

Ce fichier PDF permet d'imprimer l'outil pédagogique PARTAGE. L'impression doit s'effectuer en A4 et en recto/verso. Cette première page ne doit pas être imprimée. Une fois l'impression effectuée, vous devez découper les cartes en suivant leurs bords. Il y a 3 cartes par feuille.

PARTAGE fait partie de DÉCODE, un ensemble d'outils développés par le BRASS – Centre culturel de Forest et la Biblif – Bibliothèque francophone de Forest.

[www.lebrass.be/decode](http://www.lebrass.be/decode)  
[decode@lebrass.be](mailto:decode@lebrass.be)

Avec le soutien du Collège des Bourgmestre et Echevin.e.s de la Commune de Forest, de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Cocof.

Éditeur responsable :

Frédéric Fournes, 364 av. Van Volxem – 1190 Bruxelles



# PARTAGE

## RÈGLES DU JEU

### Introduction

**Un.e internaute partage une information à un.e autre, qui à son tour la partagera à un.e troisième... Que se passe-t-il entre la réception de l'information et son partage ?**

### Matériel

- Une pièce dégagee assez vaste pour réaliser une longue file humaine.
- 6 cartes de jeu

### Mise en place

- 1 maître.sse du jeu (enseignant.e/animateur.rice)
- Tou.te.s les participant.e.s sont des internautes (minimum 5)

### Timing

À adapter en fonction du groupe et du temps disponible  
Durée proposée: 45 minutes

### Déroulé

Le/la [maître.sse du jeu](#) lit l'introduction au groupe. Tou.te.s les [internautes](#) se placent en file, se tournent le dos et gardent le silence. Le/la [maître.sse du jeu](#) se positionne en fin de file, derrière le dos du/de la dernier.ère [internaute](#). Ici lui demande de se retourner et lui chuchote une information. L'[internaute](#) à son tour transmet à la personne devant lui/elle de la même manière. Ainsi de suite jusqu'à la première personne devant la file. Pendant le jeu, les [internautes](#) qui n'ont pas encore reçu l'information restent dos tourné et silencieux.ses.

Lorsque le partage a été réalisé à travers toute la file, le/la premier.ère et le/la dernier.ère [internautes](#) se positionnent devant tou.te.s et l'un.e après l'autre répètent l'information qu'ils ont perçu. Le/la [maître.sse du jeu](#) alors questionne les [internautes](#) sur ce qu'il s'est passé entre le premier et le dernier partage de l'information, mais aussi entre chaque partage.

Ce déroulé se réalisera plusieurs fois avec des informations différentes, listées sur la carte suivante. Entre chaque partage, le/la [maître.sse du jeu](#) questionne les internautes sur ce qu'il s'est passé. Puis les [internautes](#) changent de place et l'information suivante est transmise.

Après avoir réalisé et discuté des huit partages, le débat s'ouvre ensuite sur le partage sur les réseaux sociaux : Vérifiez-vous la véracité des articles, des images ou des vidéos que vous partagez sur le net ?

Les Supercartes servent à alimenter les discussions.

# PARTAGE

## BUT DU JEU

Cet outil reprend le jeu du « téléphone mimé » et les adapte pour réfléchir sur le partage d'informations sur les réseaux sociaux.

Lorsqu'une information nous est partagée, qu'elle soit banale, spectaculaire, ou complotiste, nous la percevons à partir de notre personnalité, de nos connaissances, de notre ressenti ou de nos préjugés. Notre compréhension est subjective. Lorsque nous la partageons, c'est également par subjectivité car nous faisons le choix de la partager.

Et si nous résumons un article ou un fait, nous le faisons tout autant par subjectivité, avec le sens que nous lui donnons, avec nos mots. Dès lors, l'information se transforme indéniablement. Parfois elle se retrouve tronquée car incomprise ou résumée, parfois elle n'a plus le même sens car on a tenté de la rendre spectaculaire ou idéologique.

Ne nous arrive-t-il pas aussi de partager trop rapidement une information sans la prendre en compte dans son entièreté ? Quel est le travail du/de la journaliste si ce n'est de partager une information en la transformant ? Quel impact peut avoir le partage de fausses informations ?

### Attention

Il est important de dire aux joueur.euse.s de partager sérieusement ce qu'ils ont reçu. Si l'expérience n'est pas sérieuse, la discussion n'aura pas beaucoup de sens.

Le/la maître.sse du jeu doit lire exactement les derniers messages comme ils sont écrits afin de pouvoir observer leur transformation. Le partage de ces messages doit se réaliser en chuchotant dans l'oreille, afin que les autres internautes n'entendent pas.

### Pour aller plus loin

- Lire Edgar Morin – *La rumeur d'Orléans*
- Vidéos disponibles sur Youtube : Les clés des médias *Nous sommes tous médias* et *C'est quoi la rumeur ?*
- Nos autres outils permettront de prolonger la réflexion, ils sont disponibles sur [www.lebrass.be/decode](http://www.lebrass.be/decode)

# PARTAGE

## PARTAGES

### Première information à partager

Un mime (uniquement par gestes, sans parole) :  
Décrocher une pomme d'un arbre, croquer, puis la jeter.

### Seconde information

Un mime plus complexe, avec davantage de détails : Ouvrir le frigo, prendre une canette, fermer le frigo, s'asseoir dans un canapé, ouvrir la canette, prendre la télécommande, allumer la TV, reposer la télécommande, boire, reposer la canette.

### Troisième information

Un mime, transmission rapide, les joueur.euse.s doivent se transmettre le plus rapidement possible le message : Lancer une balle en l'air, prendre une batte au sol, frapper la balle lorsqu'elle retombe, et observer où elle atterrit au loin.

### Quatrième information

Un mime, transmission lente, les joueur.euse.s peuvent prendre tout leur temps pour transmettre : Démarrer une moto, prendre quelques virages.

### Cinquième information

Un mime, identique au premier mime : Décrocher une pomme d'un arbre, croquer dedans puis la jeter.

### Sixième information

Un message, le/la maître.sse du jeu lit en chuchotant dans l'oreille l'exacte phrase : Le professeur Didier Raoult travaille sur une molécule qui a, par le passé, montré des capacités à combattre un virus similaire au coronavirus.

### Septième information

Un message : Un journaliste affirme que, dans quelques années, Instagram et Facebook seront payants car leur système économique est basé sur le gain.

### Huitième information

Un message : Dans la ville d'Orléans, des jeunes filles auraient été kidnappées dans des magasins de vêtements. Piquées par une aiguille imbibée de sédatif cachée dans les vêtements, elles se seraient évanouies et auraient été emportées dans un vaste réseau de prostitution. La plupart des boutiques de vêtements de la ville sont tenues par des commerçants juifs.

A man with glasses and a striped shirt is sitting in a white chair. The image is overlaid with a semi-transparent yellow filter. The word "PARTAGE" is written in white, bold, uppercase letters across the middle of the image.

**PARTAGE**

**PARTAGE**

**PARTAGE**

# PARTAGE SUPERCARTE

1/3

## Pour alimenter le débat

### 1. ANALYSE DES PARTAGES DANS LE JEU

#### Première information

- C'est le partage d'échauffement.

#### Seconde information

- A votre avis, que s'est-il passé? (L'information s'est dégradée.)
- Pourquoi? (Parce que chacun.e a interprété avec ses propres connaissances, son ressenti, son attention, ce qu'il a vu, et l'a retransmis comme il le pouvait, parfois avec maladresse, parfois avec oubli.)
- Est-ce plus compliqué de transmettre un message quand il y a beaucoup de données? • Avez-vous pris le temps d'observer avant de le transmettre?

#### Troisième information

- Que se passe-t-il quand on va vite? (Indéniablement, on perd des données et on a tendance à simplifier.)
- Que faudrait-il pour transmettre le message en entier? (Prendre le temps, bien écouter, bien comprendre, peut-être observer une seconde fois.)

#### Quatrième information

- Avez-vous réellement pris le temps? Était-ce plus facile de comprendre et de transmettre? (Il se peut que même en prenant son temps, la transmission soit erronée, car elle reste subjective.)

#### Cinquième information

- Il s'agissait du même mime que celui du premier partage, était-ce plus facile pour vous de transmettre? (Même une information que tout le monde connaît peut se détériorer.)

#### Sixième information

- Avez-vous bien écouté la phrase avant de la transmettre? (Nous interprétons une information que nous recevons et nous la reformulons, avec d'autres mots qui nous sont propres, souvent en résumant. Réduire une information, c'est la détériorer.)
- A-t-elle changé de sens? (L'information ne dit pas que le professeur a trouvé un remède contre le coronavirus. Les mots comptent.)

# PARTAGE SUPERCARTE

2/3

#### Septième information

- Le message évoque-t-il encore le journaliste dans le dernier partage? Est-ce important? (Il est important de comprendre qu'il ne s'agit que d'un seul journaliste, et non de la presse dans sa globalité. C'est une différence très importante, qui influe le sens de l'information. Le journaliste est seul à affirmer quelque chose.)
- Quand on lit une information comme celle-là, doit-on se poser des questions avant de partager une information? (Il faut toujours vérifier qui écrit une information, est-ce vraiment un.e journaliste? Est-il qualifié.e? Peut-on vérifier ailleurs si l'information est vraie? Dans quel but écrit-il/elle?)

#### Huitième information

- Qui est coupable? (La dernière phrase était un piège. Si beaucoup de boutiques sont tenues par des commerçants juifs, ce n'est pas pour autant que la communauté juive est coupable. En réduisant l'information, il est possible de créer de terribles malentendus.)
- Le message est presque tout le temps au conditionnel, le reste-il à la fin du partage? À quoi sert le conditionnel? (Le conditionnel est important, il permet de prendre des pincettes vis-à-vis de l'information donnée, il suppose qu'elle n'est pas vérifiée.)
- Ce message est inspiré d'une rumeur qui a réellement circulé dans la ville d'Orléans en mai 1969, et dont Edgar Morin a écrit une analyse: La rumeur d'Orléans. Il n'y a jamais eu d'enlèvement, mais la rumeur a fait beaucoup parler et les commerçants juifs ont reçu des menaces et subi des agressions.

# PARTAGE SUPERCARTE

3/3

### 2. ANALYSE DU PARTAGE SUR INTERNET

- Est-ce que vous partagez des articles, des images ou des vidéos sur le net? Sur quel(s) réseau(x)?
- Est-ce que vous lisez tout un article ou regardez toute une vidéo avant de les partager?
- Prenez-vous le temps? (Partager sur le net c'est simple, c'est rapide, on a tendance à vite partager, parfois sans réfléchir.)
- Ne doit-on pas se méfier de ce qui nous paraît « trop gros pour être vrai »?
- Doit-on croire aveuglément ce qui est diffusé par la presse? (Un.e journaliste peut également faire des erreurs, et ses écrits ou ses partages seront de toute façon subjectifs.)
- Est-ce que vous cherchez plus loin, c'est-à-dire dans d'autres articles, si l'information est vraie? (Vérifier les sources d'une information est primordial afin de ne pas partager des fake news. Cela sert également à bien comprendre une situation, à connaître plusieurs points de vue et ne pas se laisser influencer par un seul.)
- Pourquoi ajoute-on parfois de l'information à l'information? (Car nous avons envie de rendre l'histoire spectaculaire ou intéressante, ou parce que nous voulons qu'elle prenne le sens qu'on a envie de lui donner, par exemple idéologique.)

- Connaissez-vous des informations qui vous ont paru fausses mais qui ont été partagées?
- Quel impact peut avoir ce que je partage sur internet?
- Quels dégâts peut faire une fake news, une rumeur, une fake vidéo? (Nous l'avons vu dans le jeu, une rumeur a réellement circulé dans la ville d'Orléans en 1969, les commerçants juifs ont été agressés et menacés. Une rumeur se répand lorsque les personnes ne vérifient pas la véracité de l'information, lorsqu'elles partagent sans savoir. Le partage de fausses informations peut avoir un impact désastreux sur des personnes ou des groupes.)
- Êtes-vous responsable de ce que vous partagez? (Si vous partagez un mensonge sans le savoir, vous êtes en partie responsable de sa prolifération. Voilà pourquoi il est important de se renseigner avant de partager.)

A man with dark hair and glasses is sitting in a white, modern-style chair. He is wearing a dark-colored shirt with thin, light-colored vertical stripes. The entire image is overlaid with a semi-transparent yellow filter. The word "PARTAGE" is written in white, bold, uppercase letters across the middle of the image.

**PARTAGE**

**PARTAGE**

**PARTAGE**