méfaits parce que mes cibles ont des objets toujours plus chers en poche : un téléphone à 1000 €, c'est quand même tentant, non ? Je touche surtout les jeunes : 4,1% des propriétaires de téléphone âgés de 14 à 25 ans étaient mes victimes en 2014. Je suis devenu tellement commun qu'environ un vol sur deux est signalé à la police. Dans la plupart des écoles, il est devenu interdit d'avoir son téléphone, mais ça ne veut pas dire que les élèves ne se baladent pas avec dans leur poche ou leur sac. Et, quand vous vous vantez sur les réseaux sociaux de l'achat de votre nouvel iPhone, pensez aux convoitises que ça suscite...

## Cercle 3

### Je suis l'e-réputation

On m'appelle aussi « identité numérique », parce que je représente tout ce qui vous définit sur le web, toutes les traces que vous laissez, qu'elles soient volontaires, involontaires ou subies. Savez-vous ce qu'est une adresse IP ? Si vous ne la masquez pas, elle permet d'identifier, pour chaque action que vous faites sur Internet, où vous vous trouvez géographiquement, l'heure de votre connexion, vos historiques de recherche, leurs mots-clés... Certains me qualifient de Pitbull, parce que je ne vous lâche jamais ! Si quelqu'un balance une vacherie sur vous en ligne, bonne chance pour l'effacer. Sur les réseaux sociaux, je suis comptabilisée de plein de manières différentes : vos abonnés, les « likes » qu'on vous attribue, quand on vous « tague » dans une publication ou sur une photo, etc. Vous avez déjà tapé votre nom dans Google pour voir ce qui ressortait ? Vous seriez bien surpris : je ne suis pas toujours rayonnante.

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis le cobalt

Vous n'avez peut-être jamais entendu parler de moi, et pourtant, il y a de grandes chances que je me trouve en partie dans votre poche : tous les smartphones de marques connues me contiennent (5 à 10 grammes) ! Je me niche aussi dans les ordinateurs (30 grammes) ou dans les moteurs de voitures électriques (5 à 10 kilos !). 60 % de la consommation mondiale de cobalt vient des mines du sud de la République Démocratique du Congo. Dans lesquelles travaillent plus de 40 000 enfants ! Ben oui, vous pensiez que je poussais sur les arbres ? Pour me trouver, il faut creuser dans des puits de plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Tout ça fait de la poussière, assez toxique, qui peut causer des fibroses pulmonaires. Oui, bon, on ne fait pas d'omelettes sans casser des œufs.

## Cercle 3

### Je suis le financement participatif

Les Américains m'appellent « crowdfunding », soit « financement par la foule ». Et c'est bien là ma vocation : appeler les citoyens à financer collectivement des projets, qu'ils soient artistiques, entrepreneuriaux, solidaires, commerciaux... Si j'existais déjà avant Internet, le web m'a permis de complètement exploser, grâce à des plateformes comme Kickstarter aux États-Unis dès 2009, ou Ulule et KissKissBankBank en France. Mon principe est simple : un porteur de projet présente son idée, et les gens paient pour qu'elle se réalise. Parfois, j'aide à soutenir des créateurs qui sont déjà lancés, avec les sites Patreon et Tipeee. Du coup, grâce à moi, il y a des dessinateurs ou encore des vidéastes sur YouTube qui peuvent vivre de leur art sans dépendre de la publicité ! Ils sont financés par leur public, c'est quand même chouette, non ?

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis l'ubérisation

Je descends de la société Uber, qui a popularisé le concept des travailleurs « freelance » qui travaillent pour une société sans signer de contrat avec elle, par exemple les coursiers à vélo qui apportent des repas, avec « Deliveroo » ou « Uber eats ». Ils ne sont pas payés à l'heure, mais à la commande livrée. Mais, grâce à moi, ils peuvent travailler quand ils veulent, s'organiser comme ils le souhaitent ! Bon, c'est vrai que je peux aussi les virer quand je veux. Mais, mes coursiers à vélos, je leur donne des bonus quand ils vont très vite ! J'en mets surtout les jours de mauvais temps, pour les motiver à sortir de chez eux. Parfois, c'est vrai qu'il y a quelques soucis (39% d'accidents du travail en 2017 chez Deliveroo, et un livreur d'Uber Eats est même décédé). Mais moi, ce n'est pas ma faute : ce ne sont pas vraiment mes employés, juste des partenaires. Et puis, grâce à moi, des personnes rejetées par le marché de l'emploi peuvent gagner de l'argent ! Il faut juste qu'elles acceptent d'être guidées par un algorithme plus que par des humains.

## Cercle 3

### Je suis l'Open Source

En anglais, je signifie « sources ouvertes ». Je revendique la libre distribution et l'accès au code des logiciels, pour que tout le monde puisse les modifier et se les approprier. Je souhaite que les informations soient accessibles à tout le monde, gratuitement et facilement, par exemple avec une base de données, pour qu'on puisse aussi bien aller fouiller dans le passé que dans le présent. Grâce à Internet, il m'est de plus en plus facile d'assurer cette distribution dans le monde entier. On me relie parfois à la culture « hacker », c'est-à-dire aux pirates informatiques. C'est vrai qu'il m'arrive de voler les données aux riches pour les distribuer aux pauvres... Mais je vous jure que c'est toujours pour le bien commun, pour qu'on sache tous le plus de choses possibles.

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis la réalité virtuelle

J'ai toujours été un fantasme des hommes, qui m'ont imaginé dans de nombreuses fictions, mais j'existe de plus en plus dans la vraie vie. On me rencontre surtout à travers un casque: les gens le mettent sur leur tête et découvrent un monde nouveau, parfois juste en restant un spectateur passif, mais aussi, de plus en plus, dans des jeux vidéo dans lesquels ils peuvent interagir avec le monde virtuel qui déboule devant leurs yeux. Mais attention, je ne sers pas qu'à amuser: je suis aussi utilisée en médecine, pour simuler des opérations, ou aider des patients à soigner leurs phobies. J'aide même de futurs pilotes à s'entraîner à manier les commandes d'un avion. Ben oui: le virtuel, il peut avoir plein de liens avec le réel!

## Cercle 3

### Je suis le commerce de proximité

J'existe depuis aussi longtemps que le concept d'argent: je permets aux gens d'aller, non loin de chez eux, à pied ou à vélo, acheter leur pain, leur viande, leurs chaussures, etc. Moi, ce que j'aime avant tout, c'est le contact humain. Les gens du quartier, je les connais tous, et on se raconte les dernières nouvelles. Malheureusement, depuis Internet et des ogres comme Amazon, qui vendent de tout au même endroit, ça devient très difficile pour nous d'exister: les gens n'ont plus envie de se prendre la tête, de faire cinq magasins différents. Quand on leur explique qu'ils peuvent tout trouver au même endroit, sans sortir de chez eux, et souvent pour moins cher, ce n'est pas toujours facile de rivaliser, encore pire qu'avec les grands magasins Carrefour. Et puis, les loyers augmentent de plus en plus, donc beaucoup d'entre nous sont obligés de fermer, même dans les grandes villes. C'est dommage, quand même, parce qu'Amazon ne discute pas avec vous du temps qu'il fait ou du spectacle de danse de votre petite fille. Enfin, pas encore...

*Fiches version ADULTE: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis l'environnement

Bon, pas besoin de vous faire un dessin, vous le savez: je vais très mal en ce moment! Les scientifiques le disent, les jeunes aussi, ils manifestent même pour le crier, mais les choses n'avancent pas assez vite à mon goût. Je perds à une vitesse folle une grande partie de mes ressources. On parle toujours des déchets matériels, de faire attention à sa consommation, et c'est vrai que c'est important. Mais il ne faut pas oublier non plus que les comportements en ligne polluent aussi! Les mails, les données, tout ça, ça génère du gaz carbonique, en faisant tourner les machines, les serveurs, en dépensant de l'électricité. Et que dire des appareils, qui sont constitués de plein d'éléments rares qui sont pompés dans mes réserves naturelles? Heureusement, il y en a quelques-uns qui se réveillent: c'est possible de rester connecté en polluant moins! Vous avez entendu parler du fair phone? D'Ecosia? Prenez-en de la graine, comme on dit, mes gaillards.

## Cercle 3

### Je suis une fake news

En anglais, mon nom signifie « fausse information ». Je suis parfois involontaire, quand les journalistes travaillent le plus vite possible, sans vérifier, pour être les premiers à publier un scoop. Ça arrive souvent qu'on annonce la mort de quelqu'un alors qu'il est toujours vivant, par exemple. Mais je peux aussi être volontaire : en diffusant partout une fausse information, les lecteurs sur le web, qui prennent rarement le temps de vérifier, il est possible d'influencer les comportements des gens, de leur mettre certaines idées dans la tête, même si elles ne sont pas vraies. Souvent, je comporte quand même une petite part de vérité, juste assez pour que les gens y croient. Bon, le problème, c'est que maintenant, j'ai un peu dégoûté tout le monde. En 2018, six personnes sur dix ne faisaient plus confiance aux médias, 66 % pensent que les journalistes sont manipulés par les politiques, et 70 % ont peur des fake news. Il y en a même certains qui disent que c'est grâce à moi que Donald Trump a été élu président... Mais, ça, vous pouvez me croire sur parole, c'est une *fake news* !

*Fiches version ADULTE : à photocopier et découper*



## Cercle 1

### Je suis la tablette de Célestin

Le jour de mon deuxième anniversaire, j'ai reçu de mes parents le plus merveilleux des cadeaux. Quand quelque chose m'énerve très fort et que je regarde son écran, je me calme rapidement. On regarde ensemble de chouettes dessins animés et parfois, quand ma maman veut bien, on télécharge de petits jeux et j'apprends plein de choses: ramasser des fruits, courir plus vite que le métro, empiler des diamants... et tout ça avec un seul doigt!

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis l'ordinateur de Patrick

C'est plus qu'un copain, c'est un véritable ami pour moi. Chaque jour, nous passons énormément de temps ensemble. Il m'attend toujours bien sagement et même les jours où je suis énervé et que je tape très fort sur son clavier, il ne bouge pas! Moi seul connais le code qui permet de l'allumer. Oui oui, moi seul! Vous aussi, vous possédez une boîte aux lettres? Eh bien la mienne, c'est lui. Des mails, des mails et encore des mails: du courrier, des publicités, des factures, des mots de mes amis... Chaque jour, ma boîte déborde. Heureusement qu'ils ne sont pas stockés dans mon estomac, j'en serais malade!

## Cercle 1

### Je suis l'Instagram de Marie

J'ai été créé il y a 6 ans par Marie pour qu'elle puisse afficher sur moi ses photos de vacances et celles de son si joli petit bichon. Je n'intéressais pas beaucoup les gens et personne n'aimait vraiment visiter ma galerie. Et puis, un matin d'été, ma vie à basculé. Une magnifique photo d'une magnifique plage #cœur #coeur4ever #amour! Depuis, j'ai gagné plein d'abonnés et je suis devenu son gagne-pain. Chaque image qu'elle me partage a été retouchée pendant des heures sur son ordinateur. Il ne faut pas le dire à tout le monde, mais certaines marques nous paient même, elle et moi, pour que nous nous montrions avec leurs vêtements, leurs bijoux ou leurs maquillages. Je ne comprends pas toujours tout, mais j'adore tous ces petits cœurs que les gens nous envoient. Et si ça nous fait gagner de l'argent, c'est encore mieux, non ?

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis la carte postale

J'espère que vous vous souvenez encore que j'existe. Recevoir des messages sur son téléphone c'est pas mal, mais ça n'a rien à voir avec le plaisir de recevoir du courrier. Je me souviens, quelle magie : une photo et un mot écrit à la main...! Chaque année, j'ai de moins en moins de succès. Alors la poste ne me prend plus au sérieux et tant pis si vous vouliez que votre message d'anniversaire arrive à temps. Enfin, si vous êtes vraiment pressé, vous pouvez toujours payer la poste pour que votre envoi devienne prioritaire, mais bon... À ce prix-là, je risque de rester sur mon présentoir encore un long moment avant que l'on ne m'achète.

## Cercle 1

### Je suis la chaîne YouTube de Max52

J'existe depuis plus de quatre ans, mais malheureusement je n'arrive pas à avoir plus de 1000 abonnés. Ça reste pas mal, mais quand on sait que Cyprien a dépassé les 13 millions... Le public qui nous suit reçoit une notification à chaque vidéo que je poste (généralement des parties de jeux vidéo filmées et commentées). Sans public, je suis perdu, je n'existe plus. Heureusement qu'il y a quelques fidèles qui me versent quelques euros par mois parce que travailler chaque semaine pour poster de nouvelles vidéos, ça prend beaucoup de temps. En plus, j'ai investi beaucoup d'argent en matériel de tournage.

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 1

### Je suis le « 3310 Nokia » de Lucas

C'est sûr, par rapport à l'iPhone 11, 12 ou je ne sais plus combien, je ne fais pas vraiment le malin. Mais, comparée à eux, ma batterie est surpuissante. Elle peut tenir une semaine contre même pas une journée pour les nouveaux téléphones. C'est vrai que j'ai peu de fonctionnalités et carrément aucune appli, mais Lucas s'en fout : il veut juste passer des coups de fil et envoyer des SMS. En plus, je suis très solide et je ne m'éclaterai pas en mille morceaux si je tombe de sa poche. Je suis simple... mais efficace.

## Cercle 2

### Je suis Facebook

J'en suis sûr, vous me connaissez tous. Mr Mark m'a créé en 2004 alors qu'il était encore étudiant. J'ai 2,4 milliards d'utilisateurs actifs. T'imagines? Je possède plein de fonctions qui me rendent indispensable à vos yeux: les groupes, les messages, les événements... Je diffuse tes posts et ceux des autres, on me paie pour en mettre certains en avant. Je ne suis pas parfait: je collecte vos infos personnelles et on m'accuse déjà d'être ringard, mais il n'empêche que Mark et moi sommes devenus riches.

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Adblock

Je suis ce que l'on appelle un bloqueur de publicités. Je fais barrage à toute publicité sur les sites que tu visites. Eh ouais, tu peux me dire merci! 70% des jeunes m'utilisent, je suis une vraie star. Le problème, c'est que certains sites se mettent à diffuser des publicités que mon radar ne détecte pas. Alors, garde les yeux ouverts et si ton Youtubeur préféré se met soudain à dire que le Fanta, c'est génial, c'est peut-être une publicité qui a changé de forme pour survivre.

## Cercle 2

### Je suis la 4G

Depuis 2013, grâce à moi, on peut surfer sur le web n'importe où: il suffit d'allumer son smartphone. Je suis la meilleure et tout le monde me préfère à ma petite sœur que vous connaissez peut-être, la 3G. Ben oui, je suis plus rapide, j'émets à plus d'endroits... Je suis triste de savoir que je serai bientôt déjà remplacé par la 5G, mais il paraît que tu as besoin d'une connexion toujours de plus en plus rapide alors...L'Organisation mondiale de la santé essaie de faire croire que je développerai des cancers, mais tout ça, moi, je n'y crois pas!

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis la presse web payante

Avant moi, la plupart des web journaux mettaient tout en ligne gratuitement et comptaient sur la publicité pour gagner des sous. Maintenant que je suis devenue payante, je rapporte trois fois moins. Les lecteurs ont été habitués à consulter les informations rapidement et ne veulent plus payer pour un journal. Pourtant, l'information, c'est comme le reste: ça se paie!

## Cercle 2

### Je suis Amazon

Je suis le site roi des achats en ligne. Je vends des livres, des jeux, des vêtements, de la nourriture, de la lessive... Avec moi, plus besoin de sortir de chez soi pour acheter quelque chose: on achète en un clic et on est livré super vite par la poste.

Vous ne trouverez pas moins cher ailleurs: comme je stocke tout dans d'immenses entrepôts, je ne dois pas payer le loyer d'un magasin. C'est ainsi que j'élimine mes concurrents. Oui oui, c'est moi le roi des achats en ligne.

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Apple

Je suis une des plus célèbres marques d'ordinateur. Tout le monde connaît mon « mac » et mon logo de pomme croquée. J'ai créé des petits objets mignons qui tiennent dans vos poches comme l'iPod et l'iPhone. Mes produits sont fabriqués en Inde et en Chine alors, ça ne me coûte pas très cher.

Impossibles à bidouiller, mes appareils ont très peu d'entrées de câbles et on ne peut me recharger uniquement qu'avec des chargeurs de ma marque. D'ailleurs, mes derniers téléphones n'ont même plus de prise pour mettre des écouteurs...

Je suis l'entreprise la plus riche au monde.



## Cercle 2

### Je suis la publicité en ligne

Je suis partout, surtout sur les sites de téléchargement et de streaming ou tout est permis : j'ouvre de nouvelles fenêtres sur vos ordinateurs. On ne clique malheureusement pas souvent sur moi et c'est bien dommage. Je ne rapporte pas beaucoup d'argent, zut !

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis Netflix

Je suis un service de vidéo à la demande. Grâce à moi, tu peux regarder n'importe quelle série à n'importe quel moment. J'ai un super catalogue rempli de chouettes choses à regarder. En plus, comme je suis attentive à tes préférences, je calcule à ta place les séries qui risquent de te plaire. Et toi, tu es déjà abonné ?

## Cercle 2

### Je suis Google

Je suis une immense société, mais tu me connais sûrement mieux comme LE moteur de recherche que tu utilises par réflexe. On ne dit d'ailleurs plus « faire une recherche sur Internet », mais « faire une recherche... » moi ! D'ailleurs, dès que tu te connectes à Internet, tu ne peux plus te passer de moi. 50 000 personnes travaillent pour moi à travers le monde.

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 2

### Je suis le Règlement général sur la protection des données

J'ai été conçu par l'Union européenne pour protéger vos données personnelles sur Internet. Tu écris partout sur le web ton adresse, ton numéro de téléphone, tu racontes ta vie privée... Si je n'étais pas là, la terre entière saurait tout de toi. As-tu lu les « conditions d'utilisation » de tous les sites sur lesquels tu t'es inscrit ? Non ? Halala, heureusement que je suis là pour veiller sur tes données, mais bon : si tu ne fais pas un peu attention par toi-même alors je ne sers à rien.

## Cercle 3

### Je suis le harcèlement

On ne m'aime pas, c'est sûr ! Je touche un élève sur trois et grandis un peu plus chaque jour grâce, entre autres, aux réseaux sociaux.

Je me moque, j'insulte, je poursuis...

Je te critique, publie et tout le monde peut alors à son tour se moquer de toi... Ahahaha

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis la mobilisation citoyenne

J'existe déjà depuis longtemps, mais c'est vrai que Facebook et twitter m'ont donné un sacré coup de pouce. J'invite les gens à se contacter à distance, à se donner rendez-vous pour manifester et à diffuser des informations à travers le monde.

J'ai déjà ainsi réussi à faire fuir des dictateurs ou à aider des milliers d'élèves à se rassembler au même endroit contre le réchauffement climatique.

Avec moi et avec l'aide des réseaux sociaux, des personnes opprimées peuvent unir leurs forces dans la « vraie vie ».

## Cercle 3

### Je suis l'apprentissage en ligne

Pratique pour étudier de la maison ou de n'importe où ailleurs: je vous propose de suivre des cours dans une classe virtuelle avec des professeurs qui expliquent très bien plein de choses compliquées. La littérature, la chimie, la mécanique... Grâce à moi, des tas de gens peuvent apprendre sans se déplacer et peuvent même obtenir des diplômes!

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis la géolocalisation

J'ai commencé ma carrière grâce à la navigation GPS et depuis je suis de plus en plus utilisée par plein d'applications: Facebook, Instagram, Tinder...

Elles veulent toutes savoir où tu te trouves.

On me trouve très pratique, mais je l'avoue, je suis aussi très curieuse.

J'ai envie de tout savoir: tes trajets, le lieu où tu as pris une photo, le resto où tu as mangé...

Du coup, je suis très utile aux entreprises et aux restaurants, je t'y envoie comme client.

## Cercle 3

### Je suis la bulle de filtrage

Je rends la navigation sur Internet très confortable. Avec l'aide de mes potes les algorithmes, je m'arrange toujours pour que tes recherches affichent des idées qui ne soient pas très différentes des tiennes.

Par exemple, sur Facebook, je ne te montre pas des posts des « amis » avec qui tu n'échanges pas et tant pis s'ils ont des choses intéressantes à dire.

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis l'ubérisation

Avec moi, les travailleurs travaillent pour une société sans signer de contrat avec elle. Ce sont des travailleurs « freelance » (= personne qui travaille à son compte, travailleur indépendant), comme les coursiers à vélo qui apportent des repas avec « Deliveroo ».

Ils ne sont pas payés à l'heure, mais à la commande livrée. Grâce à moi, ils peuvent travailler quand ils veulent et s'organiser comme ils le souhaitent. Bon, c'est vrai que je peux aussi les virer quand je veux. Mais mes coursiers à vélos, je leur donne quand même des bonus quand ils vont très vite (et tant pis pour eux s'ils prennent des risques)! J'en mets surtout les jours de mauvais temps, pour les motiver à sortir de chez eux

## Cercle 3

### Je suis la réalité virtuelle

Avec moi, les gens mettent un masque sur leur tête et découvrent un nouveau monde, parfois juste en étant spectateurs, mais aussi, de plus en plus, dans des jeux vidéo dans lesquels ils peuvent interagir avec le monde virtuel qui défile devant leurs yeux. Mais attention, je ne sers pas qu'à amuser: je suis aussi utilisée en médecine pour simuler des opérations et j'aide même de futurs pilotes à s'entraîner à piloter un avion.

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis l'environnement

Bon, pas besoin de vous faire un dessin, vous le savez: je vais très mal en ce moment! Les scientifiques le disent, les jeunes aussi, ils manifestent même pour le crier dans la rue, mais les choses ne bougent pas assez vite à mon goût. On parle toujours de pollution et de déchets matériels, mais il ne faut pas oublier non plus que les comportements en ligne polluent aussi! Les mails, les données, tout ça, ça génère du gaz carbonique, en faisant tourner les machines, les serveurs et en dépensant beaucoup d'électricité. Chaque mail qui reste sans être lu puis effacé pèse 10 grammes de gaz carbonique par an!



## Cercle 3

### Je suis l'open source

Je souhaite que les informations soient accessibles à tout le monde, gratuitement et facilement. Je donne et distribue les données et les codes d'accès aux logiciels pour que tout le monde puisse les modifier et se les approprier. On me relie parfois à la culture « hacker », c'est-à-dire aux pirates informatiques. Il m'arrive même parfois de voler les données aux riches pour les distribuer aux pauvres.

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis le racket

Si j'existe depuis que l'homme possède et achète des objets, c'est parce que c'est la jalousie qui me pousse à agir. Mes victimes ont des objets de plus en chers en poche, alors c'est tentant non ? C'est plus fort que moi, je le veux : je le vole ! Finalement, je suis devenu tellement banal qu'environ un vol sur deux seulement est déclaré à la police...

## Cercle 3

### Je suis l'e-réputation

Je suis ton identité numérique, je représente tout ce qui te définit sur le web. Je connais ton historique de recherche et donc, tes goûts. Je sais où tu étais à quel moment, je connais le nom de tes amis, je sais ce que tu aimes manger. Je ne te lâche jamais et j'enregistre tout: le bon et le mauvais.

*Fiches version ENFANT: à photocopier et découper*

## Cercle 3

### Je suis le cobalt

Tu n'as peut-être jamais entendu parler de moi, et pourtant, il y a de grandes chances que je me trouve en partie dans ta poche: je me cache dans chaque smartphone (5 à 10 grammes), dans chaque ordinateur (30 grammes) et même dans les moteurs des voitures électriques (5 à 10 kilos!) Je suis extrait principalement dans les mines de la République Démocratique du Congo dans lesquelles travaillent plus de 40 000 enfants.

## Cercle 3

### **Je suis le financement participatif**

Je suis unique en mon genre ! J'appelle les citoyens à rassembler leur argent pour créer ensemble des projets : un groupe de musique, l'achat d'un terrain, un voyage... J'existais déjà avant Internet, mais je ne touchais pas autant de monde. Mon principe est simple : quelqu'un présente une idée et les gens qui le souhaitent paient pour que l'idée puisse se réaliser. Du coup, grâce à moi, il y a des dessinateurs ou des artistes sur Internet qui peuvent vivre de leur art sans dépendre de la pub. Ils sont financés par leur public. C'est quand même chouette, non ?

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*

## Cercle 3

### **Je suis le commerce de proximité**

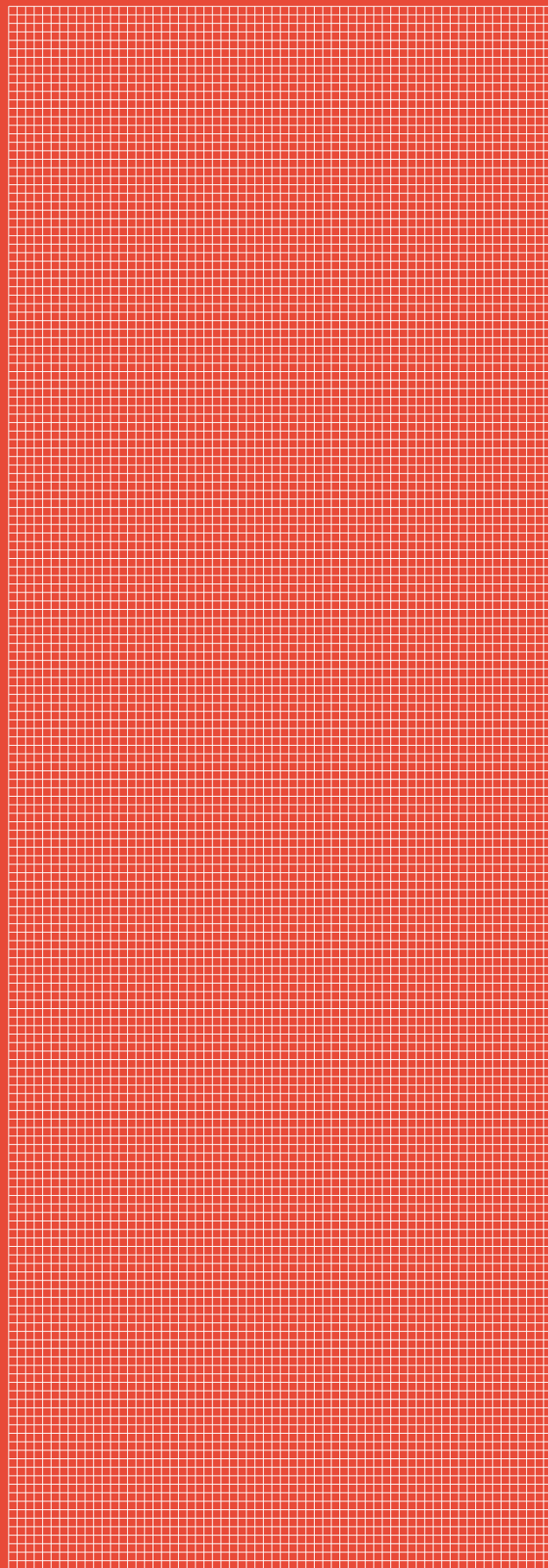
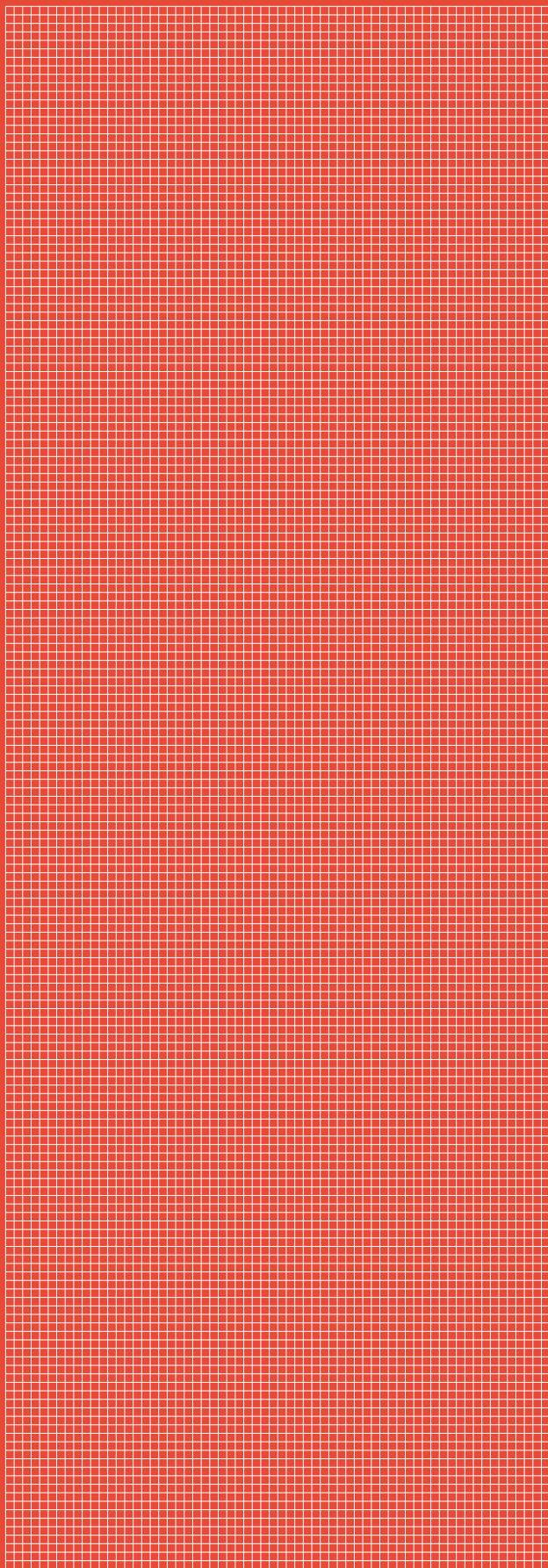
Je permets aux gens d'aller pas loin de chez eux, à pied ou à vélo, acheter leur pain, leur viande, leurs chaussures... Moi ce que j'aime avant tout c'est le contact humain. Les gens du quartier, je les connais tous et on se raconte les dernières nouvelles. Malheureusement, depuis Internet et les magasins en ligne, ça devient plus difficile pour moi d'exister. C'est dommage quand même parce qu'Amazon ne discute pas avec vous du temps qu'il fait ou du spectacle de danse de votre petite fille. Enfin, pas encore...

## Cercle 3

### **Je suis une fake news**

En anglais, mon nom signifie « fausse information ». Je suis parfois involontaire, quand par exemple les journalistes travaillent le plus vite possible, sans avoir eu le temps de vérifier les infos. Mais je peux aussi être volontaire : parfois je raconte n'importe quoi et j'essaie ainsi d'influencer le comportement des gens en leur mettant de fausses idées en tête. Bon maintenant, le problème c'est que j'ai un peu dégoûté tout le monde. En 2018, six personnes sur dix ne font plus confiance aux médias.

*Fiches version ENFANT : à photocopier et découper*



**Fiche pédagogique**

# **Théâtre forum : le cyberharcèlement et la mobilisation citoyenne**

---

**Le C-Paje a utilisé la technique du théâtre forum (dispositif ludique de théâtre qui représente des situations de société et qui permet aux acteurs et spectateurs d'interagir pour chercher ensemble des solutions justes et égalitaires) pour sensibiliser les participants au cyberharcèlement et à la mobilisation citoyenne. Il a ainsi créé 2 saynètes sur ces 2 thématiques.**

**Durée : 1 heure / saynète**

**Âge : dès 7 ans**

**Participants : min. 5**



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)





Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources

## Objectifs opérationnels

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Comprendre les tenants et aboutissants d'une thématique (harcèlement numérique et mobilisation citoyenne), développer ses connaissances
- Explorer, par le jeu théâtral, différentes pistes, différents points de vue inhérents aux dites thématiques
- Débattre, donner son avis
- Se mettre « dans la peau de », se décentrer et donc exprimer parfois d'autres points de vue que ceux que l'on défend – sans honte ni culpabilité – remettre en question ses croyances, attitudes et comportements

## Prérequis

- Pour le public : aucun
- Pour l'encadrant : nécessité de collaborer avec 2 comédiens capables de créer et interpréter un texte adapté collant parfaitement aux thématiques voulues. Ceux-ci maîtriseront les bases de l'improvisation qui permettront de s'adapter et de réagir aux propos lancés par les participants.

## Matériel

- Accessoires selon la saynète présentée (table, chaise...)
- Un minimum d'espace de jeu (3 × 3 mètres), des chaises pour les participants.

## Déroulement

- Les participants sont disposés en arc de cercle, les comédiens sont face à eux, comme au théâtre.
- Sans aucune annonce, les deux comédiens entament une saynète de ± 10 min, abordant une thématique. Les personnages représentés sont assez typés (on n'est pas dans la nuance ; ils sont provocants et sans doute caricaturaux... tout en étant très plausibles), ils sont d'emblée au cœur d'une situation conflictuelle.
- La saynète finie, un modérateur (qui peut être un des comédiens) demande aux participants de dire ce qu'ils ont compris et les interroge sur ce qu'ils ont pensé de la réaction des 2 personnages. Dès qu'un participant trouve qu'un des personnages n'a pas réagi comme lui l'entend, il est invité à venir dans l'espace scénique et à prendre le rôle du personnage visé. Le participant et l'autre comédien vont donc rejouer la scène, mais avec un point de vue différent.
- À la fin de la 2<sup>e</sup> version, le groupe débat et constate les changements produits par une attitude différente du personnage remplacé.

- D'autres moments, en relation avec ce qui a été dit dans la 2<sup>e</sup> version, sont proposés : rencontre avec, une semaine plus tard, etc. Cela permet à d'autres participants de monter sur la scène et de jouer un rôle.
- L'autre saynète est présentée sur le même fonctionnement.

## Intérêts

- Le théâtre forum permet d'aller au cœur d'une thématique, d'oser dire des choses parfois dures, indécrites sous le couvert d'un personnage.
- On explore, teste, analyse des points de vue différents de façon concrète (même si on fait semblant).
- Cette technique met certains jeunes sous le feu des projecteurs (ils vont en étonner plus d'un ; belle valorisation pour eux).

## Points d'attention

- Le théâtre forum peut être utilisé soit comme amorce à des réflexions futures, soit comme une réserve d'idées et d'exemples à exploiter dans l'instant et à mettre en parallèle avec d'autres activités déjà menées.
- Une des difficultés est d'aller « pêcher » le bon participant, celui qui se lancera (osera se lancer) le premier dans la danse et se prêtera dès lors au jeu. Il va en quelque sorte désinhiber l'ensemble du groupe. Il va, par son attitude, montrer aux plus craintifs que c'est possible. Comment repérer la bonne personne ? Poser une question ouverte – « À votre avis, que va-t-il arriver à la petite fille harce-

lée ? » – à l'ensemble de la classe (et répondra qui veut) permet déjà de discerner ceux qui osent s'exprimer des plus timides. Ensuite, le modérateur pose une question plus ciblée – « Et toi, que penses-tu de l'attitude de la maman ou du papa ? ». Selon le ton utilisé, on sent tout de suite si la personne interrogée a envie de s'impliquer ou si elle est plutôt dans la retenue. Si la première personne ne convient pas, on posera la même question à quelqu'un d'autre. Quant aux plus réservés, vous verrez, ils demanderont eux aussi pour participer au jeu à un moment donné.

- Les moments d'échanges entre les différentes versions sont primordiaux. Parfois, on pourrait quelque peu s'emballer dans la frénésie du jeu. Les participants veulent absolument monter sur scène et réclament du temps de jeu en rejouant une autre version de la saynète originelle. Cet emballement – en soi très positif – ne doit pas faire perdre de vue que le théâtre forum est un outil au service des différents objectifs du projet (partages, débats, apprentissages sur les problématiques liées à l'utilisation d'Internet).

## Retours d'expériences

- Une fois qu'ils ont brisé la peur d'être jugés, qu'ils ont osé se lancer dans le bain, les participants ont adoré cette activité. Ils ont été demandeurs à tout va. L'activité a débouché sur différents points de vue (par rapport au harcèlement) très intéressants : des élèves ont eu l'occasion de se mettre dans la peau du directeur, des parents, de la victime... Nous avons pu débriefer sur les différentes réactions engendrées, comprendre certaines réactions, faire preuve

d'une vraie empathie. Une élève a pu, par le biais de cette activité, exprimer son vécu personnel en matière de harcèlement (au grand étonnement des professeurs).

- Les jeunes ont tellement peu de confiance en eux que s'exposer devant les autres est une tâche impossible pour la plupart. Il faut alors des miracles, comme un jeune qui ose se lancer et n'a pas – trop – peur du regard des autres ou une jeune qui débarque au « top moment » (un comédien est en train d'appeler virtuellement quelqu'un au téléphone lorsqu'une étudiante, en retard, ouvre la porte) et est intégrée directement dans le jeu sans trop savoir ce qui lui arrive. Son jeu et son enthousiasme ont été communicatifs ; d'autres lui ont embrayé le pas.
- À noter aussi que le fait que les adultes (profs et animateurs C-paje) jouent le jeu a dédramatisé les enjeux.
- Tous les étudiants (et professeurs) ont été bluffés par la pertinence de cette animation. Cela a permis de mettre en exergue différents points de vue de la thématique. De plus, certains étudiants se sont surpris à se dépasser (jouer devant les autres n'était pas évident pour eux) ; un sentiment de fierté s'en est suivi.
- Dans une école où cette activité a été menée, aucun étudiant n'a jamais participé à aucune expérience théâtrale que ce soit. Il n'empêche, en fin de séance, un groupe de 5 étudiants s'est lancé dans une impro sans être accompagné par un comédien. Ils ont joué sans aucune gêne

**« Même les élèves plus réservés ont eu l'occasion de s'exprimer librement et je trouve que cela leur fait du bien (...) »**

et avec beaucoup d'aisance. Leurs propos sonnaient juste, tout simplement.

### **Témoignages de stagiaires :**

*« Pour ma 1<sup>re</sup> observation en école, j'ai été agréablement surpris par les animateurs et leur facilité à entrer en contact avec le public. Les participants étaient fort attentifs aux petites pièces de théâtre jouées pour introduire le sujet. Ils ont facilement compris les situations, ils ont donc participé pour la plupart au jeu et intervenaient facilement pour exprimer leurs points de vue. »*

*« J'ai trouvé les participants fort intéressés par les saynètes jouées. Ils se prêtaient fort au jeu (ça a fort aidé à ce que tout se passe bien). Même les élèves plus réservés ont eu l'occasion de s'exprimer librement et je trouve que cela leur fait du bien, car à leur âge ils n'ont pas souvent une personne à qui ils peuvent parler librement comme ils ont eu l'occasion de le faire ici pendant l'activité. »*

*« Les participants ont vraiment bien réagi et ont eu des réactions bien réfléchies. Le fait que ce soit, ici, de futurs enseignants les a aidés, car ils vont être amenés à devoir gérer ce genre de problèmes dans leur classe. Un étudiant a même expliqué qu'il pensait à ce qu'on lui avait dit de faire en théorie, mais que dans les situations proposées, ça ne fonctionnait pas. Il s'est demandé alors comment il devrait faire plus tard. Je pense que l'exercice l'a bien fait réfléchir sur ses pratiques. »*



## Prolongements possibles

Le théâtre forum est un magnifique laboratoire. On teste ; on fait des expériences en revêtant le costume d'un voisin, d'un inconnu, de la personne la plus adulée ou détestée ; on décortique, on analyse, on réfléchit ; on pointe du doigt les dysfonctionnements ; on recommence, une fois, deux fois, trois fois... Après une séance de théâtre forum de 2 heures, il y a une fameuse matière qui est mise à disposition à l'ensemble de la classe ou du groupe. Qu'en fait-on ? Les pistes sont nombreuses...

1. Démarrer, à partir des scènes jouées, sur un **projet théâtral** plus abouti : reprendre une ou plusieurs scènes, les retravailler (en passant – ou pas – par la phase écrite), les intégrer au début, au milieu ou à la fin d'une pièce.
2. Réaliser, à partir des scènes jouées, une petite **vidéo** dans laquelle on pointera du doigt les attitudes (in)adaptées en lien avec la thématique. Sous la forme d'un documentaire, d'un tuto...
3. Comparer la première scène (celle jouée uniquement par les comédiens) et sa nouvelle mouture : mettre des mots et/ou des images et/ou des couleurs pour **différencier les deux versions** (l'avant et l'après). Affiche, planche BD, collage...
4. Mettre en exergue les leviers qui ont permis de **dépasser certaines injustices** (de passer d'une situation négative à une plus positive) : plastiquement parlant (réaliser avec du papier journal un objet qui représente, matérialise le déclencheur du changement), théâtralement parlant (créer un tableau humain qui traduit l'attitude adéquate par rapport au changement).
5. S'inspirer des différentes versions observées afin de construire un sondage (qui reprendra les éléments déclinés, positifs comme

negatifs), un questionnaire, un micro-trottoir afin d'étendre encore plus les différentes représentations de la thématique abordée et de ce fait **sensibiliser plus de monde**.

6. Inciter les participants à s'approprier l'outil théâtre forum : les amener à écrire une **nouvelle saynète** sur une autre thématique (ou approfondir celle déjà visée), les faire répéter et leur donner la possibilité de la jouer devant un nouveau public. Agir et susciter les réactions.

## Bibliographie et ressources

- [No pasarán](#)
- [Alvéole Théâtre](#)
- [occe.coop](#)
- [wikipedia.org](#)

Par le théâtre forum, nous avons abordé la thématique du cyberharcèlement :

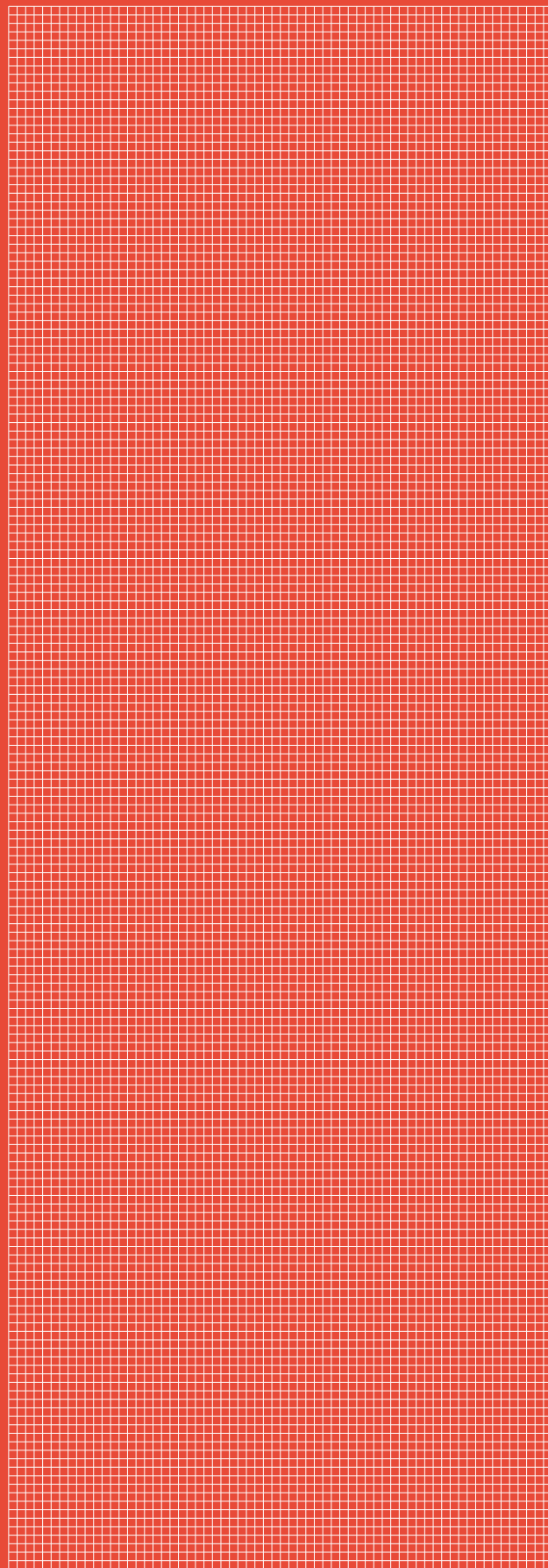
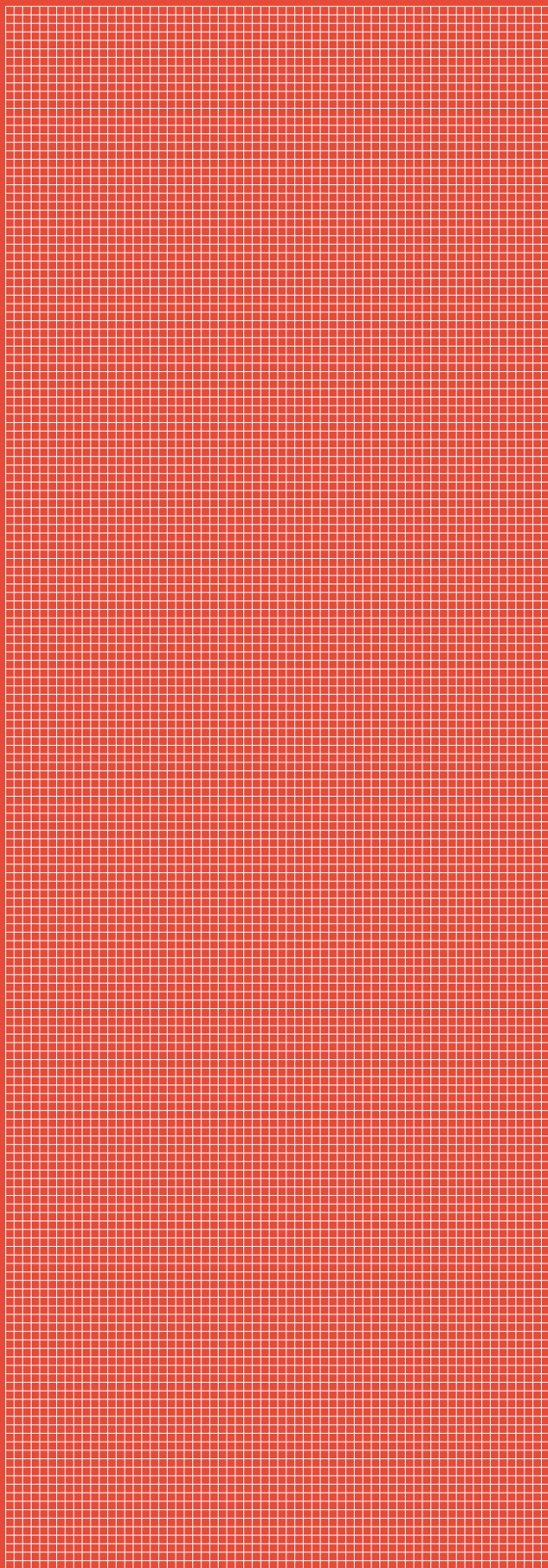
- [Brochure](#) sur le cyberharcèlement
- [Article 7 règles d'or pour lutter contre le cyberharcèlement](#)

Si vous voulez contacter une association qui utilise le théâtre forum :

- [c-paje.be](#)
- [alternative-theatre.be](#)
- [theatreducopion.be](#)

Listing des compagnies théâtrales qui s'inscrivent dans cette mouvance :

- [creationartistique.cfwb.be](#)



**Fiche pédagogique**

# **Débat mouvant sur son rapport à Internet**

---

**Il s'agit d'un débat où le positionnement idéologique (d'accord/pas d'accord) est marqué par la position dans l'espace et où les participants peuvent (re)changer de position à n'importe quel moment.**

**Durée : 1 heure min.  
(ou plus, selon les participants)  
Âge : dès 10 ans  
Participants : min. 10**



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)



Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources
- . Annexes



## Objectifs opérationnels

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Prendre conscience de la relation qu'ils entretiennent avec le web
- Savoir s'exprimer, donner son avis, prendre position
- Savoir écouter, comprendre et respecter les arguments d'autrui
- Développer son esprit critique, son écoute, son argumentation sur les enjeux du numérique
- Découvrir la variété des points de vue et son droit à réviser le sien

## Prérequis

Aucun

## Matériel

- Un rouleau de *tape* pour tracer la ligne (facultatif)
- Une paire de ciseaux
- Des affirmations à propos du web qui vont être présentées aux jeunes **Annexe 1**

## Déroulement

- Tout le monde se met debout en file indienne et une ligne est tracée au milieu de la pièce (facultatif).
- Tout le monde démarre de la ligne avec une consigne : je vais à gauche si je suis d'accord avec l'affirmation que va lancer l'animateur et à droite si je ne suis pas d'accord. Si certains n'ont pas d'avis, ils peuvent rester sur place, mais ils devront se positionner à la fin du débat.
- L'animateur prononce une affirmation **Annexe 1** et les participants se positionnent (à gauche, à droite ou rester au centre).
- À n'importe quel moment du débat, tout participant peut, au vu des arguments lancés, changer de camp.
- L'animateur donne la parole (pendant 1 minute) aux participants du groupe minoritaire et leur demande pourquoi ils se sont placés là. Ceux d'en face doivent écouter et ne peuvent à aucun moment intervenir.
- L'autre groupe obtient ensuite le même temps de parole et donne ses arguments (toujours aucune réaction du camp opposé n'est acceptée).
- Le premier groupe (qui n'est peut-être plus le groupe minoritaire si plusieurs personnes l'ont rejoint) récupère la parole pour 30 secondes et jette ses derniers arguments, ses conclusions.
- Idem pour le deuxième groupe qui dispose de 30 secondes pour conclure.
- Les indécis doivent trancher : à gauche ou à droite.
- Quand on a épuisé une question, on se remet sur la ligne et on recommence, l'animateur interroge d'autres participants

## Intérêts

- Cette technique d'animation permet de briser rapidement la glace au sein d'un groupe, le positionnement est vite considéré comme un jeu et contribue à la participation de tous.
- Elle favorise la participation de tout le groupe si l'animateur prend soin de donner la parole à tout le monde.
- On visualise très rapidement et on clarifie les positionnements de chacun par rapport à un sujet que l'on vient de commencer à travailler.
- Le débat mouvant permet d'éviter les tensions des débats classiques tout en permettant que des points de vue opposés s'expriment.
- Il demande un minimum de matériel et est très facile à mettre en place.

## Points d'attention

- Cette activité peut être utilisée pour préparer l'activité *Fresque à damiers* et doit, dans ce cas, être menée avant cette dernière. Si on choisit cette option, on demande aux jeunes, à la fin du débat, de noter les mots-clés qui leur paraissent importants sur des Post-it. Ces mots-clés serviront de source de réflexion pour l'activité *Fresque à damiers*.
- Les affirmations choisies doivent être clivantes afin de provoquer du mouvement chez les participants ; si elles sont trop tièdes, les jeunes risquent de ne pas bouger.
- Quand on s'adresse à des enfants plus jeunes, il faut que les affirmations soient bien explicites, ne pas hésiter à les reformuler ou les expliquer pour être sûr que tout le monde comprenne la même chose.

- Attention à « l'effet mouton » qui risque de pousser les jeunes à faire comme leurs copains ; à l'animateur de rappeler qu'il faut être honnête et donner son propre avis.
- Les jeunes ont souvent beaucoup de choses à dire sur certains sujets. Pour leur permettre d'aller au bout de leurs idées, et si le planning le permet, il peut être judicieux de prolonger le temps de débat.
- Il faut faire attention à donner la parole à tous les jeunes afin que certains ne se sentent pas lésés.
- Quand on pratique le débat mouvant avec des adultes, ils changent très difficilement de côté, là où les enfants et les adolescents sont beaucoup plus souples.
- Il peut arriver, à n'importe quel moment du débat, qu'une personne se retrouve isolée d'un côté avec tous les autres de l'autre, posture qui peut être dure à assumer. Dans ce cas, il est judicieux que l'animateur se mette du même côté pour la soutenir et lance des arguments.
- On peut faire constituer le corpus d'affirmations du débat par les participants en leur faisant faire un petit exercice d'écriture du type : « Pour moi Internet c'est... ».

## Retours d'expériences

- C'était dynamique. Au début, les participants étaient un peu hésitants, mais se sont vite pris au jeu, ce qui leur a permis de réfléchir réellement sur l'utilisation qu'ils ont d'Internet. À cet âge (11-12 ans), on remarque qu'Internet n'a pas encore une grande place dans leur vie (sauf pour une jeune fille), les parents suivent leurs enfants de près, ils ont des limites imposées, certains n'y ont même aucun accès.
- Cela a pris 2 heures tant les jeunes étaient impliqués dans les questionnements.
- Nous avons utilisé un bâton de parole pour favoriser l'écoute.
- La question du harcèlement est arrivée sur le tapis. C'était très vif et très riche en émotions ; le cadre était bienveillant et propice aux témoignages malgré le sujet délicat. Il me semble, de mon point de vue, qu'il est urgent de sensibiliser les jeunes à l'utilisation des réseaux sociaux, de réfléchir ensemble à comment être vigilant, comment respecter sa vie privée, son droit à l'image, prendre conscience de ses droits... sur les réseaux sociaux.
- Les jeunes disent qu'ils « parlent » sur leurs réseaux comme Instagram, alors qu'ils mettent des photos et des mots.

**« C'était très vif et très riche en émotions ; le cadre était bienveillant et propice aux témoignages malgré le sujet délicat. »**

## Prolongements possibles

**On peut approfondir la thématique avec d'autres techniques de débat.**

1. **Cercle samoan** (aussi nommé *fish bowl*) – [enviescolaire.fr](http://enviescolaire.fr). Il s'agit d'un débat où les participants se répartissent en deux cercles. Le cercle central compte trois personnes + 1 chaise vide et seuls les membres du cercle central peuvent débattre. Quand un membre du cercle extérieur souhaite rentrer dans le débat, il s'installe sur la chaise vide et l'un des membres du cercle intérieur sort. Si un membre du cercle central se retire, l'un de ceux du cercle extérieur doit le remplacer afin qu'il y ait toujours 3 personnes au centre. Cette forme de débat est particulièrement intéressante si on envisage d'inviter un ou deux spécialistes de la question abordée.
2. **Débat-citations** : des phrases sont affichées sur les tables.

*Exemples : « La citoyenneté n'est pas une forme de suivisme lucide mais bien coopération et révolte. »  
« La seule prise de conscience critique sans action transformatrice n'est qu'illusion d'émancipation. »  
« La question du pouvoir est au moins aussi centrale que celle du savoir et la participation est à comprendre moins comme intégration dans les structures politiques et sociales que par l'implication dans leur transformation ».  
« L'éphémère et la volatilité de l'information numérique ont presque remplacé des siècles d'écriture. » – Cyril Guedj  
« À l'ère numérique, la vie privée doit être une priorité. Est-ce juste moi, ou la surveillance générale des services secrets est-elle obscure et scandaleuse ? » – Al Gore*

Les participants font le tour de la pièce, découvrent la citation qui est posée sur chaque table et s'installent là où ils veulent. S'ensuit un échange avec les personnes autour de la table d'environ 15 minutes. D'autres citations sont posées et on recommence l'exercice.

### 3. Débat à visée philosophique :

à partir d'un film, une citation, un texte, une illustration, une expérience vécue collectivement...

*Exemples : « La liberté dit à la loi, dont l'œil sans cesse la regarde : – Tu me gênes, retire-toi. – Je ne te gêne pas, dit la loi, je te garde ». – Jacques-Louis Grenus « La révolution numérique est en train de bâtir briques par briques le rêve millénaire de toutes les dictatures : des citoyens sans vie privée, qui renoncent d'eux-mêmes à leur liberté. » – Bernard Minier*

L'animateur récolte les questions des participants (entre 3 et 5 en tout) Attention à la redondance ! Ensuite, il anime le débat, chaque participant amène des éléments de réflexions par rapport aux questions posées. Après environ 20 à 30 minutes d'échanges, le formateur invite les participants à rédiger leur « sagesse », conseil du jour.

*Exemple : « Si 20 personnes échouaient sur une île déserte, que leur conseillerez-vous pour être libres ? » Chaque participant écrit sa sagesse et ensuite la partage avec le groupe.*

**4. À la manière d'un débat télévisé :** attribuer au préalable les différents rôles (les « anti », les « pro », les experts, les anonymes...). Inviter les participants à s'investir dans le personnage donné (changer sa voix, sa façon de parler, mais aussi sa façon de penser). Soigner la mise en scène (disposition en demi-cercle, présence d'une caméra allumée, ou pas...). Le temps de parole est déterminé pour chacun (ce qui n'empêchera pas de vivre les « dérives » comme la

parole coupée incessamment). Au modérateur ou à l'animateur de booster l'audience...

### 5. Réalisation d'un podcast audio à deux voix (l'une « pour », l'autre « contre »)

autour d'un des sujets du débat. Les 2 voix se répondent en alternance. L'écriture du script sera basée sur les éléments abordés lors du débat mouvant.

**6. Représentation graphique** (dessins, gommettes, formes géométriques...): vue du dessus des positionnements des participants par rapport à une question du débat. Pour chaque extrême, mise en exergue de l'argument principal.

**7. Utiliser le débat mouvant pour régler les conflits de tous les jours.** Cette technique permet à tout le monde de participer à la résolution sans forcément prendre la parole.

## Bibliographie et ressources

- [Le Pavé](#)
- [metacartes.cc](#)
- [multibao.org](#)

## Des affirmations pour le débat mouvant...

- J'ai déjà fait quelque chose sur Internet que j'ai regretté.

- Je me suis fait des amis sur les réseaux sociaux sans les avoir vus « en vrai ».

- Je me suis déjà servi d'Internet pour espionner quelqu'un.

- J'ai déjà organisé un événement sur Internet.

- J'utilise Internet pour en apprendre plus sur un sujet.

- Je vérifie la source d'une information que je partage.

- Je pense que le net, c'est pas la vraie vie (on fait ce qu'on veut).

- Je suis actif·ve sur les réseaux sociaux dans un collectif ou je fais partie d'un collectif.

- Je pense que c'est possible de trouver l'amour grâce à Internet.

- J'ose dire plus de choses sur les réseaux sociaux qu'en vrai.

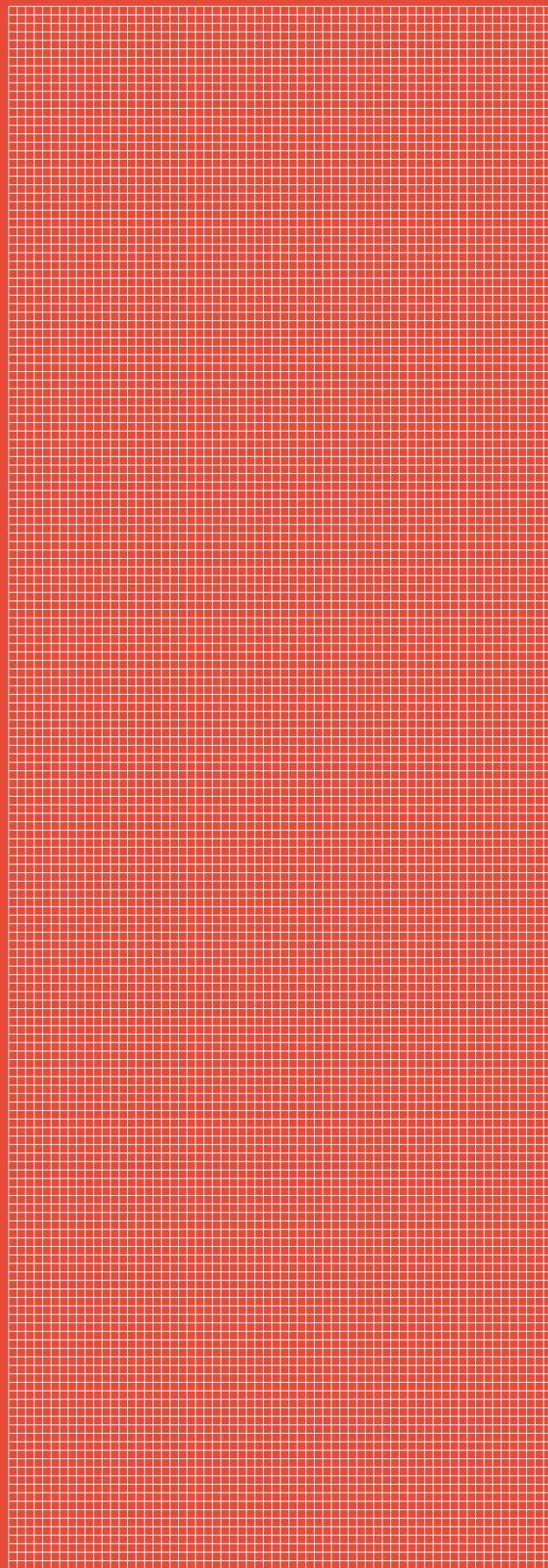
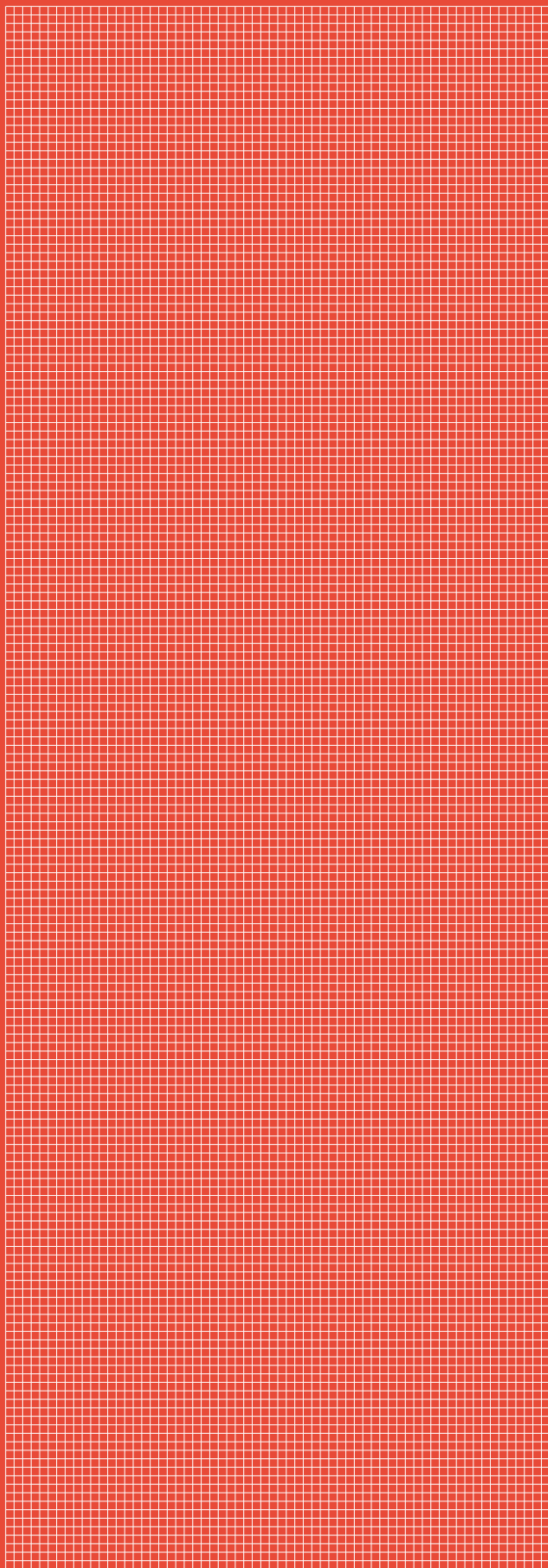
- Je me sens libre sur Internet.

- Internet a changé ma façon de vivre, de penser, de concevoir les choses.

- J'accorde la même importance à mes amis virtuels qu'aux amis réels.

- ...





# **Fresque à damiers**

---

**Les jeunes reçoivent deux feuilles de couleurs contrastées, l'une représentant la perception positive sur le web, l'autre la négative. À l'aide de ces dernières, ils vont représenter leur expérience sur Internet.**

Durée: 1 heure  
Âge: dès 10 ans  
Participants: min. 6



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)



Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources



## Objectifs opérationnels

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Faire le point sur leur expérience par rapport au web
- Traduire de manière plastique leur vécu sur le web
- Constituer une fresque collective qui permette de visualiser le type de perception (positive ou négative) d'un groupe par rapport au web

## Prérequis

- Avoir mené une activité de clarification sur le sujet traité avec les jeunes et avoir une trace qui permette de rappeler les différents éléments clés exprimés (voir la fiche *Débat mouvant sur Internet* et les Post-it qui en ont découlé).

## Matériel

- 1 feuille (carrée) blanche et 1 autre (carrée) avec 1 couleur contrastant avec le blanc par participant
- Des paires de ciseaux
- Des pots de colle
- Du papier Kraft (pour construire la fresque et l'afficher)
- Les Post-it conçus durant le débat mouvant

## Déroulement

- On reprend les représentations sur la citoyenneté numérique et sur Internet évoquées et rédigées (par exemple à la fin du débat mouvant) et on les classe par type (« pour s'amuser », « pour apprendre », « pour communiquer »...). Puis on distingue positifs et négatifs, ceci afin que les jeunes aient bien en tête tous les aspects et thématiques déjà abordés.
- Chaque participant reçoit un carré de chaque couleur (2 au total).
- On demande aux participants de recréer un nouveau carré représentant leur expérience des réseaux sociaux ou du web en utilisant le blanc pour les expériences positives et l'autre couleur pour les négatives. Pour ce faire, on garde un des deux carrés intact et on colle des morceaux de l'autre par-dessus.
- Chacun va coller son carré sur le kraft, formant ainsi un damier coloré qui donne la température du groupe.
- Débriefing le résultat : quelles tendances se dégagent ? Les couleurs sont-elles équilibrées ?

## Intérêts

- Ce type d'animation permet de visualiser le rapport du groupe aux réseaux sociaux ou au web de manière créative.
- Il donne aussi la possibilité d'expérimenter le passage de la représentation individuelle à la représentation collective.

## Points d'attention

- Avant de les lancer dans leur création, il est important d'attirer l'attention des participants sur ces 3 points :
  - le rapport de proportion entre les points positifs et négatifs
  - la notion de frontière : nette ou floue (on découpera si c'est net ; on déchiquettera si c'est flou) ?
  - Comment je gère les intrusions d'Internet dans ma vie ? Selon les réponses, j'utiliserai des angles, des arrondis, des éléments disparates ou compacts, des spirales ou des blocs imbriqués...
- La réalisation étant abstraite, elle peut déstabiliser les jeunes, il faut être très clair sur les consignes et ne pas hésiter à leur montrer des exemples.
- Pour aider les participants à réaliser leur fresque, il ne faut pas hésiter à récapituler ce qui a été dit au débat mouvant (ou lors de toute activité suscitant la réflexion) pour que tout soit frais et clair dans leur tête.

**« Il est important de rappeler qu'il n'y a pas que verbalement que l'on peut s'exprimer, les arts plastiques sont un moyen majeur d'expression (...) »**

## Retours d'expériences

- Il est important de rappeler qu'il n'y a pas que verbalement que l'on peut s'exprimer, les arts plastiques sont un moyen majeur d'expression (au même titre que le corporel).
- Difficultés pour certains participants d'abstraire un ressenti avec du papier. Ils ont eu besoin de plus de temps pour se lancer dans le découpage. Ce n'est pas grave...
- Cette activité a soulevé des échanges très riches.
- On a sans cesse fait des allers et retours entre les ressentis individuels et collectifs (« *Comment je me situe, moi, par rapport au groupe ?* »).

## Prolongements possibles

1. Si on réalise l'activité avec plusieurs groupes de jeunes, on peut **exposer** les différentes fresques toutes ensemble et en faire le socle d'un débat en plus grand groupe. Et pourquoi ne pas les assembler afin de faire apparaître des formes diverses ? Un vrai assemblage artistique (qui n'enlève rien au débat) !
2. Cette bipartition sur les aspects positifs et négatifs est une opportunité pour aborder la **prévention** ou les solutions vis-à-vis des effets négatifs et de réfléchir, à l'inverse, à comment exploiter ce que le web peut nous proposer de positif.
3. L'activité peut être déclinée par sous-thématiques (les différents réseaux sociaux, YouTube...). On peut aussi **changer l'indicateur** mesuré par les feuilles de couleurs (« *Je me sers d'Internet pour apprendre, com-*

*muniquer, jouer...: plutôt oui, plutôt non?»); les possibilités sont infinies. Sans parler des possibilités d'étendre cette technique à d'autres sujets (l'humeur du jour, mon comportement face aux enjeux climatiques...).*

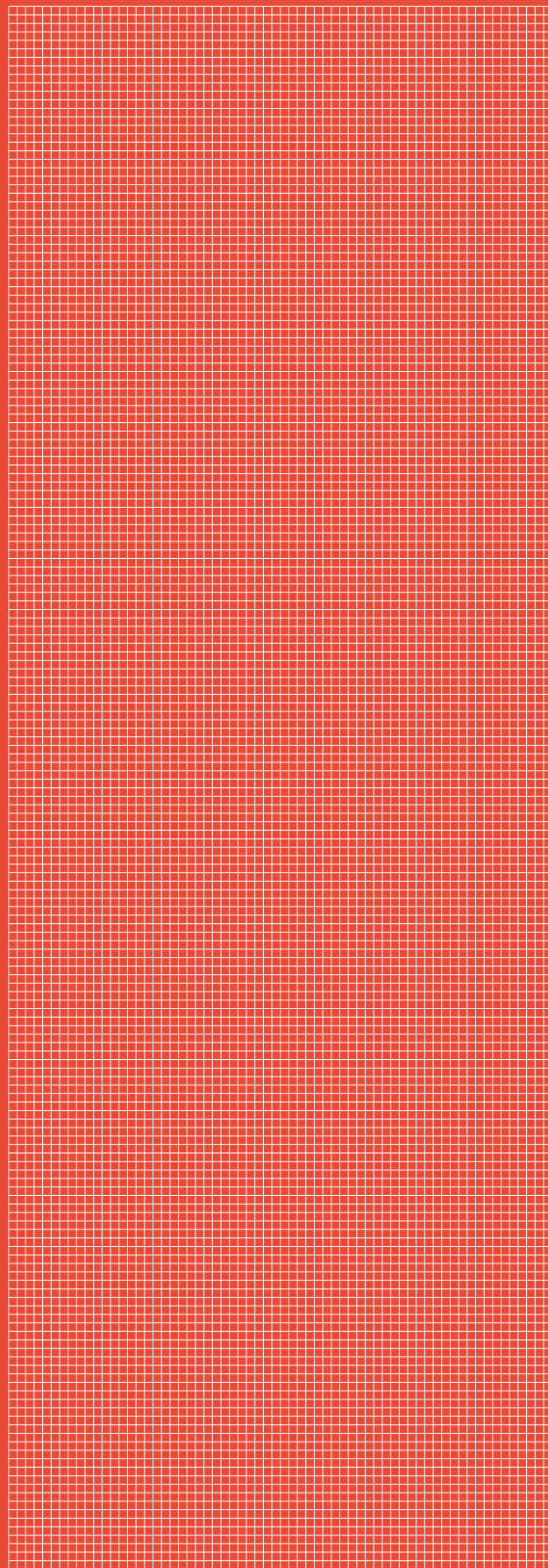
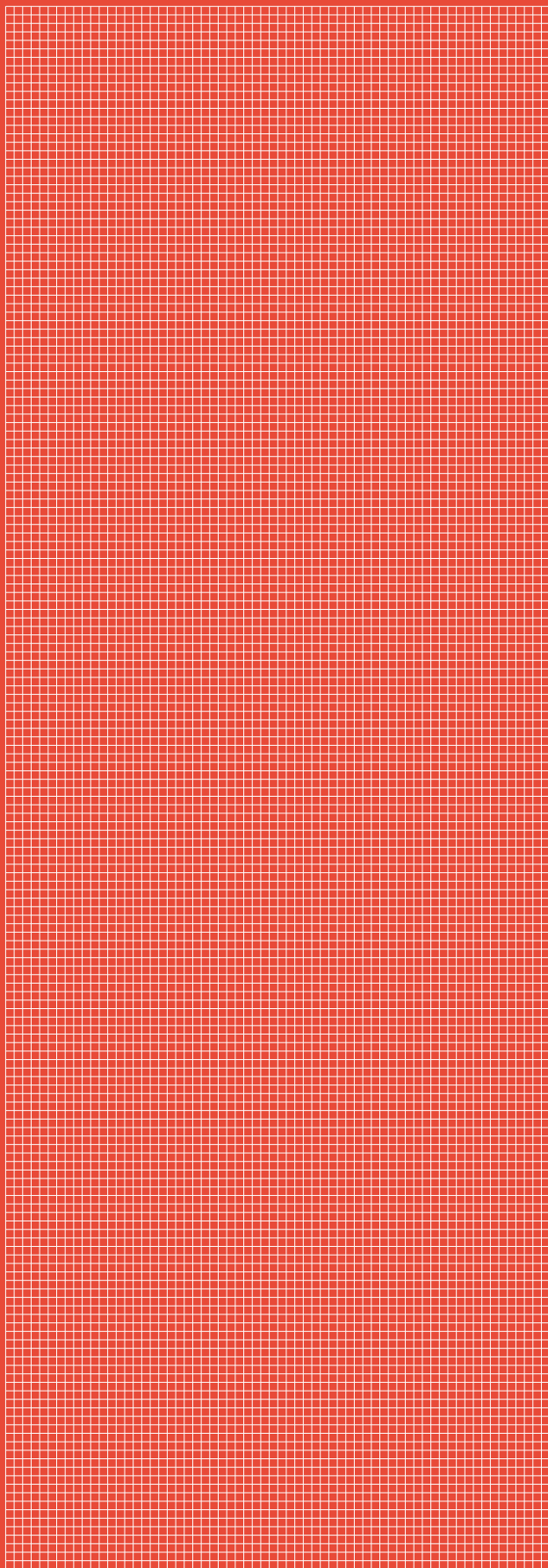
4. Un peu de grandeurs...: tentons de **chiffrer le pourcentage** du + et du - en utilisant des procédés mathématiques.
5. **L'écrit** peut aussi trouver sa place: annoter au verso (et donc cela prendrait la forme de rabats) des différents éléments - positifs et négatifs - des faits concrets, des anecdotes.
6. Utilisons d'autres canaux d'expression pour traduire notre ressenti: associons la fresque à damiers à une chanson, un texte, une peinture qui seraient le reflet identique de nos sentiments exprimés dans la fresque.



## **Bibliographie et ressources**

---

Cette animation est une création des animateurs C-Paje. Ils l'ont conçue pour permettre aux jeunes d'expérimenter la création collective tout en matérialisant leurs représentations par une création plastique.



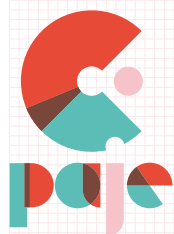
# Création d'un GIF

---

**Mettre en scène et tourner une courte vidéo mise en boucle traitant d'une thématique liée à Internet. GIF est l'acronyme de *Graphics Interchange Format*, littéralement « format d'échange d'images ». Ce format permet de stocker plusieurs images dans un fichier, à partir duquel on peut créer de brèves animations vidéo repassées en boucle.**

Durée : 5 heures min.  
réparties en 3 séquences  
Séquence 1: 2 heures  
Séquence 2: 1 heure  
Séquence 3: 2 heures  
Âge: dès 10 ans  
Participants: min. 4





Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources
- . Annexes



## Objectifs opérationnels

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Percevoir le sens et l'interprétation des émoticônes.
- Utiliser les émoticônes pour mimer une situation donnée et de s'en servir comme support à l'expression d'un message.
- Comprendre une situation donnée et la traduire par le langage corporel.
- Décomposer les éléments pertinents de cette situation pour pouvoir la mimer devant les autres et ensuite la transformer en GIF.
- Apprendre à utiliser les Smartphones/tablettes (applications et techniques de cadrage) pour réaliser un GIF.
- Utiliser ses propres GIF sur les réseaux sociaux, les partager.
- Comprendre comment sont créés les GIF utilisés au quotidien.
- Mettre ses propres GIF dans les banques de données où les utilisateurs d'Internet se servent et ainsi les rendre accessibles à une plus large communauté.

## Prérequis

Pour les animateurs: savoir utiliser une tablette et un Smartphone ainsi qu'au moins une application pour créer des GIF (Picpac, GIF maker, Giphy)

## Matériel

- Des émoticônes variées, imprimées en A3 *Annexe 1 – Télécharger les émoticônes (zip)*
- Des tablettes/Smartphones/pieds
- Une connexion à Internet
- Des fiches « situation » *Annexe 2*
- Des cas pratiques *Annexe 3*
- Une fiche « scénario » *Annexe 4*
- Un projecteur et un ordinateur pour regarder des GIF

## Déroulement

### Séquence 1

- Analyser les émoticônes géantes *Annexe 1 – Télécharger (zip)*. Pour ce faire, placer les participants debout en cercle avec les émoticônes au centre du cercle. Chacun en choisit un en fonction de son humeur, de son état d'esprit. On fait un tour de cercle au cours duquel chacun explique la signification de son émoticône et pourquoi il l'a choisie. On refait un deuxième tour où chacun choisit une deuxième émoticône. Il ou elle choisit l'émoticône qu'il utilise le plus sur les réseaux sociaux et explique dans quelle circonstance. Ensuite, on passe en revue les autres émoticônes et leur signification.
- Répartir les participants en sous-groupes (2 ou 3 par sous-groupe).
- Donner les consignes ainsi qu'une fiche « situation » à chaque sous-groupe. *Annexe 2*
- Chaque sous-groupe lit sa fiche en secret et prépare une mise en scène afin de mimer la situation au reste du groupe. Les

jeunes peuvent alors utiliser les émoticônes durant leur mime pour faciliter l'expression de la situation et du message. Les émoticônes peuvent être utilisées à la façon d'un masque ou comme accessoire. Le rôle des émoticônes va être de faciliter l'expression corporelle et la compréhension du message.

- Chaque groupe présente sa situation en la mimant devant tout le monde. Les autres sous-groupes essaient de deviner ce qui est représenté.
- Si certains mimes ne sont pas clairs, le groupe peut réajuster son jeu en fonction des remarques des spectateurs.
- Il est possible de continuer le jeu en redistribuant d'autres fiches « situation ».
- À la fin de l'animation, l'animateur propose un *brainstorming* de mots-clés en lien avec ce qui a été vécu dans le groupe. Chacun peut alors dire ce qui l'a interpellé dans les situations mimées, ce qui fait écho avec son vécu, ce qui a un sens particulier pour lui. Cette liste de mots-clés sera utilisée lors de la séquence 3.

## Séquence 2

- Dans cette séquence, les jeunes vont s'entraîner à réaliser des GIF.
- L'animateur propose un temps pour télécharger sur les Smartphones et tablettes l'application GIF nécessaire.
- Expliquer et montrer aux jeunes comment décomposer une action pour la rendre lisible et compréhensible et en conserver les moments clés.
- Diviser les jeunes en sous-groupes et leur proposer des cas pratiques **Annexe 3** mettant en scène des actions basiques et quotidiennes. Chaque sous-groupe choisit une situation du quotidien qu'il va traduire en GIF.
- L'animateur montre alors comment utiliser une application pour faire des GIF. L'animateur peut utiliser un projecteur à cette étape ou rassembler les jeunes autour de lui pour montrer le fonctionnement sur un Smartphone ou une tablette. Le

fait de montrer un exemple de GIF concret et rapidement aux jeunes les mettra en confiance. Ils verront que cela n'est pas compliqué et ne prend pas trop de temps.

- Laisser le matériel aux jeunes pour qu'ils puissent tester le tournage des GIF.
- Chaque sous-groupe peut réaliser un GIF d'entraînement (qui n'est pas nécessairement en lien avec la thématique) et l'envoyer aux autres par un réseau social comme Facebook ou Instagram. Un groupe Facebook peut être constitué au préalable pour centraliser les GIF dans une conversation commune.

## Séquence 3

- On visionne ensemble les GIF réalisés lors de la séquence 2. On analyse les GIF en observant ce qui fonctionne bien ou moins bien, autant d'un point de vue de la réalisation technique que sur la compréhension du message.
- Relire les mots-clés qui ont été rassemblés à la fin de la séquence 1.
- Les jeunes sont répartis en sous-groupes.
- Chaque sous-groupe reçoit une fiche « scénario » **Annexe 4** À l'aide de cette fiche, les jeunes créent une situation. Cette situation illustre leur rapport à Internet, aux réseaux sociaux, à leur Smartphone. Pour rédiger cette situation, ils s'inspirent des mots-clés, mais peuvent aussi évidemment écrire un scénario sans utiliser ces mêmes mots (les mots-clés sont une aide, une source d'idées dans laquelle puiser).
- Chaque sous-groupe prépare et répète sa saynète.
- Chaque sous-groupe réalise son GIF à l'aide d'une tablette. Dans les classes avec des plus grands, on leur propose de réaliser le GIF avec leur Smartphone puis de l'envoyer.



## Intérêts

- Grâce à une vraie implication liée au langage corporel dans le mime des différentes situations, les participants développent une meilleure compréhension d'un sujet et d'une thématique, mais aussi une meilleure communication et expression de leurs émotions.
- L'utilisation des émoticônes favorise une expression de chacun en toute sécurité devant le groupe. Ceci est particulièrement pertinent avec les ados ou les adultes qui craignent de s'exposer au regard des autres.
- L'animation GIF permet d'appréhender de manière pratique, ludique et créative l'utilisation de son Smartphone/tablette.
- Elle offre aussi la possibilité de découvrir la technique du Stop Motion/dessins animés.
- Nous parlons des rapports sociaux virtuels dans un contexte réel et physique.
- Nous abordons des situations plus compliquées vécues sur les réseaux sociaux, désamorçons des situations conflictuelles.

## Points d'attention

- Lecture des émoticônes: nous avons dû les pousser à aller chercher l'émotion qui se cache derrière certains dessins (« policier », qu'est-ce que ça véhicule comme émotion: « attention », « sécurité »...)
- Certaines émoticônes ont eu des sens différents (« dans 2 minutes » ou « victoire »), d'autres ont fait l'unanimité.
- Les spectateurs ont parfois des interprétations très différentes des saynètes jouées; cela permet d'explorer différents points de vue.
- Il faut prendre le temps nécessaire pour s'échauffer, oser se représenter devant

les autres, exprimer une émotion, etc. Pour cela, des brise-glaces sont nécessaires.

- La réalisation d'un GIF nécessite, en fonction des scénarios et de la taille du groupe, des qualités acoustiques du lieu de l'animation, plus ou moins d'espace.

## Retours d'expériences

- Certains enfants ont montré une capacité surprenante à mimer et représenter de manière théâtralisée les situations. Le résultat était étonnant.
- Les débats qui ont suivi la première séquence (après avoir fait la liste des mots-clés) ont été très interpellants.
- Les jeunes ont exprimé avoir vécu ou connaître des personnes ayant subi des situations difficiles comme des harcèlements, des violences suite à des conflits sur les réseaux, des sentiments de manque de liberté, de surveillance, etc.
- Un jeune a résumé son rapport aux réseaux sociaux de cette manière: « *Soit tu es cool sur les réseaux sociaux (respecté, beaucoup de likes, de commentaires positifs, etc.) et à l'école tu es également respecté. Soit tu n'es rien (pas de réactions sur les réseaux, pas d'existence), tu te fonds dans la masse à l'école aussi. Soit tu es une m..., une p... (tu es harcelé sur les réseaux sociaux, on te critique, t'attaque, t'insulte), il en va de même à l'école: tu es rejeté, harcelé, etc.* »
- Ils se sont presque tous prêtés au jeu; cela change énormément du cadre scolaire; c'est dynamisant.

- Vraiment une grande surprise dans la préparation des mimes, beau jeu avec leur corps pour exprimer la situation en lien avec la citoyenneté numérique.
- La réalisation d'un GIF compréhensible nécessite un travail sérieux: avoir assez d'images, s'assurer que l'expression des enfants soit visible (ne pas hésiter à avoir recours aux gros plans), soigner le scénario.

## Prolongements possibles

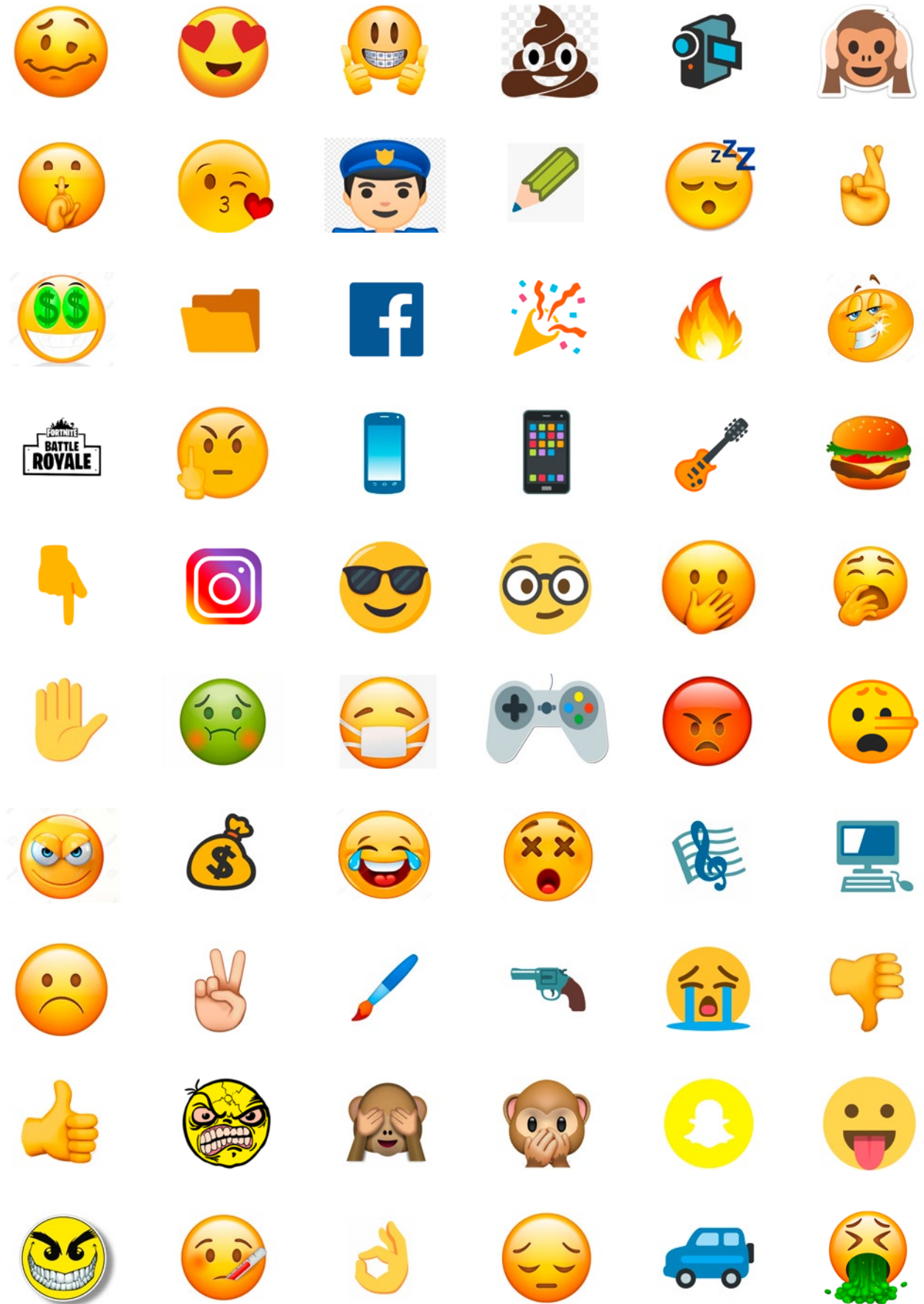
1. Exploiter et **approfondir les scénarios des GIF** par différentes techniques: chronophotographie, BD ou roman-photo, écriture (ajouter des bulles, donc du texte, travailler la forme du slogan), affiche politique...
2. **Créer de nouvelles émoticônes** par type de ressenti, concevoir ainsi un recueil d'émoticônes semblables à l'approche du livre « La couleur des émotions ».
3. **Mettre le GIF créé en situation réelle**, c'est-à-dire l'utiliser dans un message ou une conversation en ligne (mail, groupe de discussion sur Facebook).
4. Mettre le GIF créé dans **la base de données de Giphy** et ainsi le mettre à disposition de la communauté.
5. Se saisir de GIF existants et les **mimer** afin d'aborder l'expression théâtrale et corporelle.

**« Soit tu es cool sur les réseaux sociaux et à l'école tu es également respecté. Soit tu n'es rien (...) »**

6. **Retoucher les photos** du GIF créé grâce aux outils graphiques de son Smartphone.
7. **Analyser les bases de données** de GIF et faire le lien avec la culture populaire: retrouver les œuvres dont les GIF s'inspirent, prendre conscience des références; décoder pourquoi ces GIF plaisent et parlent aux publics; apprendre à créer un GIF qui fait référence à une œuvre.

## Bibliographie et ressources

- **Vidéo explicative** en anglais pour l'utilisation de l'application Pic Pac
- **Site** expliquant ce qu'est un GIF
- **Site** reprenant des outils pour créer des GIF
- *La couleur des émotions*, Anna Llenas, Éd. Quatre fleuves



Un couple de touristes  
se tue en voulant  
prendre un selfie.

Un cousin a envoyé  
à tes amis une photo  
de toi en pyjama  
Bob le bricoleur.

FICHE 1

Quelqu'un se  
prend un bus  
parce qu'il regarde  
son téléphone  
en traversant.

Un automobiliste  
écrase quelqu'un  
parce qu'il regarde  
son téléphone  
en roulant.

On trouve l'amour de sa vie sur Internet.

Une famille récolte de quoi reconstruire sa maison détruite après un ouragan grâce à un groupe Facebook.

FICHE 2

Un élève en difficulté réussit ses examens grâce à un groupe d'entraide sur Facebook.

Des jumeaux séparés à la naissance se retrouvent à 16 ans grâce à Instagram.

Un élève ne veut plus aller à l'école à cause de moqueries sur Snap.

Quelqu'un pirate ton compte Instagram et publie des propos racistes en ton nom.

FICHE 3

Il retrouve sa famille 25 ans après, grâce à Google Map.

Un jeune joue énormément à Call of duty, il s'achète une mitrailleuse sur Internet et fait un massacre dans son école.

Un jeune n'arrive plus  
à suivre les cours,  
car il passe ses  
nuits sur Fortnite.

Il gagne 1 million  
d'euros à la coupe du  
monde de Fortnite.

FICHE 4

## Cas pratiques : animation GIF

- Ouvrir et fermer une porte

- Boire un verre d'eau

- Être étonné de voir un article dans le journal

- Marcher dans le rue et saluer un ami

- Faire une danse

- Cuisiner et manger un plat

- Mettre son pull

- Sentir quelque chose de bon

- Râler sur quelqu'un ou quelque chose

- Découvrir derrière une porte quelque chose de surprenant

- ...



## **Scénario**

### **Qui fait quoi?**

#### **Acteurs et rôles:**

.....

.....

.....

#### **Message qu'on veut faire passer:**

.....

.....

.....

#### **Réalisateur:**

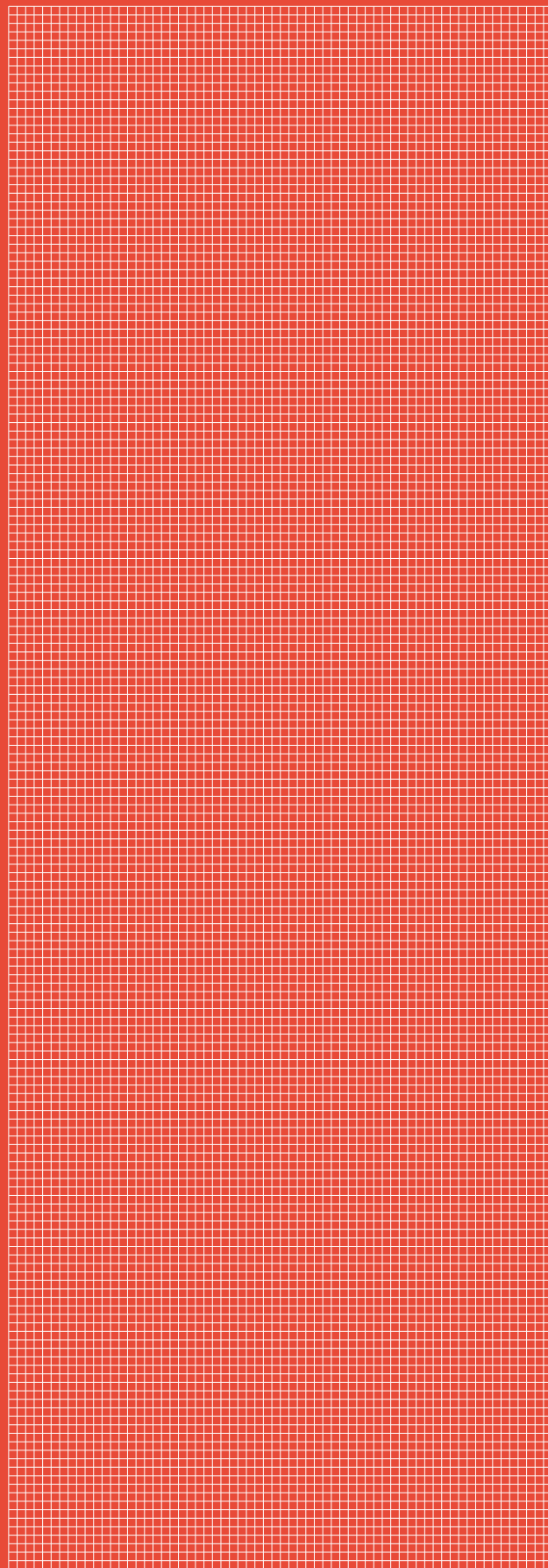
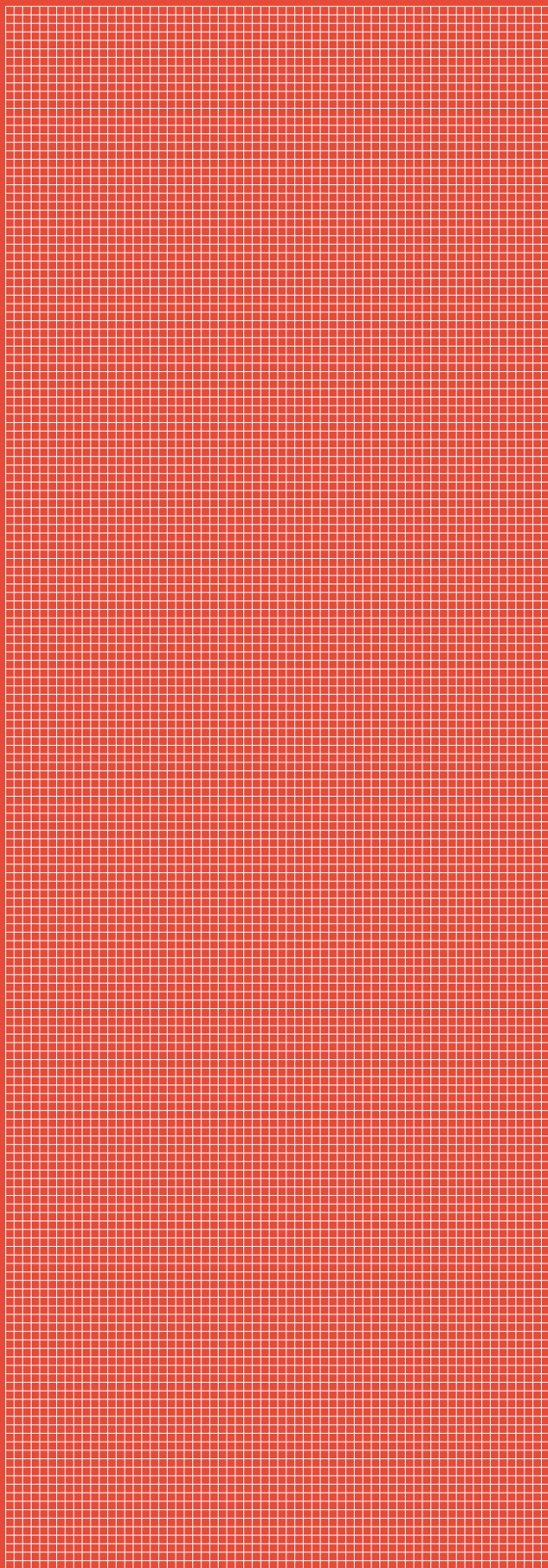
.....

#### **Caméra:**

.....

#### **Émoticônes:**

.....



**Fiche pédagogique**

# **Vraie photo fausse info**

---

**Par l'extrapolation graphique, décoder  
des photos sur Internet, dépister les  
manipulations par l'observation et  
apprendre à rechercher des sources.**

Durée: 2 × 1 heure

Âge: dès 10 ans

Participants: min. 6



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)



Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . Objectifs  
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
- . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources
- . Annexes

## Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Avoir une posture critique par rapport aux images et interroger le message qu'elles portent
- Vérifier le contexte dans lequel une photo a été prise via la manipulation de moteurs de recherche inversée d'images
- Décoder les éventuelles manipulations à l'œuvre due au recadrage, ajout d'une légende, trucage...
- Intégrer que l'image n'est pas une preuve infaillible
- Comprendre pourquoi la désinformation fonctionne : utilisation du registre émotionnel et recours aux arguments d'autorité.
- Développer une posture de réserve et ne pas partager trop vite une information sans prendre le temps de l'analyser

## Prérequis

Aucun

## Matériel

- Photos de presse complètes sélectionnées pour leur possible double sens selon le recadrage.

*Annexe 1*

- Ces mêmes photos recadrées. L'espace manquant de la photo reste un espace blanc.

*Annexe 2*

- Les morceaux manquants d'images recadrées.

*Annexe 2*

- Matériel graphique (Posca, crayons de couleur, feutres, pastels...)
- Patafix
- Émoticônes identiques à celles proposées pour commenter les publications Facebook.

*Annexe 3*

- Sélection d'images et d'informations qui ont été détournées de leur contexte au service d'un message différent.

*Annexe 4*

- Fiche reprenant les sources avec le vrai contexte des images de presse proposées.

*Annexe 5*

- Sélection d'images recadrées plus cocasses, issues du web.

*Annexe 6*

## Déroulement

### Étape 1

- Former si possible des groupes de deux (permettre le cas échéant de travailler seul).
- Chaque duo choisit une image de presse recadrée (par les soins de l'animateur) parmi celles qui lui sont proposées *annexe 2*.
- Commenter, au sein de son groupe, ce qu'on voit et ce qu'on pense qu'il se passe dans la partie de l'image qui est laissée vierge.
- Compléter l'espace vierge avec des dessins (techniques au choix) + trouver un titre et/ou rédiger un article, un communiqué de presse.
- Les résultats sont affichés.
- Chaque participant place des *likes* ou des émoticônes *annexe 3* sous les images

selon son ressenti. À la manière d'un réseau social, il peut agir sur plusieurs images différentes ou sur une seule.

## Étape 2

- Les morceaux manquants des images de presse originales **annexe 2** sont proposés aux participants afin de reconstituer l'image complète.
- Chaque participant revient placer des *likes* ou des émoticônes **annexe 3** au-dessus des images selon son ressenti face à l'image originale.
- Débriefing commun face aux images reconstituées. Les émoticônes placées la première fois sont-elles différentes de celles placées au-dessus de l'image originale? Argumenter.
- Amener les participants à s'interroger sur le contexte de la prise de vue. Leur donner oralement un contexte complètement inventé en veillant cependant à présenter des situations familières et plausibles aux participants **annexe 4**.
- Informer que les contextes expliqués sont totalement faux et remettre dans leur vrai contexte chaque image **annexe 5**. Échanger sur le pouvoir des images et la pertinence de ce qui en est dit et montré.

## Étape 3

- Expliquer comment vérifier la source d'une image et/ou d'une information. Projection de la courte vidéo explicative **INFO ou INTOX #1**.
- Si ordinateur et accès à Internet: donner une série d'images ou d'informations qui ont été détournées de leur contexte ou réinterprétées pour faire passer un message différent. Demander aux jeunes de vérifier l'information en recherchant sa source. Si pas d'accès à Internet: projeter une série d'exemples d'images et d'informations qui ont été détournées et leur véritable source.

- Terminer l'animation par la projection d'une série d'images plus cocasses trouvées sur Internet dans leur version recadrée et originale **annexe 6**.

## Intérêts

- Cette animation nous fait prendre conscience qu'il est très simple de nous tromper en détournant un cliché.
- Expérimenter le détournement d'une image (création d'une légende plausible, recadrage...) permet de saisir les enjeux de la manipulation de l'image.
- Le dessin est une source d'expression valorisante pour les jeunes.
- Comprendre comment une image se construit est une bonne façon d'aborder des concepts comme la vérification des sources. La distinction entre faits et opinions constitue un excellent tremplin aux activités d'éducation critique.
- Cette activité permet aussi de développer les capacités de dialogue et d'écoute.

## Points d'attention

- Avec un groupe de moins de 15 jeunes, l'activité peut se conduire en moins de temps.
- Vérifier le canal d'utilisation d'Internet des jeunes: via Smartphone ou PC, car les recherches ne se font pas de la même façon selon le support utilisé. Sur Smartphone, par exemple, il est nécessaire d'installer des applis.

- Interroger les participants sur leurs réseaux sociaux habituels: plutôt Facebook ou Snapchat ou Instagram pour pouvoir se mettre au diapason de leur univers.
- Les jeunes ne commentent ou ne *likent* pas réellement l'image, mais *likent* plutôt la personne qui publie (au plus le jeune est bien vu des autres au plus apparaissent de petits cœurs sur son travail même si celui-ci n'est pas le plus pertinent). C'est intéressant de leur en faire prendre conscience, car cela démontre bien l'aspect social et relationnel des réseaux sociaux.
- Bien que le terme *fake news* soit méconnu, les jeunes ne sont pas dupes et connaissent ce principe. Ceci dit, bien qu'ils ne soient pas dupes, ils tombent dans le panneau lorsqu'on leur a donné des contextes erronés.
- Prendre le temps de permettre aux jeunes de pratiquer la recherche d'image inversée avec leur téléphone par exemple.

## Retours d'expériences

- Tout le monde se sent concerné par la désinformation, ce type d'activités fonctionne avec un large panel de public et provoque le débat.
- Les photos permettent aux participants de se projeter facilement et cela rend le questionnement plus fluide.

**« Il y a eu de vives réactions lorsqu'on leur a avoué que tout était faux. »**

- L'utilisation de photos variant les registres (réalistes, cocasses, tragiques) permet de maintenir l'attention des participants.
- Activité qui mélange, dans certains dessins, humour et réalisme.
- Même si l'information véhiculée est fausse ou imaginaire, elle a un effet émotionnel sur nous, elle nous fait réagir.
- Il y a eu de vives réactions lorsqu'on leur a avoué que tout était faux. Une participante a répondu: « *Mais donc Facebook est un nid à fake news?* », « *Alors on clique j'aime dans le vent?* ».

## Prolongements possibles

1. **Élargir la vérification** de la provenance de l'information que l'on trouve dans la presse en général et dans les médias utilisés habituellement par les participants: le contenu est-il signé? L'auteur indique-t-il ses sources? Peut-on identifier les responsables du site qui le diffuse? Y a-t-il une rubrique « à propos » dans laquelle on peut trouver des informations sur la ligne éditoriale ou les orientations idéologiques pour éclairer la lecture? Une adresse de contact est-elle mentionnée?
2. **Organiser un espace-temps rituel** où les participants apporteraient des images qu'ils pensent fausses et qu'ils décrypteraient ensemble.
3. **Créer un journal parlé de fake news** en expérimentant les techniques de détournement, de photomontage et en utilisant les registres émotionnels.
4. **Retracer un historique des fake news** qui ont marqué l'histoire, la mémoire collective. Par qui? Quels enjeux politiques? Quelles sont les conséquences?



5. **Organiser un atelier philo** sur le concept de vérité (c'est quoi la vérité? La vérité de l'un n'est pas forcément celle de l'autre).
6. **Mettre en place du théâtre action :** créer une situation *fake news*, c'est-à-dire impliquer, par des arguments léchés mais faux, le public et les rallier à une cause erronée, puis se « démasquer ».
7. **Réaliser un roman-photo :** faire 15 captures d'images d'un JT et concocter un roman-photo (en ajoutant du texte) plausible.

## Bibliographie et ressources

- **Vidéo INFO ou INTOX #1: Image recadrée, attention danger.** La rédaction des Observateurs de France 24 propose une nouvelle formule, au format « vidéo mobile », du rendez-vous hebdomadaire *INFO/INTOX* consacré à la déconstruction des fausses informations.
- **Site du Conseil supérieur de l'éducation aux médias** avec une mine de ressources et de liens.
- Manipulation par les images ou manipulation des images. Le site ***Pensée Critique*** propose des exemples concrets, des articles, des dossiers pédagogiques...
- **Site de L'AFP** consacré au *fact-checking* (fausses informations)
- **Article** du *Monde Diplomatique*: *Ce que nous apprennent les fake news*
- **Article** du *Monde Diplomatique*: *Les vrais responsables des fausses nouvelles*
- Livre de critique média pour enfants: *Comment s'informer?* Sophie Eustache et Élodie Perrotin, Éd. Ricochet

































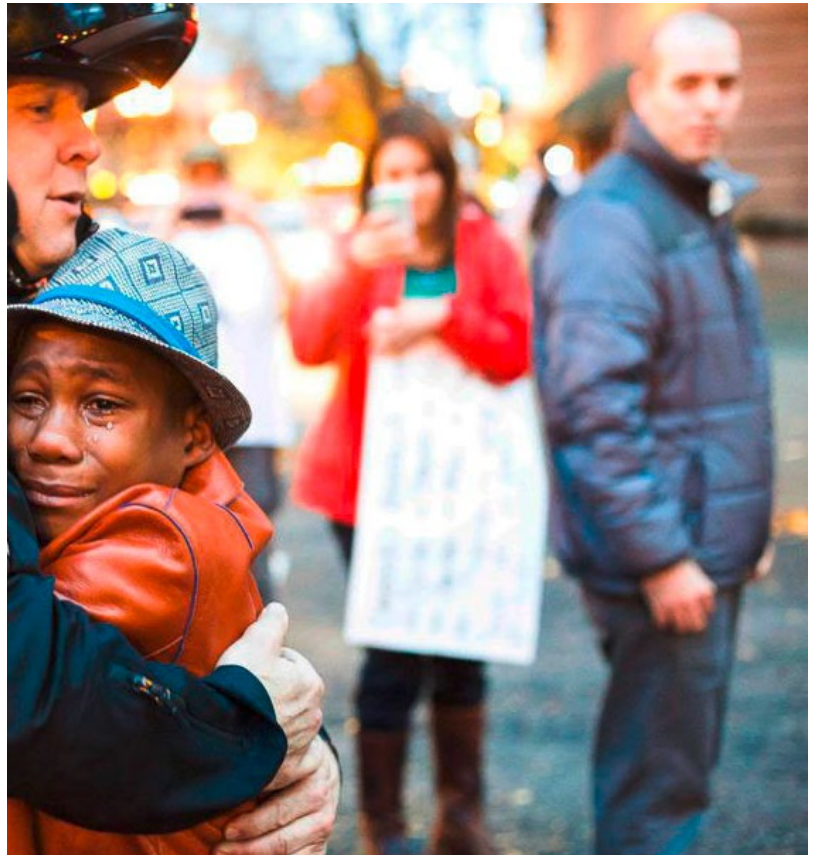










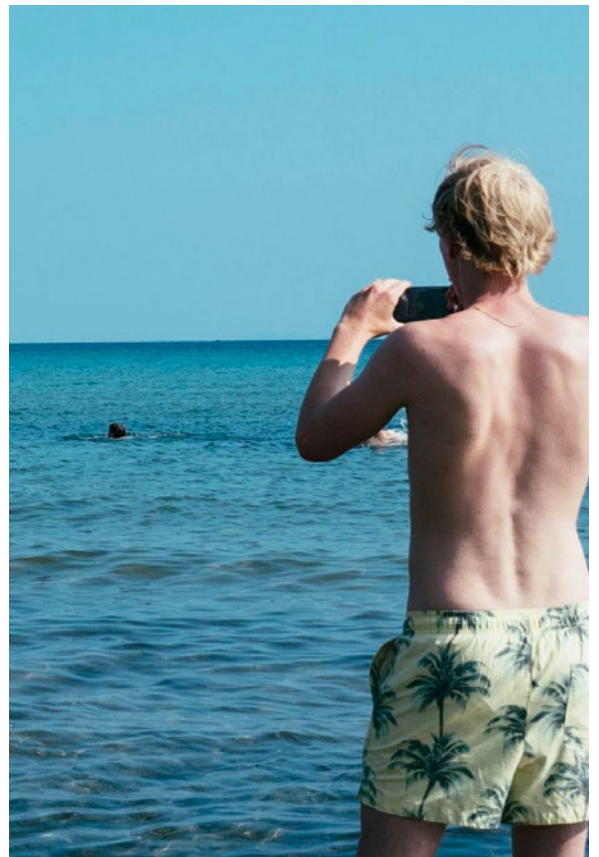






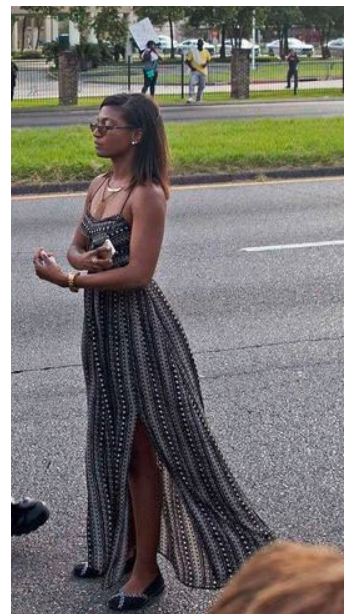


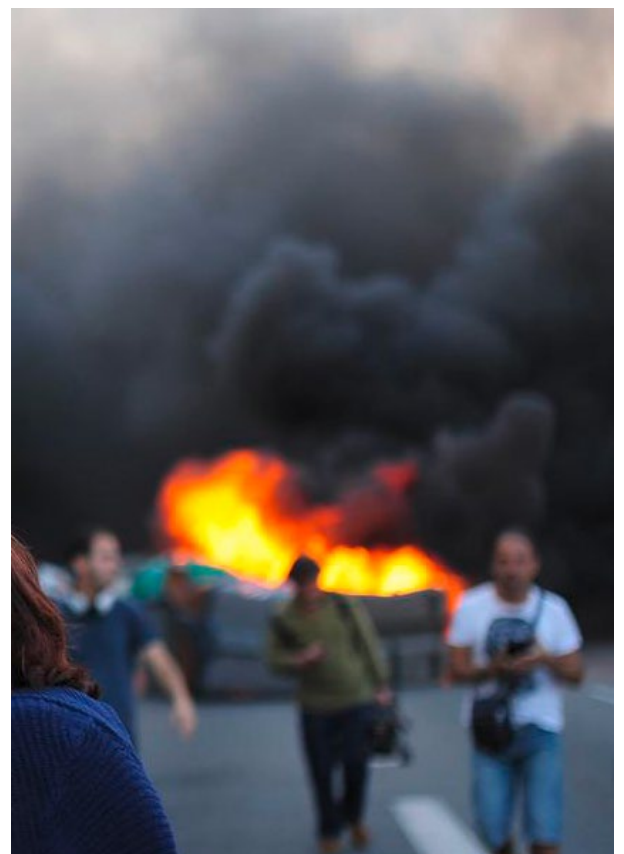
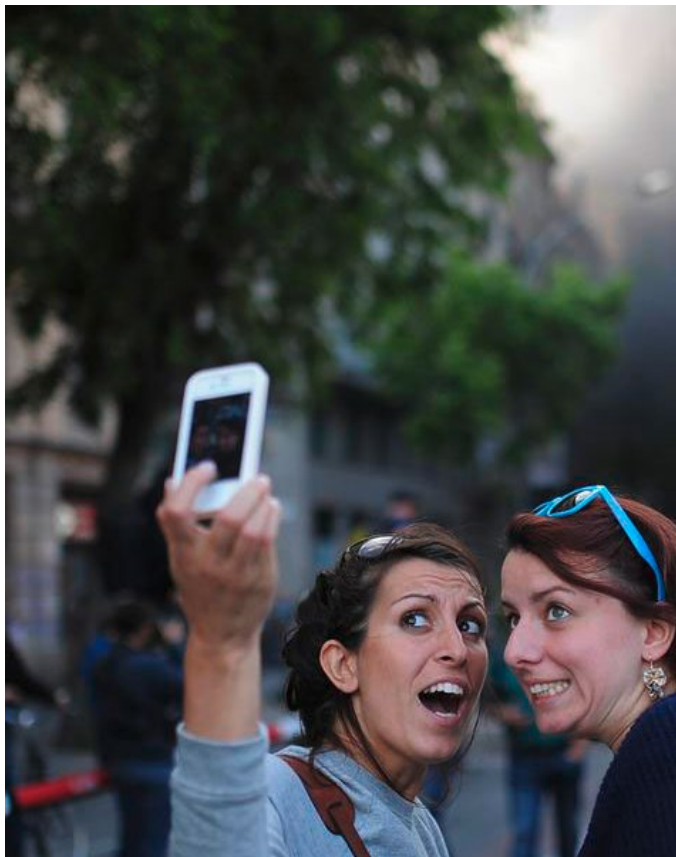




















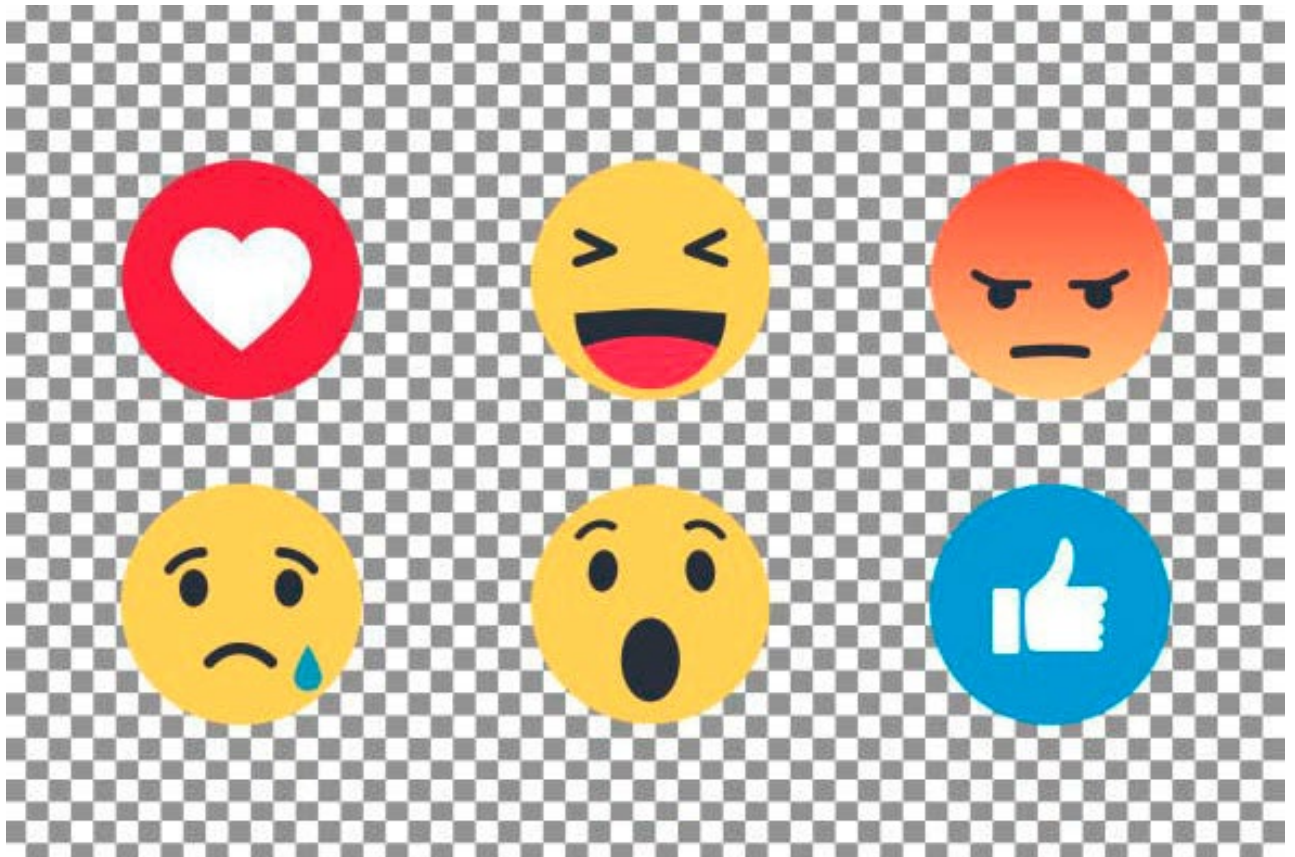












## Émoticônes

Émoticônes identiques à celles proposées pour commenter les publications Facebook



## Image de presse

### Fausse info

Le 11 septembre, un enfant terrorisé, rassuré et pris dans les bras d'un policier





## Image de presse

### Fausse info

Détroit, depuis 2009, a été classée ville la plus dangereuse des États-Unis, la toxicomanie touche 12,3% de la population.



## Image de presse

### Fausse info

Frontière entre le Mexique et les États-Unis.



## Image de presse

### Fausse info

Traversée de l'Angleterre par des migrants





## Image de presse

### Fausse info

Traversée de l'Angleterre par des migrants



## Image de presse

### Fausse info

En 2018, rescapés du naufrage d'un pétrolier en Méditerranée





## Image de presse

### Fausse info

Des sans-abris, réfugiés dans le port d'Anvers



## Image de presse

### Fausse info

Manifestation climat



## Image de presse

### Fausse info

Manifestation climat





## Image de presse

### Fausse info

Accidents graves à Paris, deux touristes ont fait un selfie.



## Image de presse

### Fausse info

Un iceberg échoue, en 2017, sur les côtes de Norvège.





## Image de presse

### Fausse info

Élevage de poissons au Vietnam



## Image de presse

### Fausse info

Guerre en Syrie – Intervention de l'armée russe



## Image de presse

### Fausse info

Bidonville au Pakistan





## Image de presse

### Fausse info

En Inde, dans le Gange



## Image de presse

### Fausse info

Incident dans le quartier riche de Bangkok, Thaïlande





## Image de presse

### Source et vrai contexte

Le 25 novembre 2014, au lendemain de la relaxe du policier blanc qui a abattu en août le jeune Michael Brown à Ferguson (Missouri), les tensions sont ravivées aux États-Unis, où se multiplient les manifestations antiracistes. Pendant la marche organisée à Portland (Oregon), Devonte Harts, un Afro-Américain de 12 ans, s'affiche avec une pancarte *Free hug* (Câlin gratuit). Johnny Huu Nguyen, le photographe, raconte au *Time* que cet agent de police a demandé au jeune homme s'il pouvait en avoir un aussi. La photo a ensuite été partagée plusieurs milliers de fois sur les réseaux sociaux.

[francetvinfo.fr](http://francetvinfo.fr)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Un sans-abri fouille dans ses sacs, à côté d'un tribunal à Los Angeles (Californie, États-Unis), le 8 juillet 2014. Selon *Le Monde*, la Californie est l'État où le taux de pauvreté est le plus élevé du pays. Un quart de la population n'a pas d'assurance santé.

[francetvinfo.fr](http://francetvinfo.fr)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

Des personnes jouent au golf tandis que, derrière eux, des migrants qui ont tenté de traverser la frontière entre le Maroc et l'Espagne sont arrêtés par la police, dans l'enclave espagnole de Melilla, le 22 octobre 2014. Selon l'Organisation internationale pour les migrations, plus de 3 000 migrants ont péri en Méditerranée entre janvier et septembre 2014. Soit deux fois plus qu'en 2011, année des « printemps arabes », rappelle *Libération*.  
[lewebpedagogique.com](http://lewebpedagogique.com)



## Image de presse

### Sources et vrai contexte

Les touristes, parmi lesquels se trouvaient des naturistes, n'en ont pas cru leurs yeux. Tandis qu'ils se prélassaient au soleil le 27 juillet 2018 sur une plage près de Tarifa, dans le sud de l'Espagne, ils ont vu débarquer de loin un petit bateau pneumatique à moteur avec à son bord plusieurs dizaines de migrants, selon Reuters. En provenance du Maroc, ces derniers ont traversé le détroit de Gibraltar qui sépare l'Afrique de l'Europe. Sur diverses images, on voit ces migrants descendre du petit bateau et courir sur la plage en se dispersant.

[levif.be](http://levif.be) – [humanite.fr](http://humanite.fr)





## Image de presse

### Sources et vrai contexte

Les touristes, parmi lesquels se trouvaient des naturistes, n'en ont pas cru leurs yeux. Tandis qu'ils se prélassaient au soleil le 27 juillet 2018 sur une plage près de Tarifa, dans le sud de l'Espagne, ils ont vu débarquer de loin un petit bateau pneumatique à moteur avec à son bord plusieurs dizaines de migrants, selon Reuters. En provenance du Maroc, ces derniers ont traversé le détroit de Gibraltar qui sépare l'Afrique de l'Europe. Sur diverses images, on voit ces migrants descendre du petit bateau et courir sur la plage en se dispersant.

[levif.be](http://levif.be) – [humanite.fr](http://humanite.fr)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

2019, photo issue du tournage de la série *Eden* de Benoît Lagane, inspirée de l'événement précité. L'histoire : sur une plage grecque, des touristes profitent de leurs vacances quand un canot pneumatique vient s'échouer. Une cinquantaine de réfugiés débarquent et fendent la foule médusée, avant de prendre la fuite.

Source : série *Eden*, Benoît Lagane



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Un réfugié pakistanais sur l'île de Chios, avril 2016.

Depuis plus de dix ans, les îles grecques sont un point d'entrée principal de migrants dans l'Union européenne. Tous les migrants arrivant par bateau payent des passeurs et risquent leur vie en mer. Le HCR estime que plus de 800 000 migrants ont traversé la mer Égée de la Turquie vers la Grèce en 2015, principalement originaires de Syrie, d'Afghanistan, d'Irak et du Pakistan, en plus des 34 000 migrants qui sont entrés par la frontière terrestre gréco-turque. La situation humanitaire des demandeurs d'asile dans les centres d'accueil et d'identification de Lesbos, Samos et Chios reste critique depuis plusieurs années.

[liberation.fr](http://liberation.fr)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Juillet 2016, alors que des manifestants étaient rassemblés dimanche à Bâton-Rouge (Louisiane) pour dénoncer les violences policières à l'encontre de la communauté noire (deux Afro-Américains – Alton Sterling et Philando Castile – ont été abattus la semaine dernière), la photo de cette inconnue a fait le tour du monde. Elle fait face aux policiers. Pris par un photographe de l'agence Reuters, Jonathan Bachman, ce cliché représente une manifestante en robe longue, qui s'oppose dans le calme aux policiers qui avancent vers elle. La photo, qui restera probablement comme l'un des symboles des manifestations de ces derniers jours, a été réalisée alors que des activistes bloquaient l'une des routes principales de la ville, à proximité du siège de la police.

[nouvelobs.com](http://nouvelobs.com)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

Juillet 2016, alors que des manifestants étaient rassemblés dimanche à Bâton-Rouge (Louisiane) pour dénoncer les violences policières à l'encontre de la communauté noire (deux Afro-Américains – Alton Sterling et Philando Castile – ont été abattus la semaine dernière), la photo de cette inconnue a fait le tour du monde. Elle fait face aux policiers. Pris par un photographe de l'agence Reuters, Jonathan Bachman, ce cliché représente une manifestante en robe longue, qui s'oppose dans le calme aux policiers qui avancent vers elle. La photo, qui restera probablement comme l'un des symboles des manifestations de ces derniers jours, a été réalisée alors que des activistes bloquaient l'une des routes principales de la ville, à proximité du siège de la police.

[nouvelobs.com](http://nouvelobs.com)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Des touristes font un selfie lors de manifestations houleuses le 1<sup>er</sup> mai 2014, à Barcelone.  
[surlimage.info](http://surlimage.info)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

Antarctique 2016 – La planète a battu en 2016 son 3<sup>e</sup> record annuel consécutif de chaleur, avec une température supérieure d'environ 1,1°C à la moyenne de l'ère préindustrielle, selon l'Organisation météorologique mondiale (OMM).

En Antarctique, la banquise a perdu au printemps austral (novembre) près de 2 millions de km<sup>2</sup> par rapport à la moyenne des 30 dernières années: elle était de 14,5 millions de km<sup>2</sup> en 2016, de 16,35 millions entre 1981 et 2010.

[levif.be](http://levif.be)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Le Gulf Stream, qui serpente le long de la côte sud de Terre-Neuve (île située au large de la côte atlantique de l'Amérique du Nord.), est saturé de plastique. Les poissons qui se nourrissent dans les eaux de surface, où les plastiques ont tendance à s'accumuler, sont dans une position idéale pour ingérer des plastiques. La masse du plastique dans l'océan est estimée à 300 millions de tonnes. D'ici 2050, l'ONU estime qu'il y aura plus de plastique que de poissons dans l'océan!  
[consoglobe.com](http://consoglobe.com)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

Sous l'œil des photographes, les soldats de l'infanterie israélienne s'entraînent à la guérilla urbaine. Équipés du nouveau fusil d'assaut Tavor, ils opèrent dans le centre d'entraînement de Tzeelim où une ville arabe a été reconstituée. (Avant 2014)

[lefigaro.fr](http://lefigaro.fr)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

2014. Sur la bande de Gaza, près de Khan Younis, une Palestienne joue mercredi avec son enfant sur les ruines de sa maison, bombardée par l'armée israélienne, en juillet dernier.  
[francetvinfo.fr](http://francetvinfo.fr)



## Image de presse

### Source et vrai contexte

2017. À Manille, Rodello Coronel Junior, jeune garçon de 13 ans, le second de neuf enfants, passe toute sa matinée à ramasser sur le rivage des déchets plastiques recyclables. Il les vend 35 cents le kilo pour aider sa famille. En moyenne les familles de Manilles ont 5 enfants et vivent avec 6 \$ par jour.

[regardsurlemonde.fr](http://regardsurlemonde.fr)





## Image de presse

### Source et vrai contexte

2011 – Une usine à Yutian, à 100 km à l'est de Pékin (Chine).

2018 – La Chine va entrer dans la cinquième année de sa guerre contre la pollution.

Selon une nouvelle étude de l'Université chinoise de Hong Kong, la pollution atmosphérique ampute chaque année l'économie chinoise de 33 milliards d'euros et est responsable de la mort prématurée de plus d'un million de personnes.

[lemonde.fr](http://lemonde.fr)



**Jean Pierre Gabory**

19 août 🌐

C'est beau l'intégration !!!

Regardez cette image, elle a été prise dans un quartier "sensible" de Champigny sur Marne (94).

Il s'agit du bois l'Abbé, un vrai petit paradis selon Valls....

Ailleurs qu'en France le motard serait certainement... [Afficher la suite](#)



Partager

🗨️ 25 474 partages

## Un policier mis en joue par un jeune ? Non, une image de tournage...

**Partagée plus de 25 000 fois sur Facebook, le cliché qu'un internaute a diffusé pour dénoncer l'échec de l'intégration dans les cités est en fait une image du tournage des Lascars, une série TV produite par Canal+.**

Par **Le Figaro**

Publié le 2 septembre 2014 à 19:13

La scène fait froid dans le dos. Sur un scooter, un jeune homme pointe un pistolet sur un policier en voiture de patrouille. En arrière plan, l'horizon est bouché par une barre d'immeubles typique des grands ensembles construits dans les années 1970. Postée sur Facebook le 19 août par un certain Jean-Pierre Gabory, l'image a été partagée près de 25 500 fois en deux semaines. Un chiffre important s'agissant d'une personne ayant moins de 50 abonnés sur le réseau social. Commentaire ironique du propriétaire de la page : « *C'est beau l'intégration!!!* » Il précise que la photo a été prise dans un « quartier sensible » de Champigny-sur-Marne, une commune du Val-de-Marne. « *Il s'agit du bois l'Abbé, un vrai petit paradis selon Valls* », précise-t-il. Puis il déroule un texte dans lequel il dénonce un climat d'impunité dans les cités.

### « **Tout le monde voulait une photo souvenir** »

La photo semble effectivement avoir été prise dans le quartier du Bois l'Abbé. **France Info** a retrouvé l'endroit exact où elle a été réalisée : depuis un trottoir de la **rue Rodin**. Mais il s'agit en réalité d'une photo du tournage de la deuxième saison de *Lascars*, une **série télévisée** produite par Canal Plus. L'été dernier, l'équipe de tournage s'est installée dans le quartier pendant un mois et demi, comme le racontait **Le Parisien** en août 2013. Ils ont réalisé douze épisodes qui racontent l'histoire de quatre garçons inséparables, un peu losers, qui enchaînent les mésaventures et les mauvais coups... Comme celui de monter un braquage pour payer leur loyer. Et c'est dans ce contexte que la photo controversée a été prise explique Alexandre Achdjian, l'un des acteurs principaux de la série. « *Cette photo a été prise pendant le tournage, devant la sandwicherie le Buns, rebaptisée le Miam lam* », confirme-t-il à France info. L'acteur ne reconnaît pas les personnes sur la photo, ce qui ne l'étonne pas outre-mesure. Le tournage a mobilisé un casting de 150 personnes, sélectionnées parmi les habitants de Bois l'Abbé. « *Beaucoup de jeunes du quartier venaient pour faire de la figuration dans la série et tout le monde voulait une photo souvenir du tournage* », explique Alexandre Achdjian. Lui-même a pris la sienne... Allongé sur la capot de la voiture de police, les doigts levés.

## QUE CETTE IMAGE FASSE LE TOUR DU MONDE !



**Pendant que les magazines et les chaînes de télévision parlent de la vie des célébrités, le chef de la tribu des "Kaya po" a reçu la pire nouvelle de sa vie : Dilma, la présidente du Brésil, a donné son approbation pour la construction d'une énorme centrale hydroélectrique, la troisième plus grande du monde.**

**Le barrage inondera environ 400 000 hectares de forêt. C'est la sentence de mort pour tous les peuples vivant près du fleuve. Plus de 40 000 indiens devront trouver de nouveaux endroits où vivre. La destruction de l'habitat naturel, la déforestation et la disparition de plusieurs espèces sont des faits !**

**Nous savons qu'une image vaut mille mots, et montre le véritable prix à payer pour la "qualité de vie" de nos modes de vie dits "modernes". Il n'y a plus dans notre monde de place pour ceux qui vivent différemment, que tout doit être aplani, que l'écoumène, au nom de la mondialisation, doit perdre son identité, sa façon de vivre. Je vous en prie, si cela vous indigne, transférez ce message et faites-le parvenir à tout ceux que vous connaissez.**

Message envoyé par KAYAPO au 06 03 03 03 03 - kayapo@orange.fr

 **La vérité sur notre monde**  
J'aime cette Page · 20 avr ·

---

 J'aime  Commenter 

---

 5,6 K

---

20 452 partages 264 c

---

 **Lydie SoftParis**  
<https://www.courrierinternational.com/brasil>

J'aime · Répondre · 2 j

---

 **Philippe Bizony Laroze les vivres**

J'aime · Répondre · 1 sem

---

 **Geneviève Gaatlier** Je suis le chef de ce grand chef depuis bien ses années ne peu pas finir ainsi. Je demande à l' nature de trouver une solution magique pour ce peuple exemplaire. Ggg

Votre commentaire...





## Hoax écologes : les larmes du chef Raoni

**Pour son retour de vacances, Eco(lo) vous propose une cure de désintox en faisant la chasse aux hoax - fausses informations - écologes qui circulent sur le Net.**

Par Audrey Garric (Blog Eco)

[Facebook](#) – [Twitter](#)

Publié le 22 août 2013 à 16:03

Le chef indien Raoni, figure de proue des communautés d'Amazonie, est en pleurs. «*Que cette image fasse le tour du monde*», indique le message qui l'accompagne. Effectivement, la photo aura tourné sur une myriade de sites, réseaux sociaux et blogs. On peut ainsi la retrouver dans un post Facebook, partagé 57 000 fois en avril, sur [ce blog](#) en janvier, illustrant une dépêche AFP en février 2012 ou [un article de Rue 89](#) datant de juin 2011. Depuis deux ans que le cliché circule, tout et son contraire ont été racontés à son sujet, mais jamais sa vraie histoire. Selon la majorité des messages qui accompagnent la photo, le chef brésilien Raoni, arborant comme à l'accoutumée une coiffe de plumes jaunes et noires et son impressionnant labret (disque en bois) dans la lèvre, pleure après le feu vert définitif de la présidente du Brésil, Dilma Rousseff, le 1er juin 2011, pour la construction du barrage de Belo Monte, un ouvrage géant mettant en péril l'environnement et les peuples autochtones. Le barrage, [dont les travaux sont actuellement en cours](#), fait depuis des années l'objet d'une forte opposition des communautés indigènes, menées par le cacique emblématique, et des écologistes (qui ont lancé [une pétition](#)). Car, s'il fournira 11% de l'électricité du pays – d'une capacité de production de 11 233 mégawatts (MW), il sera le troisième plus grand au monde après ceux des Trois-Gorges (18 000 MW) en Chine, et d'Itaipu, qui alimente le Brésil et le Paraguay (14 000 MW) – il inondera dans le même temps une zone de 500 km<sup>2</sup> sur les berges du Xingu, dans l'ouest de l'Etat amazonien du Para, et entraînera [le déplacement de 20 000 personnes](#).

### L'un des messages qui circulent sur Internet

Le 3 juin 2011, le site officiel de Raoni en France, créé par l'ONG Planète Amazone et l'Instituto Raoni, publie un [article](#) réfutant cette interprétation: «*Après enquête et selon nos informations, il s'avère que l'image a bien été détournée. Celle-ci aurait été prise en 2002 lors des obsèques du grand indigéniste Orlando Villas-Bôas, ami et mentor du chef Raoni.*» En réalité, cette information est également fautive. «*En juin 2011, quand la photo a circulé sur tous les sites, on a cru à une manipulation visant à faire penser au grand public que la lutte contre le Belo Monte était perdue. Une autre ONG nous a assuré que la photo avait été prise lors d'un enterrement, ce que Raoni avait l'air de confirmer. Mais on s'est trompés*», admet aujourd'hui Gert-Peter Bruch, président de Planète Amazone.



## Pleurs traditionnels

Alors, d'où vient cette fameuse photo? Elle a en fait été prise par Magna Oliveira da Silva, une professeure d'histoire de 42 ans qui vit et travaille dans la ville de Sao José do Xingu, une municipalité de l'état du Mato Grosso – où se trouvent les territoires ancestraux des Kayapo, la tribu de Raoni. La ville de Sao José est en outre située sur le fleuve Xingu, sur lequel doit être construit le barrage de Belo Monte. En novembre 2009, cette défenseuse des cultures indigènes a assisté dans le village de Piaraçu, tout près de Sao José do Xingu, à un rassemblement d'Indiens contre le barrage de Belo Monte en présence du chef Raoni. A l'époque, Dilma Rousseff n'était pas encore présidente et le projet de barrage n'avait pas été approuvé. Les chefs Indiens voulaient faire pression sur Luiz Inacio Lula da Silva afin de faire reculer le gouvernement. Magna Oliveira da Silva prend une centaine de clichés de cette rencontre, qu'elle publie en mai 2010 sur [Orkut](#), un réseau social de Google très utilisé au Brésil.

## Parmi elles, on retrouve l'image originale de Raoni, non tronquée

*«Raoni ne pleure pas en raison du barrage de Belo Monte, rectifie-t-elle, jointe au téléphone. Il s'agit d'un rituel de lamentations entre les membres Kayapo, qui venaient de tout le pays et ne s'étaient pas vus depuis longtemps. Cela n'a rien à voir avec son combat.»*

C'est là, sur son profil public, que la photo sera reprise par un internaute, tronquée puis diffusée de réseaux sociaux en blogs à la mi-2011. Après avoir découvert la supercherie, Magna Oliveira da Silva publiera de nouveau la photo, en 2012, sur son profil Facebook cette fois, en précisant qu'elle avait été détournée. Mais en vain. Le cliché continue de circuler hors de son contexte.



Caf à Rosny sous bois le 9 12 14. Le port du voile intégral est censé être interdit par la loi...



là les électeurs de gauche, qui viennent chercher leur allocations familial (CAF). Grâce à NOS cotisations !



## Quand une eurodéputée FN fait dans le photomontage

**Mylène Troszczyński, conseillère régionale de Picardie et eurodéputée Front national a diffusé sur Twitter une photo de femmes voilées, qui s'avère être un montage mensonger qui circule depuis plus d'un an.**

Par **Les Décodeurs**

Publié le 23 septembre 2015 à 17:30

Mis à jour le 25 septembre 2015 à 15:29

C'est un classique des militants d'extrême droite. Jusqu'ici, c'était moins fréquent chez les élus Front national. Mylène Troszczyński, eurodéputée et conseillère régionale Front national, a diffusé mercredi 23 septembre sur son compte Twitter un cliché de femmes portant un voile intégral, assurant qu'il s'agissait d'une photo prise à «*la CAF de Rosny-sous-Bois*» en décembre 2014.

**L'image a évidemment fait réagir ses partisans, qui s'offusquent de cette atteinte à la laïcité.**

Problème: cette image comme le contexte fournis par Mme Troszczyński sont totalement faux. Et depuis longtemps: le même photomontage a circulé voici un an, et la supercherie a déjà été exposée. L'explication est simple: comme l'avait découvert une internautes, Isabelle Sénécal, cette image n'a pas été prise en France, mais au Royaume-Uni. La photo d'origine, un peu plus large, donne à voir un panneau de métro, typique de Londres. L'auteur de ce faux a simplement rajouté (de manière assez grossière d'ailleurs) le logo des allocations familiales à l'image. Et, comme souvent, les milieux d'extrême droite qui font circuler ce genre d'images n'ont pas cherché plus loin. L'eurodéputée s'est-elle fait duper en pensant l'image réelle? Elle a en tous cas fini par supprimer son tweet après plusieurs heures.



**Anne Delahodde** 14 septembre, 13:57 · 🌐

Une catastrophe sanitaire à prévoir ? Les autorités devraient s'en mêler rapidement ! Pourtant, de nombreux scientifiques mettent en garde depuis un moment contre la 5G...



YOUTUBE.COM

**Des centaines d'oiseaux morts lors d'une expérimentation de la 5G**

🙄 1 1 partage

👍 J'aime    💬 Commenter    ➦ Partager

 Votre commentaire...    



## Désintox

### **Non, la 5G n'a pas provoqué la mort de centaines d'oiseaux aux Pays-Bas !**

C'est ce qu'affirment *plusieurs sites* depuis le début du mois, s'appuyant sur le *post Facebook* d'un dénommé John Kuhles, un militant anti-5G complotiste. John Kuhles affirme que des tests d'antennes 5G ont provoqué la mort de près de 400 oiseaux dans un parc de La Haye, aux Pays-Bas. Problème : si 399 volatiles décédés ont été retrouvés entre le 19 octobre et le 3 novembre, rien n'indique que des tests de 5G en soient responsables. Et pour cause, la municipalité de la Haye assure que les télécommunications néerlandaises n'ont effectué aucun test dans la région. La mairie penche davantage pour la piste d'un empoisonnement. Le parc a d'ailleurs été interdit aux chiens. John Kuhles a finalement reconnu... qu'il ne faisait que poser une question. Contacté par Désintox, il explique qu'il ne s'agit en fait que d'une « hypothèse ». Et n'avance donc aucune preuve pour étayer ses dires. Un peu plus tôt dans la semaine, le militant *assurait aussi que les incendies dévastateurs en Californie étaient dûs... à une punition de l'élite pour se venger d'un vote contre la 5G.* Enfin, ce n'est pas la première fois que tout un groupe d'oiseaux meurt subitement sans qu'on en connaisse la cause. En 1961, un cas similaire en Californie avait même inspiré Alfred Hitchcock, alors en pleine préparation de son film *Les Oiseaux*. Pour ce cas précis, plusieurs équipes universitaires travaillent pour comprendre ces morts inexplicables. Les premiers résultats sont attendus pour mi-novembre. Mais la 5G, qui n'a pas été testée, pourrait difficilement être une explication valable.

**Retrouvez Désintox du lundi au jeudi, dans l'émission  
28 minutes sur Arte, présentée par Elisabeth Quin**

*Twitter – Instagram – Arte – [francetvinfo.fr](http://francetvinfo.fr)*

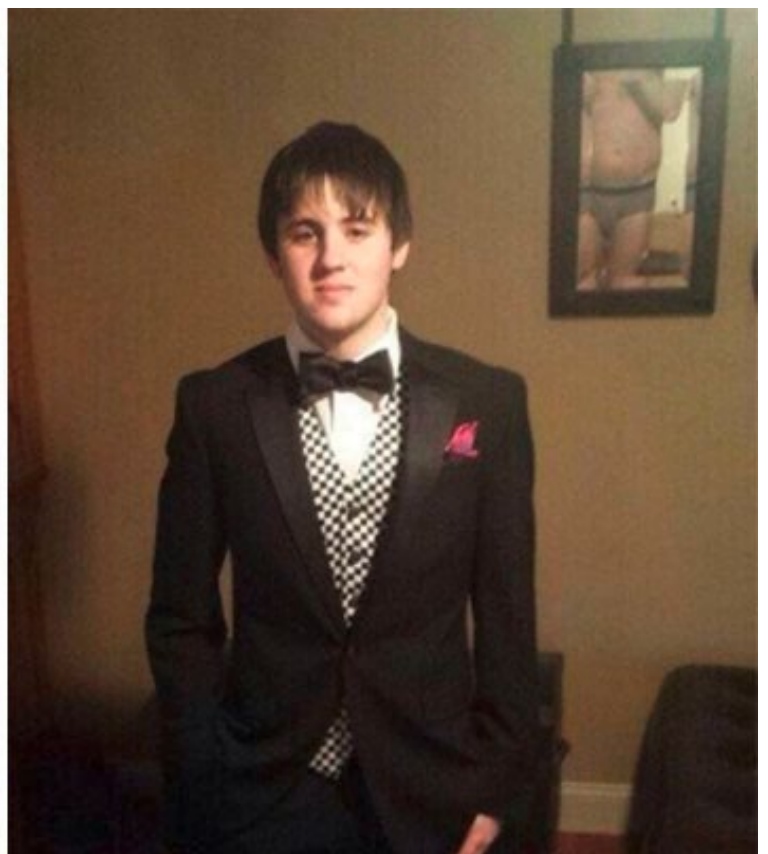
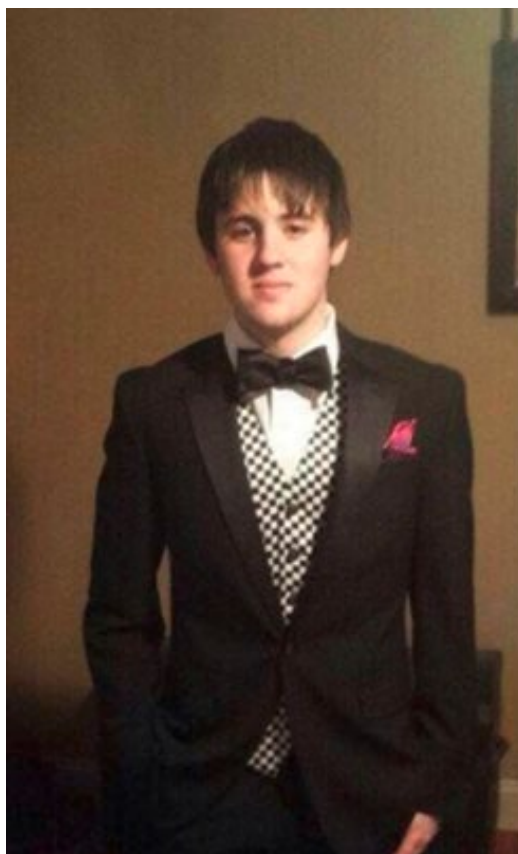


**REDES SOCIAIS****REALIDADE**







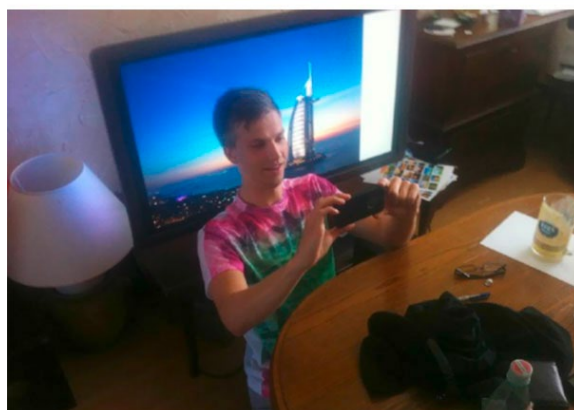
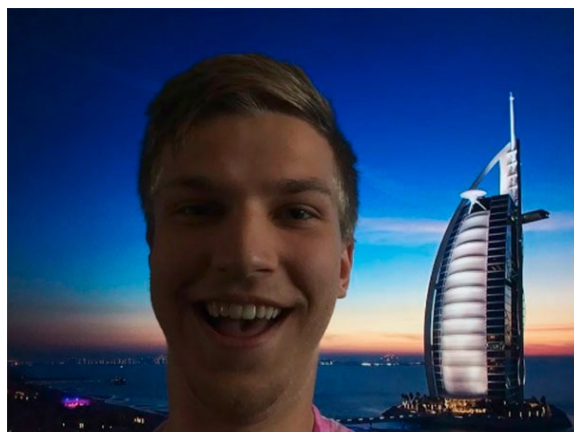
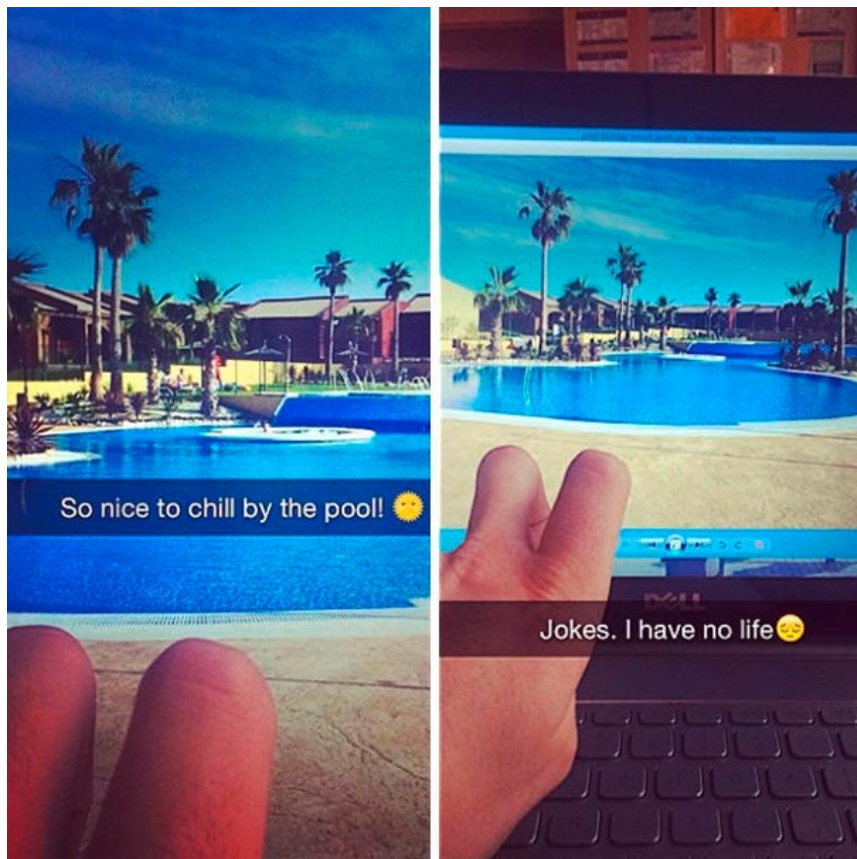






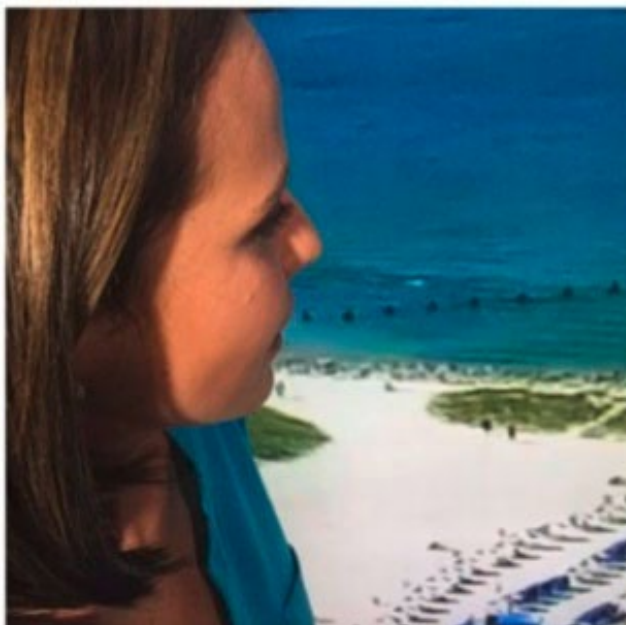
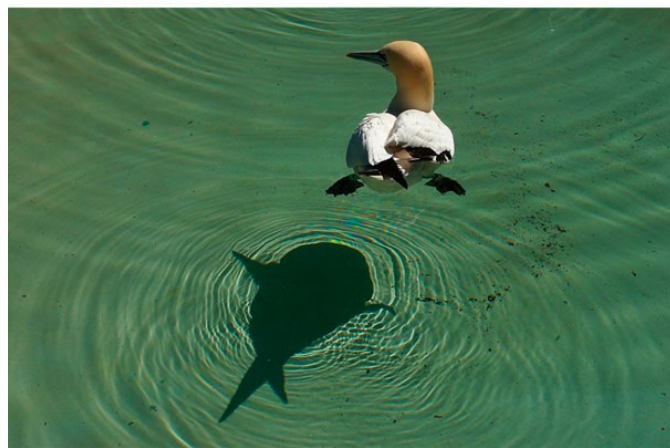








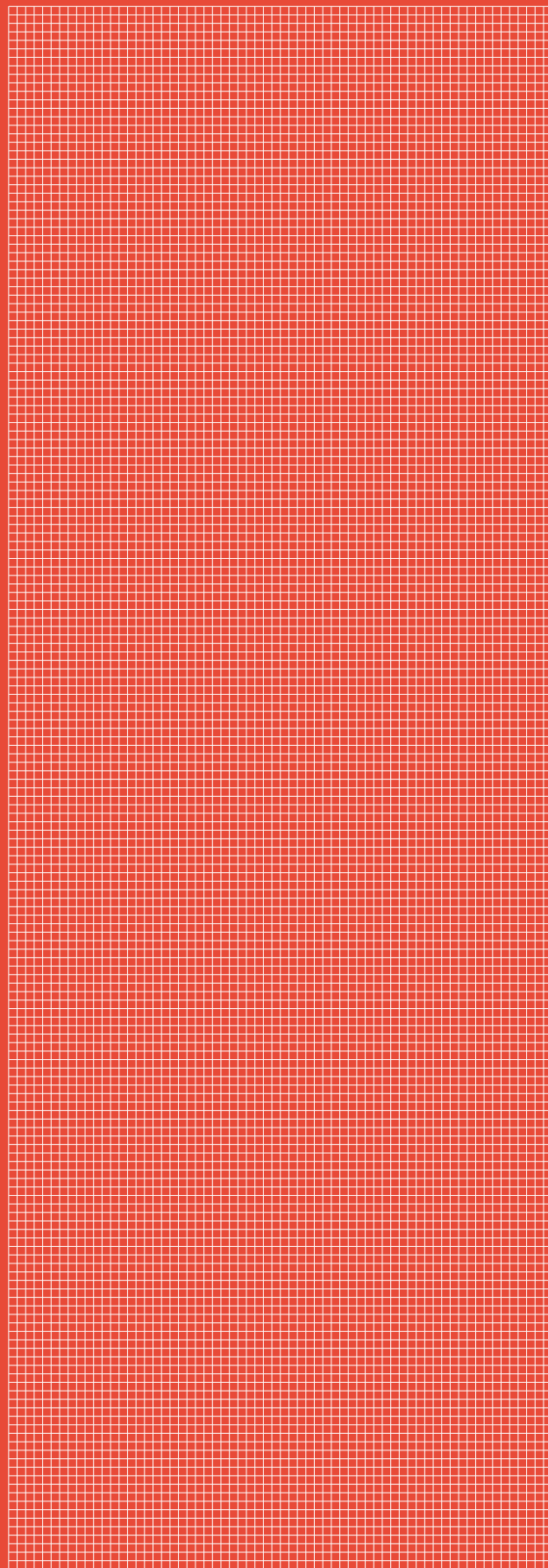
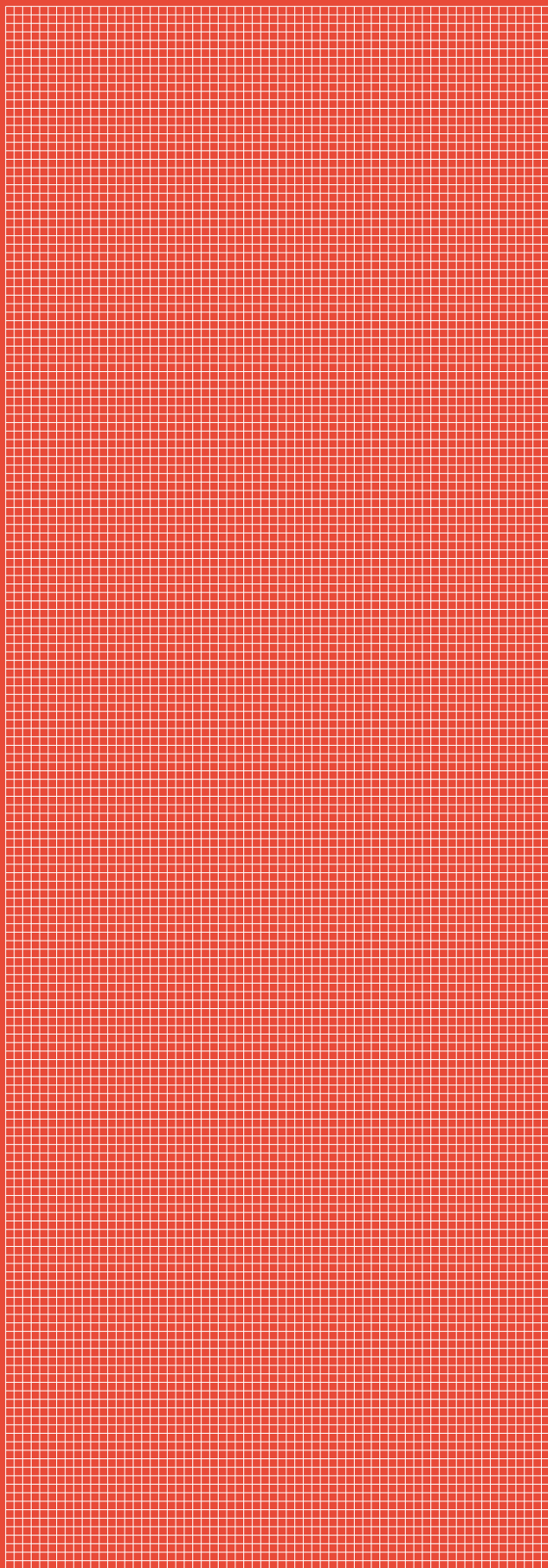












**Fiche pédagogique**

# **La chrono- photographie**

---

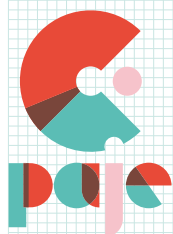
**Principe de faire défiler des images imprimées, de photos qui ont été retouchées manuellement.**



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)





Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . C'est quoi la chronophotographie?
- . Différentes techniques pour amorcer/déclencher la création d'une histoire
- . Différentes techniques pour accompagner la création d'une histoire
- . Prise de vues
- . Interventions graphiques sur les images imprimées
- . Montage vidéo
- . Annexes

## C'est quoi, la chronophotographie ?

La **chronophotographie** (du grec *kronos*: temps, photos, lumière, et *graphein*: enregistrer) désigne une technique photographique qui consiste à prendre une succession de photographies, permettant de décomposer chronologiquement les phases d'un mouvement, d'une histoire. Le mode de prise de vues en rafale moderne est de la chronophotographie. Ensuite, les photos prises sont photocopiées (en noir et blanc).

Chacun ajoute, sur les différentes photocopies, des éléments graphiques (des décors, des accessoires, des costumes aux personnages, de nouveaux personnages...) et/ou du texte, à l'aide de différents matériaux (marqueurs, crayons, fil de laine...). Quand le travail d'illustration des photocopies est terminé, l'ensemble est scanné et intégré dans un logiciel de traitement d'images, qui permettra également l'ajout de sons (musiques, bruitages). Ce programme permettra de faire défiler les images à la vitesse choisie. La chronophotographie est donc une variante du *stop motion*.

## Les objectifs

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Créer une histoire (situation initiale, événement déclencheur, péripiéties, situation finale)
- Interpréter l'histoire créée uniquement par l'expression corporelle
- Illustrer, avec différentes techniques, des images imprimées noir et blanc et ainsi ajouter une nouvelle dimension à l'his-

toire créée (par l'ajout de nouveaux éléments) afin de renforcer sa lisibilité

- De bonifier l'histoire créée par l'ajout de bruitages et musiques

## L'intérêt

La chronophotographie est un **moyen d'expression** riche et créatif. Il donne la possibilité aux participants de faire passer un **message** (en l'occurrence, dans ce contexte précis, sur la thématique d'Internet) par la création d'une histoire qui les touche et selon un mode de communication qui leur parle (au final, la chronophotographie prendra l'aspect d'un **clip** qui pourra être diffusé sur le net). Quant à l'illustration des images imprimées, tout est possible (ou presque...) graphiquement parlant. Outre un aspect purement **esthétique**, cette technique d'ajout d'éléments permet d'emporter l'histoire dans des **contrées insoupçonnées** (un monstre, un vaisseau spatial... peuvent intégrer le récit). Pour les participants qui ne veulent pas que leur image soit reconnue, des modifications bien placées permettent de rendre les personnes **méconnaissables**. Enfin, nous avons constaté que cette technique est exigeante (une multitude de photocopies devront être retravaillées). Cela suppose donc une vraie rigueur, une vraie organisation, une vraie participation de tous... et donc une vraie collaboration de tous les participants. Assurément, la chronophotographie est une activité qui développe le **collectif**, le vivre-ensemble/faire-ensemble.

## Différentes techniques pour amorcer/déclencher la création d'une histoire

La chronophotographie offre aux participants la possibilité de créer une histoire. Mais que dire ? Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment éviter le blocage devant la page blanche ? Nous sommes, ici, au cœur de la création et donc nous sommes, ici, au cœur des difficultés : comment amener tous les participants à créer l'histoire qui traduira au mieux leurs envies, leurs revendications, leurs idées ? Vous trouverez, ci-dessous, des techniques d'aide à la création, des supports. Ils permettront aux participants d'entrer plus facilement dans l'univers de leur nouvelle histoire, ils poseront parfois une sorte de cadre... mais ne nous leurrons pas : il faudra, à un moment donné, entrer de plain-pied dans le processus de la création pure et dure qui suppose des moments de questionnements, de doutes, d'essais et erreurs, mais aussi de joie, de satisfaction et d'euphorie. Avec ces différentes techniques, nous ne visons certes pas l'exhaustivité. Évidemment. La toile regorge d'exemples à tire-larigot. Enfin, vous, cher lecteur, chère lectrice, êtes le ou la seul(e) à pouvoir déceler la pertinence d'une activité avec votre groupe. Certaines techniques fonctionnent mieux avec certains qu'avec d'autres. Prêt pour un petit balayage ?

## Super-héros

### Principe

Dessiner, notamment par décalquage, un super-héros et lui attribuer différents attributs en lien avec une thématique.

### Durée

2 x 1 h

### Âge

À partir de 6 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Créer graphiquement un super-héros, lui attribuer un costume, un attirail, des accessoires, un super pouvoir
- Intégrer le personnage créé avec des données vues précédemment (ici, en rapport avec Internet)

### Déroulement

- **1<sup>er</sup> étape :** élaborer en grand groupe un réservoir de mots découlant de l'image du super-héros (des collants, une cape, un masque, des gadgets...)
- **2<sup>e</sup> étape :** dessiner le contour et transformer. Différents gabarits de supers-héros pêchés sur Internet sont mis à disposition des participants. À chacun de choisir celui qui lui plaît.
  - Placer le gabarit sous la feuille plexi.
  - Fixer avec un papier collant.
  - Reproduire avec le feutre noir indélébile le contour du super-héros sur le plexi.
  - Ne pas hésiter à transformer le gabarit de base (grossir la tête...) et à ajouter des éléments repris dans le réservoir de mots comme le masque sur le visage, le costume, ses ornements...
- **3<sup>e</sup> étape :** colorier. Dessiner et colorier à l'aide de l'acrylique ou des Poscas sur le VERSO du plexi.

- **4<sup>e</sup> étape** (facultatif) : construire le décor où évolue le super-héros.
  - Découper dans des magazines des éléments illustrant le décor, détourner les photographies, une assiette peut devenir une lune.
  - Penser « perspective atmosphérique », couleurs chaudes devant et froides à l'arrière.
  - Coller ces éléments sur la feuille A4 de la photocopie.
  - Le plexi se placera devant.
- **5<sup>e</sup> étape** : trouver un nom. Donner un nom à son super-héros (en rapport avec ses super pouvoirs). Écrire une petite phrase qui décrira ses super pouvoirs.

### Matériel

- Feuille A4 PVC (plexi) de fine épaisseur (180 microns), transparente
- Feutres indélébiles noirs
- Couleurs acryliques, pinceaux, palette, Poscas
- Photocopies N/B de la silhouette de plusieurs types de héros
- Magazines
- Colle en tube
- Ciseaux

### Intérêts

On arrive avec cette technique à des résultats bluffants. Les participants seront inévitablement fiers de leur création.

Des points soulevés par la thématique seront mis, sans que les participants s'en rendent forcément compte, en exergue.

### Point d'attention

Parce qu'à un moment donné, les participants sont complètement accaparés par l'esthétisme de leur dessin, il est important de leur rappeler qu'ils n'oublient pas le genre de pouvoir (en lien avec la thématique) qu'aura leur héros et de les inciter à ajouter des accessoires, des gadgets (ceux-ci pourront les aider plus tard).

### Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Lancer les participants dans des impros dans lesquelles ils devront incarner leur super-héros. On débrieife : qu'est-ce qui a fonctionné ? Qu'est-ce qui a moins fonctionné ? Re commençons l'histoire en modifiant – ou pas – certains points.
2. Par groupe de 3 ou 4, intégrer les supers-héros créés dans une planche de BD (avec un début, des péripéties, une fin).
3. Représenter son super-héros dans un tableau vivant qui décrira une idée spécifique : le participant peut faire appel à autant de figurants souhaités pour représenter son idée. Bien insister qu'au final, tout le monde doit prendre une position figée.
4. Se lancer dans un *speed dating* : chacun attribue à son super-héros un défaut (en plus de son super pouvoir/qualité) et rencontre un autre participant. Ensemble, deux par deux donc, ils s'interrogent sur leur super-pouvoir respectif ainsi que sur leur faiblesse. Ensuite, la consigne est de trouver – dans un temps déterminé – une action commune entre ces deux personnages : « Avec mon défaut (ou avec ma qualité) et avec ta qualité (ou défaut), nous allons mener telle action ». Cela va donner naissance à une phrase.

*Exemple : mon super-héros lance des décharges électriques ; celui de mon partenaire vole. L'action/la phrase pourrait être : « Je rallume les lumières de la ville en étant sur le dos de mon partenaire qui vole tel un tapis volant ».*

De nouveaux duos se forment, de nouvelles phrases se créent. Toutes ces phrases seront source d'inspiration...

### Ressources

**Télécharger** des silhouettes de super-héros libres de droits.



## Photo-langage

### Principe

Choisir parmi un panel de photos celle qui nous interpelle (en fonction d'une thématique) et argumenter son choix

### Durée

1 h

### Âge

À partir de 8 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Opérer un choix
- Utiliser une image pour traduire ses opinions
- Argumenter de façon pertinente

### Déroulement

- Les participants sont disposés en cercle, assis. Au centre, une panoplie d'images est disposée devant eux – dans notre cas, toutes en lien direct ou indirect avec Internet.
- Les participants sont invités à fouiller puis à choisir celle qui leur parle, leur coup de cœur ou coup de gueule.
- Une première personne explique son choix (Qu'évoque la photo? Y voit-elle une injustice? Se sent-elle proche de ce qui est représenté sur la photo?...); elle a une pelote de laine en main.
- Toute personne qui trouve un lien positif ou négatif entre son image et celle qui vient d'être présentée appelle la pelote de laine, donne ses arguments et garde un bout de la pelote avant de la renvoyer à la personne suivante.
- L'image de la toile d'araignée qui symbolise les liens et connexions entre les gens, ainsi que l'aspect systémique des problématiques que l'on travaille, apparaît.

- Après avoir entendu les arguments des uns et des autres, chacun est amené à proposer un mot qui résume au mieux sa photo.
- Tous les mots sont notés.
- Des sous-groupes sont constitués et sont invités à prendre 3 mots. Mots qui devront se retrouver dans l'histoire à inventer; ils y prendront une place prépondérante.
  - NB: ce qui a été énoncé durant l'exercice de la toile d'araignée ressortira d'une manière ou d'une autre dans les futures histoires.

### Matériel

- Des photos (en lien avec la thématique ciblée) plus nombreuses que le nombre de participants.
- Une pelote de laine.

### Intérêt

Cette animation favorise l'écoute et la bienveillance. Elle permet aussi de brasser une multitude d'opinions, elle favorise un vrai scannage des idées liées à la thématique.

### Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Photo-calligraphie: sur base de l'image choisie lors du photo-langage, décalquer une partie de l'image pour ensuite y ajouter un titre, un slogan, une phrase-choc afin d'illustrer une idée, une réflexion, un questionnement... Les différentes illustrations créées peuvent trouver leur place dans le *story-board* de la future histoire.
2. Raconter une histoire dans laquelle il faudra inclure «X» mots relevés précédemment. Le faire de façon individuelle ou sous la forme du conte arabe (chacun raconte un fragment de l'histoire, l'animateur désigne à chaque fois le narrateur). Ensuite, on peut demander de jouer, théâtralement parlant, l'histoire créée (cela permet de la rendre beaucoup plus concrète. De plus, les dysfonctionnements seront mis

en évidence plus facilement et les idées de remédiation fuseront inévitablement).

## Mots en pyramide : «16 mots»

### Principe

Faire des associations d'idées avec différentes paires de mots pour arriver à 1 mot final.

### Durée

1 h

### Âge

À partir de 8 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Trouver un mode de fonctionnement avec un partenaire ; proposer/accepter des compromis
- Argumenter ; aiguiser leur pensée

### Déroulement

- L'animateur récolte, sous forme de *brainstorming*, 16 mots en lien avec la thématique.
- Ensuite par équipe de deux, les participants vont devoir associer, de façon aléatoire, les 16 mots en 8 paires de 2 mots.
- Chaque paire de mots associés donnera lieu à un nouveau mot (mot qui ne peut pas se retrouver dans la liste initiale des 16 mots). Cela suppose discussion et échanges... voire compromis.
- Il restera ainsi 8 mots avec lesquels les participants constitueront 4 paires de mots, pour ensuite les associer par 2. 4 nouveaux mots vont apparaître.
- Même principe : les 2 paires de mots vont donner lieu à 2 nouveaux mots. Ces derniers permettront d'arriver à un dernier mot.

### Matériel

- De quoi écrire, un tableau (ou grande feuille), des feuilles, des crayons

### Intérêt

On explore, on creuse en profondeur quelques champs sémantiques. Quand on pense avoir fait le tour de la question, de nouveaux mots viennent à l'esprit.

### Points d'attention

- Il est toujours intéressant de découvrir comment chaque duo est arrivé à son mot final, quelles histoires il s'est raconté. Cela prend du temps. Afin de couper la poire en deux, nous demandons à chaque duo de dire sa colonne de 4 mots, puis nous notons (au tableau ou sur une grande feuille) la colonne de 2 mots. Enfin, il est demandé aux autres participants de deviner le mot ultime (il n'y a évidemment pas de bonnes ou mauvaises réponses), l'intérêt est juste de présenter les différentes interprétations.
- Cette animation peut aussi être déclinée en grand groupe : les associations d'idées se font de façon collective. À l'animateur de veiller à ce que la parole soit bien répartie.
- Elle peut aussi se décliner avec de jeunes enfants (qui ne savent pas encore lire). Dans ce cas, on utilisera des pictogrammes (ou des illustrations) parmi une vaste banque de données. Le principe est identique : 16 pictogrammes sont présentés ; on associe, au hasard, 8 paires de pictogrammes qui donneront naissance, après discussions et échanges, à de nouveaux pictos. Ainsi de suite jusqu'au dernier.

### Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Continuer, selon le même principe, avec le dernier mot des différents sous-groupes pour arriver à un ultime mot commun. Ce mot pourra être le titre de notre future histoire ou le mot « moteur », inspirant pour son contenu.

- Intégrer les mots ultimes dans une histoire que nous inventerons (par narration, par écrit, par le dessin ou par le jeu théâtral).
- Élaborer une définition de la thématique qui nous occupe en plaçant obligatoirement le dernier mot des différents sous-groupes. Cette définition nous permettra d'y voir plus clair par rapport aux messages que nous voudrions faire passer dans la future histoire.

## Conte arabe : «Heureusement/ Malheureusement»

### Principe

Créer collectivement une histoire par la parole

### Durée

1 h

### Âge

À partir de 8 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Développer leur imaginaire et leur imagination
- Affûter leur écoute
- S'exprimer de façon claire et intelligible par la parole
- Amorcer la création d'histoire

### Déroulement

Le groupe s'installe en cercle et une personne commence à conter une histoire. La personne à sa gauche enchaîne en continuant par « malheureusement », la 3<sup>e</sup> par « heureusement », et ainsi de suite en respectant l'alternance de malheureusement/heureusement.

### Matériel

Pas de matériel nécessaire

### Intérêt

- Créer une histoire cohérente, plaisante
- Travailler en groupe

### Point d'attention

Très souvent, les participants commençant par « malheureusement » font mourir le héros principal. Ensuite, ce dernier ressuscite miraculeusement. Puis meurt à nouveau. etc. En donnant, au préalable, la consigne que personne ne mourra dans notre histoire, on arrive à des résultats beaucoup plus riches et intéressants.

### Retour d'expérience

Nous avons repris les points forts de ce jeu pour mettre en évidence l'importance du décor, les détails, l'action, les conséquences, l'ambiance, les autres personnages, le héros...

### Prolongement possible en vue de créer une histoire.

On demande à une personne de redire l'histoire qui vient d'être créée, ensuite l'ensemble des participants l'interprètent, théâtralement parlant : les uns tiennent les différents rôles, d'autres font des éléments de décor, du bruitage. Si l'histoire convient à tous, on la peaufine, on la retravaille par petites touches. On peut l'écrire.

## Carte d'identité Smartphone

### Principe

Compléter la carte d'identité d'un Smartphone imaginaire

### Durée

1 h

### Âge

À partir de 8 ans



## Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Réfléchir à l'utilisation du Smartphone, ses forces, ses faiblesses
- Mettre en avant un des types de relation possible à l'objet
- S'interroger sur nos propres rapports aux objets de télécommunication

## Déroulement

- Répondre individuellement aux différentes questions présentes sur le questionnaire ci-après afin de construire la carte d'identité de son Smartphone :
  - Nom d'utilisateur ?
  - Quel âge a ton Smartphone ?
  - D'où vient-il ?
  - À quel style appartient-il ?
  - Combien a-t-il coûté ?
  - Combien de temps vas-tu vivre avec lui ?
  - Que lui réserve l'avenir ?
  - Quel est le but de sa vie ?
  - Quels sont ses supers pouvoirs ?
  - Quelles sont ses forces ?
  - Ses faiblesses ?
  - Qui sont ses amis, ses ennemis ?
  - Combien et comment tu l'aimes ?
  - Est-ce que tu prends soin de lui ?
  - Quel est l'endroit le plus improbable où tu l'as déjà utilisé ?
  - Qu'est-ce qui le protège et que protège-t-il ?
  - Quels sont les jeux préférés de ton Smartphone ?
  - De quoi est-ce que ton téléphone se nourrit ?
  - Quand est-ce qu'il se repose ?
  - Plutôt nocturne ou plutôt diurne ?
  - Est-ce que ton téléphone t'aide à te sentir libre ?
  - Quel message ton Smartphone a-t-il à communiquer au monde ?
  - S'il avait existé par le passé, qu'aurait-il été ?
- Échanger en grand groupe ses réponses

## Matériel

Autant de copies de la fiche carte d'identité que de participants

## Intérêt

Se poser des questions sur un objet qui nous est tellement familier permet de prendre du recul, de se remettre en question sur nos pratiques, de mieux comprendre les enjeux de la citoyenneté numérique.

## Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Annoncer qu'on va ensuite passer à tout autre chose qui n'a rien à voir avec l'activité menée (ce n'est pas vrai, mais si on dit que c'est la suite, on va trop influencer et conditionner les participants) et inviter les participants à un petit moment de poésie ou d'humour : chacun reçoit 2 bouts de papier. Sur le premier, on leur demande de compléter ceci : « *Le Smartphone de...* » (on les invite à évoquer quelqu'un.) Sur le deuxième, chacun complète le bout de phrase suivant : « *c'est comme...* ». On rassemble les papiers en séparant bien les 2 tas (« *le Smartphone de...* » ET « *c'est comme...* »). Vient le moment le plus agréable : on pioche de façon aléatoire un papier du premier tas et on l'associe avec un du 2<sup>e</sup> tas. On obtient ainsi des phrases saugrenues, absurdes ou étrangement réalistes.

*Quelques exemples déjà réalisés : « Le Smartphone de Donald Trump, c'est comme du pain pourri. » ; « Le Smartphone de Florian, c'est comme manger du yaourt à l'envers. » ; « Le Smartphone de ma grand-mère, c'est comme un mammoth décongelé. » Parfois on se retrouve avec une phrase complètement improbable qui, a priori, ne veut rien dire. L'intérêt est d'y trouver et d'y mettre du sens.*

- NB : cette activité est une variante du cadavre exquis.
  - NB<sup>2</sup> : elle peut être mise aussi en lien avec l'activité des « Mots en pyramide ».
- Dans ce cas, on prendra, au hasard,



un des mots de la liste et on l'associera avec un « c'est comme...qui... »

- NB<sup>3</sup>: cette activité va amener du délire, du surréalisme. Cela peut donner une couleur, une atmosphère intéressante à la future histoire.

2. Avec du *tape*, l'animateur dessine au sol un grand carré. Un participant s'y place et énonce un des éléments inscrits sur sa « carte d'identité » dont il pense être le représentant unique.

*Exemples : « Je suis le seul dont le Smartphone a été fabriqué en Belgique » ; « Je suis la seule personne dont le téléphone a été volé », « Je suis le seul qui possède un Smartphone connecté à la 5G »... Quand il s'avère que quelqu'un d'autre du groupe possède un élément similaire sur sa fiche identité, il rejoint lui aussi le carré et ainsi de suite...*

- NB: cette activité a pour but de décroiser les systèmes de pensées et de mener une réflexion collective. Elle encouragera les participants à créer une histoire commune.

## Impros

### Principe

À partir de thèmes donnés par l'animateur ou les participants, jouer des saynètes de quelques minutes. Garder ensuite les moments pertinents.

### Durée

2 x 1h

### Âge

À partir de 8 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Construire/créer, à plusieurs, une histoire selon un processus
- Développer l'imaginaire en partant d'un fait donné

- Se mettre dans la peau de...
- Explorer le registre émotionnel (par l'expression corporelle et la parole)
- Créer du lien entre les jeunes

### Déroulement

- Chacun écrit sur un bout de papier un thème en rapport avec la thématique abordée (un peu comme si c'était le titre d'un livre ou d'un film).
- Les participants se placent « en réserve », c'est-à-dire qu'ils se mettent à l'extérieur de l'espace de jeu et adoptent une attitude qui traduit qu'ils sont prêts à monter sur scène.
- Un papier est tiré au hasard, le thème est lu.
- Un premier participant (celui qui le « sent ») entame l'impro (par son jeu, il définit le lieu, l'époque ; il présente un personnage avec différentes caractéristiques, physiques et comportementales). Un deuxième lui emboîte le pas, entre dans l'univers créé par le premier et propose divers rebondissements. Une troisième personne peut intervenir, une quatrième...
- L'animateur arrête l'impro quand il estime que les comédiens sont arrivés au dénouement.
- On débriefe l'histoire vécue : ce qui a fonctionné, ce qui a moins bien fonctionné, pourquoi ?
- On rejoue, éventuellement, l'impro (en entier ou certains extraits).

### Matériel

Un espace suffisant qui fera office de scène (min. 3 x 3 m)

### Intérêts

- Cette technique donne l'occasion à certains participants de se révéler aux yeux des autres. Ils vont trouver là un moyen d'expression, parfois inconnu, qui leur va sur mesure.
- En très peu de temps (le temps d'une impro, à savoir entre 3 et 5 minutes), beaucoup d'idées vont être jetées sur le tapis (toutes ne seront pas forcément

géniales, il faudra sans doute faire un tri). Assurément, cette animation rime-  
ra avec dynamisme et foisonnement.

- En impro, tout est possible. Un garçon peut jouer le rôle d'une fille et réciproquement. On peut incarner son pire ennemi ou quelqu'un qu'on désapprouve. Ce n'est pas inintéressant, cela permet de comprendre la logique de l'autre.

### Points d'attention

- On peut imaginer un temps de concertation avant de commencer le jeu. La trame de l'histoire serait définie (Quand se passe l'histoire? Qui est le ou les héros? Que lui/leur arrive-t-il? Comment va/vont-il(s) s'en sortir?...). Cette pratique a un côté rassurant; d'un autre côté, on perd énormément en spontanéité, on passe par un processus cérébral qui fige beaucoup plus le jeu émotionnel.
- Veiller à ce que tous les participants interviennent au moins une fois lors de l'activité (sans forcer qui que ce soit... évidemment).
- Cet outil donne des résultats surprenants et remarquables. Toutefois, il suppose, au préalable, un certain entraînement. On ne va pas lancer les participants dans le grand bain comme ça sans certains dispositifs d'apprentissage. Il y a toutes sortes d'exercices préparatoires (dans lesquels on travaillera l'imaginaire, la confiance, la répartie, l'écoute, la présence scénique, la création de personnages...).

### Bibliographie

[theatreinstantpresent.org](http://theatreinstantpresent.org)

[theatrons.com](http://theatrons.com)

[activisere.com](http://activisere.com)

## Différentes techniques pour accompagner la création d'une histoire

Nous avons à présent des tas d'idées, des morceaux d'histoire plus ou moins construits. Il va falloir structurer le tout, le rendre cohérent et compréhensible afin que la prise des photos ne soit plus qu'un jeu d'enfant. On vous propose de passer par l'écrit, le dessin et l'expression théâtrale.

### Écrit

Transcrivons les idées dans les bonnes cases, complétons celles laissées vides. Voir en annexe la *fiche scénario* à compléter en sous-groupes (entre 4 et 6, c'est parfait)

### Dessin

Réalisons un *story-board* (« C'est quoi un *story-board*? Montrons un exemple... ») de notre histoire en complétant *le tableau en annexe*. Dessinons sommairement les personnages, précisons les futurs décors et accessoires, c'est-à-dire ceux que l'on rajoutera dans les interventions graphiques sur les images imprimées, ajoutons-y des mots-clés.

### Expression théâtrale

Il n'y a pas de miracle: avant la première, il faut des répétitions (dans notre cas, il s'agit de la prise des photos). On ne peut trop vous suggérer que de jouer la scène une, deux, trois... fois, pour du beurre. C'est là qu'on va pouvoir déceler les incohérences ou imprécisions, c'est là qu'on pourra réajuster une dernière fois. Au lieu de prendre la photo, l'anima-

teur tapera dans les mains ; cela permettra aux participants de bien prendre conscience des moments clés dans leur histoire.

## Prises de vues

### Durée

2 × 1 h

### Matériel

- Un appareil photo disposant de préférence du mode rafale (icône : petit bonhomme qui court ou icône « cadres qui se superposent »)
- Un pied d'appareil photo (facultatif) ou une table ou une tablette avec un pied (facultatif)
- Les éléments minimalistes dont les jeunes ont besoin : chaises, bancs...
- Du *tape*
- Des projecteurs LED (facultatif)

### Déroulement

#### 1<sup>re</sup> étape

- Choisir un cadre qui ne soit pas à contre-jour ; avec le moins d'éléments possible (un mur blanc, de briques...), clair et uni de préférence. Il est important d'être vigilant à la luminosité : la scène photographiée doit être suffisamment éclairée (les photocopies seront tirées en noir et blanc : les zones sombres feront tache).
  - NB : selon le scénario, il est tout à fait envisageable de prendre les photos dans un élément naturel (rue, parc, pièce d'une maison...). Dans ce cas de figure, les ajouts graphiques ressortiront plus difficilement.
- Poser son appareil ou tablette sur un pied. Si l'on n'a pas de pied à disposition, une table suffit.
  - NB : l'appareil photo est plus facile d'utilisation et l'image est de meilleure qualité : gain de temps. Mais la

tablette est peut-être à portée de plus de jeunes et/ou encadrants.

#### 2<sup>e</sup> étape

- Marquer si nécessaire les limites du champ par des lignes de *tape* au sol ou des objets. Montrer aux participants sur l'écran de l'appareil le cadre dont ils disposent pour jouer leur scène.
- Disposer les éléments dont le groupe a besoin : chaises, tables... (minimaliste car le reste des éléments sera dessiné).

#### 3<sup>e</sup> étape

- Faire une dizaine d'images en guise d'essai : pour cela activer le mode rafale (en général sur la molette supérieure de l'appareil photo). Si vous n'en disposez pas, utilisez le mode automatique et donner comme consigne « un clic = un micro mouvement » (clic = interrupteur appareil photo). Les jeunes jouent ainsi un morceau de la scène, micromouvement par micromouvement.
  - NB : le rythme est plus lent sans mode rafale.
- Le test des 10 images permet de montrer aux participants ce que ça donne, ce qu'il faut améliorer pour la compréhension du message. Pour avoir un aperçu, il suffit de remonter le fil des images, puis de les faire défiler sur l'écran de visionnage vers la droite (sens de lecture visuelle).

#### 4<sup>e</sup> étape

- Effacer les images du test, débriefer avec les jeunes sur les améliorations, répéter plusieurs fois si besoin puis enfin réaliser les prises de vue finales.

#### 5<sup>e</sup> étape

- Les faire défiler sur l'écran, vérifier que tout est compréhensible.

### Points d'attention

- 24 images correspondent à ± 2 secondes d'animation (selon la vitesse choisie). Les animations ne doivent pas systématiquement être à la même vitesse.
- Le mieux est d'avoir minimum 10 images par seconde.



- Si on utilise le mode rafale, cela suppose qu'il y aura une quantité importante de photos. Après, il faudra trier et éliminer les photos trop redondantes (on va se retrouver avec une multitude de photos décrivant plus ou moins la même action). Ne perdons pas de vue qu'il faudra illustrer chaque photocopie... Le nombre idéal d'images : entre 40 et 70 (selon les scénarios).
- À l'instar des films muets, il est possible de prévoir des passages écrits (placés çà et là) pour aider à la compréhension. Passages écrits que l'on pourra aisément dupliquer lors du montage afin que la lecture soit optimale.
- S'il y a trop peu d'images, possibilité de photocopier deux fois les mêmes images afin d'intervenir graphiquement différemment sur une même image.
- Avec cette technique, il est possible de créer des illusions de « tours de magie » à la façon de Georges Méliès. En effet, il est possible de faire apparaître/disparaître des objets ou des personnes d'une image à l'autre.

## Interventions graphiques sur les images imprimées

### Durée

2 x 1 h

### Matériel

- Des Poscas de toutes les couleurs (ou des marqueurs à l'acrylique d'une autre marque)
- Des feutres noirs fins
- Des crayons gris

- Les impressions noir et blanc des photographies + scénarios (+ super-héros et story-board... si réalisés)
- Des feuilles blanches
- Matériel varié (selon les envies... et les compétences): collages, broderies, tampons, travail noir et blanc, émoticônes à découper et/ou à créer, papier carbone, plexi, magazine, images trouvées sur le net...
  - NB: PAS DE PASTELS GRAS (pas idéal pour la vitre du scanner) !

### Objectifs opérationnels

- Illustrer des impressions en noir et blanc à l'aide de marqueurs acryliques colorés.
- Créer un décor relatif au scénario écrit en groupe.
- Faire varier le décor et les personnages dans le temps (= chron).
- Participer à la création collective.
- Transformer, parodier des images réalistes (photographies) à l'aide de son imaginaire

### Déroulement

C'est intéressant d'imprimer les images en noir et blanc et d'intervenir graphiquement avec de la couleur. Le côté réel et irréel est beaucoup plus marqué. Les photos seront imprimées en mode paysage.

#### 1<sup>re</sup> étape : numéroté

- Chaque groupe numérote le verso des feuilles, dans l'ordre chronologique (au crayon pour ne pas que cela perce).
- Se remémorer notre histoire, prendre notre story-board, notre scénario et nos super-héros (si réalisés). Ils seront des repères temporels précieux.

#### 2<sup>e</sup> étape : observation

- Chaque groupe va visionner ensemble la succession des images.
- Repérer dans ces images : ce qui est en mouvement/ce qui ne l'est pas ; ce qui se transforme/comment ?

#### 3<sup>e</sup> étape : se répartir l'ouvrage

- Par exemple, le groupe décide que « X » fera à chaque fois le décor, pendant que



« Y » fera le personnage numéro 1 et « Z » le personnage numéro 2 sur toutes les images. On peut aussi décider de se répartir les feuilles par ordre numérique ; ainsi chaque participant dessinera tous les éléments (décor, costumes de personnages...). Il faudra impérativement bien communiquer sur les codes couleurs/formes.

- Si des supers-héros interviennent dans l'histoire, on peut partir du principe que chacun dessine son propre super-héros.
- Pour respecter la variation des éléments dans l'ordre logique du temps, remettre de temps en temps les feuilles côte à côte dans l'ordre chronologique.

#### 4<sup>e</sup> étape : dessiner/colorier

- Dessiner au crayon les différents éléments du décor : table, Smartphone, cactus, bulles de conversation... (selon le scénario). Il est aussi possible de dessiner directement sur les impressions au posca ou au feutre noir indélébile. Cela prendra moins de temps, mais le risque est de devoir faire d'autres photocopies.
- Dessiner les éléments des personnages : costumes, expression, coiffure, gadget, rayon laser...
- Faire varier les divers éléments en fonction des actions qui se déroulent.

*Exemple : Si une météorite a brûlé une partie des cheveux de Interman dans l'acte 1, cela signifie que dans l'acte 2, je dessinerai Interman avec une moitié de cheveux sur la tête jusqu'à la fin de l'histoire (sauf si un produit miracle les fait repousser dans l'acte 3).*

- Colorier au Posca les différents éléments (en fonction de ce qui a été réparti en groupe).
- S'il y a des dialogues indispensables, les écrire au préalable au crayon, assez grands pour que cela soit lisible. Privilégier les phrases courtes pour avoir le temps de les lire. On peut aussi éventuellement décomposer la phrase : un ou deux mots par image et donc plusieurs fois la même photo.
- Une fois que les dessins sont coloriés, on peut les bonifier en utilisant des

feutres noirs fins indélébiles pour souligner certains traits, certains mouvements et pour faire ressortir le texte.

#### 5<sup>e</sup> étape : finalisation

- Prendre une feuille A4 soit la première du lot d'impression (si la place le permet), soit une feuille vierge, et y écrire le titre de l'œuvre.
- Prendre une deuxième feuille A4, la placer en paysage, écrire « Réalisé par », suivi des prénoms (ou surnoms) des participants, puis une autre feuille pour le nom de l'association ou de l'école par exemple.
- Ces feuilles seront intégrées dans le montage de la chronophotographie. Elles pourront être doublées voire triplées au scanage pour être lues plus facilement.

#### Points d'attention

Dans la dernière ligne droite du travail, il est nécessaire d'étaler toutes les photos dans l'ordre chronologique afin de repérer les oublis, les manquements, les erreurs. Et de réajuster le tout.

#### Bibliographie et ressources

##### Pour étudier le mouvement :

*Quand la science inspire l'art : futurisme et chronophotographie*, Claire Le Thomas, Histoire par l'image.

##### Pour des idées d'interventions graphiques sur vos photos :

Alana Dee Haynes : [site](#) + [Instagram](#)

## Montage vidéo

### Durée

2 × 1 h

### Matériel

- Un scanner
- Un ordinateur par groupe
- Un programme de montage vidéo

### Bibliographie et ressources

### Objectifs opérationnels

- Découvrir la base du cinéma et des images animées.
- Réaliser un film court associant photos et dessins animés.
- Être autonome pour le montage et la conversion de base des vidéos. Choix des plans, insertion de transitions, insérer une image, enregistrer des bruitages, modifier le son, ajouter de la musique...
- Connaître des outils gratuits pour le montage et la conversion vidéo et son.
- Avoir conscience et savoir comment respecter les droits d'auteurs.
- Être capable d'exporter une vidéo afin de la diffuser.

### Déroulement

#### Importer les images et les sons

- Scannez dans l'ordre les images en format JPEG et rangez-les dans un dossier. Veillez à les nommer dans l'ordre.
- Importez les sons enregistrés ou téléchargez les sons trouvés sur Internet (voir sites de références) dans un dossier. Veillez à nommer vos fichiers afin de les différencier et de pouvoir facilement les identifier lors du montage.

#### Créer un projet vidéo dans Windows

Pour exemple, nous allons utiliser l'application de montage inclus dans Windows, car bien qu'elle ne soit pas très poussée au niveau des fonctionnalités, elle est facile d'accès et dis-

ponible gratuitement à partir de Windows 10. Les versions précédentes disposent du programme Windows Movie Maker qui fonctionne globalement de la même façon. À l'intérieur de l'application Photos intégrée à Windows 10 se trouve une application de montage vidéo.

- Lancez l'application Photos. Son raccourci se trouve dans le menu *Démarrer*.
- Dans l'application, sélectionnez *Créer > Projet vidéo* et nommez votre vidéo.
- Dans la fenêtre *Bibliothèque des projets* cliquez sur *Ajouter > à partir de ce PC*. Recherchez votre dossier et sélectionnez les images que vous voulez importer dans l'application de montage. Vos images s'afficheront dans la bibliothèque de projets. Elles sont automatiquement toutes sélectionnées. Si vous souhaitez en désélectionner, cliquez sur le carré bleu à droite de la miniature de votre image. La sélection se fait manuellement.
- Cliquez sur *Placer dans le scénarimage*. Les images que vous avez sélectionnées apparaissent à la suite les unes des autres dans votre fenêtre *Scénarimage*. Elles apparaissent dans l'ordre alphabétique, d'où l'intérêt de bien les nommer au préalable. Si vous souhaitez dédoubler une image dans votre fenêtre *Scénarimage* ; il faut la sélectionner et simplement la copier/coller (Copier: ctrl C ; Coller: Ctrl v). L'image se copiera et se collera directement à la suite de l'image de base. Vous pouvez la déplacer où vous le souhaitez à l'aide de la souris. Si vous réalisez une mauvaise manipulation et que vous souhaitez revenir en arrière, appuyez sur ctrl Z. L'application offre la possibilité d'utiliser des filtres, réaliser des fondus spéciaux... mais attention, cela peut devenir vite très kitch ! À utiliser avec modération.

### Durée des images

La durée des images importées dans votre fenêtre *Scénarimage* est automatiquement programmée à 3 secondes.

- Afin de modifier la durée d'une ou de plusieurs images, sélectionnez-la (-les) et cliquez sur *Durée*. Vous pouvez alors choisir une durée préexistante ou en encoder une nouvelle. Elle s'appliquera aux images que vous avez sélectionnées.

### Appliquer une bande-son

Pour placer une bande-son sur votre vidéo, vous avez deux possibilités :

- Utilisez une bande-son qui est proposée dans l'application de montage. Allez dans *Musique de fond*, sélectionnez une musique dans celles répertoriées. Vous pouvez également cocher la case *Synchroniser votre vidéo avec le rythme de la musique*, mais le résultat est rarement très heureux. Vous pouvez également y régler le volume de votre vidéo.
- Utilisez une bande-son que vous avez créée ou une musique libre de droits que vous avez téléchargée. Allez dans *Audio personnalisé* > *Ajouter un fichier audio*, recherchez votre dossier et importez-le. Il se placera automatiquement sur toute la durée de la vidéo. Si vous souhaitez le modifier, bougez les curseurs bleus qui se trouvent sur la ligne du temps de votre vidéo. Vous pouvez également déplacer la plage son de gauche à droite à l'aide de votre souris.

Vous pouvez importer plusieurs fichiers audio sur une même vidéo et les faire se chevaucher. Pour supprimer un fichier audio, il vous suffit de cliquer sur la croix, en haut à gauche de votre miniature fichier audio.

En cliquant sur le pictogramme son qui se trouve en bas à gauche de votre miniature, vous pouvez régler le volume et choisir la disparition ou l'apparition en fondu de votre fichier audio.

### Exporter votre vidéo

- Pour terminer, allez sur *Terminer la vidéo* et sélectionnez la qualité. Il est intéressant d'enregistrer une version en haute qualité et une copie en qualité moyenne si vous souhaitez la diffuser sur le net.

### Point d'attention

Afin de faciliter le travail, veiller à bien nommer et classer vos fichiers sur l'ordinateur.

### Retour d'expérience

On peut répéter la même image/photo pour aider à la compréhension, particulièrement s'il y a du texte.

### Bibliographie et ressources

#### Prise de son

- Enregistreur de votre Smartphone, simple dictaphone ou directement sur un programme de montage son tel que Audacity.

#### Pour télécharger des sons, bruitages... :

- [universal-soundbank.com](http://universal-soundbank.com)  
Bruitages, sons et samples gratuits.
- [lasonotheque.org](http://lasonotheque.org)  
Banque de sons gratuits et libres de droits.
- [creativecommons.fr](http://creativecommons.fr)  
Creative Commons est une organisation à but non lucratif qui a pour dessein de faciliter la diffusion et le partage des œuvres tout en accompagnant les nouvelles pratiques de création à l'ère numérique.
- La British Broadcasting Corporation a mis en ligne la *BBC Sound Effects*, une base de données (en anglais) de plus 16 000 sons de différents genres. Libres d'accès, tous ces fichiers sont au format WAV et peuvent être téléchargés par quiconque en a besoin, à des fins personnelles, d'éducation ou de recherches. Assez complète, cette base de données reprend des sons allant de bombardements nocturnes sur Londres à des ambiances dans des gares ferroviaires ou des aéroports, en passant par l'atmosphère d'un pub ou des bruits de la nature.



- [hooksounds.com](https://www.hooksounds.com) (en anglais)
- [musicradar.com](https://www.musicradar.com)
- [auboutdufil.com](https://www.auboutdufil.com)
- [freemusicarchive.org](https://www.freemusicarchive.org)
- [jamendo.com](https://www.jamendo.com)
- **YouTube** : en recherchant des musiques tombées dans le domaine public.

#### **Programmes de montage vidéo gratuits**

- Windows Movie Maker est un logiciel de montage vidéo fourni avec les systèmes d'exploitation Windows XP, Me et Vista. C'est un logiciel à vocation familiale qui peut aisément être pris en main par des débutants.
- **iMovie** est le pendant de Windows Movie Maker, mais pour iOS et macOS. C'est un logiciel de montage vidéo développé par Apple pour les systèmes d'exploitation macOS et iOS. Il est principalement destiné aux particuliers, et permet d'organiser, monter, modifier, et partager des vidéos.

#### **Payants**

- Adobe Premiere, est un logiciel de montage vidéo. Il est intégré aux versions Production Premium et Master Collection de la Creative Suite. Le montage son est inclus dans le programme.

#### **Programmes de montage son**

- **Audacity** (gratuit) est un logiciel de traitement et d'édition audio gratuit. Il permet notamment de modifier des fichiers audio pour leur appliquer des effets, d'en changer les paramètres ou encore de les raccourcir. Audacity permet notamment de prendre en charge les formats de fichiers suivants : WAV, AIFF et MP3.



## Fiche scénario

**Titre :**

**Groupe :**

**Thème :**

### **Début de l'histoire**

Où se déroule la scène ?

### **Action principale**

Que se passe-t-il d'important qui va bouleverser, modifier la norme ?

### **Fin de l'histoire**

Conséquences ?

Quand se déroule-t-elle ?

Quels personnages interviennent ?

Y a-t-il une morale de histoire ?

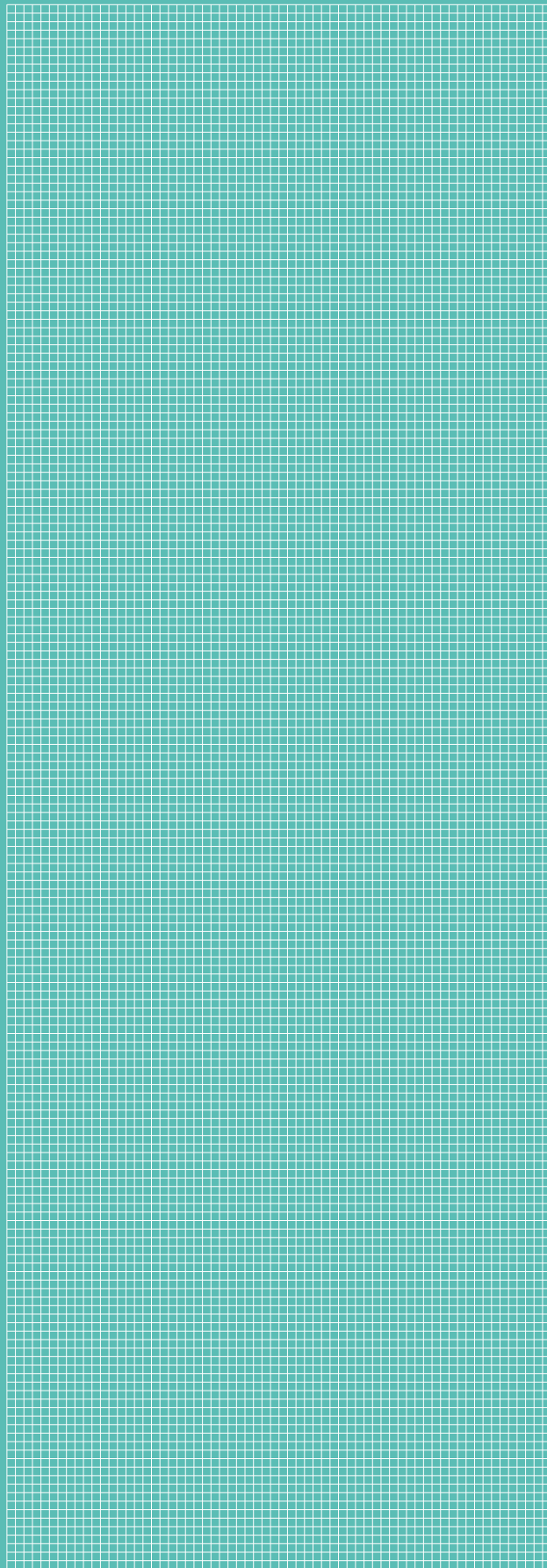
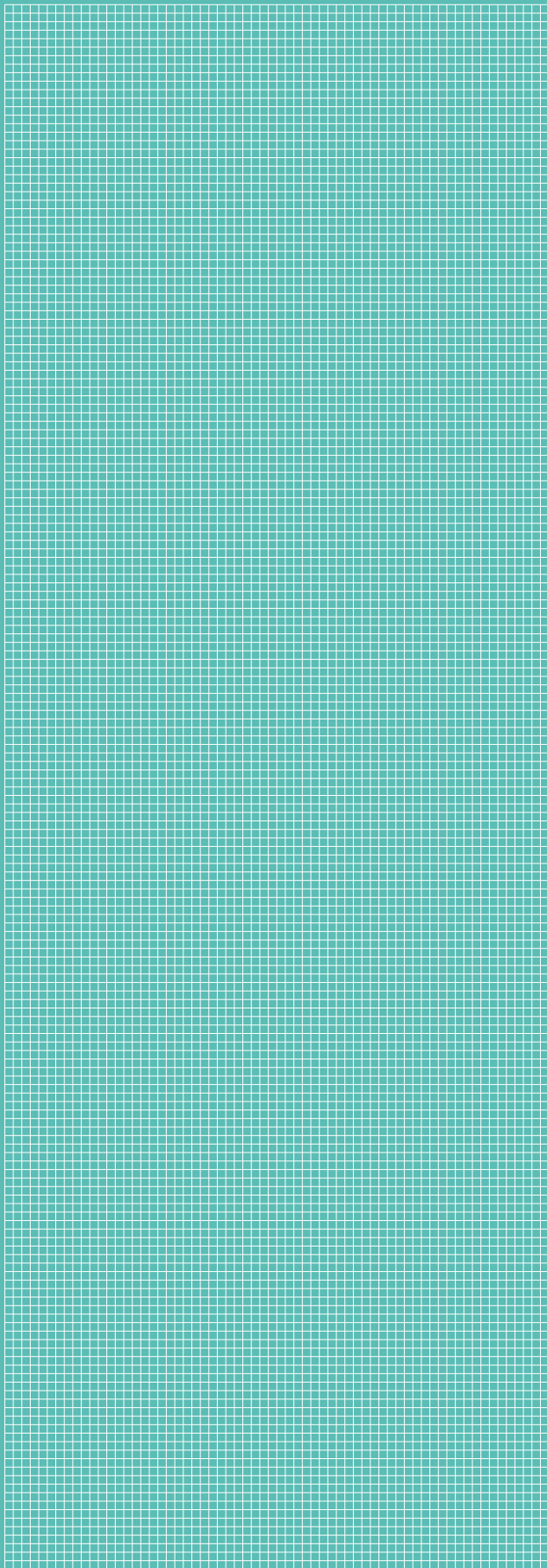
Comment commence-t-elle ?

Que font-ils ? Comment, pourquoi, dans quel but ?

[Télécharger](#) la fiche scénario

Scène:	Scène:
Scène:	Scène:
Scène:	Scène:

[Télécharger](#) le tableau story-board au format .odt



**Fiche pédagogique**

# **Créer un jeu vidéo avec Construct 3**

---

**Construct est un logiciel qui fonctionne sous navigateur Internet et permet de réaliser des jeux vidéo en 2D sans qu'aucune maîtrise du langage informatique ne soit requise !**



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)





Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . C'est quoi,  
le jeu vidéo sur  
Construct ?
- . Techniques pour  
amorcer/déclencher  
la création  
d'un jeu vidéo
- . Processus de création
  - . Finalisation  
et présentation  
des créations
  - . Annexes

## C'est quoi, le jeu vidéo sur Construct 3?

**Construct** (qui en est actuellement à sa troisième version) est un logiciel qui fonctionne sous navigateur Internet (Firefox, Chrome, Safari...) et permet de réaliser des jeux vidéo en 2D (deux dimensions) sans qu'aucune maîtrise du langage informatique ne soit requise ! Dans Construct, la programmation s'écrit avec des conditions et des conséquences, et donc, en quelque sorte, des phrases en français : **si** mon personnage sort de l'écran **alors** la partie est perdue et le jeu recommence ; **si** l'héroïne avance sur une pièce de monnaie **alors** elle la ramasse, la pièce disparaît, et une unité est ajoutée à son score, etc. Il est donc possible, pour peu que l'on y passe suffisamment de temps et qu'on se plie aux contraintes du logiciel, de réaliser n'importe quel jeu vidéo, de l'améliorer au fur et à mesure, puis de le partager à d'autres personnes si on le souhaite, y compris par Internet.

## Objectifs

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de :**

- Écrire un scénario, élaborer les rudiments d'un *game design* (éléments de conception du jeu), repérer les différents métiers qui contribuent au façonnement d'un jeu vidéo
- Créer un jeu vidéo collectif qui exprime leurs opinions, leurs idées, leurs revendications ou encore leurs ressentis
- S'organiser pour travailler en groupe et réaliser une œuvre collective reprenant les contributions de chacun
- Traduire en mécaniques de jeu des éléments narratifs ou idéologiques

- Comprendre et appliquer les logiques de programmation de Construct

## Intérêt

Le jeu vidéo incarne un médium puissant en ce qu'il propose au destinataire de jouer, et donc de pratiquer en direct, de manière active, là où la réception d'un film ou d'un livre, par exemple, peut se limiter à une posture passive. En faisant jouer d'autres personnes à notre jeu, elles s'imprègnent de nos messages à travers leur expérience de jeu et l'imbrication des mécaniques qui la régissent. En une minute de jeu vidéo, on peut parfois résumer ce qu'un film ou un documentaire prendrait 10 minutes à exprimer. Il s'agit d'une manière originale de formuler ses idées : comment les traduire sous la forme d'un jeu, de règles ? La création sous Construct invite à bousculer nos habitudes d'expression et de transmission. En ce qui concerne l'intérêt des créateurs, se frotter à la création de jeu vidéo permet de s'exprimer via un vecteur attractif (la plupart des jeunes aiment les jeux vidéo au sens large, y compris sur Smartphone, par exemple) et facilement diffusable, grâce à son format numérique. Dans un second temps, se mesurer à la création permet aux participants de se rendre compte des difficultés qu'éprouvent les créateurs professionnels. Bien sûr, tout est possible... À condition qu'on y consacre suffisamment de persévérance et de travail. Ainsi, la création sous Construct peut aboutir à les rendre moins exigeants envers les œuvres culturelles au sens large, à rendre leur perception plus fine, à prolonger leur regard au-delà du « produit fini » pour s'interroger sur sa conception et les embûches qui l'ont jalonné. Bien sûr, comme tout projet collectif au long cours, la création de jeu vidéo sous Construct demande d'installer un vivre-ensemble, une transversalité bienveillante. Les systèmes de hiérarchie séculaires ne garantissent pas une œuvre qui recueille la parole et les contributions de chacun, et il faudra

les abandonner au profit de modes d'organisation et de participation horizontaux, facilitant la mise en place de compromis et l'acceptation des idées d'autrui.

## Techniques pour amorcer / déclencher la création d'un jeu vidéo

Se lancer de but en blanc dans la création de jeu vidéo semble compliqué lorsqu'on n'y a jamais été confronté auparavant. Nous avons élaboré toute une série d'activités préalables, de séquences préparatoires qui devraient aider les jeunes participants à se mettre en jambe. En fonction des possibilités des responsables de l'animation, elles peuvent toutes être pratiquées, de préférence dans l'ordre que cette fiche pédagogique suggère, ou bien certaines peuvent être éludées, principalement lorsque l'on travaille avec des jeunes plus âgés et/ou habitués au numérique.

## Jouer, c'est créer !

### Principe

S'essayer à des jeux conçus sous Construct, les modifier puis expérimenter ces transformations

### Durée

1h à 2h

### Âge

À partir de 10 ans

### Objectifs opérationnels

#### Au terme de l'activité, les participants seront capables :

- De reconnaître le style et le genre d'un jeu vidéo, après avoir joué avec ce dernier, ainsi que d'en décoder certains de ses secrets de fabrication
- D'y apporter des modifications
- D'identifier les modifications mises en place par les autres membres du groupe et d'observer leurs conséquences

### Déroulement

L'animation se passe en deux temps :

1. **Jeu :** 5 jeux sont à disposition sur 5 ordinateurs différents (entre 2 et 4 participants par ordinateur). Après les avoir testés pendant environ 5 minutes, les jeunes sont invités à décrire le style et le genre de leur jeu (« À quoi sommes-nous en train de jouer ? », « Quels sont les objectifs ? », « Le jeu est-il facile ou difficile ? »...). Les différents jeux prévus sont les suivants **Annexes 1 à 5**, mais l'équipe d'animation peut en supprimer certains ou en ajouter d'autres :
  - Un jeu de plateforme de style Super Mario
  - Un jeu de collecte de style Pacman
  - Un jeu de voiture en vue du dessus
  - Un jeu de *shoot 'em up* (vaisseau spatial qui doit éviter des ennemis et des astéroïdes)
  - Un jeu de tir en vue du dessus, où il faut explorer l'espace et éliminer ses opposants
2. **Modification / programmation :** pendant 5 à 10 minutes, en travaillant sur la *event sheet* (feuille d'événement) ou sur les scènes (qui représentent ce que voit le joueur à l'écran quand il joue au jeu), les participants doivent apporter des modifications simples sur les jeux vidéo existants (« Comment faire pour que le personnage ne puisse plus sauter, pour ajouter des points de vie, pour changer de couleurs de fond, pour supprimer un élément... ? »). Ils sont invités à chercher par

eux-mêmes, mais l'équipe d'animation peut les aider en cas de blocage. Cette étape de travail doit être ensuite débriefée collectivement (« *Quelles difficultés éprouvées? Quel défi a-t-il été réalisé? Qu'est-ce que cela change en termes d'expérience de jeu?* »)

Au fil de l'activité, les participants passent d'un ordinateur à l'autre et découvrent les modifications entreprises par les précédents, puis cherchent à réaliser un défi qui n'a pas encore été accompli, et ainsi de suite.

Voici la liste complète des défis imaginés en fonction des styles de jeu. Encore une fois, certains peuvent être supprimés et d'autres ajoutés, selon les objectifs d'apprentissage du groupe :

- **Jeu de plateforme**
  - Ajouter un double saut
  - Déplacer les plateformes
  - Changer les couleurs des plateformes
  - Augmenter la vitesse du personnage
  - Ajouter des nouveaux ennemis
- **Jeu de collecte**
  - Faire démarrer le score à 100
  - Colorer des billes en rouge et en bleu
  - Afficher le texte « mange toutes les gommages » quelque part sur l'écran
  - Faire en sorte que le clavier déplace les fantômes
  - Empêcher Pac Man de bouger grâce aux flèches de direction
- **Jeu de voiture**
  - Élargir la route
  - Le joueur passe à travers les voitures oranges
  - Les ennemis apparaissent plus souvent
  - Rendre les voitures roses très lentes
  - Faire tourner la voiture du joueur sur elle-même
- **Jeu de shoot'em up**
  - Retirer la musique mais garder les bruitages
  - Détruire un astéroïde rapporte 1000 points au lieu de 10 points
  - Faire un mode difficile avec une seule vie pour le joueur

- Quand on touche une étoile, on perd une vie
- Taguer l'arrière-plan du décor
- **Jeu de tir en vue du dessus**
  - Retirer des trousse de soin
  - Rendre le boss très difficile à battre
  - Descendre les points de vie du héros à 1
  - Modifier la touche de tir
  - Augmenter la taille des projectiles du héros

### Matériel

- Un minimum de 5 ordinateurs avec Construct 3, un minimum de 5 jeux
- Une liste préalablement conçue « Défi de modification »

### Intérêt

#### Permet aux participants :

- D'avoir une vision précise de la façon dont sont conçus quelques éléments particuliers d'un jeu vidéo donné
- De découvrir une partie de l'éventail des possibles en la matière
- De visualiser et donc d'appréhender le logiciel Construct 3
- De s'amuser, jouer et modifier

### Points d'attention

- Essayer que les participants trouvent un maximum la solution de chaque défi par eux-mêmes, mais ne pas hésiter à les aiguiller une fois qu'ils stagnent
- Veiller à ce que les jeux vidéo modifiés ne deviennent pas injouables

### Retour d'expérience

L'activité est très chouette, commencer par jouer d'entrée de jeu fonctionne extrêmement bien. Les jeunes sont à l'aise avec les ordinateurs et trouvent assez vite des solutions. Cela rend Construct 3 bien moins intimidant que face à une page blanche.



### Prolongements possibles

1. Reprendre un jeu existant et les modifications qui y ont été apportées pour démarrer un nouveau projet de création collective
2. Chercher à reproduire l'un des genres de jeux explorés dans Construct, en modifiant l'un des aspects pour apporter la patte du groupe

### Bibliographie

Articles scientifiques sur les notions de « capital ludique » et de « littéracie vidéoludique » :

- Walsh Christopher, Apperley Thomas *Gaming capital: Rethinking literacy*, in *Proceedings of the AARE 2008*, International Education Research Conference (Université de Queensland), 30 novembre - 4 décembre 2008.
- Zimmerman Éric, *Gaming literacy: Game design as a Model of Literacy in the Twenty-first century*, in Perron Bernard, Wolf Mark (dir.), *The video game Theory Reader 2*, Routledge, pp. 23-31, 2009.
- Gilson Gaël, *L'expérience virtuelle des joueurs comme situation d'apprentissage informel*, Mémoire de Master, Université Catholique de Louvain, 2016. Voir aussi cet article scientifique, qui propose une redéfinition de la notion : Dozo Björn-Olav, Krywicki Boris, *Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo: du capital ludique au capital journalistique*, Colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique* (Université de Lausanne), 5-7 octobre 2017. **Accès en ligne**

## Les cartes rôles

### Principe

Découvrir et appréhender la création de jeux vidéo à partir de cartes représentant les métiers qui la réalisent

### Durée

30 minutes à 1 heure

### Âge

8 à 10 ans (quelques termes sont en anglais et peuvent être traduits si nécessaire)

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables :**

- De connaître et reconnaître les différents acteurs qui composent une équipe de création de jeu vidéo, de comprendre et d'appréhender la mission de chacun d'entre eux.
- De se projeter dans au minimum un de ces rôles.

### Déroulement

- L'équipe d'animation présente aux jeunes un paquet de huit cartes « rôle » qui représentent les noms des différents métiers du jeu vidéo (scénariste, directeur artistique, *sound designer*, testeur, *level designer*, *character designer*, programmeur, concepteur de jeu). Ces cartes sont distribuées au groupe (une pour un ou deux jeunes). Ils les lisent, en prennent connaissance et réfléchissent à la mission que pourrait bien désigner ce rôle.
- Sur un tableau visible de tous sont affichés des textes qui énoncent chacun une mission différente d'un des rôles de l'équipe de développement. L'équipe d'animation énonce ces textes un à un à voix haute ; les participants qui pensent que l'énoncé correspond à la carte rôle qu'ils ont reçue lèvent la main. Le groupe vérifie ensemble leur réponse. Si c'est correct, ils viennent

coller la carte sur le tableau à côté du texte adéquat. Si c'est incorrect, on réfléchit ensemble à la bonne réponse. Au fil de l'animation, les encadrants ajoutent des informations de contextualisation sur ces rôles et interrogent les participants sur leur bonne compréhension. Si l'activité « Jouer, c'est créer » a été vécue au préalable, le lien peut être réalisé facilement avec cette dernière (en indiquant aux participants « *à ce moment-là, quand vous avez modifié la musique, vous avez endossé le rôle de sound designer* », par exemple). Les cartes sont placées en cercle pour éviter toute idée de hiérarchisation. Des flèches peuvent être dessinées d'un rôle à l'autre pour représenter les collaborations entre les rôles d'une équipe.

- Les textes à relier aux cartes sont les suivants (retirez la bonne réponse, indiquée entre parenthèse, avant de les reproduire):
  - **(Concepteur de jeu)**  
Il choisit le genre du jeu. Il définit comment on gagne, comment on perd. Il choisit les règles, ce que le joueur peut faire et ne pas faire.
  - **(Scénariste)**  
Il écrit l'histoire du jeu, la mission du héros ou de l'héroïne. Il imagine le méchant, l'objectif à remplir, ce qu'il faut faire pour résoudre l'histoire.
  - **(Directeur artistique)**  
Il est responsable de tous les éléments visuels: décors, arrière-plans, objets... Il s'assure de la cohérence entre les différents éléments pour que le joueur reconnaisse tout au premier coup d'œil.
  - **(Sound designer)**  
Il conçoit tout ce que l'on entend pendant que l'on joue au jeu: bruitages, musiques, bruits de récompense et de défaite...
  - **(Testeur)**  
Il essaie le jeu plusieurs fois pour repérer ses problèmes, voir s'il est trop facile ou trop difficile, si on comprend bien le but du jeu...

#### – **(Level designer)**

Il imagine, conçoit et dessine les niveaux que le héros ou l'héroïne va devoir traverser. Il réfléchit à comment ces niveaux commencent et à comment ils se terminent. Il essaie d'équilibrer les dangers que contiennent ces différents niveaux.

#### – **(Character designer)**

Il imagine les personnages, leurs compétences, leurs forces et faiblesses. Il les dessine, les représente et crée ses animations.

#### – **(Programmeur)**

Il encode dans Construct toutes les règles, toutes les possibilités d'action et leurs conséquences. Il est responsable de la technique et des corrections des problèmes du jeu pour qu'il fonctionne bien.

### Matériel

- Des cartes « rôles » *Annexe 6* et des fiches « textes » (rédigés ci-dessus)
- Un panneau pour pouvoir afficher les cartes

### Intérêt

#### Permet aux participants :

- D'avoir une vision large et concrète des différentes étapes de travail et métiers associés à l'élaboration d'un jeu vidéo
- De définir les rôles et les tâches de chacun

### Points d'attention

- Écrire les cartes « textes » en grand et ne pas hésiter à simplifier leur vocabulaire
- Autre possibilité si le groupe est plus âgé: on part de la carte et on doit retrouver le texte (inverse de la consigne originale)

### Retour d'expérience

Les différents rôles ont été bien appréhendus et les jeunes sont très motivés à l'idée de créer un jeu vidéo (la forme de la création leur paraît attractive). Néanmoins, il faut veiller à leur rappeler que chaque tâche sera réalisée ensuite petit-à-petit, par ateliers, pour éviter qu'ils ne se dispersent et extrapolent déjà leur réalisation sous une multitude d'aspects simultanés. Chaque chose en son temps.

### Prolongement possible

Les cartes peuvent être utilisées tout au long du processus de création. Les jeunes peuvent les garder avec eux ou retourner les chercher aux moments qui leur paraissent opportuns, de manière à ce qu'elles constituent un vrai fil rouge.

### Bibliographie

- Dossier *JV Le Mag* consacré au métiers du jeu vidéo **Annexe 6** (dans laquelle il suffit de découper les images pour obtenir les cartes rôles)
- Hurel Pierre-Yves, *Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur*, in *Sciences du jeu*, vol. 7 [journals.openedition.org](http://journals.openedition.org)

## Tempête d'idées en groupe

### Principe

Mélanger ses idées en groupe, sur papier, et/ou se remémorer des activités vécues précédemment pour faire émerger des thématiques de jeux vidéo à créer.

### Durée

30 minutes à 1 heure

### Âge

À partir de 8 ans

### Objectifs opérationnels

**Au terme de l'activité, les participants seront capables de... :**

- Se remémorer des activités vécues (ou échanger à partir d'une thématique donnée)
- Développer l'imaginaire en tension ou en accord avec les contraintes techniques d'un outil de création
- Jongler entre différentes thématiques et en discuter collectivement
- Mener des réflexions et prendre des décisions collectives

### Déroulement

- L'équipe d'animation dispose des fiches au sein du local. Si l'objectif de l'activité consiste à se remémorer les ressentis vécus lors d'animations antérieures, les fiches renvoient à ces séquences du passé. Cette activité peut également servir à réfléchir collectivement sur des nouvelles thématiques. Dans ce cas, les fiches représentent ces sujets inédits.
- Des sous-groupes sont constitués de manière arbitraire (un sous-groupe par fiche). Une fiche est attribuée à chaque sous-groupe, à nouveau de manière arbitraire.



- Les participants sont invités à venir remplir les fiches en y inscrivant les sujets dont ils se souviennent « le mieux ». En se posant la question : « Qu'est ce qui m'a le plus marqué ? » (ou, le cas échéant, « Qu'est-ce que cette nouvelle thématique m'évoque le plus ? »). Au centre de chaque fiche, un post-it est placé : il représente l'élément le plus important aux yeux du sous-groupe. Il s'agit de débattre préalablement pour définir ce qui sera inscrit sur ce post-it central.
- Au bout de quelques minutes, les fiches remplies « tournent » d'un sous-groupe à l'autre, de façon à ce que chaque groupe agisse sur chaque feuille permettant ainsi de hiérarchiser (classer ou « étager ») les souvenirs.

### Matériel

- Des fiches représentant les différentes activités vécues / thématiques à explorer
- Des Post-it
- De quoi écrire

### Intérêt

#### Permet aux participants :

- De prendre la parole au sein d'un groupe dans le but de véhiculer un message, un point de vue, un avis
- De faire appel à leur propre répertoire de connaissance, à travers leurs ressentis, leur culture, leur vision du monde
- De se souvenir de moments vécus préalablement ensemble ou d'échanger de nouvelles idées de manière horizontale, rapide et exhaustive

### Points d'attention

- Veiller au bon équilibre du temps de parole entre les partenaires au sein du groupe.
- S'assurer de la bonne répartition des décisions entre les partenaires afin d'éviter un absolutisme des décisions.

- Respecter un temps similaire pour remplir chaque fiche, pour éviter les déséquilibres et les disparités entre les souvenirs/thématiques.

### Retour d'expérience

L'activité fonctionne étonnement bien.

L'astuce du post-it encourage les jeunes à trancher et hiérarchiser leurs idées/souvenirs.

### Prolongements possibles

Le processus peut être employé dans de nombreux autres contextes, avec d'autres finalités. Pendant les échanges, l'équipe d'animation peut également noter les idées intermédiaires, non retenues par les sous-groupes en définitive, pour ensuite revenir dessus et interroger leur abandon.

## Plans de travail sur papier

### Principe

Préparer le bon déroulement de la création collective de jeux vidéo sous Construct en trois temps : choisir un rôle, traduire les idées du groupe sur papier, anticiper son rôle individuel au cours du processus de création.

### Durée

1h à 2h

### Âge

À partir de 10 ans

### Objectifs opérationnels

#### Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Apprendre à planifier son travail individuel en même temps que celui de son groupe
- Être capable de compartimenter les phases successives d'un projet
- Mener des réflexions et prendre des décisions collectives
- Définir son apport au groupe sur la durée



- Distinguer les différents rôles d'un projet collectif, en choisir un qui convient selon des critères qui leur sont propres

## Déroulement

Il s'opère en trois temps :

### 1. Plan de travail collectif

Il s'agit d'un plan créatif à remplir en groupe, de l'ossature schématique du jeu **Annexe 7**.

Sur ce document type, on établit les grandes lignes du *game design* (conception du jeu) de notre future création à travers les sous-points suivants, connectés sous forme de *mind map* (carte mentale) :

- Le jeu (titre provisoire)
- Genre (plateformes? Course? Tir? etc. cf. activité « Jouer, c'est créer »)
- Thème et univers
- Comment on gagne
- Comment on perd
- Héros/héroïne
- Capacités du héros/de l'héroïne
- Ennemis du héros. de l'héroïne
- Autres (sons, logos, etc.)
- Deux lignes de scénario

Ces différentes rubriques doivent être remplies collectivement, en arrivant à des compromis de groupe pour que les idées de chacun soient entendues et questionnées.

### 2. Choix des rôles

Pour chaque projet de jeu vidéo, et donc chaque tableau collectif, les participants qui travaillent sur ce projet vont maintenant sélectionner un rôle parmi les huit auxquels ils ont été introduits préalablement (cf. activité « Les cartes rôles », annexe 6). Si cette introduction n'a pas eu lieu, l'équipe d'animation doit prendre le temps d'expliquer ces différentes fonctions aux participants, afin qu'ils puissent être maîtres de leur choix et endosser pleinement leur responsabilité. Nous proposons que, dans la mesure du possible, les rôles ne soient pas définis de manière arbitraire mais bien choisis par les participants et répartis de manière équitable entre eux (si le groupe accueille plus

de huit participants, plusieurs d'entre eux peuvent éventuellement choisir la même fonction). Cet impératif permet de mieux impliquer les participants par la suite mais nécessite un certain temps d'échange, de négociations et d'organisation.

### 3. Tableau individuel (ligne du temps)

Dans chaque projet, tous les participants reçoivent leur propre ligne du temps, individuelle **Annexe 8**. Cette dernière représente le projet de jeu vidéo sur la durée, à travers différentes phases, des débuts de la conception à sa finalisation. Ces phases sont les suivantes, dans l'ordre chronologique :

- Pré-production
- Production
- Prototype
- Premiers essais
- Modifications
- Finalisation

Chaque participant commence par indiquer sa fonction en en-tête de sa ligne du temps. Ensuite, il réfléchit aux moments lors desquels il pense que sa fonction sera la plus sollicitée pour le bien de la création collective. Pour matérialiser ces prévisions, il coche les cases respectives attribuées à ces phases d'intervention.

## Matériel

- Annexes 6 à 8
- De quoi écrire

## Intérêt

### Permet aux participants de :

- Apprendre à réaliser des compromis
- Prévoir son apport au groupe sur la durée
- Prendre plaisir au jeu de l'imaginaire, rêver
- Développer une meilleure connaissance de soi et de ses qualités, de ses points forts, de ses points faibles
- Établir, dans les grandes lignes, un document de *game design*

### Points d'attention

- Veiller à ce que chaque groupe puisse se mettre d'accord autour d'un seul et unique plan de travail
- S'assurer que chacun ait bien compris son rôle
- Garder un œil attentif sur la complémentarité des uns et des autres pour éviter les redites et garantir l'homogénéité

### Retour d'expérience

À l'étape du choix des rôles, il n'est pas évident pour les jeunes de comprendre la teneur et la spécificité du rôle choisi. Les plus connaisseurs en matière de jeu vidéo choisissent en premier les rôles qui leur semblent les plus évidents. Ce qui amène à ce que les tâches les moins comprises soient distribuées à celles et ceux qui s'y connaissent le moins.

### Prolongement possible

Il est possible de revenir à ces différents tableaux (collectif et individuel) tout au long du processus de création pour les amener, les questionner, se remémorer ce qui était prévu originellement, se recentrer sur des objectifs essentiels, etc.

### Bibliographie

- L'ouvrage de référence concernant le *game design*: Crawford Chris, *The Art of Computer Game Design*, Osborne, 1984.
- Vidéo de vulgarisation sur le sujet: **Merci Dorian – Le game design**
- Communication scientifique sur le sujet: Bonenfant Maude, **La ludification comme langage**

## Processus de création

Une fois que les grandes lignes du projet de jeu vidéo ont été établies (grâce aux activités d'amorce ou par une simple discussion préalable, pour les groupes plus expérimentés), il s'agit de débiter sa création proprement dite. Il n'existe pas de recette miracle, mais si le groupe dépasse le nombre de 4 participants, nous conseillons vivement de les séparer en ateliers (éventuellement en fonction des rôles qu'ils ont choisis, le cas échéant – cf. activité « plans de travail sur papier »). Certains de ces ateliers seront nécessaires en permanence (programmation, éléments visuels), d'autres pourront être investis ponctuellement en fonction des besoins (écriture, éléments sonores).

### La programmation






Il s'agit d'utiliser le logiciel en ligne **Construct** pour réaliser le jeu du groupe. En version gratuite, le logiciel reste relativement limité mais permet de façonner des petits prototypes. Si le projet se révèle ambitieux en termes de possibilités (plus de 40 actions programmées dans la « feuille d'événements »), l'équipe d'animation peut envisager *l'achat d'une licence*. Nous renvoyons également vers la version antérieure du logiciel, **Construct 2**, qui ne fonctionne pas dans un navigateur mais comme un programme. Cette ancienne version est plus permissive en version gratuite, mais elle est en anglais, ce qui constitue parfois un frein pour certaines personnes. Ce document ne peut pas faire office de tutoriel exhaustif à Construct 3: il serait bien trop fastidieux à suivre. De plus, il existe déjà une quantité immense de ressources en ligne pour s'initier aux logiciels, y compris en français:

- Le laboratoire Liège Game Lab a réalisé un tutoriel pas-à-pas en vidéo pour s'essayer

aux bases de Construct 3, gratuitement et en une demi-heure. *Il est disponible ici.*

- Le site de Construct lui-même propose un **guide du débutant** extrêmement complet, détaillé et pédagogique.
- Enfin, il existe une multitude de vidéos en ligne, qu'elles soient **générales** ou s'attardent sur un genre ou un aspect **spécifique**.

Nous conseillons bien sûr à l'équipe d'animation de s'essayer au logiciel avant de le présenter aux jeunes, mais il n'est pas nécessaire de le maîtriser complètement pour réaliser un jeu vidéo ensemble. Lorsqu'un problème survient au cours de la programmation, il suffit de le laisser de côté le temps de l'atelier – en avançant sur autre chose – et de chercher à le régler plus tard, grâce aux ressources en ligne ou en expérimentant plusieurs pistes par soi-même. Dans le pire des cas, il existe souvent une façon de contourner un problème technique, par exemple, en réalisant de petits ajustements à ce qui avait été prévu à la base. Il s'agit d'avancer par à-coups : se fixer un objectif (par exemple, je souhaite que, quand mon personnage saute sur la tête d'un ennemi, ce dernier disparaisse) puis essayer de le traduire dans la feuille d'événements :

→  heros	Lors de la collision avec  <b>mechant</b>	 mechant	Détruire
 heros	 Plateforme est en train de chuter	Ajouter une action	

Une fois que l'on pense que cet objectif a été rempli, il faut absolument le tester ! Est-ce que cela fonctionne comme on l'avait imaginé ? Sinon, comment résoudre le problème ? Une fois satisfaits, les programmeurs passent à l'objectif suivant, en accord avec ce qui a été défini par l'ensemble du groupe (cf. Plan de travail collectif). Évidemment, les programmeurs doivent régulièrement dialoguer avec le reste du groupe pour s'assurer que le résultat leur convient, chercher de nouvelles idées... Et gonfler le moral des autres, qui seront sûrement ravis de voir le jeu prendre forme sous leurs yeux !

## Les éléments visuels

Il s'agit de récupérer ou de fabriquer l'intégralité des éléments visuels que mobilisera le jeu. Ces derniers peuvent être piochés sur Internet, sur Google Images ou sur des banques de données ([spritedatabase.net](http://spritedatabase.net), [kenney.nl](http://kenney.nl), [opengameart.org](http://opengameart.org), [jeux.developpez.com](http://jeux.developpez.com), [spriters-resource.com](http://spriters-resource.com)...). Lorsque les images que l'on sélectionne ont un fond que l'on souhaite retirer, les participants peuvent les détourner (éliminer tout ce qu'il y a autour du personnage) en utilisant des logiciels comme Gimp ou avec le site [remove.bg](http://remove.bg), qui réalise l'opération en deux clics. Si le jeu n'a pas vocation à être diffusé et reste dans un cadre privé, il n'y a pas besoin de s'inquiéter des ayant-droits et de la liberté d'utilisation des images. Dans le cas d'une diffusion, tant qu'elle reste gratuite, il existe un flou juridique en la matière... Si les ayant-droits sont américains, il faut se référer au droit des Etats-Unis, et il est dès lors possible de revendiquer son droit au **Fair Use** (ou usage raisonnable). Normalement, tant que vous ne cherchez pas à vendre une création qui mobilise des images appartenant à autrui, il ne devrait pas y avoir de problème juridique. Dans le pire des cas, l'ayant-droit peut vous demander de retirer les images qui lui appartiennent de votre jeu et il sera alors encore temps de le modifier pour satisfaire sa requête. Autre possibilité : utiliser les filtres « Réutilisation et modification autorisée » de Google Images (dans Outils > Droits d'usage) ou bien... réaliser les images par soi-même ! Les participants de l'atelier éléments visuels peuvent très bien dessiner eux-mêmes des personnages, des décors, des bonus... Pour ce faire, vous pouvez utiliser la technique plastique qui convient le mieux au groupe (décalquage, feuilles de plexis et coloriage au Posca, collages...) tant qu'elle aboutit à une production sur papier que l'on peut ensuite scanner et intégrer dans le jeu.



## Écriture

Dans cet atelier, les participants rédigent toute forme de documentation écrite à propos de leur projet : scénario, contexte et univers, règles du jeu, éléments à intégrer... Voici un exemple issu du projet *Iconic People*, réalisé avec des jeunes d'une école partenaire :

- **Type de jeu :** plate-forme
- **Thème :** le harcèlement sur les réseaux sociaux
- **Scénario :** on incarne un personnage célèbre (star des réseaux sociaux) qui doit éviter les commentaires haineux des *haters* et les convertir en internautes plus positifs. Au fur et à mesure de sa progression, on collecte des *likes* parce qu'on devient de plus en plus célèbre, ce qui nous permet de recruter d'autres stars dans notre groupe.
- **Objectif :** éliminer les *haters*
- **Personnages :** Bob l'éponge, Gaara (Naruto), Rick (Rick et Morty), Krusty le clown (Les Simpson), Bart (Les Simpson)
- **Ennemis :** *haters* (icônes à capuches)
- **Décor :** le décor change en fonction du personnage
- **Règles du jeu :** éliminer les *haters* qui apparaissent sur la route. Plus le personnage avance plus la difficulté augmente (plus de *haters* et tirs plus rapprochés). Quand on tue un *hater*, on récupère des pièces (*likes*). Grâce à celles-ci, on peut débloquent des personnages et le décor change. Des *likes* sur le passage vous permettront de reprendre une vie.
- **Projectiles des ennemis :** *dislikes* et commentaire
- **Moyen de défense :** Bob l'éponge (spatule), Gaara (sable), Rick (pistolet laser), Krusty (hamburger), Bart (skate).

Comme dans les autres ateliers, les participants qui s'affairent à l'écriture doivent régulièrement échanger avec le reste du groupe pour être certains que les idées de chacun sont prises en compte et respectées. Une fois le travail terminé, il faut s'as-

surer qu'il soit bien traduit dans les autres ateliers (la programmation suit-elle bien les règles prévues ? Les différents personnages ont-ils tous été récupérés ou fabriqués par l'équipe des éléments visuels ? etc.)

## Éléments sonores

Ici, les participants devront récupérer ou fabriquer tous les sons que l'on entendra en jouant à leur création. Ils peuvent être de deux ordres : musique et bruitages. La musique n'est pas indispensable, mais permet d'habiller l'expérience de jeu. Par contre, l'absence de bruitages se fait souvent cruellement ressentir, en ce que ces petits sons aident le joueur à comprendre si ce qu'il est en train de faire est « positif » (éliminer un ennemi, ramasser un bonus...) ou « négatif » (perdre une vie, se cogner contre un mur...). Pour les musiques, la logique est la même que pour les éléments visuels : il est possible de la piocher sur Internet. On peut veiller à ce qu'elle soit libre de droit, via des banques de données comme *La musique libre*, *EpidemicSound*, etc.. Ou bien reprendre des musiques existantes, issues de jeux vidéo ou non, avec les mêmes précautions en tête que pour l'atelier des éléments visuels. Si vous avez la chance de disposer de compétences et du matériel pour réaliser votre propre musique, nous vous encourageons évidemment à suivre cette piste, plus chronophage mais davantage personnelle et réjouissante pour les participants. Pour les bruitages, là encore, ils peuvent être repris sur Internet, sur des bases de données comme *sounds-resource.com*. Cette récupération peut produire des effets de citation, par exemple en utilisant les sons de la série Mario, qui sont familiers de nombreuses personnes : *themushroomkingdom.net*.



Ils peuvent également être enregistrés « à la bouche », avec des sons produits par les jeunes eux-mêmes, ou des objets de l'entourage, comme les « vrais » bruiteurs de cinéma ! Pour ce faire, pas besoin d'utiliser du matériel professionnel : n'importe quel dictaphone de Smartphone peut faire l'affaire. Une fois le son récupéré, il peut être édité dans le logiciel libre de montage audio **Audacity** pour être raccourci, rendu plus grave ou plus aigu, amplifié, répété, etc. Encore une fois, cette fiche n'a pas pour objet d'apprendre à utiliser Audacity, mais de nombreux **tutoriels** existent en ligne et son utilisation se révèle très intuitive.

### Points d'attention

- Pour la programmation, nous conseillons qu'un ou deux participants maximum soient autour de l'écran en même temps. Au-delà, il est difficile de se concentrer sur cette tâche. Nous conseillons de prendre le temps de bien faire comprendre aux participants la logique de programmation de Construct (condition > conséquence) afin qu'ils puissent devenir petit-à-petit autonomes.
- L'équipe d'animation doit veiller à ce que chaque élément visuel soit nécessaire au projet, pour éviter que les participants ne travaillent sur des productions qui ne seront pas intégrées (gaspillage de temps et frustration de l'auteur). Avant de se lancer dans une production, il convient de consulter le groupe sur ce qu'il est nécessaire de réaliser (si on a déjà 10 types d'ennemis différents, probablement qu'il n'est plus nécessaire d'en dessiner).

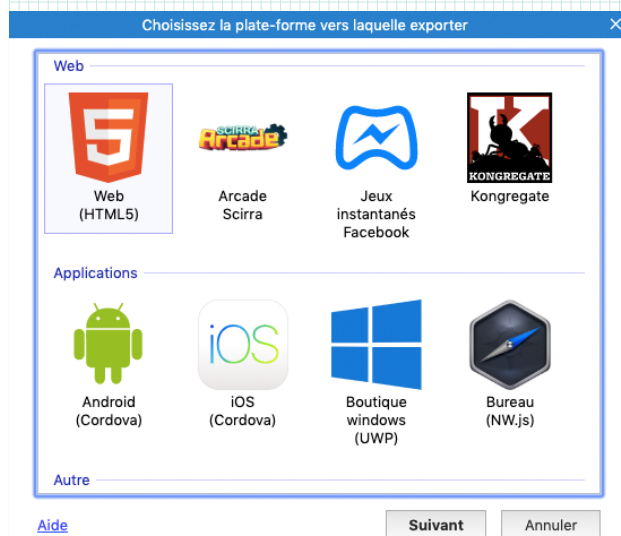
### Retours d'expériences

- Le chercheur Pierre-Yves Hurel documente les ateliers de création vidéoludique sur son blog. Nous recommandons chaudement la lecture des billets suivants :
  - Faire créer des jeux sur la migration à des **jeunes concernés**
  - Découvrez **7 jeux vidéo** sur le dialogue des cultures et réalisés en ateliers
  - **#JVDEBOUT** et **#J2SDEBOUT** : les **initiatives** en cours
- Dans le même esprit, nous conseillons le jeu parodique **Chômeur Blasteur**, créé en ateliers par des débutants totaux en création de jeu vidéo, en partenariat avec Pierre-Yves Hurel.

## Finalisation et présentation des créations

Lorsque vous pensez que le jeu est terminé, cela vaut la peine de le faire essayer à des personnes extérieures pour s'en assurer. Avant d'exporter votre jeu à grande échelle, le fichier.c3p de votre projet peut être envoyé à d'autres personnes (par mail ou autre canal d'échange de fichiers) qui pourront l'ouvrir dans Construct à leur tour et constater si tout leur semble bien clair et fonctionnel : comprennent-elles l'objectif ? Sont-elles confrontées à des *bugs* (erreurs de code) ? etc. En fonction des retours, prenez le temps de modifier les détails qui vous paraissent importants, de rééquilibrer la difficulté et tous ces paramètres qui peuvent rendre la première expérience de jeu très négative en cas de négligence. Une fois que vous êtes satisfait et disposez d'une version finale, vous pouvez alors l'héberger sur une plateforme en ligne

pour que les jeunes et vous la transmettiez au monde entier. Nous vous conseillons la plateforme *itch.io*, qui permettra à votre projet de se trouver dans un écosystème accueillant de nombreux jeux vidéo amateurs comme professionnels. Commencez par exporter votre jeu en html 5, via le menu (projet > exporter):



Ensuite, prenez tout le contenu du dossier exporté et rassemblez-le en un fichier.zip (sélectionnez tout, effectuez un clic droit sur la sélection > envoyer vers > dossier compressé). Lorsque vous uploadez votre jeu dans *itch.io*, il suffit de sélectionner directement le dossier compressé et la plateforme fait le reste. Voici un *tutoriel* en ligne, pour des explications plus détaillées.

### Points d'attention

Nous recommandons de bien veiller au « poids numérique » du jeu que vous créez. En effet, si vos images sont trop volumineuses, par exemple, il se peut que vous ayez des soucis pour mettre votre création en ligne. Si cela vous arrive, voici quelques conseils :

- Il vaut mieux mettre les images à la bonne taille dans l'éditeur de Sprite plutôt que de les rétrécir dans la scène, sinon le jeu doit les charger dans leur

taille originale (trop importante, ce qui ralentit le processus de chargement)

- Les différents éléments doivent afficher une taille de 100 % au sein de la liste des propriétés. Si ce n'est pas le cas, corrigez ces images une par une, pour toutes les animations et toutes les frames (nous conseillons entre 120 et 130 pixels de haut, en cochant « garder les proportions »)
- Les musiques doivent être importées dans le dossier correspondant (musique), pour être *streamées* (chargées petit-à-petit, comme une vidéo Youtube), et non chargées entièrement au démarrage.
- Ne vous découragez pas, et n'hésitez pas à poser vos questions au sein des *forums de Construct*.

### Retour d'expériences

Maxime Verbesselt, d'Action Média Jeunes, a réalisé des dizaines d'ateliers de création de jeux vidéo avec des jeunes. Il en parle lors d'une *communication* à un colloque organisé par le Liège Game Lab (laboratoire liégeois d'étude sur le jeu vidéo).

## Liste des annexes

- 1 à 5 : *différents styles de jeux vidéo* à utiliser pour l'activité « Jouer, c'est créer » (les fichiers sont à ouvrir dans Construct)
- 6 : deux pages sur *les métiers du jeu vidéo* (et images à découper pour obtenir les cartes de l'activité « Les cartes rôles »)
- 7 : *plan de travail collectif* (pour l'activité « Plans de travail sur papier »)
- 8 : *plan de travail individuel* (pour l'activité « Plans de travail sur papier »)

## Styles de jeux vidéo

### Les fichiers sont à ouvrir dans Construct

- Annexe 1: plateforme.capx
- Annexe 2: Pacman.c3p
- Annexe 3: voiture.capx
- Annexe 4: shoot em up
- Annexe 5: tir vu du dessus.capx

**Télécharger** ces 5 fichiers



TEXTE : YANN FRANÇOIS  
ILLUSTRATIONS : ALMASTY

# LES MÉTIERS



La plupart des jeux impliquent une histoire, étable sur une dizaine d'heures et propice aux multiples fantasmes de gamer. Fondation première du jeu, le scénariste (ou story designer) écrit tout, du synopsis au script final (le scénario complet à programmer). Ses enjeux principaux restent la cohérence de l'univers parcouru, la caractérisation des personnages, et le rythme soutenu de la trame dramatique.



La réputation mythique de certains concepteurs (ou game designer) – Shigeru Miyamoto, Michel Ancel... – a démocratisé la notion d'auteur en jeu vidéo. Dans la pratique, sa fonction reste assez floue et polyvalente : il est en premier lieu l'architecte théorique d'un jeu (forme, concept et gameplay), mais peut aussi assumer d'autres rôles (directeur artistique, character designer, scénariste...).



Esthète en chef, le directeur artistique décide de l'identité visuelle d'un jeu. Équivalent du chef opérateur au cinéma, il répond aux requêtes graphiques du game designer et établit la patte stylistique d'un univers ludique. Aux commandes d'une équipe d'infographistes, le directeur artistique coordonne et valide le moindre visuel, du premier croquis aux modélisations finales.



Sous la houlette du directeur artistique, cet artisan du pixel met en images l'ensemble des propositions esthétiques que lui commande ce dernier. Tout à la fois artiste et informaticien, armé de sa planche à dessin et de sa palette graphique, il produit d'abord des croquis, story-boards et art-works, avant de les modéliser en aplats 2D ou en polygones 3D.



Grâce à l'animateur, le jeu vidéo connaît son premier souffle de vie. Si sa fonction première reste l'attribution de gestuelle aux personnages, son champ d'application couvre également le poids physique des objets, voire la vie et l'agitation des décors. Parfois fin comportementaliste, l'animateur pense la démarche d'un personnage comme reflet premier de sa psychologie.



L'architecte et géomètre d'un environnement. Outre son rôle esthétique, le level designer garantit une fonctionnalité au décor, voire un niveau de difficulté (essentiel pour un jeu de plateforme). Également responsable du path-finding (cheminement des personnages) et des scripts (événements prévus d'avance), il écrit, telle une parque topographe, le destin des personnages.



Responsable de la physionomie et du look de chaque personnage, il peut définir une psychologie par le seul attrait vestimentaire. Observateur attentif des différentes modes, le character designer garantit, à partir d'archétypes socioculturels, une identification entre joueur et avatar. Les héros de *Metroid*, *God of War*, *Tomb Raider* et bien d'autres lui doivent en partie leur succès.



L'ouvrier de la fourmière. Affecté aux différents domaines du jeu (graphique, physique, intelligence artificielle), le programmeur transforme les souhaits créatifs en lignes de code. Armé de son kit de développement C++, il sécrète et fait transiter le sang d'un organe à l'autre. Sans programmeur efficace, tout projet, aussi ambitieux soit-il, seffondre.





Souvent, le sound designer ne fait qu'un avec le musicien. Administrateur en chef de la bande-son, le sound designer compose les partitions musicales pour les cinématiques comme pour les ambiances, et s'occupe du moindre bruitage. Le jeu vidéo fonctionnant souvent sur une interactivité entre musique et événements narratifs, le sound designer se doit de créer une bande sonore réactive et évolutive.



Associée au sound designer, la localisation assure l'adaptation d'un jeu en plusieurs langues, regroupant ainsi le ou les traducteurs, doubleurs, ingénieurs du son et directeurs de casting. Si la localisation n'est pas le fort de certains studios (doublages dignes des pires nanars), elle peut aussi faire l'objet d'un traitement d'orfèvre maniaque. Les productions LucasArts ou Steam (les jeux *Half-Life* ou *Portal*) en sont la preuve éclatante.



Avant d'être acclamé ou conspué par une horde de journalistes, un jeu vidéo passe entre les mains d'un testeur, engagé par l'éditeur pour le parcourir de long en large. À l'affût du moindre bug, le testeur doit les recenser pour les communiquer aux programmeurs, en vue d'une future correction. Dans un monde parfait, le testeur anticipe beaucoup d'erreurs. Dans un monde réel, les délais de production peuvent l'emporter sur le perfectionnisme.



Qu'il soit affilié au studio (interne) ou mandaté par l'éditeur (externe), le producteur est le relais principal entre le développeur et le distributeur. Gestionnaire en chef, il négocie contrats et licences, établit un planning de production, veille au bon respect des délais et des dépenses, et garantit l'harmonie de la communication entre les départements.



Chargé du marketing du jeu, il présente le projet du studio aux éditeurs pour obtenir un accord d'investissement. Sa tâche est de savoir cibler un public pour n'importe quel jeu, et en déduire une stratégie publicitaire. Ses occupations annexes sont l'élaboration de bandes-annonces promotionnelles, de sites internet et de toute autre tactique chargée de faire enfler le buzz autour de la sortie d'un jeu.



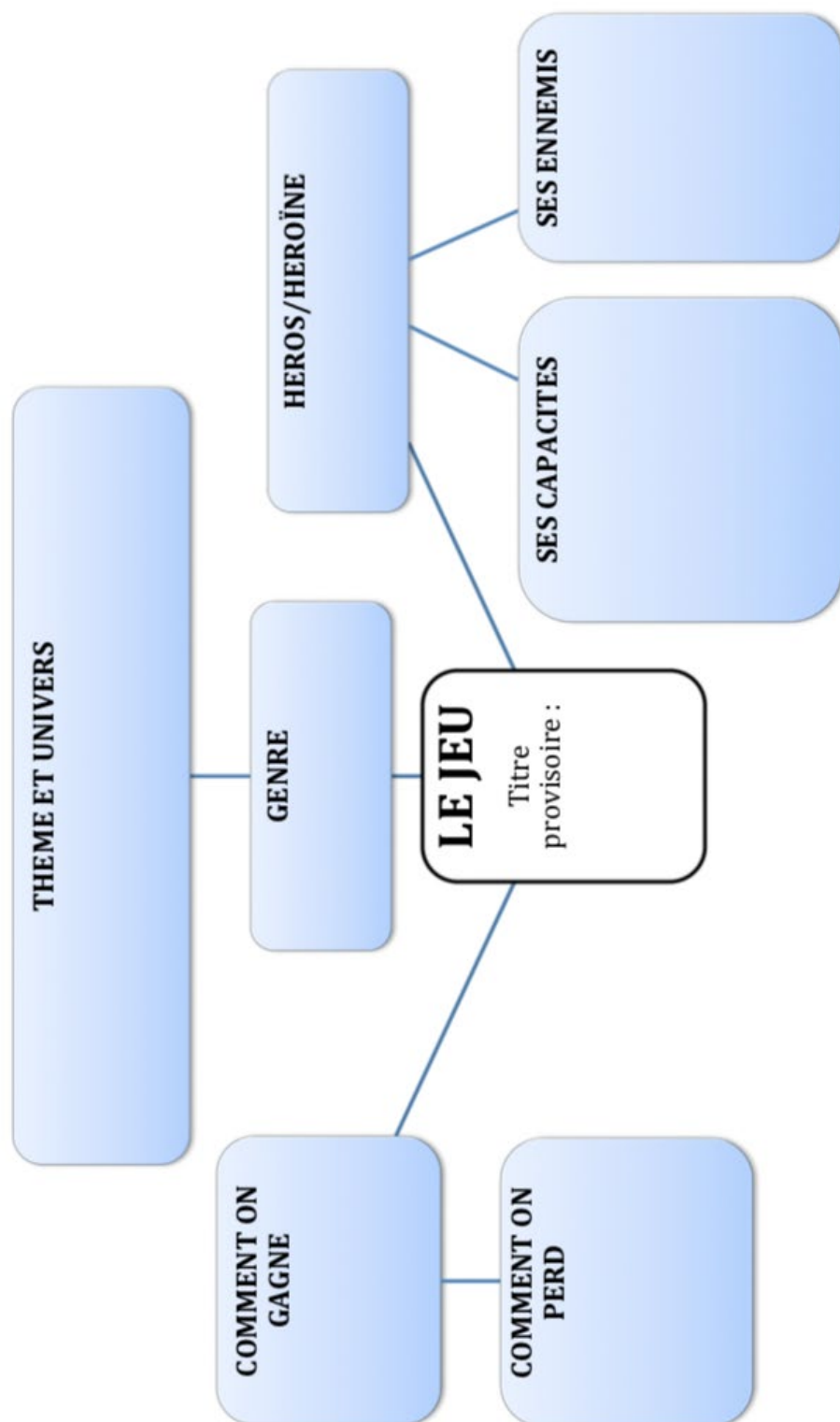
Avec le succès des jeux en ligne communautaires et des modes multijoueurs, ce poste correspond aujourd'hui à une fonction primordiale pour certains titres. Subordonné du chef de produit, le community manager a pour tâche de promouvoir un jeu sur les sites et blogs de la Toile, et d'organiser des événements ponctuels (concours, tournois...) pour les joueurs.



Il veille au bon fonctionnement des règles internes d'un réseau et à la bonne entente entre joueurs sur les forums, quitte à bannir ceux qui abusent. Le game master se doit aussi de rapporter à l'éditeur tous les bugs qu'il trouverait ou qu'un joueur lui indiquerait. On compte, pour des jeux comme *World of Warcraft*, plus d'une centaine de game masters recensés, qu'ils soient rémunérés ou non.



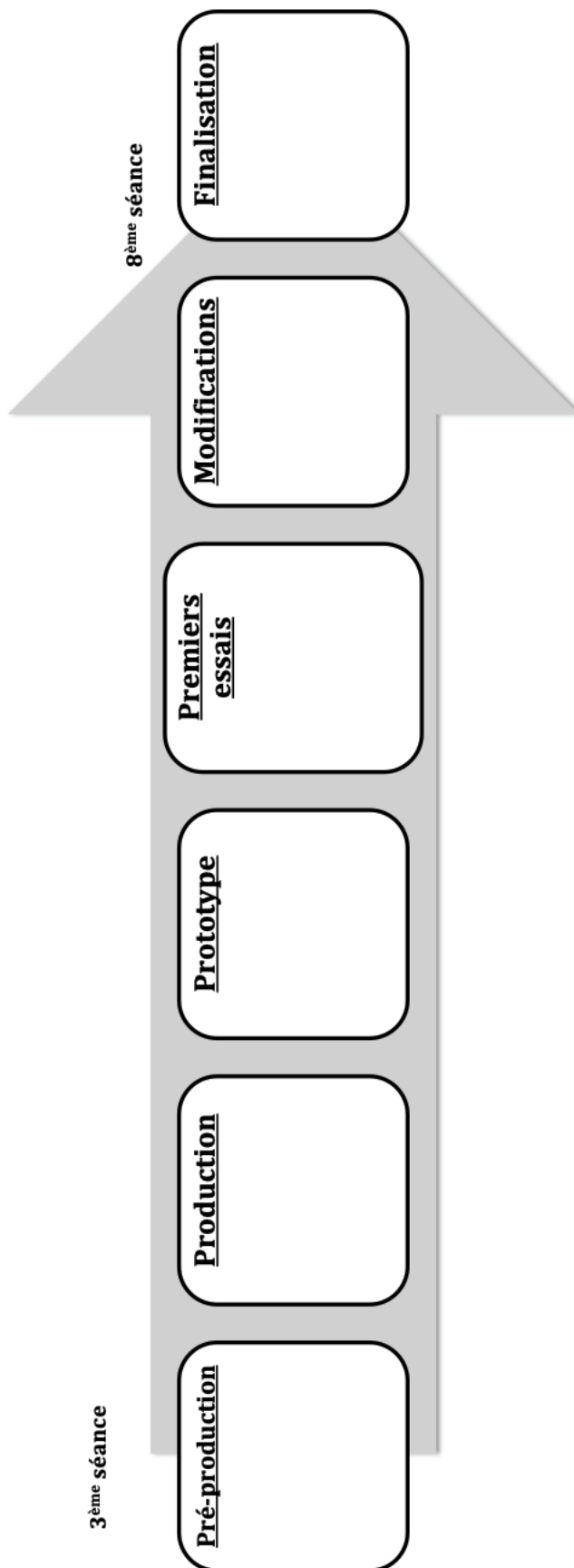
Jouant le rôle d'interface entre l'éditeur (ou le studio indépendant) et les médias, l'attaché de presse organise les interviews, les voyages de presse et les soirées promotionnelles. Porte-voix essentiel du jeu lors de la campagne marketing, il incarne l'ultime maillon de la chaîne vidéoludique, à laquelle viennent également se rattacher le journaliste spécialisé et le vendeur de jeux.

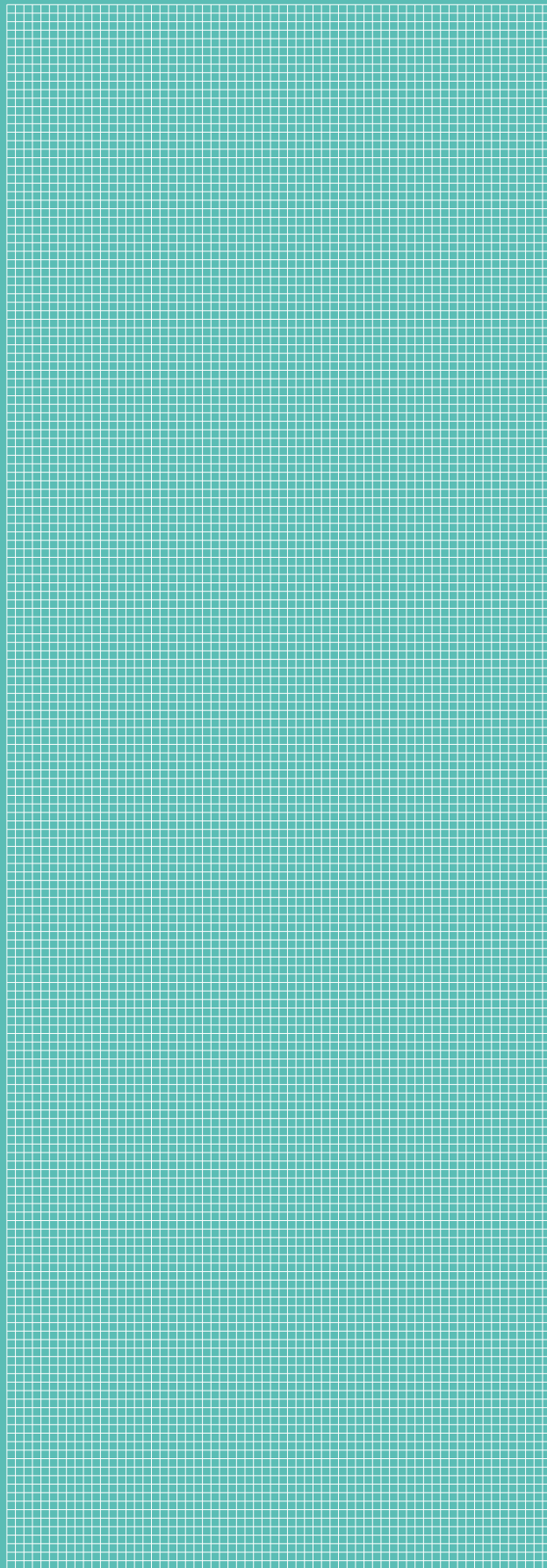
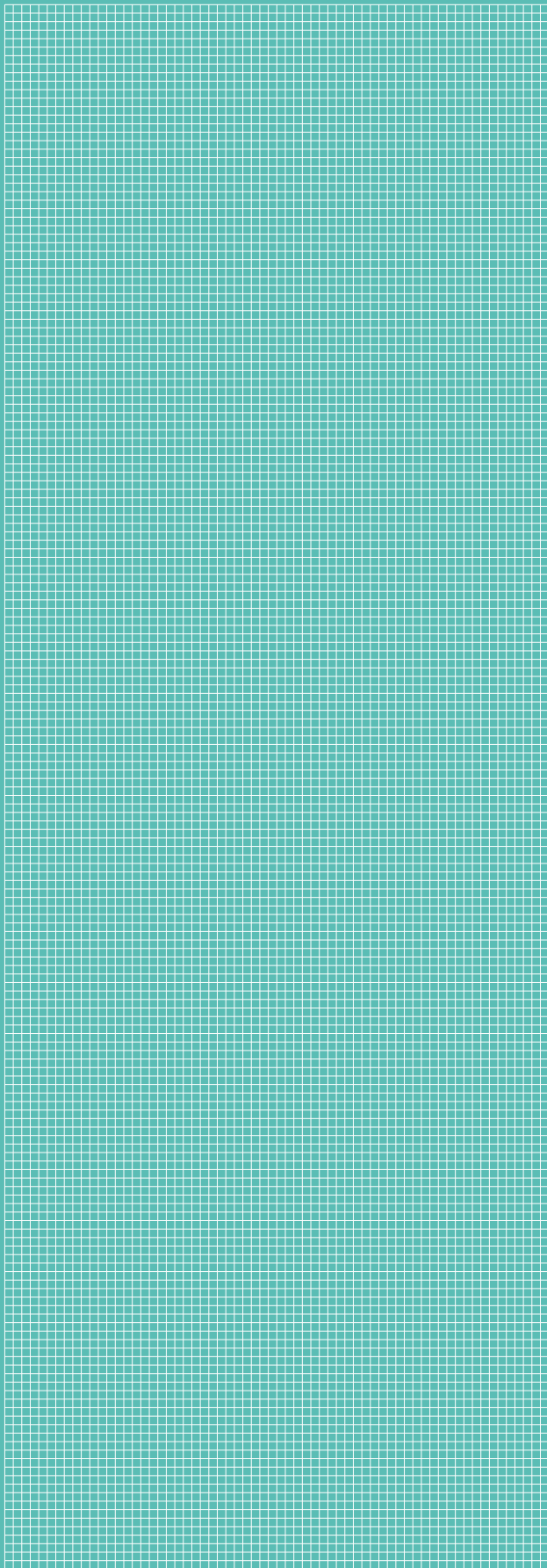


Autres (sons, logo, etc.) :

Deux lignes de scénario :

Fonction :







## Fiche pédagogique

# Mashup

**Littéralement, *mashup* signifie « purée » ! Le *mashup* consiste à emprunter des échantillons de films, de vidéos, de reportages, de dessins animés pour en faire une compilation – et donc recréer un film – ainsi qu'à écrire de nouveaux dialogues à la place de ceux existants.**

Durée : min. 18 heures  
réparties en 10 séances

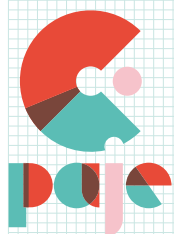
Âge : dès 10 ans,

Participants : groupe de 10 à 20 élèves  
pour 2 animateurs et 1 enseignant/accompagnant



**Jeunes  
Pensées  
Pixels**

[c-paje.be](http://c-paje.be)



Le Collectif  
pour la Promotion  
de l'Animation  
Jeunesse Enfance  
est une Organisation  
de Jeunesse  
reconnue par  
la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

**C-paje ASBL**  
rue Henri Maus 29  
4000 Liège  
T. 04 223 58 71  
F. 04 237 00 31  
BE36 0010 7453 5381

[www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)

## Sommaire

- . C'est quoi,  
le mashup?
  - . Durée
  - . Objectifs
  - . Prérequis
  - . Matériel
- . Déroulement
  - . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
  - . Prolongements  
possibles
- . Bibliographie  
et ressources

## C'est quoi, le mashup?

Littéralement, *mashup* signifie « purée » ! Le *mashup* consiste à emprunter des échantillons de films, de vidéos, de reportages, de dessins animés pour en faire une compilation – et donc recréer un film – ainsi qu'à écrire de nouveaux dialogues à la place de ceux existants. Le nouveau film créé aura un sens tout à fait différent par rapport aux extraits originaux. Légalement parlant, le *mashup* s'apparente donc à ce qu'on appelle de la parodie et n'est (en théorie) pas un plagiat. La réalisation d'un *mashup* sera complétée par une bande-son, inventée de toute pièce, et qui fera le lien entre les séquences ; elle donnera ainsi un autre sens au film. L'enregistrement des paroles et des bruitages est une étape importante du *mashup*. Le *mashup* peut dès lors porter un message, raconter quelque chose, faire rire ou faire réfléchir. Il est un bon moyen de s'exprimer à travers une création vidéo... sans matériel de tournage !

## Durée

### Minimum 18 h réparties en 10 séquences :

- 1h : visionnage de *mashup* et explication du processus
- 1h : écriture d'une première histoire
- 1h : remplir la fiche scénario (personnages, etc.)
- 2h : sélection de films et choix des séquences
- 2h : découpe des séquences et montage
- 2h : écriture des dialogues

- 2h : s'entraîner à doubler, travailler l'intonation, les émotions, la voix
- 2 × 2h : enregistrer les voix
- 2h : enregistrer les bruitages
- 1h : mixage et postproduction

## Objectifs

### Au terme de l'activité, les participants seront capables de... :

- Rédiger un scénario et créer une histoire en lien avec une thématique
- Identifier les différents éléments qui composent une histoire
- Analyser un film ou une vidéo pour cibler des séquences utilisables pour la réalisation du *mashup*
- Apprendre à utiliser un logiciel de montage (méthode de base)
- Écrire des dialogues cohérents entre les personnages afin de transmettre un message, de rendre l'histoire compréhensible
- Enregistrer les dialogues et les bruitages du film
- Choisir les musiques adéquates
- Jouer avec sa voix pour interpréter des émotions

## Prérequis

### Pour les animateurs :

- Savoir utiliser un logiciel de montage vidéo sur ordinateur
- Savoir utiliser micro, carte son et les divers branchements

## Matériel

- Un ordinateur disposant d'un logiciel de montage par sous-groupe de jeunes
- Une carte son par PC
- Un micro par PC
- Un casque par PC
- Une connexion à Internet
- Des copies de la fiche scénario
- Un projecteur (facultatif)
- Un baffle par PC

## Déroulement

### Étape 1 (1h) : visionnage de *mashup* et explications du processus

Il s'agit de montrer quelques exemples de *mashup* aux jeunes afin de stimuler leur créativité et montrer l'aspect ludique de la discipline. Quelques liens sont disponibles dans la bibliographie en fin de fiche.

### Étape 2 (1h) : écriture d'une première histoire

- Répartir les participants en groupes de 2.
- Chaque groupe invente une histoire en lien avec la thématique (une histoire faisant référence aux impacts positifs ou négatifs d'Internet, des réseaux sociaux, des Smartphones, etc.)
- Une fois les histoires écrites, un représentant de chaque groupe lit l'histoire à tous les participants.
- Pendant la lecture de chaque histoire, l'animateur liste les mots-clés contenus dans celle-ci sur un tableau afin de mettre en évidence le sujet et les principaux éléments.
- Note : de nombreuses techniques d'animation facilitant l'écriture d'une his-

toire sont décrites dans *la fiche pédagogique « Chronophotographie »*

### Étape 3 (1h) : remplir la fiche scénario

- Répartir les participants en groupes de 3 ou 4
- Chaque groupe remplit une fiche « Scénario » (une autre fiche « Scénario » est accessible en *Annexe 1*, dans « Chronophotographie »).
- Les participants ré-écrivent une histoire en suivant les étapes de la fiche :
  - Titre
  - Nom du groupe
  - Sujet/Thème
  - Histoire
  - Personnages
- À la fin de la séance, les groupes ont une histoire complète à illustrer en *mashup*

### Étape 4 (2h) : sélection de films et choix des séquences

Une banque de films et de vidéos est établie au préalable avec les participants. Pour faire son montage *mashup*, il faut se créer une banque de données de vidéos. Pour compiler toutes ses vidéos, il faut entreprendre des fouilles. On peut récupérer de vieilles cassettes vidéos, des DVD ou télécharger des vidéos directement sur Internet. YouTube est évidemment un très bon outil pour se créer une banque de données. Attention, il faut savoir que le téléchargement de films sans paiement est souvent illégal. L'utilisation d'extraits de films et de vidéos sans accord préalable des éditeurs, auteurs responsables de cette œuvre est illégale également. On peut cependant se dire qu'à titre d'usage professionnel avec des jeunes, et dans la mesure où la vidéo n'est pas utilisée dans un objet commercial, les risques sont minimes. Cependant pour être en accord total avec la loi, il est possible de trouver des vidéos libres de droits ou tombées dans le domaine public.



**Quelques sites :**

- [search.creativecommons.org](https://search.creativecommons.org)
- [www.pond5.com](https://www.pond5.com)
- [www.mazwai.com](https://www.mazwai.com)
- [vimeo.com/creativecommons](https://vimeo.com/creativecommons)
- [www.openbeelden.nl/media](https://www.openbeelden.nl/media)
- [publicdomainreview.org/](https://publicdomainreview.org/)

Quelle que soit la matière première que vous utilisez, n'oubliez pas de citer les auteurs. Le *mashup* est un cinéma d'emprunt (et non de vol). Il a pour but de « *partager la reconnaissance à travers tous ses créateurs* » ! (Extrait d'un texte de [mashupcinema.com](https://mashupcinema.com))

Lorsque l'on se crée une banque de données vidéos avec des jeunes ou des enfants, il est important de partir de films, séries, dessins animés qui leur parlent. Des choses qu'ils connaissent, qu'ils ont l'habitude de voir et qui peuvent leur donner envie de travailler à les transformer.

**Étape 5 (2h) : découpe des séquences et montage**

- Cette partie est la plus technique et fastidieuse. Dans certains cas, il est préférable de la réaliser sans les jeunes pour ne pas les décourager. Ceci dépend du groupe, de sa motivation et de ses aptitudes.
- À l'aide d'un ordinateur et d'un logiciel de montage, visionner les séquences vidéos de la banque de données collective et découper des parties qui peuvent illustrer l'histoire.
- Placer les différentes parties dans l'ordre pour constituer le film. Faire les raccords, les fondus et tous les aspects esthétiques liés à la technique de montage.
- Couper le son des vidéos pour n'avoir qu'un film muet auquel il faudra ajouter ultérieurement des paroles, des bruitages et des musiques.
- Pour que cette étape se déroule bien, il faut parfois accepter de modifier légèrement son histoire pour qu'elle colle avec les séquences vidéos. Il s'agit d'un travail délicat d'adaptation progres-

sive et réciproque entre le scénario écrit et les séquences vidéos trouvées.

**Étape 6 (2h) : écriture des dialogues**

- Chaque groupe a à ce stade un montage illustrant son histoire. Les participants la visionnent et écrivent les dialogues.

**Étape 7 (2h) : s'entraîner à doubler, travailler l'intonation, les émotions, la voix**

- Une fois les dialogues écrits, les participants se répartissent les rôles entre les différents personnages. Un même participant peut interpréter plusieurs personnages et modifier sa voix (ceci peut apporter un côté humoristique voire décalé à la réalisation, mais attention à ne pas en faire trop. Les accents surjoués peuvent parfois nuire à la compréhension du texte par le spectateur.
- Un ou plusieurs exercices et jeux théâtraux peuvent être proposés à cette étape pour aider les participants à interpréter les émotions adéquates et ainsi rendre les dialogues plus cohérents et le message plus fort.

**Étape 8 (4h) : enregistrer les voix**

- Installer le matériel vidéo et son afin de pouvoir enregistrer les dialogues.
- Chaque groupe enregistre ses dialogues. Plusieurs prises sont souvent nécessaires pour chaque phrase ; cette partie prend donc du temps, mais est très satisfaisante et valorisante, car un résultat sera visible assez rapidement.
- Une fois les dialogues enregistrés, chaque groupe montre aux autres sa réalisation afin de vérifier la clarté du message et la compréhension des paroles.
- À ce stade, la matière produite par les jeunes nécessite un prémixage. Ce prémixage peut être effectué avec les jeunes, mais un travail en postproduction reste nécessaire pour obtenir une réalisation plus explicite et compréhensible par tous (voir étape 10).

## Étape 9 (2h): enregistrer les bruitages

- Faire des bruitages d'un film est un vrai métier. Les bruiteurs travaillent dans ce qu'on appelle des studios de bruitages et passent leurs journées à doubler les films qui passent sur nos écrans et dans nos oreilles !
- Des vidéos sont disponibles sur Internet afin de découvrir ce métier. (Pascal Mazière, les métiers du cinéma : *Bruiteur, Les bruitages au cinéma, Les recettes du bruiteur...*). Chaque bruiteur a ses propres techniques et petits trucs et astuces. La plupart du temps, il faut faire appel à son imagination pour reproduire avec de simples objets du quotidien pas mal des sons dont on a besoin pour doubler un film.
- On ne bruite pas forcément un objet avec le même objet ! Voici quelques exemples de bruitages et leur objet source :
  - Chevaux, avec boucle de ceinture, chaîne en métal
  - Une grille qui grince : fourchette contre plateau en métal
  - Bruit de manipulation d'une arme en main : agrafeuse industrielle
  - Frein à main : trouver un frein à main dans une casse
  - Bruit de vélo : un dérailleur
  - Glaçons dans un verre : utiliser des dés
  - Bruits de pas : avoir toutes sortes de chaussures
  - Pas de chevaux : deux entonnoirs utilisés au sol + paille si on veut ou demi-noix de coco
  - Une cascade : un robinet
  - La pluie : une douche
  - Coup de poing : coup de poing dans un melon
  - Des os broyés : coquilles d'escargots qu'on écrase
  - Coup de feu : berlingot qui éclate
  - Des oiseaux qui s'envolent : des gants de différentes sortes que l'on remue
  - Un cow-boy recharge son fusil : une vieille serrure

- Souris/rats : un morceau de frigolite et une vitre
- Bruit de scie : deux tiges filetées qui se frottent
- Tirette : morceau de tuyau-gainage frotté avec une tige filetée
- Plat qui cuit à l'huile : frotter dans ses mains un sac de plastique bruyant
- Crépitements d'un feu : utiliser un amas de bande de cassette VHS et un sachet plastique bruyant
- Brisage de nuque : sachet à bulles
- Verre qui casse : un seau de verres cassés ou un verre + papier emballage cd + clé
- Crissement de pneu : bouillotte ou semelle de chaussure frottée contre planche en bois
- Une fois tous les objets collectés, enregistrer les bruitages.
- Cette étape peut être réalisée également à l'aide de bruits trouvés sur Internet. Tout comme pour la vidéo, la musique et les sons peuvent être protégés par des droits d'auteurs et donc interdits pour certains usages. Il existe cependant quelques sites Internet qui permettent de trouver des sons, des samples et des musiques libres de droits :
  - [www.musicradar.com](http://www.musicradar.com)
  - [www.auboutdufil.com](http://www.auboutdufil.com)
  - [freemusicarchive.org](http://freemusicarchive.org)
  - [www.jamendo.com](http://www.jamendo.com)

## Étape 10 (1h): mixage et postproduction

Une fois la réalisation terminée, il est souvent nécessaire de peaufiner les vidéos afin d'améliorer le mixage des parties sonores pour une meilleure compréhension auditive et d'optimiser les transitions vidéos.

## L'intérêt

- Travailler l'expression et la diction.
- Accroître la confiance en soi et l'expression au sein d'un groupe.
- Expérimenter les techniques de montage audio et vidéo.
- Développer la créativité.
- Renforcer la dynamique du groupe.
- Utiliser des technologies modernes au service d'aspects pédagogiques et réflexifs.
- Poser un regard critique sur le monde et l'exprimer à travers une réalisation diffusable.

## Points d'attention

- Avec certains groupes, l'expression et la prise de parole devant tout le monde est un énorme défi. L'avantage de ce genre d'exercice est que le jeune peut enregistrer seul derrière un micro pour ensuite présenter le résultat fini au groupe.
- Veiller à ce que chacun soit autant impliqué que les autres afin de ne délaissier personne et répartir le poids du travail.
- Il est important de passer régulièrement dans chaque groupe afin de voir la progression, aider à l'écriture et donner des pistes pour contrer certains blocages sans pour autant écrire le scénario à la place des participants.
- Il est important aussi de les amener à répéter oralement devant la vidéo muette afin de voir ce qui marche, ce qui ne marche pas et les détails à peaufiner.
- La répartition de rôles est à considérer chez chaque personnalité. Par exemple, si un jeune plus timide a du mal à prendre la parole, son rôle ne doit pas pour autant être réduit et une plus grande

implication peut se faire dans les bruitages, l'écriture et le montage vidéo.

- Leur montrer régulièrement des exemples de *mashup* (sur Internet) les aide à trouver des directions et des inspirations en cas de blocage.
- En fonction du timing disponible en animation, les aspects de postproduction pourront ou non être finalisés par l'animateur.

## Retours d'expériences

- Dans un groupe qui éprouve une grande difficulté à s'exprimer de manière générale, le *mashup* s'avère un très bon moyen d'expression.
- L'avantage est de créer des sous-groupes, ce qui dans un premier temps facilite la prise de parole, mais aussi donne envie de présenter son travail aux autres.
- L'humour par le détournement est très à la mode sur les réseaux sociaux et cette technique est un parfait support pour le jeune qui voudrait faire passer ses idées.

**« L'humour par le détournement est très à la mode sur les réseaux sociaux et cette technique est un parfait support pour le jeune qui voudrait faire passer ses idées. »**



## Prolongements possibles

- Mettre en place une formation spécifique à un logiciel de montage pour donner plus d'autonomie aux participants dans la réalisation du *mashup* ou d'autres créations audiovisuelles.
- Une formation visant à donner diverses techniques théâtrales sur l'expression, la diction, l'improvisation, etc. seraient de bons acquis dans la discipline du *mashup*.

## Bibliographie et ressources

- *Mashup* à montrer aux jeunes:
  - *La classe américaine*
  - *Dance mash up*
  - *What's the Mash up*
  - *Mozinor*
  - *C'est l'awacs* (détournement info):
  - *Pull up the bunker*
  - *La vie privée des animaux*

- Logiciel de montage vidéo:
  - Windows movie maker  
Gratuit pour les utilisateurs de Windows, très limité à l'utilisation (découpe, collage, montage, enregistrement, superposition des pistes, etc.) **Tutoriel**
  - Adobe Première, Sony Vegas, iMovie, Final Cut  
Payants, logiciels complets permettant de nombreuses manipulations, des effets, des corrections d'images et de son, des superpositions, des découpes de pistes, etc.  
Tutoriels: tapez « nom du logiciel + tutoriel + difficulté rencontrée/question » dans YouTube et vous trouverez de nombreuses explications en fonction de vos problèmes ou questions.
- Utilisation des micros, carte son, l'enregistrement son et divers branchements
  - Notre dossier pédagogique **Un projet rap, de la cave au Studio** propose un plan de branchement du matériel (voir page 15). Ce dossier donne en outre quelques pistes pour l'installation d'un mini-studio.



