

Questionnaire médias

proj1

Objectif

Une mise au point de départ

Pour démarrer l'atelier, il est utile de se rendre compte de quoi sont faits les médias. Il n'est pas toujours évident de pouvoir en faire la synthèse. Un questionnaire fait de quelques questions simples est proposé aux élèves, qui leurs permettra de se situer face aux médias

Déroulement

1-Durée

10 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Le questionnaire

4-La trame

- Faire remplir le questionnaire en insistant sur le fait que ce n'est pas un examen et qu'il n'y a pas de résultat bon ou mauvais à la fin
- Petit débriefing sur la compréhension de certains mots utilisés dans le questionnaire

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Le questionnaire](#)

Droit à l'image

proj2

Objectif

Le droit à l'image

En préambule des animations, nous avons rédigé une charte de droit d'utilisation des images que nous réalisons avec les élèves, que nous leur expliquons, afin de pouvoir faire usage des vidéos que nous tournerons comme outils à mettre à disposition de tous

Déroulement

1-Durée

5 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

La charte « droit à l'image »

4-La trame

- Lire ensemble la charte
- Expliquer le sens du document dans le cadre de l'atelier, mais aussi au sens beaucoup plus large, avec des exemples comme internet et les réseaux sociaux ou les caméras de video-surveillances
- Faire signer le document par les parents

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[La charte « droit à l'image »](#)

Compteur de temps

proj3

Objectif

Combien de temps je passe devant les diverses sources de médias

Cet exercice est une excellente manière de concrétiser la notion de temps passé devant les écrans. Les résultats sont étonnants durant les premières semaines, tant le nombre d'heures est important. Nous parlons de plus de 30 heures par semaine chez certains jeunes

Déroulement

1-Durée

1 semaine

2-Fréquence

3 x

3-Matériel

Le compteur de temps

4-La trame

- Réaliser sur une feuille un tableau avec trois colonnes principales pour trois axes :
 1. la télévision
 2. les écrans d'ordinateur
 3. les consoles de jeu
- Insérer horizontalement des lignes représentant les jours en notant les dates
- Demander à chaque élève de noter de façon journalière le nombre de temps passé dans chaque section
- En fin de semaine, faire une petite discussion en groupe sur les résultats
- Dans la fréquence de l'exercice, demander à remplacer le temps des médias par d'autres activités : lire un livre, jouer, aider les parents, ...
- Voir si l'évolution est positive et à nouveau en discuter

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

exemple amo ottignies

Visionnage d'une info

proj4

Objectif

Choisir un sujet d'information dans l'actualité

Choisir en groupe un sujet d'information qui est susceptible d'intéresser les élèves mais qui offre également des possibilités d'écriture de scénario. Le choix peut être vaste, mais il faut laisser la créativité au premier plan

Déroulement

1-Durée

50 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Les faits dans l'actualité du moment

4-La trame

- Dans un premier temps nous avons choisi en équipe, sur base de plusieurs sujets présentés par chacun d'entre nous, une nouvelle issue de médias locaux et nationaux traitant de thèmes de l'actualité récente
- Visionner à plusieurs reprises si nécessaire la séquence d'un journal télévisé qui traite du thème choisi
- Extraire des éléments de « scénario journalistique » :
 - Nombre d'interviews
 - Lieux du tournage
 - Les intervenants (un ou deux journalistes, manifestant, spécialiste, homme politique, ...)
 - Quel type de contenu sur le sujet (faits divers, côté scientifique, on joue sur l'émotivité, ...)
 - etc ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Voir videos](#)

Jeu de fiches

proj5

Objectif

Je « ré-invente le scénario » avec un jeu de fiches

Conception d'un jeu de cartes contenant des contraintes scénaristiques pour donner une ligne de conduite dans la ré-écriture du scénario du thème choisi. Ces contraintes sont liées soit à une posture journaliste, soit au dada de certains d'entre-eux, soit à des démarches à entreprendre pour mener l'enquête ...

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Créer un jeu de fiches de contraintes scénaristiques en fonction du thème choisi

4-La trame

- Créer quelques fiches de contraintes en restant simple mais en y mettant des axes opposés :
 - un spécialiste et pas de spécialiste
 - un journaliste et deux journalistes (studio et terrain)
 - Des statistiques ou pas de statistiques
 - Journaliste parmi les intervenants ou pas ...
- Chaque groupe tire les cartes au sort
- Chaque groupe note les contraintes à suivre pour l'écriture du scénario
- A partir de ces contraintes, chaque participant propose une idée de ce qu'il veut exposer, comme argument en lien avec l'information choisie
- Le groupe décide de l'ordre dans lequel ces contraintes vont être agencées, le tout devant se recadrer à la manière d'une brève dans un JT

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Jeu de fiches](#)

Scénario

proj6

Objectif

L'écriture d'un nouveau scénario

Cette étape est liée à la précédente (proj5). C'est le moment de passer à l'invention d'un nouveau scénario en utilisant tous les moyens acquis dans les exercices précédents. Il faut laisser le libre choix aux élèves, même si le sujet déborde dans d'autres domaines que l'original. Humour, dérision peuvent faire partie du jeu

Déroulement

1-Durée

50 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Papier, de quoi écrire, de l'imagination, un « scribe » par groupe

4-La trame

- Respecter les contraintes tirées au sort
- Chaque groupe note les contraintes à suivre pour l'écriture du scénario
- A partir de ces contraintes, chaque participant propose une idée de ce qu'il veut exposer, comme argument en lien avec l'information choisie
- Le groupe décide de l'ordre dans lequel ces contraintes vont être agencées, le tout devant se recadrer à la manière d'une brève dans un JT
- L'imagination peut être débordante et créative pour contre-balancer l'effet des contraintes

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Jeu de fiches

Debriefing et analyses

proj7

Objectif

Une première mise au point avant l'action

Faire un état des lieux de l'aboutissement du travail dans chaque groupe

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Papier, de quoi écrire, un « scribe » dans chaque groupe

4-La trame

- Vérifier si chacun a trouvé un rôle
- Vérifier le respect des contraintes
- Vérifier le besoin d'aide dans l'écriture et la structure du scénario
- Suggérer des idées de recherche en cas de blocage
- Prendre le temps de faire exprimer le ressenti de chacun dans le groupe
- Suggérer aux autres membres du groupe de donner des idées si un intervenant se sent bloqué dans son imagination

Résultats

.. /.. /		
.. /.. /		
.. /.. /		Annexes
.. /.. /		Vade-Mecum
.. /.. /		Video Etape 4 – Carnet de bord

Tournage

proj8

Objectif

Prise d'images

Saisir en images la réalisation du travail de chaque groupe

Déroulement

1-Durée

50 min x 2

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Un média permettant de filmer ou tout autre technique qui vous est accessible

4-La trame

- Cette étape et la suivante (proj9) ont été réalisées avec des moyens professionnels par l'équipe de « Bouts de Ficelle ». Il est évident qu'il faut adapter cette étape selon les possibilités matérielles et techniques de chacun. Le but n'est pas de faire un travail de « pro », mais de pouvoir offrir un rendu aux enfants. Les moyens de filmer sont nombreux à l'heure actuelle (téléphone, appareil photo, tablette, ...). Cependant, vous pouvez également offrir un rendu en faisant jouer les enfants à la façon théâtre, en faisant un montage photo, sous forme de bande sonore comme à la radio, ... Laissez libre cours à votre sensibilité. Ce qui est important, c'est que chaque groupe découvre le travail de l'autre et puisse se rendre compte du **«point de vue » de l'autre sur un même sujet !!!**

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Video Etape 6 – Tournage et Réalisation

Montage

proj9

Objectif

Monter les images pour en faire un petit « JT »

Travail de montage des images

Déroulement

1-Durée

50 min x 2

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Un média permettant de monter ou tout autre technique qui vous est accessible

4-La trame

- Cette étape et la précédente (proj8) ont été réalisées avec des moyens professionnels par l'équipe de « Bouts de Ficelle ». Il est évident qu'il faut adapter cette étape selon les possibilités matérielles et techniques de chacun. Le but n'est pas de faire un travail de « pro », mais de pouvoir offrir un rendu aux enfants. Les moyens de filmer sont nombreux à l'heure actuelle (téléphone, appareil photo, tablette, ...). Cependant, vous pouvez également offrir un rendu en faisant jouer les enfants à la façon théâtre, en faisant un montage photo, sous forme de bande sonore comme à la radio, ... Laissez libre cours à votre sensibilité. Ce qui est important, c'est que chaque groupe découvre le travail de l'autre et puisse se rendre compte du «**point de vue** » de l'autre sur un même sujet !!!

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video Etape 6 – Tournage et Réalisation](#)

Debriefing et analyses

proj10

Objectif

Un dernier debriefing en guise de conclusion

Faire un état des lieux de l'aboutissement du travail au sein de la classe

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Questionnaire de post-activités

4-La trame

- Chacun exprime son ressenti du travail accompli
- Chacun exprime son évolution face à la critique des médias
- Remplir le questionnaire de post-activités
- Discuter ensemble du questionnaire rempli
- Chacun exprime son évolution en tant qu'être qui vit dans un groupe (confiance en soi, perte de timidité, apprendre à se connaître, le savoir parler, le sens de l'écoute, etc ...)

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Questionnaire de fin d' activités

Objectif

Le lâcher prise dans le mouvement

C'est un jeu qui provoque du mouvement et des rires et c'est bien normal. Le rire est une des premières formes de relâchement et d'extériorisation. C'est par ce biais qu'une personnalité pourra s'affirmer en douceur au sein du groupe.

Déroulement

Durée

15 min

Fréquence

Une seule fois

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- Il s'agit d'écrire son prénom avec :
- Son doigt
- Son nez
- Son coude
- Son nombril
- Son genou
- Son derrière
- Etc ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video étape 1 – Eveil](#)

Le clap

cor2

Objectif

L'appartenance au groupe et trouver un rythme commun

C'est un jeu qui tend à développer à travers le mouvement une coordination et une synchronisation entre les participants. Sens du rythme et écoute des autres qui m'entourent dans un enchaînement commun.

Déroulement

Durée

30 min

Fréquence

Régulièrement

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- Faire circuler un son, le clap des mains, en rythme dans un groupe placé en cercle
- Je prends le son en me retournant vers celui ou celle qui me le donne et je me retourne pour frapper dans les mains et donner le son à mon autre voisin
- Le rythme ne doit pas être trop rapide mais par contre bien cadencé, chacun étant à l'écoute de l'autre au sein du groupe
- Variante1 : changement de sens
- Variante2 : offrir une fleur, un cube de glace, une boîte remplie d'explosif, un chewing-gum, etc., en jouant le rôle

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Video Etape 2 – Jeux

Jeu du cercle en silence

cor3

Objectif

Rester silencieux les yeux fermés et à l'écoute de soi, des autres, et de ce qui m'entoure

Il est très difficile au départ de faire garder le silence absolu dans un groupe. Rires, paroles, tensions viennent souvent troubler le calme et cachent une certaine « peur » du silence et de l'isolement. Difficultés de l'écoute et de la concentration.

Déroulement

Durée

10 min

Fréquence

Plusieurs fois jusqu'à obtention d'un résultat significatif

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- Je forme un cercle avec tous les participants qui doivent être proches les uns des l'autres
- Je me détends les bras le long du corps
- Je ferme les yeux et je me concentre sur moi
- J'écoute ma respiration
- J'écoute la respiration du voisin de gauche, puis de droite
- J'écoute les bruits venant de l'extérieur et j'essaie de les définir dans ma tête
- Je reste en silence et détendu

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video Etape 2 – Jeux](#)

Le téléphone sans fil

cor4

Objectif

Recevoir et transmettre une information, un point de vue

Ce jeu connu demande une grande concentration. Quand j'envoie une information, je dois le faire de manière claire pour que les autres puissent me comprendre, quand je reçois l'information, je suis à l'écoute pour bien comprendre le message reçu, afin de pouvoir le retransmettre sans perdre de données.

Déroulement

Durée

20 min

Fréquence

Régulièrement

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- On place les élèves en cercle. Un membre du groupe invente une idée, pas trop longue, la chuchote à son voisin, au choix, qui lui-même la retransmet au voisin suivant, jusqu'à ce que l'information fasse le tour complet

- Une fois le tour fini, la personne de départ dit à haute voix ce qu'il a reçu comme information et la compare à ce qu'il a envoyé au départ

- Variante : envoyer deux ou trois infos simultanément en sens inverse, ce qui provoquera des croisements d'informations

- Développer l'image de l'entonnoir et des agences d'informations (voir annexes)

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Mime en cascade

cor5

Objectif

Savoir observer et restituer une information.
Extériorisation de soi dans le jeu corporel.

Jeu comparable au précédent. La différence est qu'il se pratique non plus avec le parlé, mais dans l'espace avec le corps. L'histoire que je connais dans mon esprit, je dois l'extérioriser et la matérialiser de façon claire à l'autre personne avec mon corps.

Déroulement

Durée

45 min

Fréquence

Jusqu'à prise de confiance des acteurs dans le jeu face aux autres

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- Faire sortir 6 participants. Le groupe restant choisit un acteur qui va raconter une histoire de +- 5 min
- Il mime son histoire devant le groupe
- On fait entrer une première personne qui va observer ce que le participant mime.
- Puis on fait entrer une deuxième personne. Le premier lui présentera, en le mimant, ce qu'il a compris de l'histoire. Le deuxième participant mimera pour le troisième et ainsi de suite ... jusqu'au dernier qui raconte à voix haute tout en mimant.
- En final, le premier acteur rejoue en racontant l'histoire initiale pour comparer les versions

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Mime en file indienne

cor6

Objectif

Savoir observer et restituer une information.
Extériorisation de soi dans le jeu corporel.

Jeu comparable au précédent. La différence est qu'il se pratique avec toute la classe sur de courtes séquences d'histoires dans lesquelles les participants utiliseront moins l'espace, car en file indienne. Ils travailleront plus sur les expressions du visage et des mains dans la proximité

Déroulement

Durée

20 min

Fréquence

Jusqu'à prise de confiance des acteurs dans le jeu face aux autres

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former une file indienne

La trame

- Se placer en file indienne en regardant dans le même sens un point de repère en face d'eux
- Le dernier de la file invente et mime une très courte séquence face à l'avant-dernier qui s'est retourné.
- Ce dernier se remet dans le bon sens de la file et mime la courte scène à la personne devant lui qui s'est retournée
- L'histoire mimée progresse ainsi dans la file jusqu'au premier du rang
- En final, le premier acteur rejoue en racontant l'histoire initiale pour comparer les versions

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Les statues

cor7

Objectif

Ressentir ses émotions et les exprimer de manière non-verbale

Se rendre compte que nous exprimons des émotions par notre corps et que l'information que nous communiquons et sa crédibilité est aussi liée à notre attitude

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

plusieurs fois pendant le projet

3-Matériel

un espace dégagé

4-La trame

- Faire circuler en marchant les participants dans un espace en solitaire et en veillant à bien remplir toutes les zones libres.

- L'animateur explique la consigne : il faudra exprimer un sentiment simple tel que la colère, la joie, la peur, la tristesse... !

- Au signal de l'animateur, se figer en sculpture silencieuse exprimant ces diverses émotions avec pour moyen l'expression du visage et de tout le corps.

- Ensuite repartir et demander l'expression d'un autre sentiment.

- Variante : il est possible de jouer cet exercice en duo, à trois ou à quatre

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video Etape 1 - Eveil](#)

Le « bonjour »

cor8

Objectif

Ce jeu tient à développer le contact du regard et le jeu d'improvisation dans un délai très court.

Favoriser l'improvisation sur un temps très court, apprendre à regarder son partenaire dans les yeux, trouver sa confiance dans les prémisses du jeu d'acteur. Développer le sens de la répartie

Déroulement

1-Durée

20 min

2-Fréquence

Deux à trois fois

3-Matériel

Un espace dégagé suffisant pour faire quelques pas vers le centre

4-La trame

Nous scindons le groupe en deux, face à face avec de l'espace au milieu. Il s'agit, par couple de participants, d'avancer, de se croiser au milieu, de se serrer la main et de se dire « bonjour », le regard bien fixé dans les yeux de son partenaire du moment. Ce « bonjour » pourra prendre des formes diverses, fort des jeux d'interprétation de mimes et de statues acquis précédemment : l'un joyeux, l'autre triste, l'un fatigué, l'autre en pleine forme. Le but est de créer quelques dialogues brefs sur des attitudes en opposition et de favoriser l'improvisation sur un moment très court. Le « *bonjour* » pourra se transformer au fil du temps, par un rôle d'acteur simple tel que deux amis qui se croisent en rue. Un des acteurs s'est fait très mal au dos. Ils se disent bonjour, et le partenaire s'inquiète (ou pas) de son sort. L'un est joyeux, l'autre est triste, ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video étape 2 – Jeux](#)

Le jeu en groupe

cor9

Objectif

Mélange et synthèse des deux exercices précédents

Ce jeu favorise le contact et l'esprit de groupe. Il est également très ludique et apporte rires et décontraction

Déroulement

1-Durée

20 min

2-Fréquence

Deux à trois fois

3-Matériel

Un espace dégagé suffisant pour faire quelques pas vers le centre

4-La trame

- Nous scindons le groupe en deux et nous les mettons face à face avec de l'espace au milieu. Ils devront s'avancer vers le milieu, les uns face aux autres, et se figer au milieu en jouant à nouveau un rôle donné.

- Quelques exemples de thème :

Les uns joyeux, les autres tristes

Les uns formant un groupe de bûcherons, les autres les arbres qui vont être coupés

Les stars à « Hollywood », les autres des fans

Etc ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Video Etape 2 – Jeux](#)

« Je cache un oeil »

Esp 1

Objectif

La symbolique dans le relief du regard que je porte sur les choses

Mise en évidence du besoin de nos deux yeux pour avoir la sensation de la distance et du relief. Le second sens est que pour avoir une information fondée, il faut plusieurs « points de vue » pour pouvoir les superposer et les recouper.

Déroulement

1-Durée

15 min

2-Fréquence

Une fois

3-Matériel

Un espace dégagé suffisant pour pouvoir exposer un objet avec de la distance

No

4-La trame

- Chaque élève se cache un œil avec la main et observe un objet que l'animateur tient à une certaine distance (4 à 5 mètres suffisent et à 50 centimètres d'un mur)
- Il lui demande de dire à quelle distance se trouve l'objet du mur
- Après quelques échanges, fixer un résultat approximatif
- L'animateur dit alors qu'il écarte l'objet du mur pour l'avancer vers l'élève. En réalité il fait semblant de l'avancer en bougeant le bras uniquement mais en revenant au même point
- Nouvelle évaluation de la distance avec des réponses qui seront différentes
- Explication technique du relief dans le regard et de la connotation qui en découle

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Les couleurs

Esp 2

Objectif

Sensation des couleurs. Passage du concret à l'abstrait et au ressenti qu'une couleur peut évoquer

Conduire l'élève en douceur de l'énumération d'objets correspondants à la couleur (rouge = tomate, sang, ketchup, ...) à l'expression d'un sentiment ou d'un ressenti (rouge = colère, passion, violence, ...). Passer du concret à l'abstrait

Déroulement

1-Durée

15 min

2-Fréquence

Plusieurs fois jusqu'à obtention d'un résultat significatif

3-Matériel

Un espace dégagé suffisant pour pouvoir former un cercle

No

4-La trame

- Mettre comme précédemment les enfants en cercle, concentrés et les yeux fermés

- Demander à une moitié des participants de penser à une ambiance de couleur X (prendre des couleurs de base comme le rouge, le vert, le bleu, le jaune, le noir, le blanc), l'autre moitié, une couleur Y

- Après quelques secondes, les intervenants gardant les yeux fermés, demander au hasard de nommer un objet qu'évoque la couleur, et petit à petit d'exprimer une idée ou un ressenti

- Noter le résumé de chaque couleur choisie en colonnes et garder les idées de chacun. Ce sera utile pour la mise en pratique de l'exercice « [L'image esp5](#) »

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Le cadrage

Esp 3

Objectif

Définition du cadrage, ce que l'on montre, et ce que l'on ne montre pas

Une caméra, un appareil photo, un téléphone, bref tout ce qui peut prendre des images possède un objectif qui délimite la vision de ce que l'on fixe sur ces images. Selon la distance à laquelle on filme ou l'on photographie, la réalité qui se cache derrière peut être tout à fait différente. Ici la notion de « **point de vue** » prend tout son sens.

Déroulement

1-Durée

20 min

2-Fréquence

Plusieurs fois jusqu'à obtention d'un résultat significatif

3-Matériel

Carton, cutter, peinture noire, un espace dégagé suffisant pour pouvoir former une saynète

No

4-La trame

- Présenter les exemples d'images à double-sens
- Expliquer la notion de cadre de l'image
- Découper dans un carton un rectangle (70cm/50cm).
- Y découper un autre rectangle plus petit en laissant un bord de plus ou moins 8 à 10 cm pour former un cadre
- Le peindre en noir. Ce bricolage peut être effectué avec les élèves car il est très facile à réaliser.
- Quelques acteurs peuvent alors figer une scène (voir [Je découvre mon rôle d'acteurs](#)), mais selon le placement du cadre en carton et le plan choisi, ils pourront souvent l'interpréter de bien des façons
- Il sera facile de figer l'image au moyen d'un simple téléphone portable et d'en revoir les vues pour analyse et dès lors développer la notion de « point de vue »

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Exemple en images](#)

La caméra

Esp 4

Objectif

La symbolique dans le relief du regard que je porte sur les choses

Prise de conscience par son corps des limites du cadre et des possibilités de trucage de l'image. Grâce à un effet d'optique, l'histoire filmée ne correspond pas à l'expérience corporelle

Déroulement

1-Durée

50 min

2-Fréquence

Une fois

3-Matériel

Un local dégagé.
Caméra, appareil photo relié à une télévision ou un projecteur vidéo. Un système pour fixer l'appareil de prise de vue en plongée. Un rouleau de collant de protection

4-La trame

- Les élèves entrent dans la pièce et voient leur image. La caméra est en hauteur au dessus de leur tête
- Ils délimitent le champ de la caméra avec le collant en posant les mains au sol au bord de l'image.
- La corde est mise dans le cadre : les élèves doivent faire en sorte qu'à l'image le spectateur puisse les voir marcher dessus, la monter, la descendre, ...
- Les élèves cherchent et inventent d'autres propositions sur base de fausses perspectives dans l'image

Résultats

.. /.. /		
.. /.. /		
.. /.. /		Annexes
.. /.. /		Video Cadrer et jouer avec la caméra
.. /.. /		Exercice en détails

L'image

Esp 5

Objectif

Les techniques de construction de l'image. Vers où se porte mon regard . Analyse de pub

Mise en évidence de quelques notions de construction et de déconstruction de l'image. Mon regard se porte instinctivement sur les parties de l'image que l'auteur a voulu mettre en évidence. Tous les acquis précédents sur les couleurs et la notion de ressenti trouveront leur utilité dans cet exercice d'un degré de difficulté assez élevé.

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

Plusieurs fois jusqu'à obtention d'un résultat significatif

3-Matériel

Quelques images publicitaires d'assez grand format tirées de magazines, latte et crayon

4-La trame

- Refaire appel à la notion de cadrage
- Refaire appel aux notions de couleurs
- Expliquer l'ancienne théorie artistique de la règle des tiers et la mettre en pratique sur des images de publicité ou autres (voir annexes)
- Analyser une « pub »
- Cacher le slogan écrit
- Bien observer dans le moindre détail l'image analysée et repérer tous les objets (ou iconèmes)
- Exprimer le ressenti des objets et des couleurs utilisées dans la « pub »
- Remplir le document d'analyse
- Imaginer le slogan
- Comparer le slogan original
- Débriefing sur l'efficacité ou non de la pub
- Voir Annexes

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Exercice en détails](#)

Raccourcir une information

esp6

Objectif

Sensibiliser les élèves à la lecture des informations.

Pour transmettre une information, le journaliste ne dispose souvent que d'un temps limité. Il ne peut dès lors pas toujours passer les interviews en entier. Il doit souvent couper des morceaux d'interview. L'information reste-t-elle complète? Reste-t-elle la même?

Déroulement

1-Durée

50 minutes

2-Fréquence

1 activité pour bien comprendre la situation.
1 activité de prolongation.

3-Matériel

Une feuille d'exercices

4-La trame

Les élèves reçoivent une feuille sur laquelle se trouvent à chaque fois 2 phrases par information. A chaque fois, un morceau de la phrase a été supprimé dans la 2e phrase.

- Lecture individuelle
- Le sens de l'information change-t-il?

Mise en commun des réflexions.

Cet exercice peut être prolongé en proposant des articles aux élèves. Ils compléteraient eux-mêmes les phrases en rajoutant des informations...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Feuille d'exercices prête

Un mot, plusieurs sens

esp7

Objectif

Faire travailler l'esprit sur la recherche de mots

Nous proposons un mot que nous écrivons au tableau, et les élèves doivent en tirer le plus de sens possible. Exercice tout simple, mais qui demande imagination et réflexion. Les jeux de mots ne sont naturellement pas interdits

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

Plusieurs mots

3-Matériel

Des feuilles ou le tableau

4-La trame

- Proposer un mot que nous écrivons au tableau. Les élèves doivent en tirer le plus de sens possible

- En exemple le mot « **mousse** » :

Mousse de bière
Mousse à raser
Mousse sur les arbres ...

- Les jeux de mots ne sont naturellement pas interdits :

« Pourquoi Mickey mousse ? Parce que que Mario brosse ! »

- On joue avec les mots, on fait travailler sons sens de l'imagination

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Dix mots au hasard

esp9

Objectif

Faire travailler l'esprit sur la recherche de phrases

Inventer des phrases avec dix mots. Il va falloir à nouveau faire travailler l'imaginaire en essayant d'inventer soit un petit slogan publicitaire, soit une petite histoire, soit un petit poème. Dans le texte, il faut essayer d'intégrer le maximum des dix mots proposés, ou un dérivé (« pluie » = « il pleut »)

Déroulement

1-Durée

5 min par ex

2-Fréquence

Plusieurs fois

3-Matériel

Des feuilles ou le tableau

4-La trame

- Former deux groupes dans la classe
- Chaque groupe, tour à tour, propose un mot que l'on écrit au tableau, même s'ils n'ont rien à voir au niveau du sens, jusqu'à un total de dix mots
- Inventer un slogan, un poème, une phrase qui comportera le maximum des dix mots proposés
- Ne pas dépasser les 5 min par tranche de dix mots pour inventer le texte
- Les plus fort peuvent inventer un deuxième texte

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Dix mots au hasard**esp9****Objectif****Faire travailler l'esprit sur la recherche de phrases**

Inventer des phrases avec dix mots. Il va falloir à nouveau faire travailler l'imaginaire en essayant d'inventer soit un petit slogan publicitaire, soit une petite histoire, soit un petit poème. Dans le texte, il faut essayer d'intégrer le maximum des dix mots proposés, ou un dérivé (« *pluie* » = « *il pleut* »)

Déroulement**1-Durée****5 min par ex****2-Fréquence**

Plusieurs fois

3-Matériel

Des feuilles ou le tableau

4-La trame

- Former deux groupes dans la classe
- Chaque groupe, tour à tour, propose un mot que l'on écrit au tableau, même s'ils n'ont rien à voir au niveau du sens, jusqu'à un total de dix mots
- Inventer un slogan, un poème, une phrase qui comportera le maximum des dix mots proposés
- Ne pas dépasser les 5 min par tranche de dix mots pour inventer le texte
- Les plus fort peuvent inventer un deuxième texte

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Non

Le micro-trottoir

syn 1

Objectif

Apprendre à prendre du recul et à être critique par rapport à ce qui nous est montré à la télévision

A la fin de l'activité, les élèves auront pris conscience que ce qui est présenté à la télévision n'est pas toujours l'entièreté d'une séquence filmée. Comment est effectué le choix de ce qui va être diffusé? Cela a-t-il une influence sur l'information transmise?

Déroulement

1-Durée

2 périodes de 50 minutes

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

Vidéos à projeter. Feuille avec les photos des intervenants. Feuille avec les extraits des interviews

4-La trame

- Micro-trottoir réalisé à Wavre
- Les intervenants expriment leur opinion par rapport aux écrans. Nous avons fait un montage des interviews en sélectionnant les passages que l'on allait diffuser. En agissant ainsi, l'impression donnée est que les personnes interrogées sont soit très positives par rapport aux écrans, soit très négatives
- Lors de l'activité en classe, les élèves sont partagés en 2 groupes qui ne regarderont pas les mêmes extraits des interviews. Lors de la mise en commun des résultats, les élèves se rendent compte qu'ils n'ont pas la même perception par rapport à l'opinion des personnes interrogées. Le visionnage des interviews complètes permet de voir que finalement les passants ont en fait un avis plutôt mitigé par rapport aux écrans.

Résultats

Annexes

.. /.. /		
.. /.. /		Transcription des trois interviews
.. /.. /		Vidéo "Notre temps et les écrans"
.. /.. /		Vidéo "Les écrans dans notre vie"
.. /.. /		Vidéo "Interview intégrale de Virginie"
.. /.. /		Vidéo "Interview intégrale de Sylvie"
.. /.. /		Vidéo "Interview intégrale d'Alain"

Les trois rivières

syn2

Objectif

Eveiller l'esprit critique des élèves par rapport à l'information qu'ils reçoivent

Montrer aux élèves qu'une même réalité peut être décrite de manière complètement différente en fonction de la personnalité de l'observateur

Déroulement

1-Durée

50 min

2-Fréquence

1x avec l'image d'une rivière mais l'activité peut se refaire avec un autre objet à observer

3-Matériel

La photo d'une rivière

4-La trame

- Les élèves sont partagés en différents groupes. Chaque groupe reçoit la même photo de la rivière mais reçoit des consignes différentes pour la décrire
- Dans le premier groupe, ce sont des **kayakistes** qui vont décrire la rivière. Dans le second, des **peintres** et enfin dans le troisième ce seront des **pêcheurs**
- Les observateurs devront décrire la rivière avec le plus de détails en rapport avec leur centre d'intérêt
- Les descriptions seront lues en classe et l'on s'apercevra que ce ne sera plus vraiment la même rivière qui a été décrite

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Photos et compte-rendu de réponses

Prise de rôle

crea1

Objectif

Chacun choisit un rôle dans l'histoire

Travail de groupe pour le choix et la répartition des rôles en fonction du scénario créé et des contraintes des fiches

Déroulement

1-Durée

30 min

2-Fréquence

X 1 mais durée à adapter en fonction des groupes d'élèves

3-Matériel

Travail en classe

4-La trame

- Le canevas du scénario étant établi, chaque élève au sein des groupes formés choisira le rôle qu'il veut interpréter. Au-delà des rôles de journalistes, en fonction du thème choisi beaucoup d'autres possibilités existent

- Une fois les différents rôles distribués au sein des groupes, chacun travaille au contenu de son texte, en tenant compte des contraintes édictées lors de l'exercice du jeu de fiches (exemples : le journal est « fan » de statistiques et devra dès lors présenter un JT avec « plein » de statistiques – le JT devra insérer l'intervention d'un « expert » de la matière traitée, ...)

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

[Vidéo étape 5 – Elaboration du personnage](#)

Objets-costumes

crea2

Objectif

Travail de réflexion individuelle sur le personnage à jouer dans l'histoire

Sorte de synthèse sur ce que les élèves auront acquis depuis le début de l'atelier. Que dois-je représenter dans le rôle choisi, quels sont les objets qui vont me caractériser, quelles couleurs de vêtements pour souligner les traits de mon jeu, etc ...

Déroulement

1-Durée

1 semaine

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

L'élève doit apporter ses propres habits ou objets. Ils peuvent se concerter par groupe et en discuter

4-La trame

- Chacun, en fonction du rôle qu'il a choisi, décide de la manière dont il va « interpréter » son rôle, via des vêtements et des objets « appropriés » au rôle, afin de rendre celui-ci crédible

- Exemple : un des figurants apporte son pyjama puisque la situation est censée se dérouler en pleine nuit. Le journaliste s'habille en costume noir, etc ...

- Les aspects de dérision et comique peuvent tout à fait être pris en compte. L'humour a sa place ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Vidéo étape 5 – Elaboration du personnage

Les lieux

crea3

Objectif

Travail de réflexion en groupe sur le lieu où filmer et jouer la scène du scénario

Excellente mise en pratique de l'exercice sur le cadrage de l'image.

Déroulement

1-Durée

1 semaine

2-Fréquence

X 1

3-Matériel

Eventuellement quelques objets de décors

4-La trame

- Suite aux exercices destinés à expliquer le cadrage, nous incitons les élèves à choisir des lieux qui représenteraient le cadre de leur scénario

- Les lieux sélectionnés doivent rester proches du cadre scolaire des élèves. Ils sont aussi fonction du scénario qu'ils ont écrit

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Vidéo étape 5 – Elaboration du personnage

Répétitions

crea4

Objectif

Répétition de la saynète par groupe de travail

Organiser quelques répétitions pour donner une certaine fluidité aux divers scénarios écrits sans tomber dans un excès de perfection. Il faut laisser apparaître les aspects d'improvisation et de spontanéité

Déroulement

1-Durée

Au choix

2-Fréquence

2 à 3 x

3-Matériel

Le matériel des acteurs

4-La trame

- Répétition des rôles de chacun par groupe de travail

- Se rendre compte de ce qui pourrait manquer, notamment en termes de liens entre les différentes séquences

- Si besoin, retravailler le texte pour créer ces liens entre les diverses parties de scénario

- Faire des petits essais en présence d'une caméra pour s'y habituer

- Etre attentif à la posture face à la camera ainsi qu'aux contraintes de la prise de son, sans perdre de vue leurs rôles (face à la caméra, parler clairement, ...)

Résultats

.. /.. /

.. /.. /

.. /.. /

.. /.. /

.. /.. /

Annexes

Vidéo étape 6 – Tournage et réalisation