

FICHE D'ANIMATION PHILO

ÉCRAN TOTAL²

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

OBJECTIFS³

Spéculer

Exercer les habiletés de penser

Argumenter

Porter un regard critique sur le monde des médias

Collaborer

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Écran total* est conçue pour aborder les thèmes du réel et du virtuel.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*¹ où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 9 ans

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE De 100 à 150 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle autour du plateau de jeu

MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Une table où installer le plateau de jeu

Un dé à 6 faces

En annexe

Le plateau de jeu

Les cartes de jeu

Les jetons « lucidité »

Les pions

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² La présente animation a été conçue conjointement à la parution du n°21 de la revue *Philéas & Autobule* intitulé « Sage comme une image ».

³ Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Écran total* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

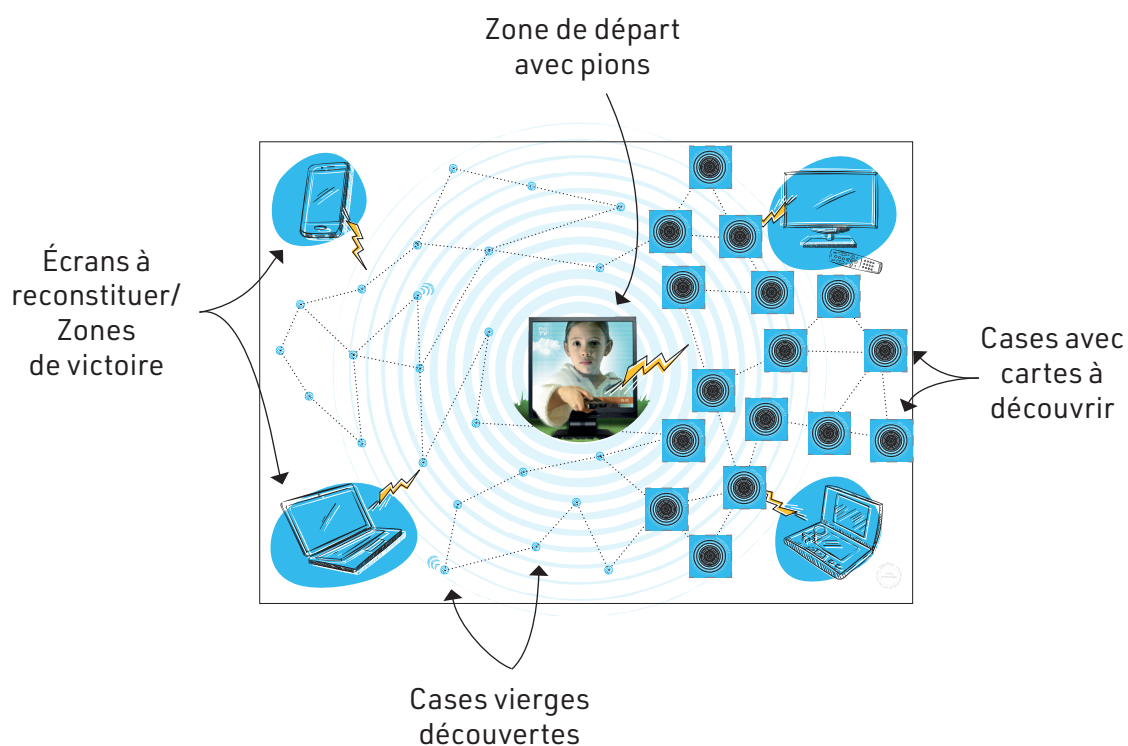
Animation conçue en 2010

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a préalablement constitué un paquet de 40 cartes constitué de 2 pièges, 16 morceaux d'écran et 22 cartes « question » choisies parmi celles proposées en annexe. Il a ensuite installé le plateau de jeu en veillant à déposer aléatoirement, sur chacune de ses 40 cases et face cachée, une carte de jeu.

La mise en place

- 1 L'animateur partage le groupe en équipes – idéalement entre 2 et 5, comprenant chacune au maximum 5 participants – qui prennent place autour du plateau de jeu. Chaque équipe se voit confier 7 jetons « lucidité » ainsi qu'un pion qu'elle place dans la zone de départ, au centre du plateau.
- 2 L'animateur immerge alors les participants dans l'ambiance propre au jeu.



Pour « avoir la paix » et que vous soyez enfin « sages comme des images », vos parents vous ont laissés scotchés devant l'écran. Peu à peu, votre corps s'est engourdi, oublié. Vous avez été aspirés dans le monde virtuel où vous êtes à présent prisonniers. Les yeux rivés sur l'écran, le monde réel autour de vous a cessé d'exister...

Il s'agit maintenant pour vous de le faire exister à nouveau ! Pour ce faire, vous devrez être lucides et faire preuve d'esprit critique. L'enjeu est important : discerner le vrai du faux, ou encore la réalité des apparences.

L'animateur présente aux participants les différents éléments du jeu et en explique les règles et le but collaboratif (à savoir : reconstituer l'image complète de l'un des 4 écrans situés dans les coins du plateau de jeu, pour ensuite « s'échapper » tous ensemble du monde virtuel). La partie débute alors.

Le jeu

- 3 L'animateur interroge les participants sur l'utilité commune des objets représentés sur les pions du jeu (p. ex. « commander des écrans »). Aussitôt qu'un participant propose une réponse que l'animateur juge satisfaisante, son équipe est désignée comme celle qui débute la partie.
- 4 À tour de rôle, les équipes lancent le dé. Elles avancent leurs pions d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu, et cela dans la direction souhaitée. Il s'agit ici pour les participants de « parcourir le monde virtuel » à la recherche des éléments nécessaires pour « revenir à la réalité ». À cet égard, chaque déplacement « exige de la lucidité », ce qui se matérialise par le fait que, lorsqu'elles déplacent leurs pions, les équipes doivent restituer un nombre de jetons « lucidité » équivalent au nombre de cases parcourues.
- 5 Aussitôt qu'elle atteint une case sur laquelle figure une carte, l'équipe dont c'est le tour la retourne. Trois possibilités peuvent alors se présenter.

La carte retournée	L'action à réaliser	L'élément narratif
Carte « question » (ou « consigne »)	Les participants de chaque équipe disposent d'une minute pour réfléchir à la manière de répondre à la question ou à la consigne figurant sur la carte. L'animateur organise alors un tour de parole, en commençant par l'équipe dont c'est le tour de jeu. Une fois que celle-ci a proposé sa (ou ses) réponse(s), l'équipe suivante dispose de l'opportunité d'ajouter ou de contester des éléments de réponse, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait pu s'exprimer. En fonction du nombre d'éléments de réponse donnés par chacun et de son jugement quant à leur caractère « valide » ou « bien argumenté », l'animateur attribue un certain nombre de jetons « lucidité » à chaque équipe.	Les participants doivent mettre leur esprit critique à l'épreuve pour continuer leur voyage.
Morceau d'écran	L'équipe place la carte sur le coin du plateau de jeu correspondant à l'écran dont elle constitue un fragment. Aussitôt que l'image d'un écran se retrouve ainsi entièrement reconstituée, les équipes ont la possibilité de gagner la partie en se rejoignant toutes sur le coin correspondant du plateau de jeu.	Grâce à leur lucidité, les participants décèlent une faille dans les apparences.
Piège	L'équipe se retrouve bloquée sur la case. Elle ne pourra être délivrée que par une autre équipe, aussitôt que celle-ci l'aura rejointe sur la même case.	Des participants ont succombé aux sirènes du virtuel. Ne les laissez pas tomber, au risque d'être tentés de les rejoindre !

Animateur - *Vous avez retourné une carte « question » demandant ceci : « Trouvez des exemples d'images trompeuses ». Alors, des idées ?*

Participants de l'équipe 1 - *Oui ! Nous on a pensé à des mirages, des hallucinations et des rêves.*

Animateur - *L'équipe 2, qu'en pensez-vous ? Avez-vous quelque chose à ajouter ?*

Participants de l'équipe 2 - *On avait aussi eu l'idée des hallucinations et des rêves.*

Animateur - *Et l'équipe 3 ?*

Participants de l'équipe 3 - *Nous on a pensé en plus aux montages vidéos hyper bien faits où des gens ont changé la tête de celui qui parle par Tom Cruise.*

Animateur - *Très bien, nous avons donc une idée supplémentaire. Et l'équipe 4 ?*

Participants de l'équipe 4 - *En plus de ce qui a déjà été dit, on a aussi pensé aux images de dinosaures dans les livres.*

Participants de l'équipe 1 - *En quoi c'est trompeur comme image, ça ?*

Participants de l'équipe 4 - *Et bien en fait on ne sait pas vraiment dire de quelles couleurs et de quelles formes étaient les dinosaures. Personne ne les a jamais vus en vrai. Du coup le dessinateur a dû un peu imaginer...*

Animateur - *Les autres, que pensez-vous de cette explication ?*

Participants de l'équipe 1 - *Ah oui, on n'avait pas pensé à ça. C'est juste.*

Animateur - *D'accord. Selon mes comptes, j'attribue donc 3 jetons « lucidité » à l'équipe 1 ainsi qu'un jeton pour chacune des équipes 3 et 4. Continuons.*

Une fois qu'une carte a été retournée, la case sur laquelle elle était posée devient vierge pour le restant de la partie. Si une équipe vient à y terminer un déplacement, il ne se passe rien.

S'il arrive que, lors de l'un de ses déplacements, une équipe se retrouve à court de jetons « lucidité », l'équipe en question se retrouve bloquée sur place. Elle ne pourra être délivrée que par une autre équipe, aussitôt que celle-ci l'aura rejointe sur la même case et partagé avec elle la moitié de ses propres jetons « lucidité ».

6 Les étapes 4 et 5 sont répétées jusqu'à ce que le jeu prenne fin, soit que la partie a été collectivement gagnée par les participants (ceux-ci « reviennent à la réalité » en se rejoignant tous sur un écran reconstitué), soit que le temps prédéfini par l'animateur est écoulé (auquel cas les participants ont perdu ; ils sont « condamnés à errer dans le monde des apparences »).

ASTUCES !

Si les participants le souhaitent, ils peuvent ignorer une carte « question » afin de ne pas perdre de temps. Cette manœuvre peut être utile aussitôt que les participants se dirigent vers un écran intégralement reconstitué et qu'ils disposent d'assez de jetons « lucidité ».

En fonction du temps dont vous disposez pour l'animation, n'hésitez pas à adapter la complexité du jeu en variant le nombre d'écrans sujets à reconstitution.

Pour un temps court, vous pouvez par exemple ne conserver que 8 cartes représentant des morceaux d'écran – constitutives de 2 écrans complets –, en prenant soin de remplacer les cartes abandonnées par d'autres cartes « piège » ou « question ».

Nous proposons en annexe plus de cartes « question » que nécessaire, aussi n'hésitez pas à les sélectionner selon vos envies lorsque vous constituez le paquet de départ. N'hésitez également pas à créer vos propres cartes à l'aide des modèles vierges.

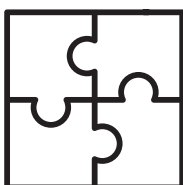
ANNEXES À PRÉPARER



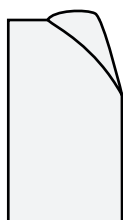
Imprimer le plateau de jeu
Imprimer les cartes de jeu
Imprimer les jetons « lucidité »
Imprimer les pions



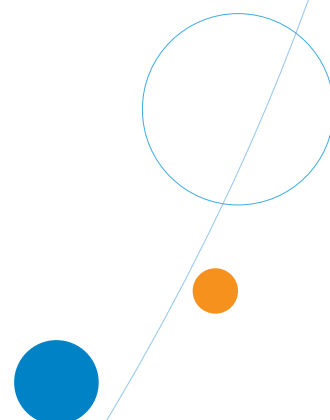
Découper les cartes de jeu
Découper les jetons « lucidité »
Découper les pions

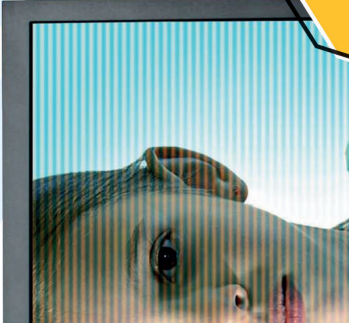
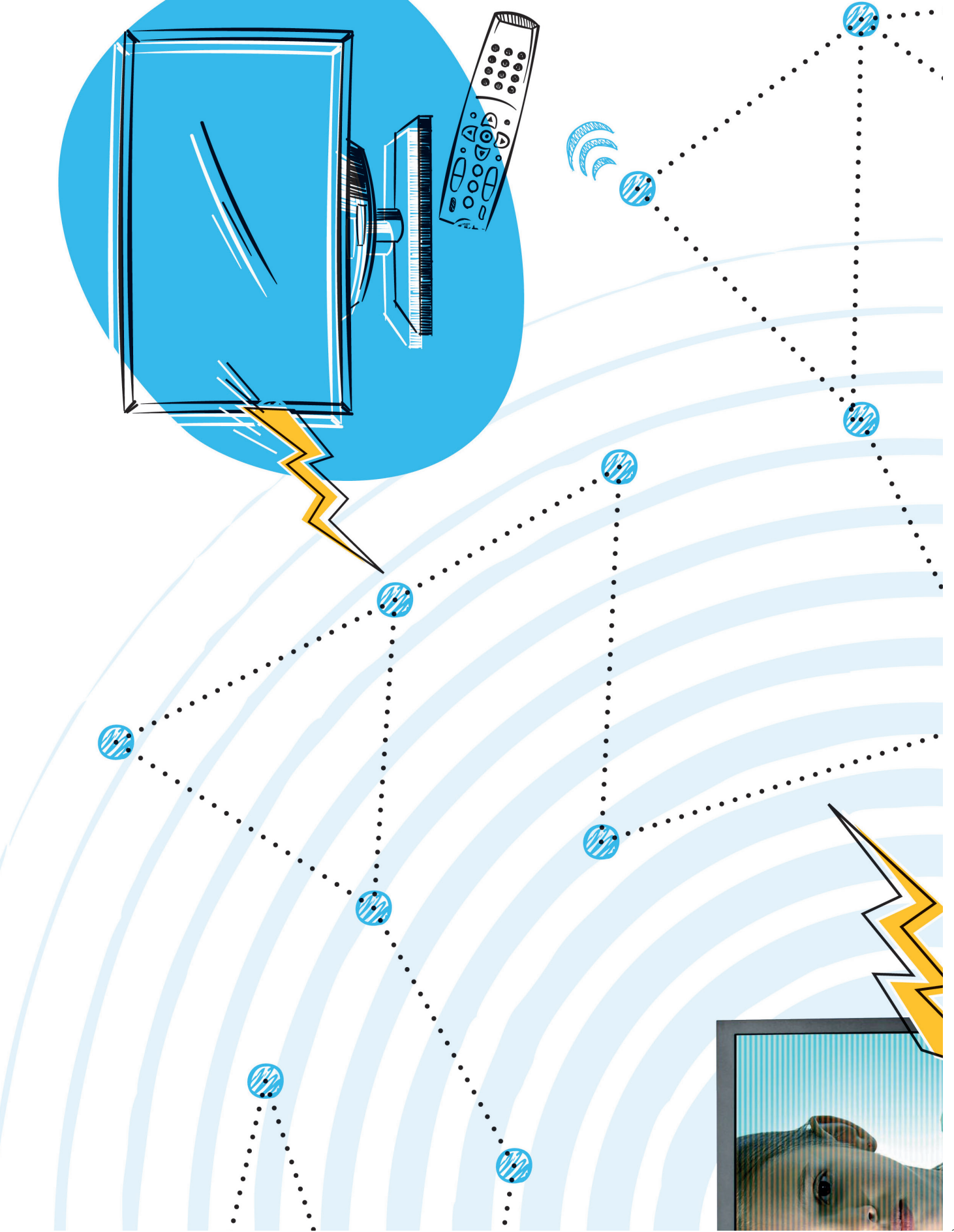


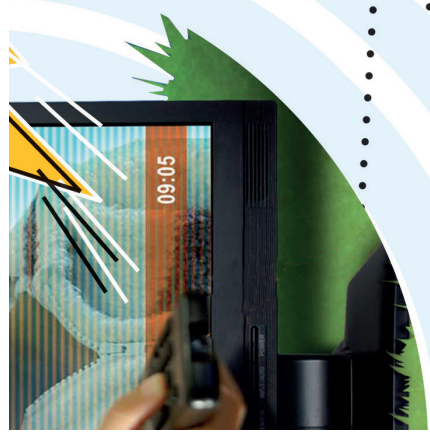
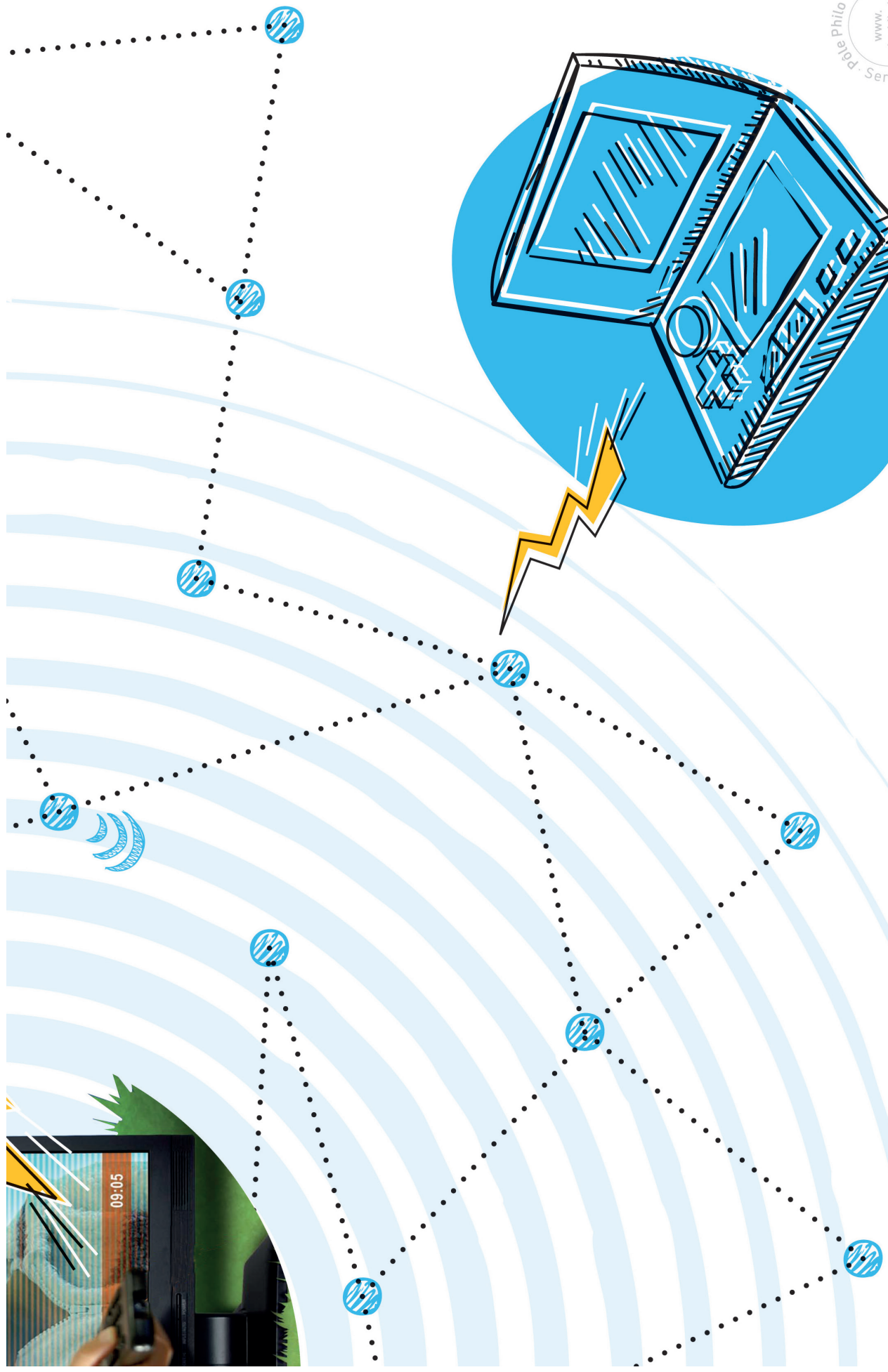
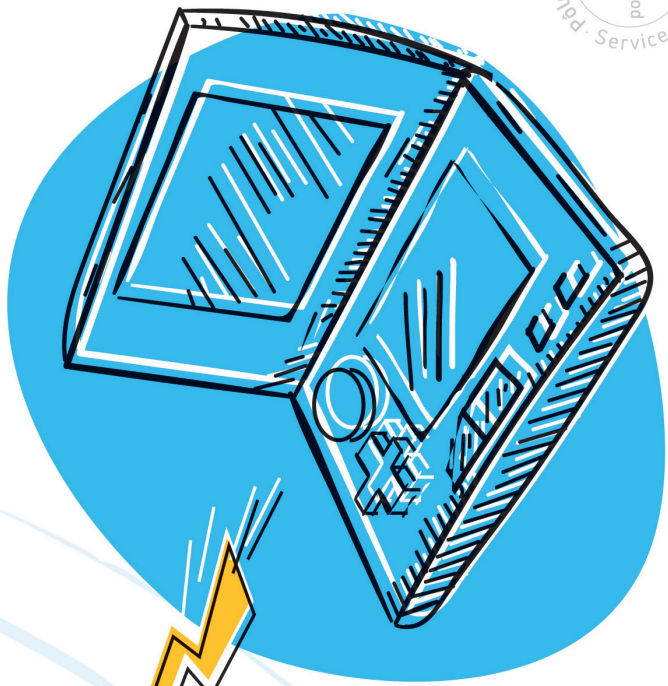
Assembler le plateau de jeu
Assembler les cartes de jeu (en pliant et collant)
Assembler les pions (en pliant et collant)

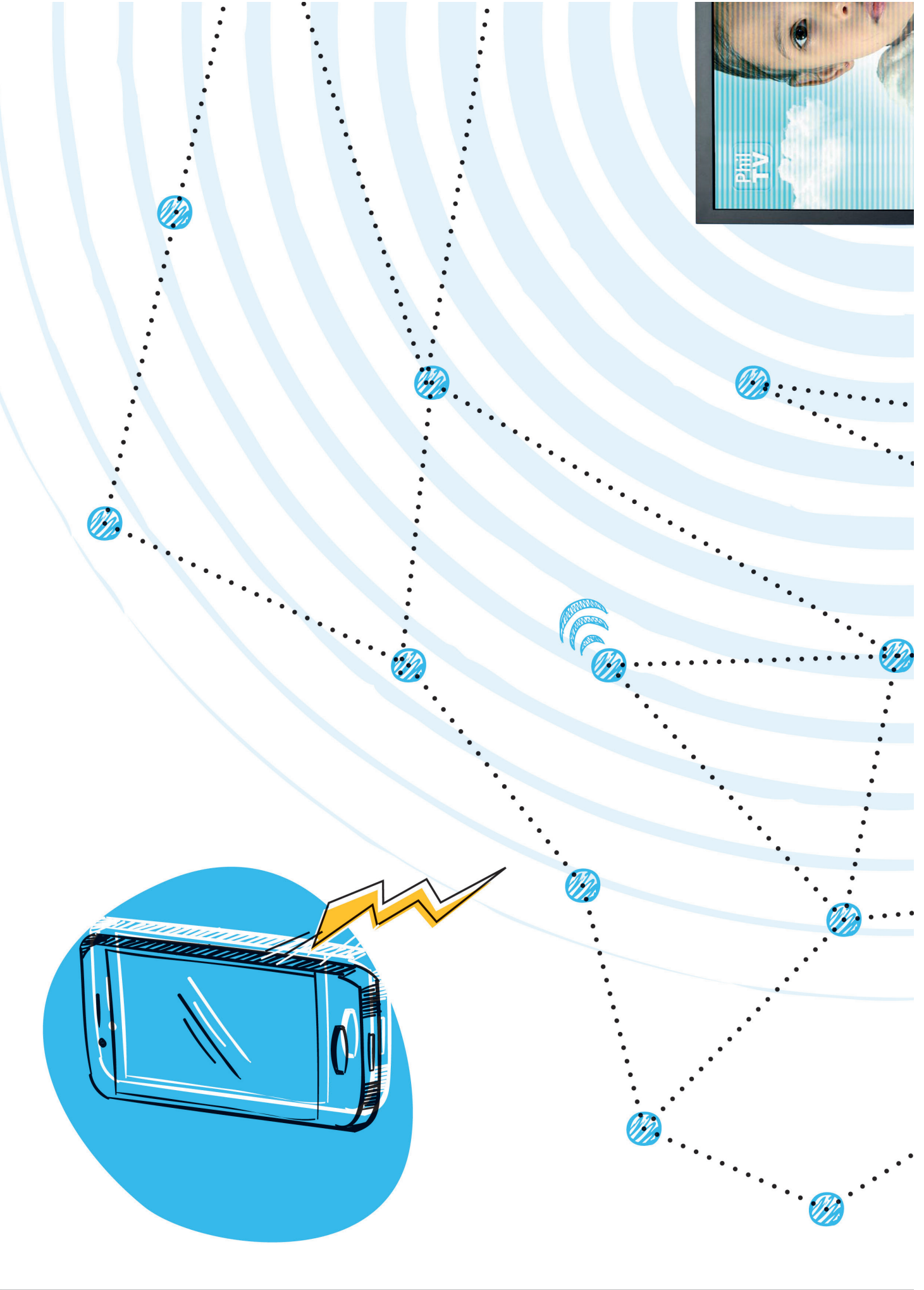
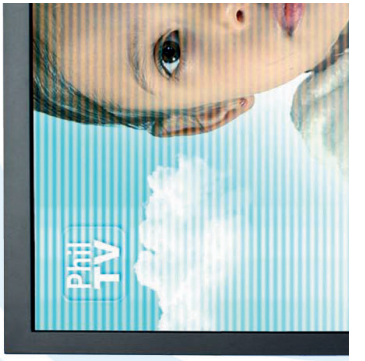


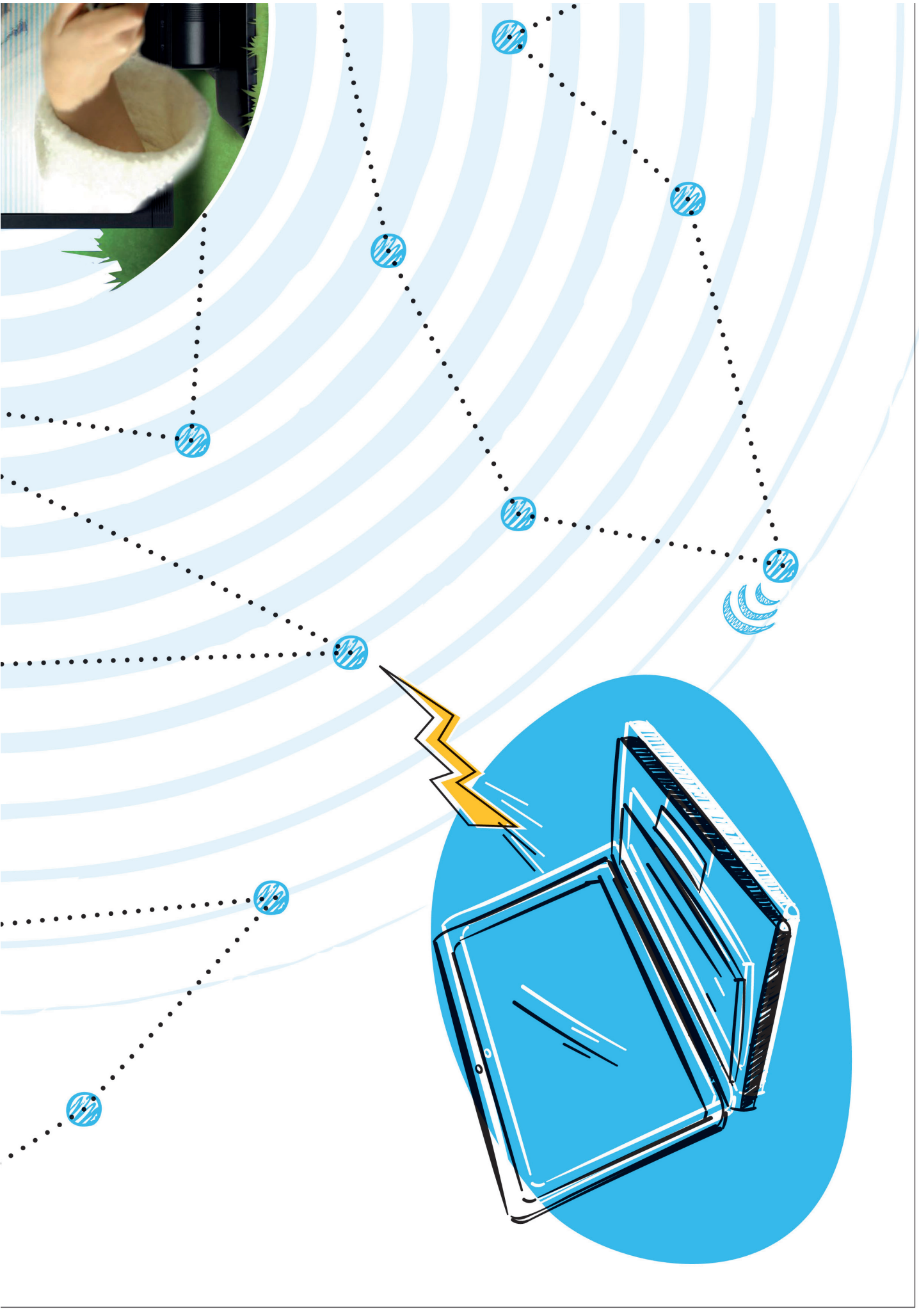
Plastifier les différents éléments (facultatif)





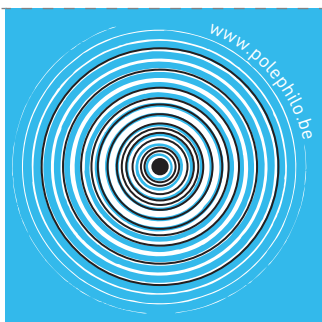




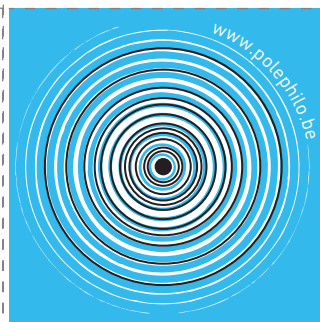




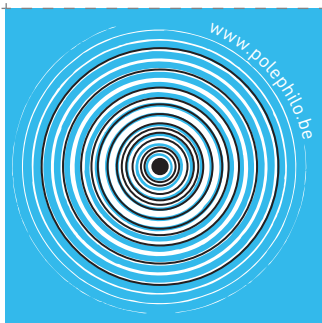
Trouvez des exemples différents de personnes qui créent des images.



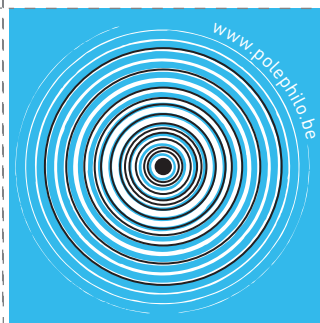
Quels points communs y a-t-il entre une peinture et une photographie ?



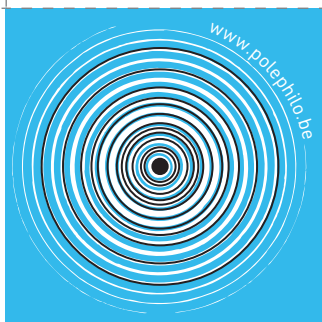
Quelles différences y a-t-il entre une peinture et une photographie ?



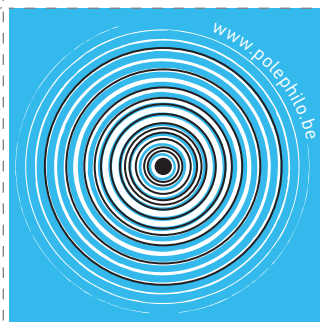
Quels points communs y a-t-il entre un reflet et une photographie ?



Quelles différences y a-t-il entre un reflet et une photographie ?

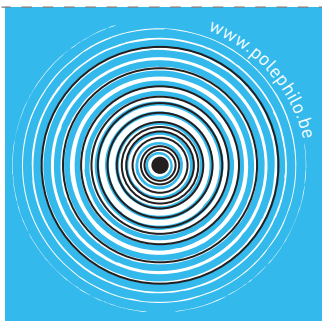


À quoi les images peuvent-elles servir ? Trouvez des exemples d'usages différents.

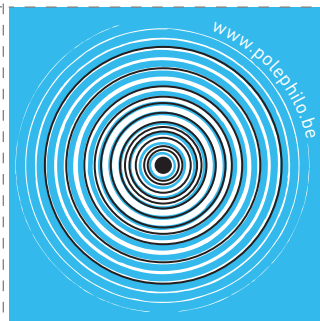


Interrogez cette idée :

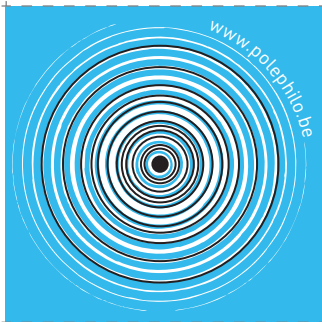
Il faut être sage comme une image



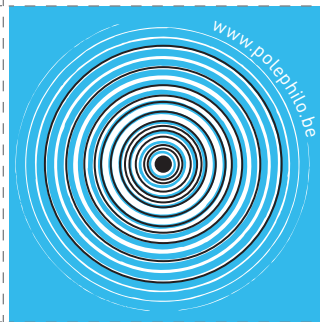
Quelle image les médias donnent-ils des filles ? Trouvez-en les caractéristiques.



De quoi peut-on être prisonnier ?

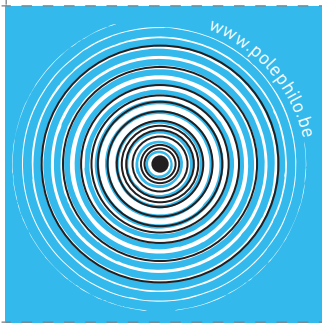


Quelle image les médias donnent-ils des garçons ? Trouvez-en les caractéristiques.

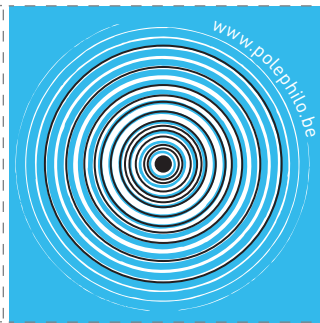


Interrogez cette idée :

Les écrans nous rendent passifs

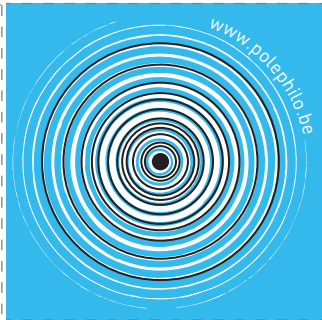


Quelles différences y a-t-il entre un reportage et un film ?





Quels points communs y a-t-il entre un film et un reportage ?

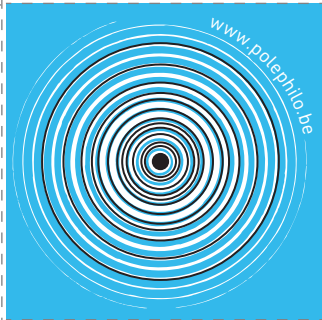


Trouvez des conséquences :

Si les écrans nous rendent passifs alors...



Quelles différences y a-t-il entre lire une histoire et regarder le film de cette histoire ?

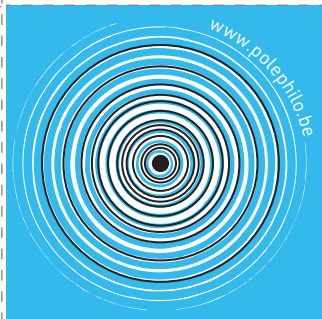


Trouvez des exemples différents d'images trompeuses.

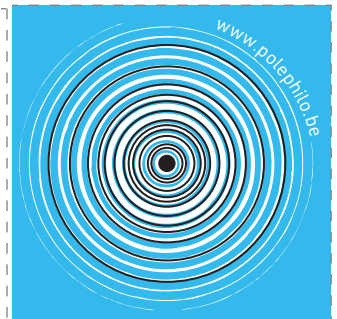


Interrogez cette idée :

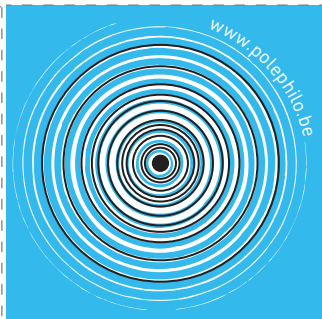
Les apparences sont trompeuses



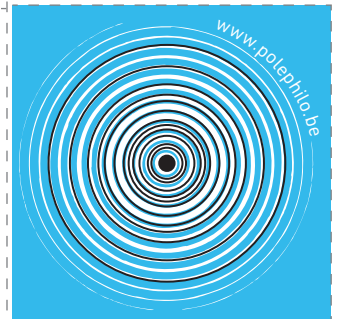
Quels messages recevez-vous, à travers les émissions et les publicités, sur ce qui est important dans la vie ?



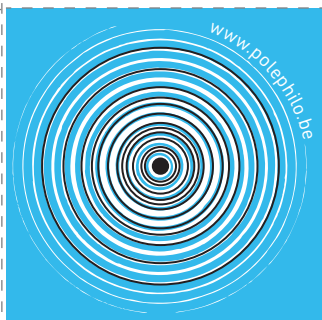
Pour quelles raisons peut-on passer à la télévision ?



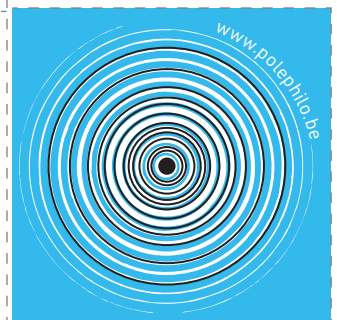
Quelles différences y a-t-il entre parler avec quelqu'un sur internet et lui parler en face ?



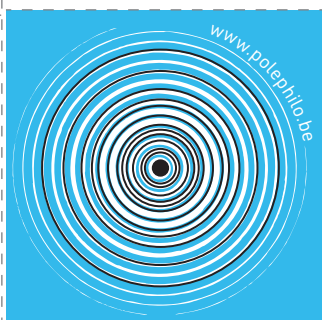
Quelle image donne-t-on des mamans dans les publicités ?
Donnez-en les caractéristiques.



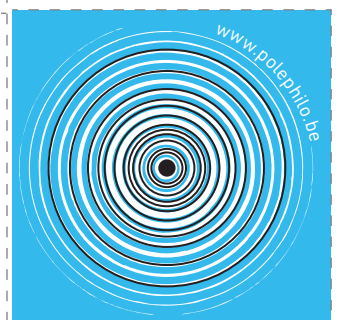
Que peut-on apprendre dans la vie que l'on ne peut apprendre des écrans ?



Quelles différences y a-t-il entre un chocolat et l'image de ce chocolat ?



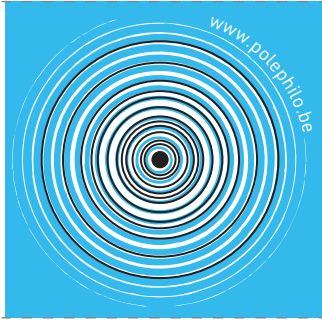
Trouvez des indices qui permettent de savoir qu'une chose qui passe à la télé est vraie.





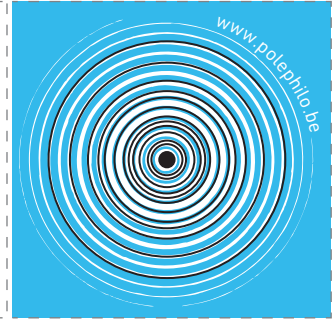
**Interrogez cette
idée :**

***La vérité est difficile
à atteindre***



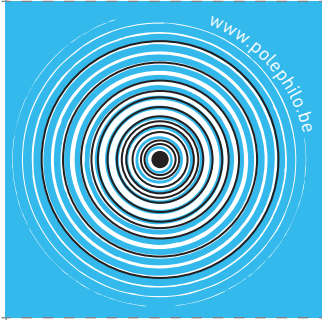
**Trouvez des
conséquences :**

***Si les apparences
sont trompeuses
alors...***

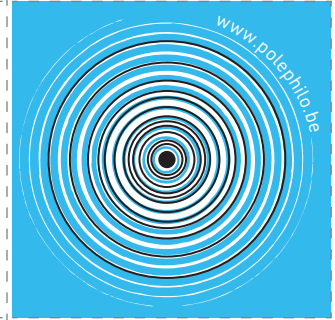


**Trouvez des
conséquences :**

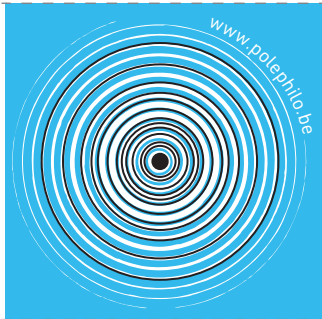
***Si la vérité est
difficile à atteindre
alors...***



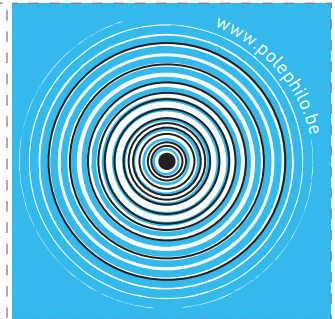
**Quelles sont
les différentes
caractéristiques
d'un écran ?**



**Quelles différences
y a-t-il entre le
monde virtuel et le
monde réel ?**

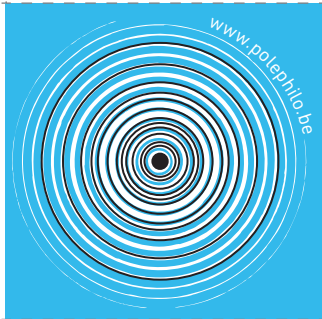


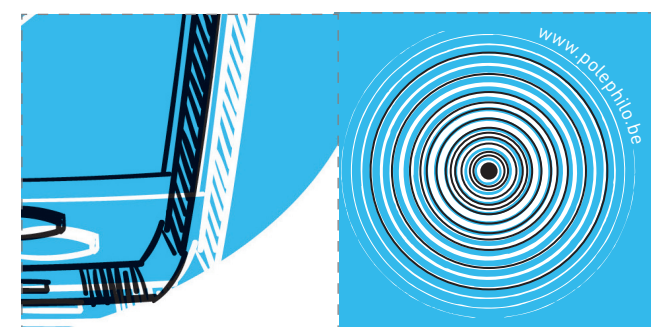
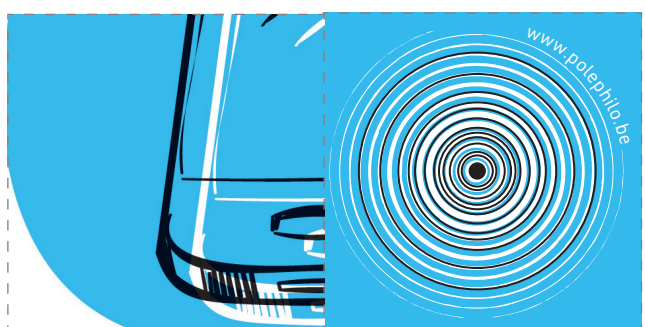
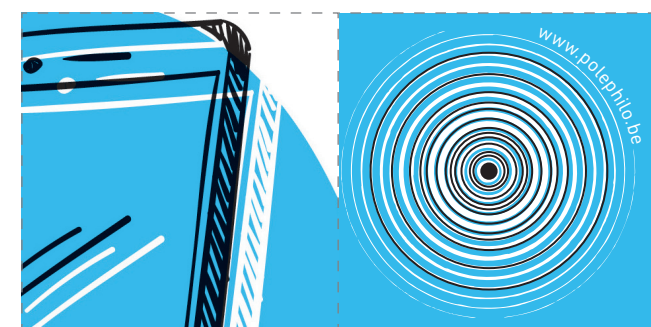
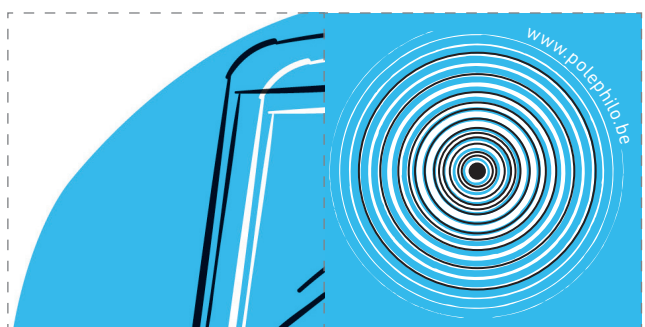
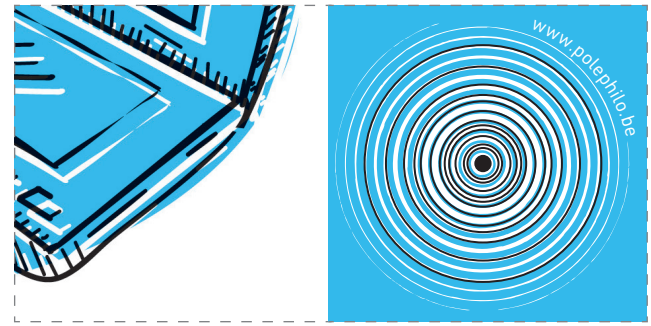
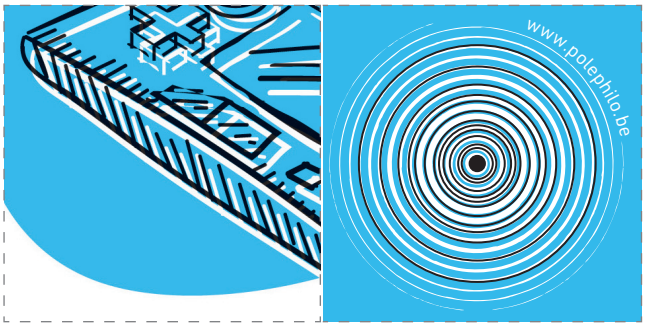
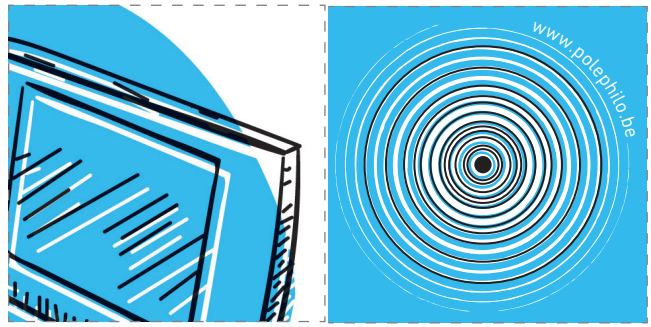
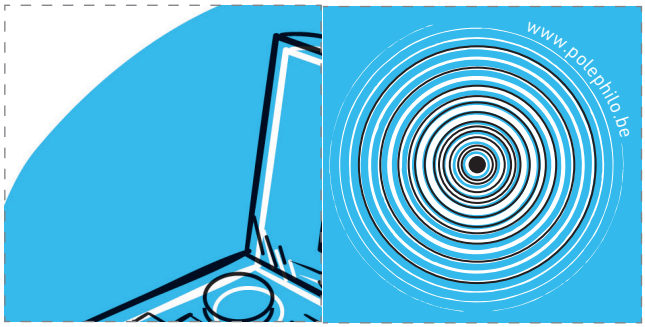
**Interrogez cette
idée :**
***Un dessin vaut
mieux qu'un long
discours***

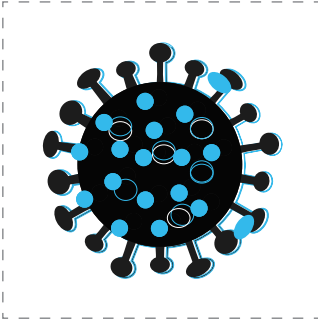
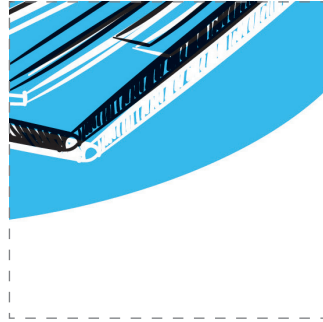
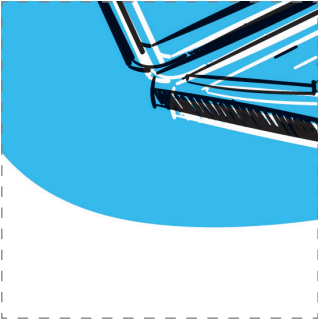
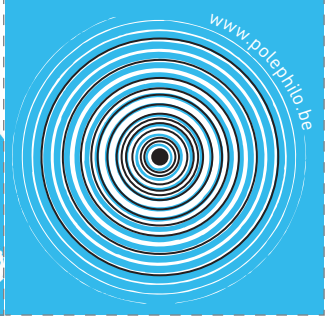
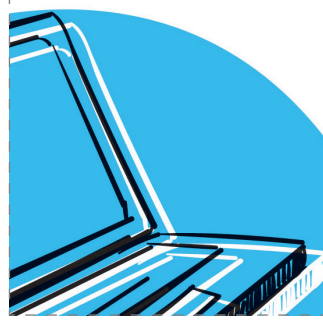
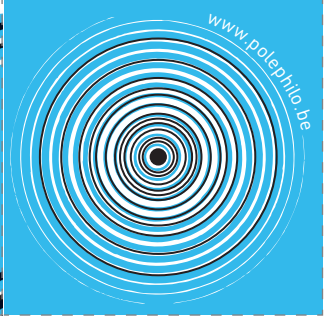
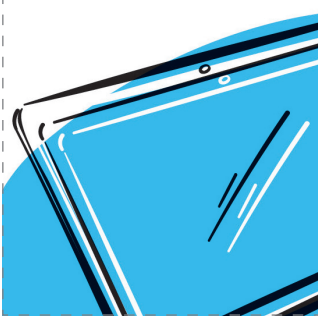
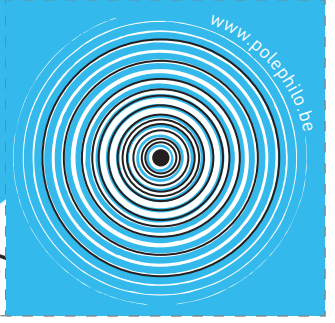
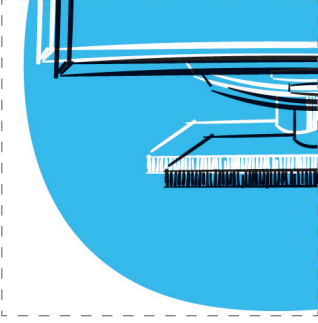
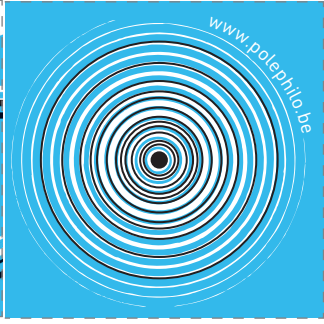
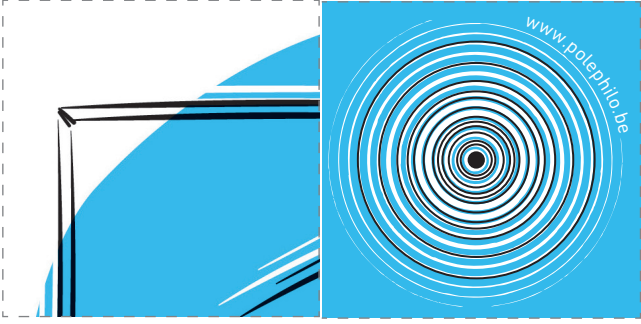


**Interrogez cette
idée :**


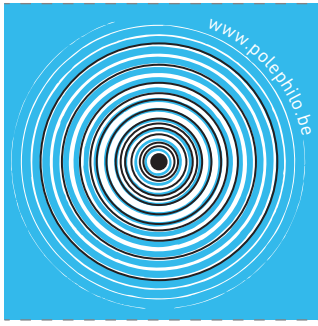









***Il vaut mieux lire
que regarder la télé***









<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	