

# DÉCODE

**Ce fichier PDF vous permet d'imprimer les jeux DECODE.  
Il vous est possible d'imprimer tous les jeux ou de choisir  
le jeu que vous voulez imprimer.**

**L'impression doit s'effectuer en recto et verso,  
si vous avez une imprimante basique pour particuliers,  
vous devez retourner chaque feuille pour que votre  
machine imprime de l'autre côté.**

**Une fois l'impression effectuée, vous devez découper  
les cartes en suivant leurs bords.**

**Il y a 3 cartes par feuille A4.**

À l'initiative du Collège des Bourgmestre et Echevin.e.s  
de la Commune de Forest,  
avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles.



# DÉCODE

Décode est un ensemble de 4 jeux pour aider à construire un regard critique sur ce qu'il se passe dans nos écrans : transformation de l'information, subjectivité journalistique, désinformation, fake news, théories du complot.

Les jeux se présentent sous forme de jeux de rôles, il s'agit de pousser les jeunes à se positionner. Les jeux sont conçus pour être facilement pris en main en atelier ou en classe, avec très peu de matériel.

Ces jeux sont des amorces à un questionnement. Ils n'ont pas pour ambition de résoudre toutes les problématiques. Il est impératif que les animateur.rice.s et enseignant.e.s prennent le temps de bien lire les jeux et de se renseigner sur les différents sujets et médias qui y sont exploités.

Les jeux peuvent être utilisés auprès de publics de 12 ans et plus.

Écoles et associations peuvent nous solliciter pour obtenir l'animation des jeux auprès de leurs groupes ou la formation des animateur.rice.s à leur utilisation. N'hésitez pas à nous contacter si vous rencontrez un souci avec l'un des jeux.

Pour tout contact : [decode@lebrass.be](mailto:decode@lebrass.be)

Décode est développé par Benoit Brunel du BRASS – Centre culturel de Forest, Laëtitia Jacquemin et Grégory De Backer de la Biblif, bibliothèque francophone de Forest, et Deborah Saydan et Maria Makiese du Service Jeunesse de Forest.

Éditeur responsable: Stéphane Roberti,  
rue du Curé 2, 1190 Bruxelles.

# TRIBUNAL DU VRAI

## 1. Introduction

**Une vidéo, diffusée par plusieurs comptes Youtube, affirme que le film des premiers pas sur la lune n'a pas été tourné sur la lune mais en studio. Dit-elle la vérité ?**

## 2. Matériel

Matériel pour visionner la vidéo en groupe.

- + La vidéo se trouve ici : [www.lebrass.be/tribunal](http://www.lebrass.be/tribunal)
- + 7 cartes de jeu
- + Une pièce dégagée avec une ligne au centre tracée au sol

## 3. Mise en place

1 maître.sse du jeu (enseignant.e/animateur.rice)

- + 1 avocat.e du vrai
- + 1 avocat.e du faux
- + Les autres participant.e.s sont tou.te.s membres du jury

## 4. Timing

Entre 30 et 60 minutes  
(5:40 minutes de vidéo)

## 5. Déroulé

Le/la **maître.sse du jeu** lit l'introduction au groupe.

Il/elle désigne deux avocat.e.s et donne à chacun.e la carte de son rôle ; qu'il/elle portera sur lui/elle pendant tout le jeu. Il/Elle lit la carte membre du jury au reste de la classe.

Les avocat.e.s sont prévenu.e.s qu'ils/elles doivent retenir tous les éléments de la vidéo en faveur de leur thèse.

Tou.te.s visionnent la vidéo. Après visionnage, se positionnent à gauche de la ligne l'**avocat.e du faux** et ceux qui pensent que la vidéo dit faux, à droite l'**avocat.e du vrai** et ceux qui pensent que la vidéo dit vrai.

Les **avocat.e.s** doivent argumenter chacun leur tour et convaincre à tout prix : l'**avocat.e du vrai** prêchera toujours la véracité de la vidéo, l'**avocat.e du faux** prêchera toujours la fausseté de la vidéo.

Chaque **avocat.e** avance à son tour un argument en faveur de la thèse qu'il défend. Les **membres du jury** peuvent se déplacer d'un côté et de l'autre de la ligne en fonction de ce qu'ils entendent et argumentent eux aussi.

Le/la **maître.sse du jeu** cadre le débat. Les questions sur la seconde carte maître.sse du jeu servent à alimenter la discussion. Il est possible de re visionner la vidéo durant le jeu si le temps le permet.

# TRIBUNAL DU VRAI MAÎTRE.SSE DU JEU

1/2

**Cette carte est destinée uniquement au/à la maître.sse du jeu, ne pas la lire aux joueurs.**

## But du jeu

Le jeu consiste à comprendre si cette vidéo dit ou non la vérité, et comment elle est construite pour ce faire.

Cette vidéo est un extrait d'un faux documentaire : *Opération Lune* de William Karel. Il s'agit d'un « documenteur », justement conçu pour dénoncer la manipulation inhérente à la construction d'un reportage. L'extrait-vidéo affirme que le film des premiers pas sur la lune a été réalisé en studio par Stanley Kubrick et non sur la lune. Mais le montage de cet extrait rassemble des personnages et paroles réelles, avec un personnage fictif : la secrétaire. L'ensemble fait croire que tous parlent de la même chose mais seules la secrétaire, qui est en réalité une actrice, et la voix-off l'affirment, les autres parlent d'autre chose. Nous ne saurons pas si le film de la marche sur la lune est faux ou non, mais nous savons que cette vidéo partagée sur le net ne dit pas la vérité. Tout ce qui est présent dans cette vidéo n'est pas faux, c'est son montage et les voix additionnelles qui induisent en erreur.

## Attention

Il ne s'agit pas de savoir si l'homme a marché ou non sur la lune. Il est important de cadrer le débat.

## La question tombera de toute façon : Comment peut-on être sûr de ce qu'on nous dit ?

On ne peut être sûr de rien. On peut seulement se faire son propre jugement à partir de différentes informations qu'on peut trouver. Il est donc nécessaire de chercher plusieurs sources d'informations sur un même sujet. On peut par exemple être persuadé que la terre est ronde parce qu'on fait suffisamment confiance aux vérités socialement partagées. À l'inverse, on peut questionner certains éléments, sur ce sujet ou un autre, et se rendre compte qu'ils sont erronés ou mensongers, comme c'est le cas pour cette vidéo.

## Pour aller plus loin

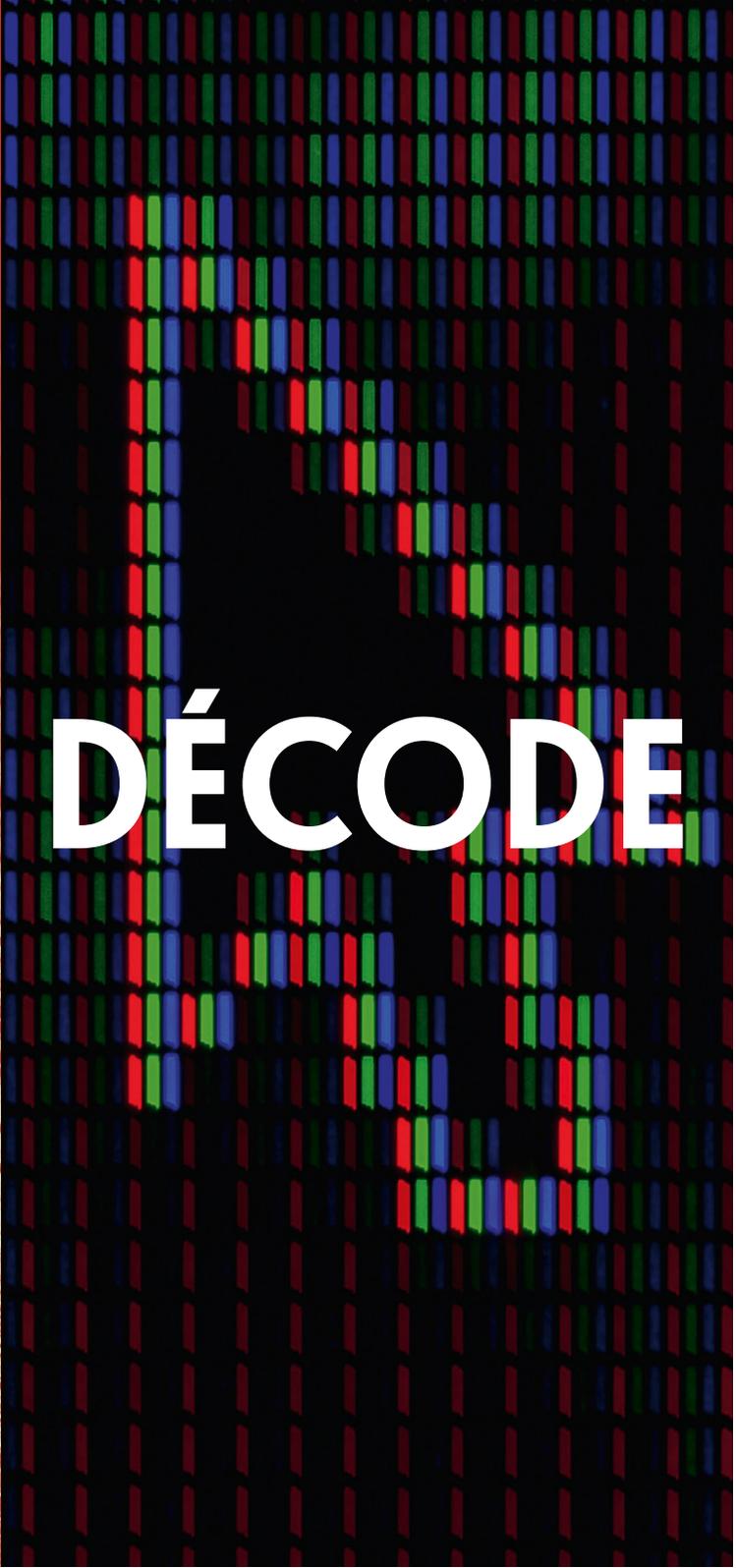
Le/la maître.sse du jeu peut au préalable se préparer à toutes les questions des participant.e.s et avoir éventuellement des capsules vidéo à leur montrer en consultant l'outil *Théories du complot* de Média Animation à cette adresse : <https://theoriesducomplot.be/>

A photograph of an astronaut in a white spacesuit standing on the reddish, rocky surface of Mars. The image is overlaid with a semi-transparent orange-red filter.

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

A photograph of an astronaut in a white spacesuit standing on the reddish, rocky surface of Mars. The image is overlaid with a semi-transparent orange-red filter.

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

A background consisting of a grid of vertical bars in red, green, and blue colors, resembling a barcode or a digital data pattern.

**DÉCODE**

# TRIBUNAL DU VRAI MAÎTRE.SSE DU JEU

2/2

## Pour alimenter le débat

### 1. ANALYSE DE LA FORME

[Identifier les impressions laissées par la vidéo, est-ce qu'on y croit et pourquoi ?] • Est-ce que cette vidéo a l'air sérieuse ? • Est-ce que cela ressemble à une enquête journalistique ? • Quels éléments à l'écran, visuels ou sonores, vous incitent à y croire ? • Que pensez-vous de la musique employée ? Est-elle intrigante ? [Elle porte une ambiance mystérieuse.] • En conclusion : est-ce que ces éléments de forme sont un gage de vérité ? • Est-ce que quelque chose vous fait douter, a l'air suspect ?

### 2. ANALYSE DU DISCOURS

[Identifier le discours, sa forme et son fond] • Pensez-vous que les personnes interviewées, qui furent des personnes haut-placées aux USA, vont si facilement dévoiler un des plus gros secrets de l'Histoire ? • Pourquoi le feraient-ils/elles ? • Que pensez-vous du montage ? • Quelle impression cela donne-t-il ? • Écoute-t-on longuement les personnes interviewées ? [Les paroles sont sans arrêt coupées]. • Que dit chacune des personnes ? • Que dit la secrétaire ? • Que dit la voix-off ? • [En écoutant les paroles séparément, on se rend compte que seules la secrétaire et la voix-off parlent de la vidéo de la marche]

### 3. STATUT DU DOCUMENT

[Établir le vrai] • A-t-on des informations sur la provenance de la vidéo ? • Est-elle tronquée ? • Comment pourrait-on le savoir ? [Effectuer une recherche sur le net à partir du nom de la vidéo et trouver des informations à son sujet : est-elle publiée plusieurs fois ? par qui ? sa longueur varie-t-elle ?] • Est-ce important pour pouvoir l'analyser ? • Quelle est la démarche de l'auteur ? [Le film cherche à montrer qu'il est facile de tromper] • Qu'est-ce qu'une fake news ? À quoi ça sert ? [Une fake news est une fausse information, article, photo ou vidéo, diffusée par erreur, pour tromper, ou pour rire.] • Qu'est-ce qu'une théorie du complot ? [Les théories du complot sont des théories dénonçant par des preuves approximatives les complots les plus incroyables menés secrètement. Ici, la vidéo porte la théorie du complot selon laquelle le film de la première marche sur la lune a été créé de toute pièce par le gouvernement américain.] • Que faire pour cerner le vrai du faux ? [Toujours se poser des questions, croiser plusieurs sources = différents articles/vidéos sur le même événement, poser des questions à des personnes informées.]

# TRIBUNAL DU VRAI AVOCAT.E DU VRAI

## Votre rôle :

- Visionnez la vidéo.
- Relevez tout ce qui pour vous prouve sa véracité = la vidéo dit la vérité.
- Jusqu'au bout, vous devez la défendre. N'hésitez pas à être de mauvaise foi.

# TRIBUNAL DU VRAI AVOCAT.E DU FAUX

## Votre rôle :

- Visionnez la vidéo.
- Relevez tout ce qui pour vous prouve sa fausseté = la vidéo ment.
- Jusqu'au bout, vous devez le dénoncer. N'hésitez pas à être de mauvaise foi.

A photograph of an astronaut in a white spacesuit standing on the reddish, rocky surface of Mars. The astronaut is facing away from the camera, looking towards the horizon. The scene is bathed in a warm, orange-red light, suggesting a sunset or sunrise. The ground is uneven with small rocks and shadows.

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

# TRIBUNAL DU VRAI MEMBRE DU JURY

## Votre rôle :

- Visionnez la vidéo.
- Positionnez-vous du côté de la ligne qui correspond à votre point de vue.
- Donnez votre avis, argumentez quand vous voulez.
- Changez de place pendant le jeu si vous le désirez.

# TRIBUNAL DU VRAI MEMBRE DU JURY

## Votre rôle :

- Visionnez la vidéo.
- Positionnez-vous du côté de la ligne qui correspond à votre point de vue.
- Donnez votre avis, argumentez quand vous voulez.
- Changez de place pendant le jeu si vous le désirez.

A photograph of an astronaut in a white spacesuit standing on the reddish, rocky surface of Mars. The astronaut is facing away from the camera, looking towards the horizon. The scene is bathed in a warm, orange-red light, creating a dramatic and desolate atmosphere. The text 'TRIBUNAL DU VRAI' is overlaid in white, bold, sans-serif font across the center of the image.

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

A photograph of an astronaut in a white spacesuit standing on the reddish, rocky surface of Mars. The astronaut is facing away from the camera, looking towards the horizon. The scene is bathed in a warm, orange-red light, creating a dramatic and desolate atmosphere. The text 'TRIBUNAL DU VRAI' is overlaid in white, bold, sans-serif font across the center of the image.

**TRIBUNAL  
DU  
VRAI**

# LES TÉMOINS

## 1. Introduction

Il se passe quelque chose sur une voie d'autoroute, trois personnes en sont témoins. Que vont relayer les journalistes et comment vont-ils/elles le faire ?

## 2. Matériel

Matériel pour visionner la vidéo en groupe

- + La vidéo se trouve sur Youtube : [www.lebrass.be/temoins](http://www.lebrass.be/temoins)
- + 9 cartes de jeu
- + 1 carnet et 1 stylo
- + 1 tableau pour écrire
- + 1 chronomètre

## 3. Mise en place

- 1 maître.sse du jeu [enseignant.e/animateur.rice]
- + 3 témoins : policier.ère / jeune de 16 ans / docteur.toresse
- + 1 journaliste TV
- + 1 journaliste Twitter
- + Les autres participant.e.s sont des observateur.rice.s

## 4. Timing

Entre 30 et 60 minutes  
[1:45 minutes de vidéo]

## 5. Déroulé

Le/la **maître.sse du jeu** lit l'introduction au groupe.

Il/elle désigne les deux journalistes. Ils/elles prennent leur carte et sortent de la pièce. Le/la **maître.sse du jeu** lit la carte **observateur.rice.s** au reste du groupe et lui montre la vidéo. Après le visionnage, le/la **maître.sse du jeu** désigne dans le groupe les 3 témoins, chacun.e garde secret son propre rôle.

Le/la **journaliste TV** doit relater ce que les témoins ont vu, en réalisant une présentation, comme à la télévision, devant le reste du groupe. Pour ce faire, il/elle entre dans la pièce et on lui montre les 3 **témoins**. Il/elle doit discuter avec les **témoins**. Il/elle prend des notes s'il/elle le veut. Il/elle est tout à fait libre de choisir s'il/elle interroge 1, 2 ou les 3 **témoins**, mais les conditions du direct lui imposent d'aller vite : il/elle n'a que quelques minutes pour les questionner, puis faire son annonce.

Le/la **journaliste Twitter** reste à l'extérieur pour ne pas écouter, ni voir, les interactions entre les **témoins** et le/la **journaliste TV**. Il/elle entre uniquement pour écouter la présentation de l'autre journaliste. Il/elle doit ensuite relater en deux phrases simples [le concept de Twitter est d'échanger des messages très courts] ce qui a été dit par le/la premier.ère journaliste. Il/elle écrit ses phrases au tableau.

Le/la **maître.sse du jeu** lance alors le débat en posant une première question à l'ensemble du groupe : Que vient-il de se passer devant vous ? Les questions sur la seconde carte maître.sse du jeu servent à alimenter la discussion.

# LES TÉMOINS MAÎTRE.SSE DU JEU

1/2

Cette carte est destinée uniquement au/à la maître.sse du jeu, ne pas la lire aux joueurs.

## But du jeu

Il s'agit de comprendre la transformation de l'information entre ce qu'il s'est passé, ce qui a été vu, ce qui est retranscrit, ce qui est partagé et ce qui est reçu. Dans le même temps, il s'agit de comprendre la subjectivité des témoins et des journalistes. Les premier.ère.s ne voient pas et ne retiennent pas tou.te.s la même chose, tandis que les second.e.s ne peuvent pas rester absolument objectif.ve.s. N'importe quel article de presse, aussi court soit-il est subjectif. Il y a toujours des choix effectués par le/la journaliste de par sa propre subjectivité et ce qu'il/elle a envie de dire.

La vidéo est un extrait du petit film « Trucage video After Effect » se trouvant sur la chaîne Youtube PearCatProd. Ce petit film est un essai de trucage réalisé avec le logiciel Adobe AfterEffects, il n'a pas vocation à tromper, seulement de montrer les capacités du logiciel. Il présente la vidéo originale à la suite de la vidéo truquée. Le/la maître.sse du jeu pourra montrer ce film à l'ensemble du groupe à la fin du jeu.

## Attention

Il ne faut pas induire le rôle du.de la journaliste TV : ne pas lui dire d'être bref.ève ou complet.ète, ne pas lui dire quel témoin ni le nombre de témoins écouter, il/elle doit adopter le rôle du journaliste comme il/elle l'entend.

Il/elle choisit également si, face caméra, il/elle est seul.e ou s'il/elle interroge 1 ou plusieurs témoins. Il ne faut pas non plus induire le rôle du.de la journaliste Twitter : comme le permet l'application, il peut tenter de faire réagir sa communauté en créant par exemple un débat ou un sondage. Les témoins sont sélectionnés après le visionnage de la vidéo afin de ne pas induire leur comportement pendant le visionnage. Un.e témoin ne doit pas s'attendre à être interrogé.e sur ce qu'il/elle a vu.

## Pour aller plus loin

Le/la maître.sse du jeu peut au préalable se préparer à toutes les questions des participant.e.s en consultant la brochure *Déjouer les pièges de la désinformation* du Conseil supérieur de l'éducation aux médias à cette adresse :

<http://www.csem.be/reperesfakenews>.

D'autres outils pédagogiques questionnant information et désinformation sont disponibles à cette adresse :

<http://csem.be/vivreensembledansunmondemediatise>.

# LES TÉMOINS MAÎTRE.SSE DU JEU

2/2

## Pour alimenter le débat

Quelle différence entre ce que vous avez tou.te.s vu dans la vidéo et la phrase du/de la journaliste Twitter ? Que s'est-il passé de l'un à l'autre ?

## 1. ANALYSE DE LA PAROLE DES TÉMOINS

Qu'ont dit les témoins ? • Ont-ils tous dit la même chose ? • Un témoin est-il toujours fiable ? • Un témoignage est-il un fait ? [Un témoignage n'est pas un fait, mais le croisement de témoignages peut établir un fait]. • Étaient-ce des camions ou des bus ? • De quelle couleur étaient-ils ? • Combien y en avait-il ? • Combien de voies de chaque côté ? • Y avait-il des arbres autour ? • Avez-vous vu la voiture de police [Il n'y en avait pas] ? • Conclusion : vous êtes bien tous témoins du même événement mais avez-vous tous vu la même chose ? [Vous avez tou.te.s vu des choses différentes de la même vidéo, c'est le cas de tous les témoins].

## 2. ANALYSE DE LA PAROLE DES JOURNALISTES

Le/la journaliste a-t-il/elle relaté les 3 témoignages ? • A-t-il relaté tout ce que les témoins ont dit ? • Un.e policier.ère est il/elle un.e meilleur.e témoin ? [Il/elle est assermenté.e, sa parole est plus importante devant un tribunal, mais est-elle pour autant infallible ?] • Comment se conçoit l'information que vous voyez dans les journaux ou sur internet ? • À qui s'adresse les deux journalistes du jeu ? À des publics différents ? [Message adapté en fonction du public visé] • Quel est le rôle d'un.e journaliste ? • Doit-il/elle être objectif ? • Est-ce possible ? • Les journalistes sont-ils/elles sensationnalistes ?

## 3. STATUT DU DOCUMENT

[Établir le vrai] • Avec quoi est-ce filmé ? [Le format de la vidéo a été modifié pour faire croire à l'utilisation d'un smartphone.] • Est-ce que le format nous incite à croire à la scène ? • Questionnez-vous sur le contexte de cette vidéo : pourquoi la personne aurait-elle eu besoin de filmer l'autoroute ne sachant pas ce qui allait se produire ? • Qu'est-ce qu'une fake news ? À quoi ça sert ? [Une fake news est une fausse information, article, photo ou vidéo, diffusée par erreur, pour tromper, ou pour rire. Ici, il s'agit juste de tester un logiciel d'effets spéciaux] • Vous renseignez-vous avant de partager une info ou une vidéo ? • Comment pourriez-vous vous forger un point de vue sur un événement ? Un tweet ou une vidéo suffisent-ils ? [Toujours se poser des questions, croiser plusieurs sources = différents articles/vidéos sur le même événement, poser des questions à des personnes informées.]



**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

# LES TÉMOINS

## TÉMOIN 1

### Votre rôle :

- Vous êtes un.e jeune de 16 ans.
- Vous avez observé la scène [la vidéo].
- Vous ne déclarez votre âge que si on vous le demande.
- Vous répondez aux questions du/de la journaliste s'il/elle vous en pose.

# LES TÉMOINS

## TÉMOIN 2

### Votre rôle :

- Vous êtes docteur.toresse en médecine.
- Vous avez observé la scène [la vidéo].
- Vous ne déclarez votre métier que si on vous le demande.
- Vous répondez aux questions du/de la journaliste s'il/elle vous en pose.

# LES TÉMOINS

## TÉMOIN 3

### Votre rôle :

- Vous êtes policier.ère.
- Vous avez observé la scène [la vidéo].
- Vous ne déclarez votre métier que si on vous le demande.
- Vous répondez aux questions du/de la journaliste s'il/elle vous en pose.



**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

# LES TÉMOINS JOURNALISTE TV

## Votre rôle :

- Vous êtes journaliste TV.
- Vous restez en retrait au début du jeu.
- Vous devez réaliser un direct à la télévision dans quelques minutes.
- Face à vous, 3 témoins ont observé la scène.
- À vous de les questionner pour comprendre ce qu'ils/elles ont vu, et pour réaliser votre présentation.

# LES TÉMOINS JOURNALISTE TWITTER

## Votre rôle :

- Vous êtes journaliste Twitter.
- Vous restez en retrait au début du jeu.
- Vous écoutez uniquement le direct donné par le journaliste TV.
- Vous résumez ce qui a été dit en écrivant 2 phrases, les utilisateurs de Twitter sont votre public. [ Le concept de Twitter est d'échanger des messages très courts. Il est possible également d'échanger des photos, de créer des sondages, de lancer des débats.]

# LES TÉMOINS OBSERVATEUR.RICE.S

## Votre rôle :

- Vous visionnez la vidéo.
- Vous êtes attentif.ve.s à ce qu'il se passe.
- Vous participez au débat.



**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

**LES  
TÉMOINS**

# LES COMPOSITEUR.S.E.S

## 1. Introduction

Des groupes de compositeur.se.s se réunissent dans le plus grand secret. Ils se sont donnés pour mission de créer des complots.

## 2. Matériel

3 tables et autant de chaises que de participant.e.s  
+ 33 cartes de jeu  
+ Une pile de journaux  
+ Ciseaux  
+ Feuilles de papier  
+ Colle

## 3. Mise en place

1 maître.se du jeu  
(enseignant.e/animateur.rice)  
+ 3 groupes de compositeurs  
+ 1 tableau

## 4. Timing

Entre 30 et 60 minutes  
en moyenne

## 5. Déroulé

Le/la **maître.se du jeu** lit l'introduction au groupe.

Les participants sont répartis en **3 groupes de compositeur.se.s**. À chaque groupe est donné la carte de son rôle, les 9 cartes **SUJET**, **VERBE** et **COMPLÉMENT** [identiques à chaque groupe], et une petite pile de journaux.

Chaque groupe établi avec les cartes une phrase complot et découpe dans un journal la ou les photos pour illustrer son complot. Au-delà de la sélection, le groupe doit effectuer un travail sur la ou les photos, par exemple, un recadrage, un montage, un collage.

Le temps donné peut être court pour que la constitution de la phrase et le travail de l'image soit instinctifs, pour que les jeunes puissent davantage dans ce qu'ils/elles ont vu par ailleurs et pas forcément dans ce qu'ils/elles veulent inventer.

Mais l'exercice pourrait tout aussi bien se faire plus longuement.

Après l'exercice, chaque groupe écrit au tableau la phrase qu'il a construite et accroche sa photo à côté.

Les jeunes prennent un peu de temps pour observer toutes les phrases et images.

La discussion se lance : que pensez-vous de tout cela ?

# LES COMPOSITEUR.S.E.S MAÎTRE.SSE DU JEU

1/2

Cette carte est destinée uniquement au/à la maître.se du jeu, ne pas la lire aux joueurs.

## But du jeu

Le jeu propose d'amorcer une réflexion sur le fonctionnement des théories du complot. Ici, les sujets sont des groupes impersonnels souvent décrits comme puissants (les banques, les illuminatis, les reptiliens), les actions touchent à l'appartenance (posséder, exploiter, voler) et les compléments se rattachent à nous (notre eau, notre oxygène, la terre). L'ensemble est simpliste et non argumenté : c'est le cas de nombreuses théories du complot. Ces phrases nous touchent car il est humain d'avoir peur de ce qu'on ne connaît pas et de craindre de tout perdre. Les complots existent pour se faire peur ou pour faire peur aux autres que ce soit pour rire, pour faire le buzz ou pour tromper. Le travail de l'image est important, car nous vivons dans une société d'images et cela pousse les jeunes à créer des complots par eux-mêmes.

## Attention

Chaque groupe dispose des mêmes cartes et du même rôle, mais les participant.e.s doivent l'ignorer en début de jeu. Cela permettra de voir si les groupes produisent inconsciemment des complots similaires.

## La question tombera de toute façon :

### Comment peut-on être sûr de ce qu'on nous dit ?

On ne peut être sûr de rien. On peut seulement se faire son propre jugement à partir de différentes informations qu'on peut trouver. Il est donc nécessaire de chercher plusieurs sources d'informations sur un même sujet. On peut par exemple être persuadé que la terre est ronde parce qu'on fait suffisamment confiance aux vérités socialement partagées. À l'inverse, on peut questionner certains éléments, sur ce sujet ou un autre, et se rendre compte qu'ils sont erronés ou mensongers.

## Pour aller plus loin

Nous conseillons au/à la maître.se du jeu de consulter l'outil *Théories du complot* de Média Animation à cette adresse : <https://theoriesducomplot.be/>

Plutôt que de puiser dans les journaux, le même jeu pourrait se réaliser avec des séquences vidéo trouvées sur le net, il est alors nécessaire de disposer de postes informatiques et de logiciels de montage, et d'accorder beaucoup plus de temps à l'exercice. La vidéo a l'avantage d'être contemporaine aux jeunes et de lier séquences, titres, sons et musique.

# LES COMPOSITEUR.S.E.S MAÎTRE.SSE DU JEU

2/2

## Pour alimenter le débat

### 1. ANALYSE DES PHRASES PRODUITES

Remarquez-vous des similitudes dans vos phrases ? • Si c'est le cas, pourquoi à votre avis avez-vous choisi le même sujet ou complément ? • Avez-vous déjà vu ce genre de phrases quelque part ? • Les phrases que vous avez construites sont-elles crédibles ? • Sont-elles argumentées ? • Donnent-elles des preuves ?

### 2. ANALYSE DES IMAGES PRODUITES

Y a-t-il ici toujours un rapport entre phrase et image ? • Est-ce que l'image renforce ce que dit la phrase ? Y croit-on d'avantage ? • Une photo est-elle la réalité ? • Est-elle objective ? [Non, elle ne sera toujours qu'une infime part de la réalité. Elle ne peut être objective car il y a un cadrage et un point de vue, et on peut dire des choses différentes, voire contraires, d'une même photo.] • Comment peut-on tromper avec une image ? [Point de vue trompeur, montage, cadrage, trucage, titrage, vraie photo mais contexte différent du titre, détail anodin fort grossi, image floue, énigmatique]

### 3. ANALYSE DES CARTES

Que pouvez-vous dire sur les sujets des cartes ? [Groupes obscurs, puissants, identités vagues, impersonnelles] • Que pouvez-vous dire sur les verbes ? [Appartenance, exploitation, vol] • Que pouvez-vous dire sur les compléments ? [Ils se rattachent à nous et à ce que nous avons.] • Quelle sensation donne l'ensemble ? [Que des groupes qu'on identifie mal veulent nous prendre ce que nous avons, vision simpliste du monde]

### 4. QU'EST-CE QU'UNE THÉORIE DU COMLOT ?

Savez-vous ce que sont les théories du complot ? [Les théories du complot sont des théories dénonçant par des preuves approximatives les complots les plus incroyables menés secrètement. Il existe de vrais complots : les industries automobiles ont en effet triché récemment sur les indices de pollution de leurs moteurs. Mais il existe surtout beaucoup de faux complots.] • Avez-vous déjà tenté de chercher des informations sur un de ces sujets ? Quel résultat avez-vous obtenu ? • Pourquoi des théories du complot sont-elles créées ? • [Pour rire [le gorafi] / Pour faire du buzz, gagner des clics, de l'argent / Par négligence, en ne vérifiant pas ce qu'on partage / Pour arranger la réalité [pour que les informations aillent dans le sens que l'on veut]] / Pour nuire à quelqu'un ou à un groupe] • Quels sont selon vous les ingrédients qui nous font adhérer aux complots ? [Ingrédients des cartes : groupes secrets et impersonnels, peur de tout perdre, on nous ment] • Vous est-il arrivé de partager une théorie du complot ? • Comment vérifier sa véracité ? [Faire l'effort de se renseigner sur le sujet à travers plusieurs sources et médias]



**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

# LES COMPOSITEUR.S.E.S

## GROUPE 1

### Votre rôle :

#### **Vous êtes un groupe de compositeur.se.s**

- Vous devez composer un complot avec une carte sujet, une carte verbe et une carte complément.
- Vous devez découper dans les journaux une ou des photos pour illustrer votre complot. Au-delà de sélectionner une ou des photos, recadrez-les et composez-les à votre convenance.

# LES COMPOSITEUR.S.E.S

## GROUPE 2

### Votre rôle :

#### **Vous êtes un groupe de compositeur.se.s**

- Vous devez composer un complot avec une carte sujet, une carte verbe et une carte complément.
- Vous devez découper dans les journaux une ou des photos pour illustrer votre complot. Au-delà de sélectionner une ou des photos, recadrez-les et composez-les à votre convenance.

# LES COMPOSITEUR.S.E.S

## GROUPE 3

### Votre rôle :

#### **Vous êtes un groupe de compositeur.se.s**

- Vous devez composer un complot avec une carte sujet, une carte verbe et une carte complément.
- Vous devez découper dans les journaux une ou des photos pour illustrer votre complot. Au delà de sélectionner une ou des photos, recadrez-les ou composez-les à votre convenance.



**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

**LES  
COMPLO-  
TEUR.SE.S**

# LES BANQUES

SUJET

# LES GOUVERNEMENTS

SUJET

# LES RUSSES

SUJET

# LES PRÊTRES

SUJET

# LES REPTILIENS

SUJET

# LES ILLUMINATIS

SUJET

**POSSÈDENT**

VERBE

**VOLENT**

VERBE

**EXPLOITENT**

VERBE

**DÉTRUISENT**

VERBE

**DÉTOURNENT**

VERBE

**CONVOITENT**

VERBE

**LA TERRE**

COMPLÉMENT

**LA LUNE**

COMPLÉMENT

**NOS EMPLOIS**

COMPLÉMENT

L'EUROPE

NOTRE EAU

NOTRE OXYGÈNE

# TITRES À CLICS

## 1. Introduction

Deux journalistes cherchent des titres à leurs articles. La concurrence est rude. Les internautes votent pour leurs titres préférés. Quels titres seront les plus cliqués ?

## 2. Matériel

14 cartes de jeu  
+ 1 tableau divisé en deux colonnes par une ligne

+ Les autres participant.e.s sont des internautes.

+ Le/la maître.sse du jeu peut s'il.elle le désire créer ses propres cartes articles.

## 3. Mise en place

1 maître.sse du jeu [enseignant.e/ animateur.rice]  
+ 2 journalistes

## 4. Timing

Entre 30 et 60 minutes

## 5. Déroulé

Le/la **maître.sse du jeu** lit l'introduction au groupe.

Les **journalistes** sont désignés. Ils/elles lisent sur leur carte le rôle qu'ils/elles doivent tenir, mais ne le dévoilent pas aux autres. Le/la **maître.sse du jeu** accorde du temps aux deux journalistes afin de s'assurer que chacun.e ait bien compris son rôle.

Les deux **journalistes** regardent la première carte article et écrivent chacun dans sa colonne le titre qu'ils/elles lui donneraient. Chaque article obtient donc deux titres différents.

Les **internautes** votent pour leur titre préféré. Les points sont indiqués à côté de chaque titre.

Les **journalistes** prennent la deuxième carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Les points sont comptabilisés et le débat peut débiter : que pensez-vous de ces titres ? Pourquoi cliquez-vous plus facilement sur certains ? Les questions sur la seconde carte « maître.sse du jeu » servent à alimenter la discussion.

Le/la **maître.sse du jeu** peut sélectionner des articles qui ont été en jeu, les lire à tous pour exemple et comparer le texte avec les deux titres qui ont été écrits.

# TITRES À CLIC MAÎTRE.SSE DU JEU

1/2

Cette carte est destinée uniquement au/à la maître.sse du jeu, ne pas la lire aux joueurs.

## But du jeu

Le jeu consiste à questionner les jeunes sur les titres des articles et des vidéos qu'ils côtoient sur internet, notamment sur Youtube. Le but est de se rendre compte des ficelles utilisées pour obtenir des clics.

Titres à clics, pièges à clics, clickbait, vulgairement putaclic ou pute à clics, ces expressions désignent un contenu qui vise à attirer le maximum de passages d'internautes afin de générer des revenus publicitaires en ligne. Internet est un puit sans fond de données, et pour pouvoir tirer son épingle du jeu, quelques un.e.s usent de tous les moyens possibles pour obtenir des clics.

La compétition existe entre journalistes. Les journalistes ne sont pas forcément malhonnêtes mais beaucoup doivent faire de l'audience pour vivre. Le même procédé existe bien entendu en dehors du net, pour la presse à scandales et pour la presse en général, le principe est le même : attirer le lecteur pour lui vendre le journal ou le magazine.

## Exemples de titres à clic :

- Vous ne devinez jamais ce que cet homme a fait de son chien.
- 3 conseils pour gagner plus d'argent...
- Il suffisait de cela pour perdre du poids...
- Comment Juliette a incendié sa maison ?
- Zidane se confie.
- Pour gagner son défi, il a simplement...

Un titre à clic n'informe pas, il est justement le contraire d'une information, il ne dit rien. Il tente de donner envie de lire la suite. Parfois même, il désinforme, il dupe, en jouant sur les mots, pour par exemple faire croire qu'un événement anodin est grave.

## Attention

Les internautes ne doivent pas savoir qu'il y a un journaliste « honnête » et un journaliste « vendeur ».

## Pour aller plus loin

Le/la maître.sse du jeu peut au préalable se préparer à toutes les questions des participant.e.s. en consultant la brochure *Déjouer les pièges de la désinformation* du Conseil supérieur de l'éducation aux médias à cette adresse : <http://www.csem.be/reperesfakenews>.

D'autres outils pédagogiques questionnant information et désinformation sont disponibles à cette adresse : <http://csem.be/vivreensembledansunmondemediatise>.

# TITRES À CLIC MAÎTRE.SSE DU JEU

2/2

## Pour alimenter le débat

### 1. ANALYSE DES TITRES

Que pensez-vous de ces titres ? • Pourquoi cliquez-vous plus facilement sur certains ? • En avez-vous déjà vu ? • Où ça ? [Beaucoup de titres de vidéos sur Youtube fonctionnent comme cela. Le/la maître.sse du jeu peut en montrer quelques-uns]. • En voyez-vous en dehors d'Internet ? [Dans les magazines et les publicités] • Quels sont les moyens utilisés ? [Ce sont toujours des phrases courtes qui ne donnent en fait pas l'information, il faut cliquer ou ouvrir le magazine pour trouver l'information. En général, elle est moins incroyable que le titre laisse paraître.] • Sent-ce des mensonges ? [La compétition existe entre journalistes. Les journalistes ne sont pas forcément malhonnêtes mais beaucoup doivent faire de l'audience pour vivre. Ils essaient de trouver les mots pour être le plus lus. Le plus souvent, la démarche est mercantile, c'est à dire pour vendre plus. Parfois cependant, il s'agit effectivement de tromper pour nuire ou pour asseoir une position politique.]

### 2. UN.E JOURNALISTE PEUT-IL/ELLE ÊTRE OBJECTIVE ?

Qui est le plus honnête des deux journalistes ? [Les joueurs répondront sûrement que le premier journaliste est plus honnête que le second. Mais est-il tout à fait honnête ? L'honnêteté est difficile à juger. À partir du moment où l'objectif est d'être lu par un certain public, il est clair que le propos est orienté. Un journaliste ne peut pas rester complètement honnête s'il oriente son discours.] • L'un.e d'entre vous peut-il/elle donner un titre honnête à un de ces articles ? • Peut-on être objectif en une phrase ? [Non, car il faut faire des choix, faire des choix c'est être subjectif.]



**TITRES  
À CLICS**

**TITRES  
À CLICS**

**TITRES  
À CLICS**

# TITRES À CLIC INTERNAUTES

## Votre rôle :

- Vous êtes attentif.ve.s à ce qu'il se passe.
- Vous votez pour les titres que vous préférez.
- Vous participez au débat.

# TITRES À CLIC JOURNALISTE 1

## Votre rôle :

- Vous êtes un.e journaliste honnête.
- Vous devez lire les articles et leur attribuer des titres les plus honnêtes possible.

# TITRES À CLIC JOURNALISTE 2

## Votre rôle :

- Vous êtes un.e journaliste qui cherche avant tout une grande audience.
- Vous devez lire les articles et leur attribuer des titres les plus attractifs possible [toujours en lien avec l'article], il faut que les internautes aient envie de cliquer.

## Exemples de titres à clic :

- Vous ne devinez jamais ce que cet homme a fait de son chien.
- 3 conseils pour gagner plus d'argent.
- Il suffisait de cela pour perdre du poids
- Comment Juliette a incendié sa maison
- Zidane se confie



**TITRES  
À CLICS**

**TITRES  
À CLICS**

**TITRES  
À CLICS**

Le corps d'un individu âgé d'une trentaine d'années a été retrouvé chez lui, mardi, a indiqué la police de Grâce-Hollogne (Liège). D'après les premières informations recueillies, l'homme âgé de 32 ans est décédé seul dans son habitation. Son corps a été retrouvé ce mardi. Il s'était enfermé chez lui pour jouer à des jeux vidéo, ne se nourrissant plus de manière équilibrée. Le joueur compulsif est décédé des suites de son isolement. Le parquet de Liège n'a pas été avisé des faits.

Plusieurs adolescents, membres d'un club de football, ont été frappés par la foudre mardi soir alors qu'ils s'entraînaient au stade de Saint-Nicolas-lez-Arras (Pas-de-Calais). « Un violent impact de foudre s'est abattu à 18h30 » sur le stade, « alors qu'un groupe d'adolescents membres du club local s'entraînait avec (son) éducateur », a indiqué à l'AFP la préfecture du Pas-de-Calais, confirmant une information de France 3. Le groupe était composé de 24 adolescents, tous âgés de 13 à 15 ans. Le pronostic vital est engagé pour l'un d'entre eux, a-t-on appris de sources concordantes.

Une adolescente de Caroline du Nord a été attaquée par un requin alors qu'elle se baignait dans les eaux d'Atlantic Beach. Le père de Paige Winter n'a pas hésité à la défendre : il a frappé l'animal cinq fois, le poussant à renoncer à sa proie. La jeune fille de 17 ans a perdu plusieurs doigts et sa jambe gauche, au-dessus du genou. Le papa de Paige, Charlie, est marin, pompier et ambulancier paramédical. Malgré ses blessures, l'adolescente blessée « veut que tout le monde continue à respecter les requins », « Elle défend activement les animaux marins », confient ses proches. Paige devra probablement subir une greffe de la main.

Le 16 mai, deux jeunes de 16 et 17 ans escaladent la façade d'un immeuble du XVIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris, s'introduisent dans un appartement et en ressortent avec un coffre contenant 250.000 euros de montres et de bijoux, selon une source policière confirmant une information de LCI.

Le deuxième district de police judiciaire (2<sup>e</sup> DPJ) est saisi de l'affaire. Les enquêteurs s'aperçoivent grâce aux images de vidéosurveillance que les deux cambrioleurs ont pris la fuite en trottinette électrique. « Ils sont rentrés directement chez eux », souligne la source policière. Avec l'aide de la brigade anti-criminalité (BAC) du XVIII<sup>e</sup>, les enquêteurs identifient les deux mineurs, connus des services de police pour des vols. Ils sont interpellés le 28 mai.

Robert Shafran, Eddy Galland et David Kellman sont nés le même jour. Ils ont le même père et la même mère. Ces triplés ont été séparés à l'âge de six mois par l'agence d'adoption où ils avaient été placés par leur maman, adolescente et célibataire à l'époque.

Leur vie a basculé le jour où Robert a débarqué à l'université fréquentée par Eddy.

Alors qu'il ne connaît personne, les gens qu'il croise le saluent avec enthousiasme, certaines filles se jettent dans ses bras.

Robert hallucine... Jusqu'à ce qu'il découvre l'existence de son double parfait : Eddy a le même visage que lui et la même date de naissance. Ils sont jumeaux.

La presse locale s'intéresse à cette rencontre insolite. Suite à la publication, un troisième larron entre dans la danse : David se manifeste. Lui aussi est né au même endroit, à la même date, de la même mère. Ils sont triplés.

Un corps décomposé a été retrouvé le 24 janvier dernier par des ouvriers. Ces derniers avaient pour mission de détruire un supermarché ayant fermé entre 2015 et 2016. Ce lundi, la brigade criminelle d'État de l'Iowa a annoncé que les analyses ADN réalisées avaient trouvé le nom du défunt. Il s'agit de Larry Ely Murillo-Moncada, un homme n'ayant plus donné de nouvelles depuis 2009, indique CNN. Comme le précise Le Parisien, sa disparition avait été signalée par ses parents. L'hypothèse privilégiée par la police indique qu'en grim pant sur un frigo, le jeune homme aurait chuté derrière. Dans un espace de 45 cm de large, il n'aurait pas eu les moyens de s'extirper et serait décédé.

Attaqué au visage par un serpent, un Indien a voulu se venger en mordant le reptile si fort qu'il l'a tué. Plusieurs heures après, à l'hôpital, l'homme a lui aussi succombé à ses blessures. C'est un geste désespéré qui ne lui aura malheureusement pas sauvé la vie. "Il a attrapé le serpent qui a riposté en le mordant aux mains et au visage. Parvat l'a mordu en retour et a tué le serpent", a déclaré le chef du village interrogé par la chaîne de télévision locale.

Un homme a commis un attentat à la pudeur sur une jeune fille de 15 ans, dans la nacelle d'une des plus grandes attractions de la Foire du Midi à Bruxelles, dimanche soir vers 23h00, rapporte mardi La Capitale. La victime a raconté que cet homme lui a non seulement caressé la poitrine et les fesses dans la nacelle, mais qu'il a aussi tenté de l'embrasser de force, selon La Capitale. À la sortie de l'attraction, celle-ci a expliqué à sa maman et à sa tante qui l'attendaient ce qui venait de se passer. Le suspect a ensuite été retrouvé un peu plus loin, à une autre attraction sur la Foire du Midi.

Ce week-end, les premiers nageurs plongeront dans l'étang de Pede, à Anderlecht. Les inscriptions sur le site d'Expedition Swim pour pouvoir nager dans les trois étangs bruxellois ouverts au public cet été sont closes. Pour rappel, durant l'été, trois week-ends seront consacrés à la baignade dans trois étangs bruxellois: les 19 et 20 juillet pour Neerpede à Anderlecht, les 27 et 28 juillet pour la Cambre à Bruxelles-Ville et les 3 et 4 août pour les Pêcheries à Boitsfort. Ces essais permettront d'estimer le nombre de baigneurs potentiels pour chaque site, mais aussi d'analyser les impacts environnementaux induits par cette activité, notamment sur la qualité de l'eau.

Le concert de Sofiane au VK, à Molenbeek, a failli mal tourner, ce vendredi. Alors que le show débutait à peine, des spectateurs ont commencé à jeter des bouteilles et des pétards en direction de la scène, alors que le rappeur franco-algérien chantait son titre « 93 Empire ». Des gaz lacrymogènes ont également été pulvérisés sur la scène. Le rappeur et ses acolytes ont dû se protéger durant quelques minutes, le temps que les agresseurs soient évacués de la salle par la sécurité et la police, appelée sur place. Le concert du « Bandit Saleté Tour » a finalement pu reprendre après une dizaine de minutes, malgré les gaz lacrymogènes qui embaumaient encore la salle du VK.

Il y a quelques mois, le grand public a découvert que les conversations entre l'assistant vocal d'Amazon et son utilisateur étaient écoutées par les employés de la firme. Aujourd'hui, c'est le tour de Google d'être sous les feux des projecteurs, et ce pour les mêmes raisons. Si l'on se réfère aux dernières informations du média belge VRT NWS : « Les employés de Google écoutent les conversations que nous avons avec Google Assistant, même celles enregistrées par accident ». Certes, les extraits que les employés écoutent sont envoyés de manière totalement anonyme, c'est-à-dire que ces derniers ne connaissent aucune information sur la personne dans l'extrait. Mais ils peuvent, dans l'enregistrement, révéler des informations personnelles à leur sujet.

Ce mercredi 16 janvier, en fin d'après-midi, un petit garçon tombe dans l'eau du canal, dans le quartier Heyvaert à Molenbeek, alors qu'il circulait à vélo, accompagné de sa mère. Ce pourrait être le début de la chronique d'un drame mais grâce à l'intervention héroïque d'habitants du quartier - qui n'ont pas hésité à braver les eaux froides- et à son papa, le petit garçon Badis, âgé de 4 ans s'en est sorti indemne.

C'est le vêtement de l'été mais son choix peut avoir des conséquences néfastes sur l'océan. Nos maillots de bain, fabriqués en matière synthétique (nylon, polyamide...) pour mieux absorber l'humidité, libèrent des milliers de microfibres plastique à chaque lavage en machine. Celles-ci voyagent avec les eaux usées domestiques et se retrouvent pour certaines dans les rivières et les océans jusqu'à finir dans l'estomac des poissons que nous consommons.

Chaque année, l'équivalent de 50 milliards de bouteilles plastique seraient ainsi rejetées dans l'océan lors du lavage des textiles synthétiques, vêtements de sport, polaires et maillots de bain, selon l'Union internationale pour la conservation de la nature et de ses ressources.

Le bateau « Ocean Cleanup », qui doit tester un nouveau système de collecte de déchets en plastique dans l'océan Pacifique, a pris la mer samedi 8 septembre de la baie de San Francisco. « The Ocean Cleanup » est la première machine au monde conçue pour nettoyer les océans de sa masse de déchets plastiques. Ce système a été imaginé à l'origine par Boyan Slat, un adolescent néerlandais, lorsqu'il était encore sur les bancs de l'école. Les experts estiment que le dispositif devrait être capable de collecter la moitié des débris présents de Great Pacific Garbage Patch [le vortex de déchets du Pacifique Nord] – environ 40 000 tonnes – en cinq ans.

L'an dernier, Thomas Pesquet passait 196 jours dans la station spatiale internationale à 450 kilomètres de la terre. Suite à l'expérience qu'il a vécue dans l'espace, le français avoue avoir pris conscience de certains enjeux, notamment climatiques. « Cela met en avant des phénomènes globaux qui nous dépassent, comme le changement climatique, à une échelle qu'on peut mieux comprendre ».

Plus concrètement, de là-haut, l'astronaute a vu les signes de ce grand changement qui secoue la Terre : « On voit la pollution des rivières, on voit la fonte des glaciers, on voit les coupes dans les forêts mais aussi la pollution de l'air au-dessus des grandes villes qu'on ne peut même pas photographier. Cela renvoie beaucoup de beauté mais on voit aussi les stigmates du changement climatique ».

Une trentaine de bovins ont été saisis ce mardi dans une ferme de Deux-Rys, dans la commune de Manhay. Cela fait plusieurs années que des voisins dénoncent les conditions déplorables dans lesquelles doivent vivre les animaux de l'exploitation. L'Afsca et le parquet du Luxembourg avaient constaté des maltraitances animales dans l'élevage il y a un peu moins de deux semaines, rapportent nos confrères de RTL Info. Des plaintes ont par ailleurs été déposées auprès de l'association Animaux en Péril. Une autre association, Générosité pour les sans voix, avait elle aussi été alertée des conditions déplorables dans lesquelles vivaient les animaux dans la « ferme de la honte ». Les bovins pataugeaient dans le fumier à longueur de journée et les vaches mortes étaient enterrées sous les tas de fumier.