

Ce fichier PDF permet d'imprimer l'outil pédagogique TÉMOINS 2. 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.

TÉMOINS 2 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
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



TÉMOINS 2 RÈGLES DU JEU

Introduction

Il se passe quelque chose sur un marché, trois personnes en sont témoins. Que vont relayer les journalistes et comment vont-ils le faire ?

Matériel

- Matériel pour visionner la vidéo en groupe
- Les vidéos se trouvent ici : www.lebrass.be/temoins2 www.lebrass.be/temoins2b
- 6 cartes de jeu

Mise en place

- 1 maître.sse du jeu (enseignant.e/animateur.rice)
- 3 témoins
- 1 journaliste TV
- 1 journaliste Twitter
- Les autres participant.e.s sont des observateur.rice.s

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. Iel désigne les deux [journalistes](#) qui 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 (www.lebrass.be/temoins2). Après le visionnage, le/la [maître.sse du jeu](#) désigne dans le groupe les 3 [témoins](#).

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, iel entre dans la pièce et on lui montre les 3 [témoins](#). Iel doit discuter avec les témoins. Iel prend des notes s'iel le veut. Iel est tout à fait libre de choisir s'iel interroge 1, 2 ou les 3 témoins, mais les conditions du direct lui imposent d'aller vite : iel 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](#). Iel entre uniquement pour écouter la présentation du journaliste TV. Iel doit ensuite relater en deux phrases simples ce qui a été dit par le/la premier.ère journaliste.

Le/la [maître.sse du jeu](#) lance alors le débat en posant une première question à l'ensemble du groupe : Quelle différence entre ce que vous avez tou.te.s vu dans la vidéo et la phrase du/de la journaliste Twitter? La Supercarte sert à alimenter la discussion.

TÉMOINS 2 BUT DU JEU

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'iel a envie de dire.

La vidéo est un extrait de la publicité *Boss Da Market* (Thaïlande – 2017) de CP All et 7 Eleven. Elle a pour but d'inviter à se méfier des apparences et des retranscriptions (des journalistes et des internautes).

En fin de débat, le/la maître.sse du jeu pourra montrer à l'ensemble du groupe la seconde vidéo www.lebrass.be/temoins2b qui est la conclusion de la publicité.

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, iel doit adopter le rôle du journaliste comme iel l'entend.

Iel choisit également si, face caméra, iel est seul.e ou s'iel interroge un 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'iel 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 : www.csem.be/reperesfakenews
- Nos autres outils permettront de prolonger la réflexion, ils sont disponibles sur www.lebrass.be/decode

TÉMOINS 2 SUPERCARTE

Pour alimenter le débat

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). • Dans quel endroit se situe la scène? • Dans quel pays? • Que sont les personnages les un.e.s pour les autres? Ont-ils des liens de parenté? De subordination? • Pour quelle raison la scène se produit? • 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-iel relaté les 3 témoignages? A-t-iel relaté tout ce que les témoins ont dit? • 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-iel être objectif? • Est-ce possible? (Non, car il y a forcément un choix, le/la journaliste choisit ce qu'elle dit et comment elle le dit) • Les journalistes sont-iels sensationnalistes?

3. STATUT DU DOCUMENT

• Questionnez-vous sur le contexte de cette vidéo : connaissait-on l'avant et l'après? • Est-ce que la musique employée apporte un sens particulier? • 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.) • Comprenez-vous le déchainement sur les réseaux sociaux, que l'on voit sur la seconde vidéo, contre la propriétaire du marché? • Faites-vous la même chose? • Vous renseignez-vous avant de partager une info ou une vidéo? • Comment pourriez-vous vous forger un point de vue sur un événement? Une vidéo suffit-elle? (Toujours se poser des questions, croiser plusieurs sources = différents articles/vidéos sur le même événement, poser des questions à des personnes informées.)



TÉMOINS 2



TÉMOINS 2



TÉMOINS 2

TÉMOINS 2

TÉMOIN

Votre rôle :

- Vous avez observé la scène (la vidéo).
- Vous répondez aux questions du/de la journaliste s'il vous en pose.

TÉMOINS 2

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 ont vu, et pour réaliser votre présentation.

TÉMOINS 2

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.
(Le concept de Twitter est d'échanger des messages très courts.)



TÉMOINS 2



TÉMOINS 2



TÉMOINS 2