

Médias #janime



9° Lux - Marche-en-Famenne

Dans la continuité du dossier *Les Guides et Internet*, le Mouvement te propose aujourd'hui d'adapter tes animations à la réalité de tes animés. Comment? En mettant à ta disposition des idées de jeux intégrant l'utilisation des médias ainsi qu'un temps de réflexion sur ces derniers (photos, vidéos, sons, réseaux sociaux, etc.).



guides catholiques de belgique

QU'EST-CE QUE MÉDIAS #JANIME ?

Quel est l'objectif ?

L'objectif de ces fiches de jeux est triple :

- **t'adapter aux usages médiatiques** de tes animés ;
- **t'outiller** en vue de l'utilisation des médias lors de tes animations ;
- **accompagner tes animés** dans une réflexion constructive au sujet des médias qu'ils utilisent au quotidien.

Concrètement, ça veut dire quoi ?

L'utilisation des médias dans ton animation n'est pas une obligation. Néanmoins, les interdire peut entraîner une transgression des règles de la part de tes animés. C'est pourquoi, si tes animés les utilisent, autant le faire à des fins éducatives.

Éduquer les jeunes aux médias, c'est leur permettre de :

- **comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent** lorsqu'ils sont destinataires, mais également producteurs de messages médiatiques
- **s'approprier un maximum d'informations** originales à partir de n'importe quelle matière médiatique (en tant que lecteurs, auditeurs, spectateurs, internautes, « gamers » actifs).

À qui s'adresse médias #janime ?



À tout animateur Aventure ou Horizon qui souhaite inclure cette réalité dans son animation.

Avant de commencer, quelques conseils

- Tout le monde n'a pas accès aux nouvelles technologies. Et tous, n'en disposent pas non plus. Sois donc vigilant. Veille à ce que la possession ou non des moyens technologiques ne soit pas un frein à la participation de tes animés. Privilégie l'utilisation en petits groupes. Cela permet à chacun de s'approprier les médias proposés sans exclure ceux et celles qui ne disposent pas des moyens technologiques nécessaires.
- Prépare ces jeux à l'avance et teste-les avec ton staff pour vérifier que le déroulement semble convenir à tes animés. Au besoin, adapte-les à leur réalité et au thème d'année.
- Charge les smartphones - appareils photos - etc. à 100% et tiens compte de la durée classique d'une batterie pour ton activité.
- Assure-toi d'avoir du réseau et une connexion internet sur tout le parcours de ton jeu, si ce dernier en réclame.
- Si tu utilises un smartphone pour ton jeu, assure-toi que tes animés ne disposent que d'un seul téléphone par groupe afin qu'ils ne fassent pas autre chose pendant l'activité. Si tu leur prêtes le tien, confie-le à une personne de confiance. Recueille également les numéros de téléphone de chaque groupe à l'avance pour pouvoir les contacter durant l'activité.
- Si tu télécharges des applications, vérifie que ces dernières fonctionnent correctement sur les smartphones que tu mets à disposition.

Attention, les réseaux sociaux (*Facebook, Instagram, Snapchat*) sont interdits au moins de 13 ans. Si tu utilises ces supports dans le cadre de tes animations, assure-toi que tes animés ont l'autorisation de leurs parents ou qu'ils utilisent le compte des CP/SP.

- Ces fiches de jeux peuvent être adaptées en fonction de la taille de ton groupe et des thématiques que tu souhaites aborder avec tes animés. Le nombre d'animés repris dans la table des matières est approximatif.

TABLE DES MATIÈRES

Les fiches de jeux sont classées selon 8 critères :

- nom et type de jeu ;
- média employé ;
- application utilisée ;
- objectif poursuivi ;
- intérêt pédagogique ;
- âge ;
- nombre de participants ;
- durée.

Croise ces critères pour trouver l'activité qui correspond à tes envies. Chaque fiche de jeu inclus une courte réflexion critique du média exploité afin de permettre aux participants d'être de véritables acteurs de leur environnement médiatique.

Nom et type de jeu	 Média	 Applications	Objectif	Intérêt pédagogique	 Âge	 Nombre d'animés	 Durée
1. Attrape-moi si tu peux ! Jeu de poursuite	aPhoto	Snapchat	Tester la manipulation d'une image et des trucages grâce aux filtres Snapchat.	Travail d'équipe Plaisir Ingéniosité	11 +	Min. 4 Max. 20	60 min.
2. Challenge photo Jeu de défis	Photo		Tester les caractéristiques propres au langage photographique.	Compétition Connaissance Apprentissage	11 +	Min. 4 Max. 24	9 min.
3. Touch' pas à mon image ! Jeu de plateau	Photo		Sensibiliser au concept de droit à l'image et de diffusion en ligne.	Confiance Collaboration Accomplissement Responsabilité	15 +	Min. 4 Max. 24	120 min.
4. Anime une histoire Jeu de narration	Vidéo	Musical.ly Gif Me Lapse it Tellagami	Faire passer un message ou une émotion à travers une courte vidéo.	Créativité Imagination Curiosité	11 +	Min. 4 Max. 24	90 min.
5. Raconte en 6 cases Jeu de narration	Vidéo	Facebook Snapchat Instagram Pinterest Musical.ly	Sensibiliser aux notions de storyboard et de découpage vidéo.	Collaboration Compréhension Relation Plaisir	15 +	Min. 4 Max. 16	90 min.

TABLE DES MATIÈRES

Nom et type de jeu	 Média	 Applications	Objectif	Intérêt pédagogique	 Âge	 Nombre d'animés	 Durée
6. Un mot, un geste, le thème fait le reste Jeu de défis	Réseaux sociaux	Facebook Snapchat Instagram Pinterest Musical.ly	Interroger les codes utilisés par les réseaux sociaux.	Collaboration Compréhension Relation Plaisir	15 +	Min. 10 Max. 50	1 à 2 sem.
7. Mène l'enquête Jeu de piste	Réseaux sociaux	Clone Zone Snapchat WhatsApp Qr code GPS	Appréhender la notion de vie privée sur les réseaux sociaux	Compréhension Ingéniosité	15 +	Min. 4 Max. 25	90 min.
8. Qui est le géant des réseaux sociaux ? Jeu de Quizz	Réseaux sociaux	Kahoot	Tester sa connaissance au sujet des réseaux sociaux.	Travail d'équipe Connaissance Apprentissage	13 +	Min. 4 Max. 30	45 min.
9. Édition spéciale Jeu de rôles	Presse		Percevoir le circuit de l'information dans le processus journalistique.	Collaboration Écoute Discipline Créativité	15 +	Min. 6 Max. 15	60 min.
10. Bienvenue à toi Jeu de camp	Presse	Clone Zone	Structurer et exploiter une information pour en tirer parti.	Accueil Respect Coopération Joie Relation	11 +	Min. 10 Max. 25	60 min.
11. Photo sonore Jeu de perception	Son		Sensibiliser à l'importance du paysage sonore dans la réalité.	Imagination Créativité Écoute active Curiosité	15 +	Min. 2 Max. 40	90 min.
12. Chasse au trésor sonore Jeu de perception	Son	Map buildr	Sensibiliser au paysage sonore autour de soi.	Créativité Apprentissage Écoute active	15 +	Min. 4 Max. 16	120 min.

Légende



T'indique que tu peux te référer au dossier *Les Guides et Internet* pour approfondir cette thématique.



Te présente les applications utilisées dans les jeux ou t'en propose d'autres pour diversifier tes supports médiatiques.



Attire ton attention sur des petits trucs et astuces à appliquer dans ton jeu.

1. Attrape-moi si tu peux !

Jeu de poursuite

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	APP Applications
+ 11 ans	60 min.	Min. 4 Max. 20	Min. 2	Un smartphone	4G	Snapchat

Objectif

Montrer qu'une photo peut subir différentes transformations et ainsi voir son sens modifié.

But

Il s'agit d'une chasse à l'homme classique dans laquelle les animés (traqueurs) doivent retrouver l'animateur (traqué) en un temps record.

Déroulement

- 1 Les joueurs sont répartis en deux équipes : les traqueurs et le traqué. Si tu le souhaites, crée plusieurs groupes rivaux de traqueurs.
- 2 L'homme traqué part avec plusieurs minutes d'avance sur les traqueurs. Il doit envoyer un snap à ses traqueurs toutes les 10 min. environ. Les snaps doivent fournir des indices sur les lieux dans lesquels il se trouve. Mais attention, le traqué peut retoucher ses photos et ainsi compliquer la tâche des traqueurs.

Voici quelques exemples de snaps pouvant modifier le sens d'une photo ou rendre difficile la visibilité des lieux dans lesquels se trouve le traqué :

- Le traqué envoie un snap photo avec un filtre.
- Le traqué envoie un snap photo avec du texte.
- Le traqué envoie un snap photo avec une découpe.
- Le traqué envoie un snap photo avec une touche de pinceau.

- 3 Et ainsi de suite. Le jeu s'arrête lorsque les traqueurs ont trouvé le traqué.

Indices



Conseils

- Limite la zone de recherche.
- Corse le jeu en diminuant graduellement le temps d'affichage de tes snaps.
- Donne-leur l'astuce du « Screenshot » s'ils souhaitent conserver la photo, et donc les indices.

Pour conclure

Clôture ton jeu en engageant une brève discussion.

- Quels sont les éléments qui, selon eux, ont faussé la lecture des snaps ?
Exemples : filtres, texte, effet recouvrant une partie de la photo, animation, etc.
- Quels types de difficultés/obstacles ces snaps ont-ils provoqués chez eux ?
Exemples : fausses pistes, sentiment de manipulation, etc.
- Quels types de moyens ont-ils utilisés pour déjouer les snaps ?
Exemple : screenshot afin de conserver les indices envoyés. Spécifie quand même que cette technique leur montre que la photo ne disparaît jamais vraiment, contrairement à ce que *Snapchat* tente de faire croire.
- Quels sont les autres moyens qu'ils connaissent pour modifier le sens d'une photo ?
Exemples : inverser le sens d'une photo, changer le format, utiliser des logiciels de montage ou de retouche, etc.

S'ils ne le remarquent pas d'eux-mêmes, explique que ce jeu a permis de voir à quel point il est facile de surprendre ou de tromper les lecteurs d'une photo. Sur internet, certaines images deviennent parfois rapidement virales et circulent sans que leurs sources soient mentionnées. Dans ces conditions, elles peuvent être attribuées à des événements auxquels elles ne sont absolument pas liées dans le but d'émouvoir ou autre, ce qui constitue l'une des falsifications d'information les plus courantes. De plus, avec des logiciels de retouche d'images, il est également devenu beaucoup plus aisé de créer et de diffuser des photographies manipulées.

- Conclut en demandant s'ils ont déjà été confrontés à une photo manipulée ? Si oui, à quoi l'ont-ils découvert (montage, fausse source...) et quelle a été leur réaction ? Il faut donc être vigilant lorsque nous lisons une image, elle ne reflète pas toujours la réalité.



Applications

- *Snapchat* est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plateformes mobiles iOS et Android. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes.
- Si tu souhaites aborder ton jeu autrement, demande par exemple à tes animés de reconnaître une photo retouchée d'une photo non retouchée, tu peux utiliser *PhotoFiltre Studio*. C'est un outil qui regorge de filtres pour agrémenter tes photos.



2. Challenge photo

Jeu de défis

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	APP Applications
+ 11 ans	90 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 6 équipes de 4	Min. 2	Photos de lieux Enveloppes défis 1 smartphone par équipe 1 chrono 1 ordinateur 1 projecteur		

Objectif

Tester les caractéristiques du langage photographique (grosseurs de plans) et comprendre ainsi qu'une photo peut avoir plusieurs significations en fonction de sa prise de vue (position par rapport au sujet).

But

Il s'agit d'un jeu de vitesse à réaliser en équipes. Chaque équipe doit réaliser un maximum de photos, le plus vite possible en respectant les contraintes qui lui seront communiquées, pour marquer le plus de points.

Déroulement

- 1 Au début de l'activité, fournis aux équipes des photos de lieux à identifier. Le but est de faire une photo (d'un sujet à définir) à l'endroit précis où la photo a été prise. Chaque équipe reçoit un smartphone équipé d'un appareil photo.
- 2 Les équipes débutent le jeu avec 90 points (pour un jeu de 90 minutes) : à chaque minute écoulée, elles perdent un point. Celle qui a le plus de points à la fin, gagne.



- 3 Pour épicer un peu le jeu, ajoute des petits défis qui rapporteront 5 points supplémentaires s'ils sont réussis. Dans certains lieux, dépose une enveloppe dans laquelle se trouve un défi. Chaque équipe essaye alors de réaliser sa photo selon la contrainte indiquée.

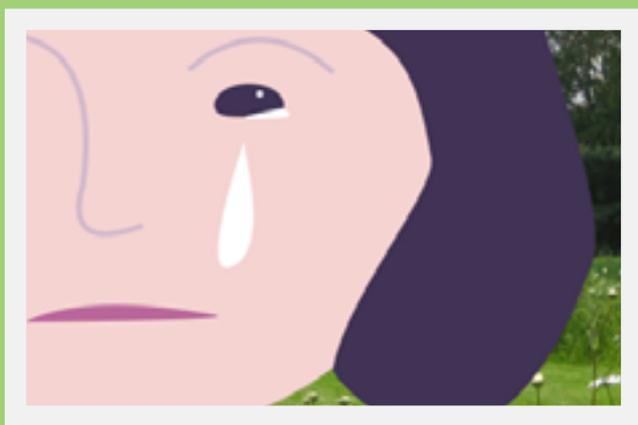
- prends ta photo en gros plan ;
- prends ta photo en contreplongée ;
- prends ta photo en plan américain ;
- prends ta photo en plan moyen ;
- prends ta photo en plan large ;
- prends ta photo au niveau du sol ;
- prends ta photo en vertical ;
- prends ta photo en horizontal.

Conseils

- Pour qu'ils sachent où tu as pris la photo, fournis une carte « assez floue » (que tu dessines toi-même par exemple) et met une croix aux différents endroits où les photos ont été prises.
- Définis des sujets à photographier dans les différents lieux.
- Ne donne aucun indice sur les grosseurs de plans. L'objectif est de les laisser réfléchir.
- Imprime des photos avec les différentes grosseurs de plan (reprises dans tes défis) pour les leur montrer à la fin du jeu.

Pour conclure

- Une fois les photos terminées et les points comptabilisés, compare les différentes photos prises. Diffuse-les, via ton ordinateur (ou un projecteur si tu as un grand groupe). Sur le sol, dispose les différents défis et demande-leur de deviner quel défi correspond à quelle photo (lorsque la contrainte a été respectée bien-sûr).
- Ensuite, explique-leur le sens et l'utilité des différentes grosseurs de plans. L'important n'est pas que tes animés retiennent leurs noms mais qu'ils se rendent compte qu'il existe de multiples façons de prendre une photo pour faire passer un message (montrer une émotion, un détail, créer un sentiment d'écrasement...).



Très gros plan

Montre un détail du visage pour attirer l'attention.



Gros plan

Permet de lire les expressions sur le visage (Exemples : Je suis content, je suis triste, je suis fâché...).



Plan moyen

Cadre une ou plusieurs personnes en entier et concentre l'attention sur eux.



Plan américain

Cadre la personne à mi-cuisse (en dessous des poches du révolver, d'où son nom). Il est nommé ainsi car c'est le plan typique des films américains des années 1930 et 1940. Ce type de plan permet également de montrer plusieurs personnages lors d'un dialogue sans nécessiter de modifier la position de l'appareil photo.



Plan d'ensemble

Très proche du plan large, il situe l'action mais en se concentrant sur une personne.



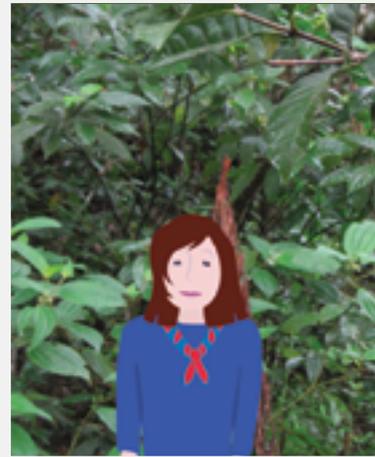
Plan large

Permet de situer où se déroule l'action.



Prise de vue en contreplongée

Vue du dessous qui crée un sentiment de vulnérabilité (sentiment d'écrasement).



Prise de vue en plongée

Vue du dessus qui crée un sentiment de domination (sentiment de supériorité).



3. Touch' pas à mon image !

Jeu de plateau

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	120 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 6 équipes de 4	Min. 1	1 smartphone par équipe 1 jeu de l'oie à confectionner 1 dé 1 ordinateur		

Objectif

Sensibiliser au concept de droit à l'image et de diffusion de photos en ligne.

Déroulement

- 1 Compose des équipes. Munis chaque équipe d'un pion et d'un smartphone équipé d'un appareil photo.
- 2 Fais entrer tes animés dans la peau de paparazzis. Chaque équipe de paparazzis doit réaliser des défis photos pour nourrir son blog. Mais attention, les photos doivent respecter certaines conditions.
- 3 Comme dans un jeu de l'oie classique, le jeu se joue avec un dé. Chaque équipe de paparazzis lance le dé à tour de rôle et avance du nombre de cases qu'indique le dé. Si une équipe tombe sur une case oie, elle avance de nouveau du nombre de cases que lui a attribué le dé. Si une équipe tombe sur une case déjà occupée par une équipe adverse, elle renvoie cette dernière à la case où elle se trouvait.

But

Il s'agit d'un jeu de l'oie classique. La première équipe qui arrive à la **case 63** a gagné.

- 4 À côté, il existe des cases pièges et des cases défis.

Les cases pièges

- l'équipe qui passe à la **case 6**, le pont, va directement à la **case 12**;
- l'équipe qui arrive sur la **case 31** tombe dans le puit et doit faire un 6 avec son dé pour en sortir;
- l'équipe qui arrive à la **case 52** se retrouve en prison et passe 2 fois son tour;
- l'équipe qui arrive sur la tête de mort à la **case 58** retourne à la case départ;
- l'équipe qui réussit à tomber de manière exacte sur la dernière **case 63** a gagné la partie (sinon reculera d'autant de points en trop);
- etc.

Les cases défis

- Prendre une photo dans un lieu public où il y a au moins 10 personnes.
- Prendre une photo insolite.
- Prendre la photo d'un enfant mineur. Accompagner la photo de la signature de ses parents.
- Prendre la photo d'un inconnu à qui tu demandes de faire le koala. Accompagner la photo de sa signature.
- Prendre la photo d'un couple qui se fait un bisou. Accompagner la photo de leur signature.
- Prendre 5 photos en mode « portrait ». Accompagner les photos d'un accord oral (via un enregistreur).
- Prendre une photo d'un inconnu dans un lieu public. Faire en sorte de ne pas voir son visage sur la photo.
- Prendre la photo d'un groupe (min 5 personnes) et récolter leur signature.
- Prendre la photo de deux personnes qui sont en train de faire un selfie. Accompagner la photo de leur accord oral (via un enregistreur). Prendre la photo d'une inconnue avec un accessoire. Accompagner la photo de sa signature.
- Prendre une photo en contreplongée d'un inconnu. Accompagner la photo de sa signature.
- Prendre une photo de quelqu'un devant un monument public.
- etc.



Conseils

- Adapte les défis photos aux lieux dans lesquels ton jeu se déroule. Ne demande pas de prendre une photo devant un monument public s'il n'y en a pas à proximité.
- Tes défis photos doivent sensibiliser au droit à l'image, ne demande donc pas de prendre des photos sans autorisation. De plus, dis leur qu'ils peuvent spécifier aux passants qu'ils font un jeu sur le droit à l'image.

Pour conclure

Conclus ton jeu en faisant un petit débriefing.

- Dans un premier temps, demande s'ils ont trouvé le jeu difficile. Ont-ils été confrontés à des personnes qui ne souhaitent pas être photographiées? Si oui, pourquoi ont-elles refusés? Si non, avaient-ils une tactique pour les persuader d'être prises en photo?

Précise que le droit à l'image est un droit que tout le monde possède. Il spécifie qu'il faut l'accord (écrit, oral ou tacite) de la personne pour la prendre en photo. Retiens aussi que pour les enfants de moins de 18 ans, une autorisation parentale est obligatoire.

- Dans un deuxième temps, fais le tri (sur ton ordinateur) des différentes photos prises et demande quelle(s) photo(s) pourrai(en)t être publiée(s) et pourquoi. Sur quels critères se basent-ils pour publier une photo?

Précise que pour diffuser la photo d'une personne, il faut son accord écrit ou oral. Il existe cependant quelques exceptions : si la personne n'est pas reconnaissable, si elle se trouve parmi une foule ou si cette personne est prise en photo devant un monument public. Par ailleurs, quelle que soit la raison de la diffusion de la photo, elle ne doit jamais porter atteinte à la réputation de la personne concernée.

 [Les Guides et Internet](#)

Si tu souhaites plus d'infos sur le droit à l'image, réfère-toi aux pages 18-20 du dossier.



Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 11 ans	90 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 5 équipes de 4	1 par équipe	1 feuille de papier 1 smartphone par équipe 1 ordinateur 1 projecteur Des déguisements	Wifi ou 4G	Gif Me Lapse it Musical.ly Tellagami

Objectif

Montrer la complexité de faire passer un message ou encore une émotion à travers une courte vidéo.

But

Réaliser une courte vidéo à partir d'un cadavre exquis sur un thème de ton choix.

Déroulement

- 1 Compose des équipes.
- 2 Demande à chaque équipe de réaliser un cadavre exquis.

Plie une feuille de papier en accordéon. Ensuite, demande à un animé de l'équipe d'écrire le début d'une phrase (un sujet + un déterminant) en haut de la feuille. L'animé qui écrit doit à chaque fois cacher ce qu'il écrit, en pliant la feuille, au suivant pour éviter de l'influencer et de dévoiler le mystère. Ensuite ton animé demande à son voisin de faire de même, sauf qu'il doit écrire un adjectif, puis celui d'à côté, un verbe, ensuite un COD pour l'animé à côté, puis un adjectif et enfin le dernier peut ajouter un complément de lieu par exemple.

- 3 Dispose sur la table des papiers reprenant le nom de différents supports et demande-leur de choisir celui avec lequel ils se sentent à l'aise :
- *Musical.ly*: réalisation d'une vidéo musicale en synchronisant les lèvres sur des chansons connues.
 - *Make a GIF*: réalisation d'une petite vidéo d'animation à partir de photos.
 - *Lapse it*: réalisation d'une séquence vidéo accélérée à partir d'une série de photos.
 - *Tellagami*: Faire parler un avatar grâce à un texte prédéfini ou un enregistrement vocal, et faire évoluer celui-ci dans un décor choisi.
- 4 Aide tes animés à utiliser le format choisi pour réaliser leur *cadavre exquis*. Tu constateras que pour certains formats, ils ne pourront pas insérer tous les éléments de leur histoire. Ce n'est pas grave, aide-les à user de leur imagination pour
- les présenter malgré tout en y faisant des petits clins d'œil.
- Pour le *musical.ly*, ils peuvent choisir un fond musical qui reprend un mot utilisé dans leur cadavre exquis et faire passer le message à travers une petite chorégraphie.
 - Pour *lapse it*, ils peuvent privilégier également un mot clé repris dans leur cadavre exquis et transmettre leur message sur des feuilles de papier.
- 5 Dans un dernier temps, chaque équipe présente sa vidéo et demande aux autres équipes ce qu'elles ont compris. Ensuite, l'équipe en question lit son *cadavre exquis* aux autres et relève les éléments qui ont été et/ou qui n'ont pas été repris dans la vidéo.

Conseils



- Les applications proposées sont très intuitives et facile à utiliser. Néanmoins, familiarise-toi avec ces dernières pour pouvoir en expliquer les fonctionnalités.
- Les différentes équipes peuvent choisir le même support si elles le souhaitent.
- Prends un ordinateur, voire un projecteur si tu as un grand groupe, pour présenter les vidéos à la fin.
- Plonge-les dans une ambiance de cinéma en préparant une malle à déguisement.

Pour conclure

Reviens sur les petits films réalisés.

- Dans un premier temps : demande ce qui, selon eux, manquait pour délivrer leur message correctement. *Exemples*: du temps, un texte précis, une bonne répartition des rôles, une autre application...

Demande quels étaient les avantages et les inconvénients des applications utilisées. Sont-elles toutes pratiques pour délivrer un message et pourquoi. *Exemples*: *Musical.ly* ne permet que de chanter, *Tellagami* permet de réaliser un enregistrement vocal...

- Dans un second temps: demande quelles sont les vidéos qui les ont fait rire ou qui les ont amusés et pourquoi? Quelles sont, selon eux, les applications qui permettent de faire passer facilement une émotion et pourquoi.
- Conclut en expliquant qu'il n'est pas toujours évident de raconter une histoire ou de faire passer un message en vidéo. En effet, il y a de grandes chances que le message délivré dans le cadavre exquis soit différent de celui délivré dans la vidéo.

Explique-leur par exemple que le cinéma :

- ⇒ réalise un scénario précis avant de réaliser un film, ce qui permet de décrire toute la réalisation du film ;
- ⇒ utilise des registres précis selon les émotions qu'il souhaite faire passer (humour, drame, aventure, thriller...).

Applications

- **Gif Me** est une application mobile permettant de créer et de partager de courtes vidéos GIF. Si quelque chose t'échappe, des tutos sont disponibles : www.prodigemobile.com/tutoriel/creer-gif-anime-android/.
Par ailleurs, si tu veux réaliser un GIF facilement à partir de ton ordinateur, rends-toi sur le site : www.makeagif.com/.
- **Lapse it** est une application mobile pleine de fonctionnalités pour réaliser des vidéos en timelapse avec ton appareil iOS. Un timelapse est une animation vidéo réalisée au moyen d'une série de photographies prises à des moments différents. Il présente, en un laps de temps court, l'évolution de l'objet photographié sur une période longue.
- **Musical.ly** est une communauté de vidéo musicale pour créer des vidéos dont voici les fonctionnalités principales:
 - ⇒ choisir parmi des millions de titres ou utiliser la musique de son propre appareil ;
 - ⇒ créer des vidéos en synchronisant les lèvres sur des chansons connues ; ajouter des effets vidéos sympas : filtre, mouvement rapide, mouvement lent, laps de temps, inversement et d'autres effets de la machine temporelle ;
 - ⇒ enregistrer des vidéos depuis la pellicule de son appareil photo.
- **Tellagami** est une application gratuite pour smartphones et tablettes (iOS et Android), qui permet de faire parler un avatar grâce à un enregistrement vocal ou un texte, et faire évoluer ce dernier dans un décor choisi. Le personnage peut être personnalisé (genre, yeux, chevelure, tenue vestimentaire et humeur apparente).

Storyboard Title : Un camp formidable !



NOTES : Le départ.
Photo devant l'avion



NOTES : En Roumanie.
Dans la nature, tout le monde souriant.



NOTES : Expérience.
Photo avec les enfants.



5. Raconte en 6 cases

Jeu de narration

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	90 min.	Min. 4 équipes de 2 Max. 4 équipes de 4	1 par équipe	1 planche storyboard par équipe 1 smartphone par équipe 1, voire 2 ordinateurs	Internet	Windows Movie Maker Imovie (Mac)

Objectif

Sensibiliser à la notion de découpage en vidéo (storyboard). Pour rappel, le storyboard est une suite de dessins correspondant chacun à un plan et permettant (lors de la préparation d'un film) de visualiser le découpage.

But

Réaliser quatre courtes vidéos sur le thème du camp pour les présenter aux parents. Bien entendu, tu peux adapter ce jeu à la situation qui te convient.

Déroulement

- 1 Forme 4 équipes. Chaque équipe réalise un storyboard et une vidéo.
- 2 Demande à chaque équipe d'imaginer une courte histoire sur la façon de présenter le thème du camp à leurs parents. Si tu constates que tes animés éprouvent des difficultés à écrire une histoire, propose-leur de travailler à partir des éléments suivants : Qui, Quoi, Quand, Où, Comment.
- 3 Une fois l'histoire imaginée, donne à chaque équipe une planche storyboard de 6 cases vides. Demande-leur de dessiner uniquement sous la forme de « bonhommes patates » l'action de leur(s) personnage(s) dans les 6 cases. Ils peuvent utiliser des grosseurs de plans différentes :

À cette étape, l'équipe ne réalise rien d'autre que les dessins.

Par exemple

- **Très gros plan :** montre un détail du visage pour attirer l'attention (Exemple : une larme qui coule...).
- **Gros plan :** permet de lire les expressions sur le visage (Exemple : je suis content, je suis triste, je suis fâché...).
- **Plan moyen :** cadre une ou plusieurs personnes en entier et concentre l'attention sur eux (Exemple : 2 personnes qui discutent).
- **Plan large :** permet de situer où se déroule l'action (Exemple : un champ).
- **Plan d'ensemble :** très proche du plan large, il situe l'action mais en se concentrant sur une personne (Exemple : personne dans un champ).

- 4 Chaque équipe fait tourner son storyboard à l'équipe suivante. À partir des dessins qu'elles ont sous les yeux, les équipes imaginent les différents lieux (intérieur-extérieur) dans lesquels se trouvent les personnages de chaque case. Demande-leur également de déterminer la longueur des plans dans les différentes cases (2 sec, 6 sec, 7 sec, etc.).
- 5 Fais à nouveau tourner les storyboards complétés et demande à chaque équipe d'imaginer les dialogues dans les différentes cases.
- 6 Une fois les storyboards revenus dans les équipes de base, chaque équipe découvre son storyboard et réalise la petite vidéo. Les équipes, munies d'un smartphone, vont réaliser les 6 plans en

respectant la longueur des plans, les décors, en incluant les dialogues des différentes planches, etc. Elles doivent également se répartir les rôles (réalisateur, acteur(s), accessoiriste), caméraman). À leur retour, elles réalisent le montage avec un animateur.

- 7 À la fin de l'activité, chaque équipe fait découvrir sa vidéo aux autres en présentant au préalable le storyboard. Les autres équipes relèvent les éléments du storyboard qui ont été respectés et ceux qui ne l'ont pas été.



Conseils

- Aide tes animés dans les différentes étapes de réalisation.
- Réalise le même type d'activité en proposant à chaque équipe de faire une vidéo mais à partir du même storyboard et voir ainsi comment ce dernier est perçu par chaque équipe.
- Réalise le même type d'activité mais à la place de faire une courte vidéo, ils font un roman-photo à partir de l'application *Comic life*.

Pour conclure

Reviens sur la réalisation des storyboards et la création des vidéos.

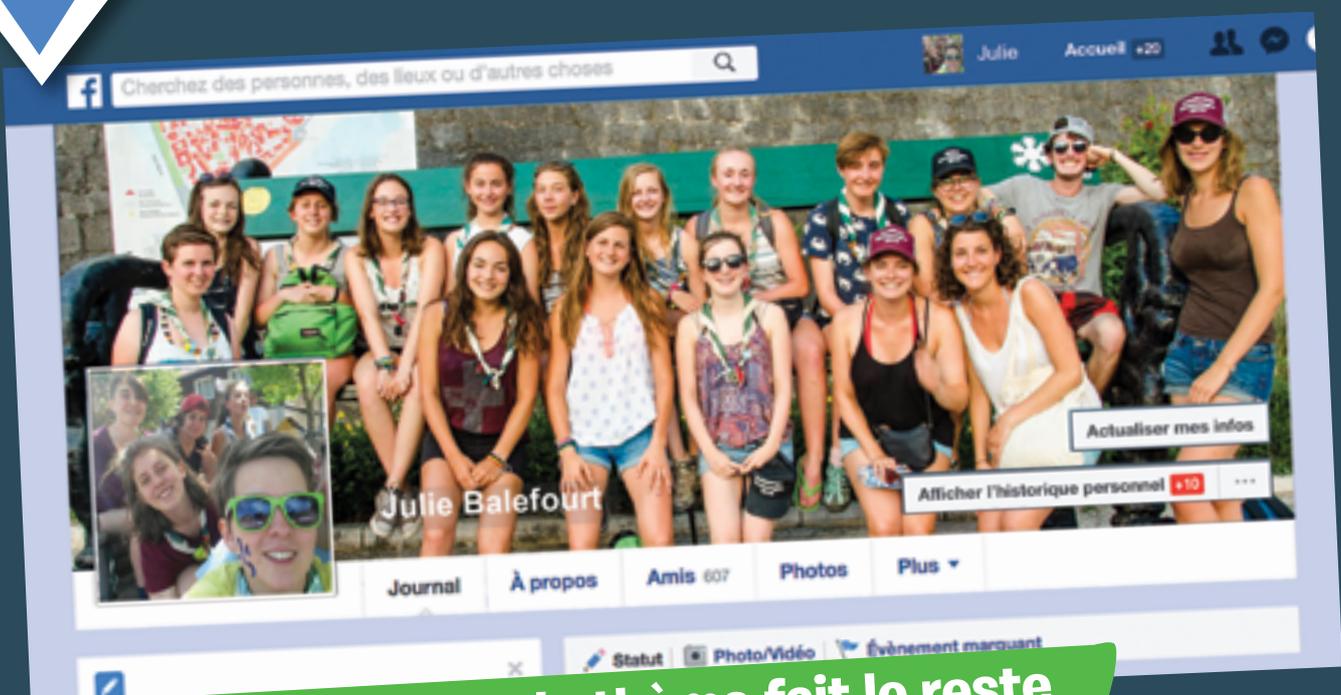
- Demande ce qu'ils ont appris.
- ⇒ À quoi ça sert, selon eux, de découper visuellement une histoire? Exemples: à s'organiser, à anticiper, à avancer plus vite le jour du tournage...
- ⇒ Avaient-ils entendu parler du storyboard avant aujourd'hui? Si oui, dans quelles situations? Cinéma, animation, publicité...
- ⇒ Comment se sont-ils répartis les rôles? Exemples: en fonction des envies, des affinités, en imposant...
- Spécifie que le storyboard est une étape primordiale lors de la réalisation d'un film, d'une animation ou encore d'une publicité. Sous la forme d'une bande dessinée, il permet de décrire tous les plans du film (prise de vue comprise entre la mise en marche de la caméra et son arrêt). Le storyboard introduit donc une première approche visuelle du film. Il va permettre de transmettre la vision du film au reste de l'équipe, et c'est également un bon moyen de préparer le tournage.

En bref, même si le storyboard ne doit pas être une œuvre d'art, il doit être clair pour que l'équipe sache de quoi il parle !



Applications

- **Windows Movie Maker** est un logiciel de montage vidéo pour les débutants. Il permet de créer, de modifier et de partager des séquences vidéo sur le web.
- **iMovie** est une application de montage vidéo proposée par Apple et préinstallée sur tous les Mac/Ipad. Capable de traiter des vidéos HD, *iMovie* met à disposition un certain nombre de modèles de départ pour aider à la création d'un montage vidéo complet, comprenant des bandeaux d'informations, des effets, des transitions et même la possibilité de créer des génériques.
- Si tu souhaites télécharger un **storyboard vierge**, rends-toi sur: www.tournezjeunesse.be/docs/Storyboard_vierge.pdf
- Si tu souhaites travailler le roman-photo, familiarise-toi avec l'application **Comic life**. C'est un outil web permettant de créer un roman-photo à partir de photos ou de dessins.



6. Un mot, un geste, le thème fait le reste

Jeu de défis

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	Pendant 1 ou 2 semaines	Min. 2 équipes Max. 5 équipes	Min. 2		Wifi ou 4G	Facebook Snapchat Instagram Pinterest Musica.ly

Ojectif

Interroger les codes, voire les moyens de communication utilisés par les réseaux sociaux.

But

Deviner le thème de hike à travers une série d'indices postés et de défis à réaliser sur les réseaux sociaux.

Déroulement

- 1 Le jeu se réalise par équipe sur une durée d'une ou deux semaines. Chaque équipe choisi un réseau social de son choix: Facebook, Snapchat, Instagram, Pinterest ou Musica.ly.
- 2 Pendant une ou deux semaines, tu envoies 2 indices et 2 défis à tes équipes sur le réseau social de leur choix. Les indices ou les défis à réaliser sont en rapport avec le thème de hike à deviner.
- 3 À la fin des deux semaines, les équipes se retrouvent pendant la réunion et regroupe les différents indices récoltés et défis accomplis pour trouver ensemble le thème de hike.

Indices et défis !

Imagine que le thème de hike à deviner soit par exemple : « Les 4 éléments ». Voici ce que tu peux proposer comme indices et défis :

	Facebook	Snapchat	Instagram	Pinterest	Musical.ly
Tu envoies des indices à tes animés	Tu mets une tornade comme photo de couverture (Air).	Tu envoies un Snap coucher de soleil (Feux).	Tu postes une photo avec un #mer#vague (Eau)	Tu postes la photo d'un pot au feu (Feux).	Tu fais un Musical.ly sur la chanson « Allumez le feu » de Johny Hallyday (Feux).
Tu lances des défis à tes animés	Change ta photo de profil. Mets un animal qui vit sous terre (Terre).	Envoie un Snap d'un BBQ (Feux).	Poste une photo de ton choix avec un #danslesairs (Air).	Poste une photo d'un repas en rapport avec le « sol » (Terre).	Fais un Musical.ly sur la chanson « C'est ma terre » de Christophe Maé (Terre).



Conseils

- Vu qu'il s'agit d'un jeu pour deviner le thème de hike, propose-le un mois avant.
- Si tu as des animés qui n'ont pas accès au réseau social en question, cherche des pistes de solution avec l'ensemble de la Compagnie. L'objectif est d'intégrer tout le monde !
- Crée un #hike pour que tes animés comprennent bien qu'il s'agisse d'un indice. De plus, tague les personnes de l'équipe concernée. De cette façon, les autres équipes seront également au courant des différents indices et défis.
- Respecte les codes des réseaux sociaux lorsque tu donnes des indices ou lances des défis. Tu ne postes pas la même chose sur Facebook que sur Pinterest.

Pour conclure

- Organise un petit débriefing pour que tes équipes puissent mettre en commun les différents indices et défis qu'elles ont reçus.
- Ensuite, demande-leur quel était l'intérêt, selon eux, d'une telle activité ? Interroge-les sur les codes utilisés par les différents réseaux sociaux. Ce qui change d'un réseau social à un autre ? Quelles fonctionnalités en terme de communication trouves-tu dans Facebook que tu ne retrouves pas dans Snapchat ?

Bref, montre que les différents réseaux sociaux ont des fonctionnalités spécifiques et qu'on ne les utilise pas de la même façon. Voici quelques exemples de fonctionnalités différentes :

	Facebook	Snapchat	Instagram	Pinterest	Musical.ly
Codes utilisés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partager en temps réel les infos, les photos, les humeurs. 2. Avoir une communauté d'« amis ». 3. Organiser des évènements. 4. Possibilité de liker. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vivre les évènements en live, comme si on y était. 2. Utilisation des filtres, des animations, etc. 3. Durée de vie limitée des photos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographier ce qu'on aime, affectionne. 2. Publier instantanément. 3. Retoucher les photos à l'infini. 4. Créer des Hashtags. 5. Possibilité de liker. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organiser des photos par tableau en fonction de leurs thématiques. 2. Trait dominant des photos: la beauté. 3. Possibilité de liker. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Envoyer des vidéos de playback à ses amis. 2. Se mettre dans la peau d'un chanteur.



Si tu souhaites plus d'infos sur l'utilisation des réseaux sociaux chez les Guides, réfère-toi aux pages 21-25 du dossier.

APP

Applications

- **Facebook** est un réseau social en ligne permettant de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et documents, d'échanger des messages, joindre et créer des groupes et d'utiliser une variété d'application.
- **Snapchat** est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plateformes mobiles iOS et Android. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes.
- **Instagram** est une application mobile permettant de partager des photos et des vidéos avec son réseau d'amis, de fournir une appréciation positive (« j'aime ») et de laisser des commentaires sur les clichés déposés par les autres utilisateurs. Elle permet aussi de dialoguer avec les membres via l'utilisation de messagerie interne « *Instagram direct* ».
- **Pinterest** est une application qui propose à ses utilisateurs d'épingler des images qui ont pu attirer leur attention dans différentes rubriques. L'ajout d'images peut se faire par l'intermédiaire du bouton « Pin it », un raccourci à intégrer directement dans le navigateur, ou par l'intermédiaire d'une démarche classique via le site *Pinterest*. L'intérêt est de partager ses « tableaux » avec d'autres et également de suivre les leaders d'opinion qui t'intéressent.
- **Musical.ly** est une communauté de vidéo musicale pour créer des vidéos dont les fonctionnalités principales sont :
 - ⇒ choisir parmi des millions de titres ou utiliser la musique de son propre appareil ;
 - ⇒ créer des vidéos en synchronisant ses lèvres avec ses chansons préférées ;
 - ⇒ ajouter des effets vidéos sympas : filtre, mouvement rapide, mouvement lent, laps de temps, inversion et d'autres effets de la machine temporelle ;
 - ⇒ enregistrer des vidéos depuis la pellicule de son appareil photo.

7. Mène l'enquête

Jeu de piste

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	90 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 5 équipes de 5	Min. 1	1 smartphone par équipe	4G	Clone zone Snachat Whatsapp QR Code GPS

Objectif

Sensibiliser à la notion de « vie privée » sur les réseaux sociaux et tirer parti du fonctionnement d'une série d'applications.

But

Il s'agit d'un jeu de piste classique où les équipes doivent atteindre un point final en un temps record et découvrir ainsi le thème de la future fête d'Unité.

Déroulement

- 1 Distribue un article de presse (que tu crées via le site internet *clone zone*) composé d'une photo de toi et de ton staff avec des déguisements dépareillés. Le titre de l'article est : « Quel est le thème de la future fête d'Unité ? ». Dans le chapeau de l'article, indique : « Retracer la préparation de la réunion de tes animateurs via les réseaux sociaux et devine ainsi le thème de la prochaine fête d'Unité ».
- 2 Compose des équipes. Chacune est munie d'un smartphone et démarre à intervalles réguliers. Le temps de parcours est chronométré. À chaque étape, envoie, par téléphone, les indications permettant à l'équipe de trouver le lieu suivant. Dans chaque lieu, cache une enveloppe à retrouver. La 1^{re} équipe qui revient au local en un temps record avec le thème de la fête d'Unité a gagné.

Les indices



Indice n°1: envoie par sms le 1^{er} lieu à découvrir par codes sms. Exemples: **rejo1 2van 6néma** (= rendez-vous devant le cinéma). Une fois arrivée à l'endroit indiqué, l'équipe doit rechercher l'enveloppe.

Enveloppe n°1: confectionne un faux fil d'actualité Facebook composé du selfie d'une personne de ton staff avec comme légende: *C'est parti pour la réunion de prépa au local. Vive la BE38^e.* La photo est également accompagnée de l'heure et du lieu.

Indice n°2: l'équipe t'envoie un SMS une fois qu'elle est arrivée à l'endroit précis suggéré par l'indice n°1. Tu envoies alors un *snap* qui évoque le lieu de rendez-vous suivant. Une fois arrivé à l'endroit suivant, ils doivent rechercher l'enveloppe n°2.

Enveloppe n°2: confectionne un faux fil d'actualité Instagram composé d'une photo du métro avec comme légende: *Métro#Garecentrale #Retard.*

Indice n°3: place un QR code autour d'un arbre par exemple (PDF/photo/Fichier MP3...) que les équipes doivent scanner pour découvrir l'indice suivant.

Enveloppe n°3: confectionne un faux tableau sur Pinterest composé d'une photo de ce que tu as mangé avec ton staff: *Miam!*

Indice n°4: glisse des fautes de frappe dans un message WhatsApp que tu envoies à l'équipe. Les lettres en trop forment l'indice pour trouver la prochaine destination.

Enveloppe n°4: confectionne un *snap* avec une photo de ton staff et un coup de pinceau « on a une idée! ».

Indice n°5: une fois arrivées au lieu dit, les équipes te téléphonent. En retour, tu leur fournis les données GPS du prochain lieu où se rendre. De cette façon, elles peuvent rentrer les données sur le GPS de leur téléphone.

Enveloppe n°5: confectionne un faux fil d'actualité Twitter avec une photo de ton staff dans un même déguisement accompagné du message suivant : *Thème de la fête d'Unité trouvé: la mer @BE38^e.*

Conseils



- Teste les différents indices communiqués par téléphone avec ton staff. Vérifie leur clarté.
- Amuse-toi à tester toutes les fonctionnalités de ton téléphone (envoi de photos, enregistrements,...).
- Prépare les enveloppes à l'avance et respecte les différentes fonctionnalités des réseaux sociaux. Tu ne communique pas de la même façon sur Facebook que sur Pinterest.

Pour conclure

Conclus le jeu par une petite discussion.

- Demande quels types d'informations ils ont reçus grâce aux enveloppes réseaux sociaux.

Facebook : ⇒ l'heure, le lieu où se trouvait l'animatrice;

⇒ ce que comptait faire l'animatrice aujourd'hui: participer à une réunion avec son staff BE38 à son local.

Instagram : ⇒ que le métro de l'animatrice avait du retard à la gare centrale. On connaît ainsi l'heure à laquelle elle se trouvait en gare centrale.

Pinterest : ⇒ qu'elle aime le spaghetti bolo.

L'idée de cette petite discussion, n'est pas de faire peur mais de montrer qu'on peut facilement réaliser le portait d'une personne grâce aux réseaux sociaux. Protéger sa vie privée sur les réseaux sociaux veut tout simplement dire ne pas partager TROP d'informations (adresse, numéro de téléphone, âge ...).

- Termine la discussion en demandant s'ils utilisent les paramètres de confidentialités par exemple sur Facebook? Si oui, lesquels, si non, pourquoi? Propose-leur chez eux de taper leur nom dans un moteur de recherche et voir quels types d'infos sont accessibles. Est-ce que ce sont des données confidentielles, des éléments qui sont intimes pour moi, etc.



Si tu souhaites plus d'infos sur l'utilisation des réseaux sociaux chez les Guides, réfère-toi aux pages 21-25 du dossier.



Applications

- **Clone zone** est un outil web permettant de créer des faux sites ou articles de presse.
- **Snapchat** est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles iOS et Android. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes.
- **QR Code** est un type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient le code. Ce code peut être relié à une affiche, un doc, un jpeg, un fichier mp3, etc. Pour lire un QR code, il faut un téléphone avec un appareil photo et un petit programme, le «lecteur de QR code».
- **WhatsApp** est une façon facile d'envoyer des messages rapides à tes contacts via téléphone mobile. La seule nécessité est que l'autre personne ait également l'application.
- Voici un dictionnaire sms qui te permet de **coder tes sms**: www.dictionnaire-sms.com/.
- **Wallmachine** permet de créer de fausses conversations et fil d'actualité Facebook.

8. Qui est le géant des réseaux sociaux ?

Jeu de quizz

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 13 ans	45 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 10 équipes de 3	Min. 1	1 smartphone par équipe 1 projecteur 1 ordinateur	Internet + wifi	Kahoot

Objectif

Tester ses connaissances au sujet des réseaux sociaux afin de considérer ces derniers dans leur ensemble et non pas uniquement comme utilisateur.

But

La 1^{re} équipe qui marque le plus de points remporte le jeu.

Déroulement

- 1 Projette les questions de ton quizz via un projecteur afin qu'elles puissent être lisibles de tous.
- 2 Le groupe est divisé en équipes. Chaque équipe se munit d'un smartphone et se rend sur www.kahoot.it. Grâce à un code que le site génère lorsque tu crées ton quizz, chaque équipe pourra enregistrer son nom afin de commencer la partie. Exemple: Les pingouins.
- 3 Pour chaque question, tu attribues un certain nombre de réponses, de points et un temps de réponse à ne pas dépasser.

Exemples de questions

Qu'est-ce qu'un hashtag ?

- a) Un mot clé
- b) Une définition

Sur quel réseau social ne peut-on pas liker une photo ?

- a) Instagram
- b) Snapchat

Quel est ce réseau social (logo à l'appui) ?

- a) Périoscope
- b) Skype



Exemples de questions

De quoi parle-t-on lorsque qu'on désigne un troll sur les réseaux sociaux ?

- a) Quelqu'un qui génère des polémiques
- b) Quelqu'un qui génère des virus

À qui appartient le réseau social *Instagram* ?

- a) Google
- b) Facebook
- c) Microsoft

Qui a créé le réseau social *Facebook* ?

- a) Mark Zuckerberg
- b) Kevin Systrom
- c) Evan Spiegel

Comment ça se passe ?

- 1 Lorsque tu lances ta 1^{re} question, le compte à rebours est lancé et les différentes propositions de réponse s'affichent. Les équipes ne disposent que des signes et des couleurs correspondant aux réponses. Elles doivent sélectionner la réponse de leur choix.
- 2 Au terme du délai imparti, si toutes les équipes ont répondu, la bonne réponse s'affiche et chaque équipe sait immédiatement si elle a bien répondu ou non, ainsi que le nombre de points qu'elle a remporté.
- 3 Le tableau des scores apparaît indiquant qui est en tête du quizz. Il te suffit de cliquer sur le bouton Next pour passer à la question suivante.
- 4 Au terme du jeu, l'équipe gagnante est proclamée.



Conseils

- Adapte les questions relatives aux réseaux sociaux en fonction de l'âge de tes participants.
- Réalise ton quizz bien à l'avance afin de le tester avec ton staff. Sa conception peut prendre un petit peu de temps lors de la première utilisation.
- Sache que tu peux insérer des logos et des images.

Pour conclure

- Conclue ton quizz en demandant ce qu'ils ont appris, ce qu'ils savaient déjà, ce qui les a étonnés. Demande-leur également s'ils connaissent d'autres éléments sur les réseaux sociaux, qui ne sont pas repris dans le quizz.



Applications

- **Kahoot** est un site en ligne permettant de générer des QCM en ligne. Ces derniers (utilisés sur tablette, smartphone ou ordinateur) donnent la possibilité aux participants de savoir en direct s'ils ont répondu correctement.
- Dans le même ordre d'idée, il existe aussi **Plickers**. Ce site permet de créer des QCM interactifs. Tu poses une question de type QCM et chaque animé possède une carte imprimée lui permettant d'indiquer sa réponse qu'il te présente. Ensuite, tu balaies l'ensemble du groupe avec la caméra de ton smartphone et les résultats s'affichent en direct.

Il existe toute une série de tests sur les réseaux sociaux pour construire ton quizz :

www.lautremedia.com/voeux-2015/
www.topquizz.com/quiz/Reseaux-sociaux-40560.

Remarque : vérifie tout de même la véracité des questions que tu trouves !

9. Édition spéciale

Jeu de rôles



Reportage : Vincent Dufour,
animateur Horizon 9° Lux.

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	60 min.	Min. 6 Max. 15	Min. 3	Cartes rôles à réaliser Éventuels accessoires 1 ordinateur		

Objectif

Entrer dans le processus journalistique, en suivant le chemin de l'information; de son recueil à son utilisation.

But

Créer un JT à partir d'un évènement qui s'est produit.

Déroulement

« Un animateur a été contaminé lors d'un évènement troublant »! Les faits doivent être reconstitués! Décerne à chacun une carte « Rôle » avec une série de caractéristiques à respecter et l'attribution d'un regard spécifique à observer.

Exemple de rôles

Carte « Témoin »:

- ⇒ J'étais sur les lieux, j'ai donc vu ce qui s'est passé mais par contre je suis muet. Je ne peux donc communiquer qu'avec des gestes.
- ⇒ Je n'ai rien vu « on m'avait bandé les yeux » mais j'ai entendu parler ...
- ⇒ Les personnes sur les lieux m'ont demandé de me taire, sinon elles me contamineraient à mon tour...
- ⇒ Les personnes sur les lieux m'ont mis de la musique dans les oreilles et m'ont bandé les yeux...

Exemples de rôles

Carte « Correspondant de presse » :

⇒ J'arrive sur les lieux après la contamination et j'interviewe (à partir d'une série de questions que je rédige avant) les différents témoins en fonction de ce qu'ils ont pu observer et entendre. Pour garder une preuve, j'enregistre leurs témoignages. Attention, les témoins ont uniquement 30 secondes pour m'expliquer ce qu'ils ont vus et entendus.

Carte « Agence de presse » :

⇒ J'écoute les différents témoignages (12 min) et je transmets oralement (1 min) les informations essentielles à deux journalistes pour qu'ils puissent rédiger un « article ».

Carte « Journaliste » :

⇒ Je rédige un article à partir des informations orales que l'agence de presse m'a transmis par téléphone (15 min). Une fois terminé, je les envoie au JT.

Carte « JT » :

⇒ Je récupère l'article envoyé par les journalistes et j'annonce ce que je sais lors d'une édition spéciale.

Une fois que les rôles sont connus de tous et que chacun sait exactement ce qu'il doit faire et avec quel regard il doit observer, le jeu peut commencer.

- 1 Toi et ton staff, vous jouez la contamination grandeur nature. Réfléchissez à un maximum de détails : l'heure de la contamination, le lieu où ça s'est produit, le nombre de personnes présentes, ce qui était troublant, comment tu vas bander les yeux d'un témoin, menacer un autre témoin embarrassant... Bref, tu imagines un scénario de 3 minutes sur mesure.

À cette étape-ci, uniquement les témoins sont présents dans la pièce.

- 2 Les témoins observent l'évènement avec les caractéristiques détaillées sur leur carte « Rôle ». Ils réfléchissent ensuite, à ce qu'ils vont dire au correspondant de presse qui aura très peu de temps à leur consacrer !
- 3 Le correspondant arrive sur le lieu et enregistre le témoignage des différents témoins. Il attribue un droit de parole de 30 sec par témoin.
- 4 Les correspondants donnent l'enregistrement à l'agence de presse qui retient les infos essentielles et les transmet aux deux journalistes pour qu'ils rédigent un article. Attention, le correspondant ne dispose que d'une minute pour transmettre oralement les infos aux journalistes.
- 5 Les journalistes rédigent un article écrit (Qui, Quoi, Quand, Où, Comment) pour le transmettre au JT. Ils ont 15 minutes pour le rédiger.
- 6 Édition spéciale en direct. Le présentateur informe les téléspectateurs de ce qu'il a appris sur l'animateur contaminé. Le reportage doit durer 3 minutes.

Lors de l'Édition spéciale, tous les participants sont là et regardent dans quelle mesure les informations ont été transmises correctement. Chaque participant prend note de ce qui n'a pas été bien communiqué à son échelle d'intervention.



Conseils

- Teste ton jeu en staff car un jeu grandeur nature se prépare dans les moindres détails. Réfléchis aux rôles et aux détails.
- Prévois des accessoires.
- Occupe tes animés pendant les différentes étapes du jeu. Puisque tout le monde n'intervient pas au même moment.
- Tu peux recommencer le jeu en changeant l'histoire et les cartes rôles.

Pour conclure

Conclus ton jeu par une petite discussion.

- Demande quelles sont les informations qui ont été correctement transmises et celles qui ont été mal comprises ou celles qui se sont perdues en route.
- Demande-leur les éléments qui, selon eux, ont participé à une mauvaise compréhension de l'information.

	Témoïn	Correspondant	Agence de presse	Journaliste	Présentateur du JT
Exemples	1. J'avais les yeux bandés. 2. J'étais muet. 3. J'ai été menacé. 4. J'avais de la musique dans les oreilles et les yeux bandés. 5. L'évènement s'est passé très vite.	1. Je disposais d'uniquement 30 secondes d'interview par témoin.	1. Je ne disposais que des enregistrements. 2. Je ne disposais que d'une minute pour transmettre les infos aux journalistes.	1. J'ai rédigé un article avec peu d'information. 2. Je disposais d'uniquement 15 minutes pour rédiger l'article.	1. Je devais être aussi complet que possible. 2. Comment être certain que l'information soit fiable?

- Sensibilise-les au fait que l'information qu'ils lisent dans un journal ou écoutent lors d'un JT est passée par une série d'étapes.

Comme ils ont pu le constater, chaque étape participe à une transformation du message d'origine en passant par plusieurs intermédiaires avant d'arriver chez le destinataire. Il peut donc subir différentes déformations volontaires ou involontaires.

- Conclue la discussion en demandant s'ils ont déjà été confrontés à une information incorrecte. Comment s'en sont-ils rendu compte? Rappelle que s'ils ont un doute, ils doivent prendre l'habitude de vérifier la source en vérifiant la date, la personne qui la rédige, etc.

Une fausse information peut être relayée facilement sur les réseaux sociaux, sans que personne ne vérifie sa source, et entraîner ainsi un effet boule de neige! À ce sujet, demande s'ils connaissent des programmes qui permettent de vérifier leur source en direct sur internet?

Si non, parle de «Décodex» qui est un outil qui vise à lutter contre la diffusion virale de fausses informations et aide les internautes à se repérer dans la jungle des sites producteurs ou relayeurs d'informations: est-ce un média citant ses sources

et vérifiant ses informations, un site fabricant ou propageant de fausses informations...? Bref, avant de relayer leurs infos, ils peuvent passer par cet outil pour vérifier leur véracité.

- Si tu le souhaites, fais écouter «*La rumeur*» d'Yves Duteil car si ça parle plutôt d'une rumeur transmise par la voix, ça s'applique aussi aux infos trouvées sur le net et les réseaux sociaux.



10. Bienvenue à toi

Jeu de camp

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 11 ans	60 min.	Min. 5 équipes de 2 Max. 5 équipes de 5	Min. 2	Article de presse à réaliser Petits duels à imaginer		Clone Zone

Objectif

Apprendre à structurer et à exploiter une information pour en tirer parti.

But

Faire deviner qui est le nouveau Guide qui va rejoindre le groupe.

Déroulement

- 1 Forme 5 équipes.
- 2 Chaque équipe reçoit un article de presse diffusant un avis s'intitulant « Arrivée d'un nouveau Guide ». Cependant, certaines informations de l'article ont été malencontreusement effacées! Chaque équipe reçoit une partie des informations qu'elle garde pour elle mais qui est insuffisante pour savoir exactement de quoi il retourne.

Par exemple

- La 1^{re} équipe sait uniquement de **qui** il s'agit: nom du Guide
- La 2^e équipe sait uniquement de **quoi** il s'agit: brève présentation du Guide. Ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, ses qualités, etc.
- La 3^e équipe sait uniquement d'**où** il vient.
- La 4^e équipe sait uniquement **quand** il est né.
- La 5^e équipe sait uniquement la **manière** dont il faudra l'accueillir.

Pour partir à la rencontre du nouveau Guide, l'avis doit être reconstitué par les différentes équipes.

- 3 Au préalable, rédige, avec le nouveau Guide, un véritable article de presse, sur *Clone Zone*. Ton article de presse doit répondre aux questions suivantes : Qui, Quoi, Où, Quand, Comment.
- 4 Pour récolter les informations des équipes adverses, chaque équipe devra s'affronter sur des petits duels (à définir à l'avance). L'équipe gagnante récupère l'information de l'autre équipe. Les équipes qui n'ont pas gagné peuvent refaire un petit duel contre l'animateur qui lui fournira les informations manquantes.
- 5 La 1^{re} équipe qui a rassemblé toute l'information qu'elle juge nécessaire peut partir à la rencontre du Guide.

Exemple d'article à reconstituer :

Jo / adore les animaux. Il a d'ailleurs un chien, qui s'appelle Gaspar. Il aime passer du temps avec ses amis, surtout chez les Guides. Il est un petit peu timide mais adore rencontrer de nouvelles personnes. / Il vient du Hainaut, d'Anderlues plus précisément. C'est un petit village près de La Louvière. / Il est né le 4 aout 2005. / Lorsque tu le rencontreras, présente-toi et souffle-lui à l'oreille, quelque chose à ton sujet.

Conseils

- Pense au découpage mais aussi à une reconstitution équitable de l'article. En effet, si tu découpes une phrase, fais-le subtilement.
- Réfléchis à des petits duels sympas pour permettre aux équipes d'échanger leurs informations.

Pour conclure

- Conclut en soulignant qu'outre l'accueil d'un nouveau Guide, ils ont pu gérer le recueil d'informations et se familiariser avec la construction d'un article journalistique (Qui, Quoi, Quand, Où, Comment). Grâce à ces 5 mots d'interrogation, le journaliste est certain de n'oublier aucune circonstance de son sujet.



Applications

- *Clone zone* est un outil web permettant de créer des faux sites ou articles de presse.
- Si tu cherches des **petits duels** sympas à réaliser, rends-toi sur : www.rtl.be/rtltvi/page/60-secondes-chrono/244.aspx?EmissionID=138.

ZIIIIIPPPPPP!

PAF!

Boum!

11. Photo sonore

Jeu de perception

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	APP Applications
+ 15 ans	90 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 10 équipes de 4	Min. 2	1 smartphone ou 1 enregistreur par équipe 1 ordinateur 1 projecteur		

Objectif

Sensibiliser à l'importance du paysage sonore dans la réalité.

But

Deviner ce qui se trouve sur une photo, avec comme seul indice, son ambiance sonore.

Déroulement

- 1 Forme des équipes.
- 2 Distribue une série de photos représentant des situations variées à chacune des équipes. Celles-ci ne connaissent pas les photos des autres.
- 3 Chaque équipe dispose d'un smartphone munie d'un enregistreur et doit reproduire l'environnement sonore des photos reçues. C'est à dire «faire parler» la photo en créant un décor sonore qui correspond à son contenu. Pour ce faire, les participants disposent de leur environnement, de leur voix et de tout leur corps.

Exemples de photos

- Photo d'une cigale sur une branche.
- Photo d'un TGV.
- Photo d'une baignoire qui se vide.
- Photo d'un carambolage.

- 4 Lorsque chaque équipe a réalisé l'environnement sonore des différentes photos, les équipes se retrouvent. Chaque équipe fait alors écouter son ambiance sonore aux autres équipes. La 1^{re} équipe qui devine ce qui se trouve sur la photo marque un point.



Conseils

- Construis ton jeu dans le sens inverse: fais-leur écouter un environnement sonore et demande-leur d'aller prendre une photo identifiant ce qu'ils ont entendu.

Pour conclure

- Termine ton activité en demandant s'ils l'ont trouvée difficile? Si oui, pourquoi?

À partir des bandes sonores réalisées, conclus en montrant combien l'environnement sonore a toute son importance. Dispose les différentes photos sur le sol et fais écouter les différents enregistrements réalisés. Demande-leur de relier la photo à l'environnement sonore.

- Si tu réalises ton activité à partir des sons, reviens sur les différentes photos réalisées. Projette via un ordinateur les photos réalisées par tes animés et fais écouter les différents environnements sonores. Demande-leur de relier la photo à l'environnement sonore.
- Montre combien il est parfois difficile de cerner les bruits qui nous entourent lorsque nous ne visualisons pas leur source. Souvent, nous accordons une certaine importance à la vue mais moins aux sons. C'est pourquoi, dissocier le son d'une image peut parfois être déstabilisant!



Applications

- Sur **Universal Soundbank**, tu peux avoir accès à 3000 bruitages sons et musiques gratuits et en bonne qualité. Ils sont utilisables directement sur ton téléphone pour sonoriser tes vidéos.

12. Chasse au trésor sonore

Jeu de perception

 Âge	 Durée	 Nombre d'animés	 Nombre d'animateurs	 Matériel	 Connexion	 Applications
+ 15 ans	120 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 4 équipes de 4	Min. 3	1 smartphone ou 1 enregistreur par équipe		Map buildr

Intérêt pédagogique

Sensibiliser au paysage sonore qui nous entoure.

But

La 1^{re} équipe qui trouve le trésor grâce aux indications sonores données a gagné.

Déroulement

- 1 Forme des équipes. Chaque équipe reçoit un smartphone ou un enregistreur.
- 2 Au préalable, à l'aide de l'application *Map buildr*, trace autant de boucles qu'il y a d'équipes. Toutes les boucles partent du même point mais dans des directions différentes.
- 3 La 1^{re} équipe se voit attribuer un chemin à parcourir et un trésor à cacher en cours de route. Donne-lui la carte avec le tracé de la boucle qu'elle doit parcourir. La deuxième équipe reçoit une autre carte, avec un autre trajet et un autre trésor. Et ainsi de suite.
- 4 Chaque équipe doit enregistrer sur son téléphone toutes les indications sonores nécessaires à une autre équipe pour suivre ce même chemin et trouver le trésor. Elle doit donc penser à donner tous les détails sonores par lesquels elle passe. Ainsi, l'équipe qui parcourt le chemin en écoutant l'enregistrement ne se perdra pas et trouvera le trésor. Pour éviter les erreurs, les équipes enregistrent les indications en parcourant l'itinéraire prévu.

Exemple : j'écoute l'environnement sonore

Enregistrement n° 1 : « enfants qui jouent dans une plaine de jeux ».

⇒ Je tourne à droite car je sais qu'il y a un parc au bout de la rue.

Enregistrement n° 2 : « cloche d'une église ».

⇒ Je vais jusqu'à la place de l'église.

Enregistrement n° 3 : « Quel pain désirez-vous ? ».

⇒ Je vais à la boulangerie du village.

Enregistrement n° 4 : « meuglement des vaches ».

⇒ Je vais jusqu'à la prairie du village.

Et ainsi de suite.

- 5 De retour au point de départ, les enregistrements sont échangés. Les équipes cherchent le trésor grâce aux indications sonores qu'elles écoutent attentivement. La 1^{re} équipe qui revient au point de départ avec le trésor a gagné.



Conseils

- Ne fais pas des itinéraires trop longs car réaliser un environnement sonore prend du temps.
- Précise qu'ils doivent donner une indication sonore à chaque changement de direction.
- Spécifie que les distances entre chaque lieu ne doivent pas dépasser 300 m.
- S'ils ne trouvent pas le son qu'ils souhaitent enregistrer, ils peuvent réaliser les bruitages eux-mêmes.
- Ils doivent enregistrer le mot « Trésor » pour que l'autre équipe sache où le trésor se trouve.

Pour conclure

En fin de partie, débriefe avec eux.

- Dans un premier temps, demande comment ils ont sélectionnés les bruits à enregistrer. *Exemple :* en voyant des éléments du paysage ou en entendant des choses qui les ont interpellés ?

Dans quelle mesure étaient-ils certains que leur bande sons serait efficace ? Quelles étaient les possibilités qui s'offraient à eux ? Comment ont-ils fonctionnés ?

- Dans un second temps, demande-leur les difficultés qu'ils ont rencontrées pendant le jeu. Ont-ils dû pratiquer une écoute très active ou c'était facile ? Ont-ils fait fausse route à certains moments ? Si oui, pourquoi ? Difficulté de reconnaître le bruit ? Deux sources du même bruit existaient ?

Montre à quel point il est parfois difficile de reconnaître les sons lorsqu'ils sont indépendants de leur source. Mais lorsqu'on y prête attention, ils sont détenteurs de sens !



Applications

- **Map Buildr** te permet de réaliser une carte personnalisée pour ton animation. Cet outil permet d'extraire une vue localisée et personnalisée d'un point géographique assez facilement grâce à un éditeur simple mais complet.

LEXIQUE DES APPLICATIONS

- C** [*Clone zone*: Outil web permettant de créer des faux sites ou articles de presse.
- [*Comic life*: Outil web permettant de créer un roman-photo à partir de photos ou de dessins.
- F** [*Facebook*: Réseau social en ligne permettant de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et documents, d'échanger des messages, joindre et créer des groupes et d'utiliser une variété d'application.
- G** [*Gif Me*: Application mobile permettant de créer et de partager de courtes vidéos GIF.
- I** [*I Movie*: Application de montage vidéo proposée par Apple et préinstallée sur tous les Mac/ Ipad. Capable de traiter des vidéos HD, I Movie met à disposition un certain nombre de modèles de départ pour aider à la création d'un montage vidéo complet, comprenant des bandeaux d'informations, des effets, des transitions et même la possibilité de créer des génériques.
- [*Instagram*: Application mobile permettant de partager des photos et des vidéos avec son réseau d'amis, de fournir une appréciation positive («j'aime») et de laisser des commentaires sur les clichés déposés par les autres utilisateurs. Elle permet aussi de dialoguer avec les membres via l'utilisation de messagerie interne «Instagram direct».
- K** [*Kahoot*: Site en ligne permettant de générer des quizz interactifs. Ces derniers, utilisés sur tablette, smartphone ou ordinateur, donnent la possibilité à tes animés de savoir en direct s'ils ont répondu correctement.
- L** [*Lapse it*: Application mobile pleines de fonctionnalités, pour réaliser des vidéos en timelapse avec ton appareil iOS. Un time-lapse est une animation vidéo réalisée par une série de photographies prises à des moments différents pour présenter en un laps de temps court l'évolution de l'objet photographié sur une période longue.
- M** [*Map Buildr*: Si tu as besoin de réaliser une carte personnalisée pour ton animation, Mapbuildr est une bonne option gratuite à ta disposition. L'outil permet d'extraire une vue localisée et personnalisée d'un point géographique grâce à un éditeur simple mais complet.
- [*Musical.ly*: Communauté de vidéo musicale pour créer des vidéos. Voici les fonctionnalités principales :
- ⇒ choisir parmi des millions de titres ou utiliser la musique de son propre appareil ;
 - ⇒ créer des vidéos en synchronisant ses lèvres avec ses chansons préférées ;
 - ⇒ ajouter des effets vidéos sympas : filtre, mouvement rapide, mouvement lent, laps de temps, inversement et d'autres effets de la machine temporelle ;
 - ⇒ enregistrer des vidéos depuis la pellicule de son appareil photo.
- P** [*Pinterest*: Application qui propose à ses utilisateurs d'épingler des images qui ont pu attirer leur attention dans différentes rubriques. L'ajout d'images peut se faire par l'intermédiaire du bouton «Pin it», un raccourci à intégrer directement dans le navigateur, ou par l'intermédiaire d'une démarche classique via le site Pinterest. L'intérêt est de partager ses «tableaux» avec d'autres et également de suivre les leaders d'opinion qui t'intéressent.
- [*Plickers*: Site permettant de créer des quizz interactifs. Tu poses une question de type QCM et chaque animé possède une carte imprimée lui permettant d'indiquer sa réponse qu'il te présente. Ensuite, tu balaies l'ensemble du groupe avec la caméra dorsale de ton smartphone et le résultat apparait en direct.
- [*Photofiltre* : pour t'aider à réaliser tes photos. C'est un outil qui regorge de filtres pour agrémenter tes photos.

Q *QR Code* : C'est un type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient un code. Ce code peut être relié à une affiche, un doc, une jpeg, un fichier mp3, etc. Pour lire un QR Code, il faut un téléphone avec un appareil photo et un petit programme, le «lecteur de QR Code».

S *Snapchat*: Application de partage de photos et de vidéos disponible sur plateformes mobiles iOS et Android. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes.

T *Tellagami* : Il s'agit d'une application gratuite pour smartphones et tablettes (iOS et Android), qui permet de faire parler un personnage virtuel grâce à un enregistrement vocal ou un texte, et de faire évoluer celui-ci dans un décor choisi. Le personnage peut être personnalisé (genre, yeux, chevelure, tenue vestimentaire et humeur apparente).

U *Universal Soundbank* : Borne qui regroupe 3000 bruitages sons et musiques gratuits de bonne qualité, triés et optimisés en mp3, utilisables directement sur téléphones portables pour sonoriser les vidéos.

W *Wallmachine* : Détourner une page Facebook ou créer une fausse conversation sur Facebook.

WhatsApp : WhatsApp est une façon facile d'envoyer des messages rapides à tes contacts via téléphone mobile. La seule nécessité est que l'autre personne possède une installation de l'application et une connexion internet.

Windows Movie Maker: Logiciel de montage vidéo pour les débutants. Il permet de créer, de modifier et de partager des séquences vidéo sur le web.



44^e LCO - St Hadelin - Visé

Rédaction : Sophie Belien (Service Pédagogique et Appui Formation).
Conception, illustration et réalisation graphique : Marielle Bauters.

Si tu adaptes ces jeux dans le cadre de ton animation
ou si tu as d'autres idées de jeux,
partage-les à formation@guides.be.



Une publication des Guides Catholiques de Belgique asbl.

Nos publications appliquent les recommandations orthographiques de la Fédération Wallonie-Bruxelles.
En application de la charte orthographique/grammaticale prévalant en F W-B, pour l'instant,
nous utilisons une orthographe où le masculin l'emporte.

Guides Catholiques de Belgique – 35 Rue Paul-Émile Janson 1050 Bruxelles

Tél. 02/538.40.70 – www.guides.be – gcb@guides.be