

ACTIVITÉ (DÉCONNECTÉE) - JEU DU TÉLÉPHONE : DÉFORMATION DE L'INFORMATION

ACCÈS À L'INFORMATION > 1.2 ÉVALUER DES DONNÉES, DES INFORMATIONS ET DU CONTENU NUMÉRIQUE

| CONVIENT POUR | AGE | NIVEAU DE COMPÉTENCE | FORMAT | DROITS D'AUTEUR | LANGUE(S) |
|---------------|-----------|----------------------|------------------|--------------------------|-----------|
| Tous publics | Tous âges | Niveau 1 | Fiche d'activité | Creative Commons (BY-SA) | Français |

En jouant au célèbre jeu du téléphone, les participant.e.s vont voir à quel point une information peut être facilement déformée spécialement lorsqu'elle circule de bouche à oreille.

Objectif général Sensibilisation

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 1 - Accès à l'information

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Nothing 2hide

Ressource originellement créée Français

DÉROULÉ

1 Introduction

L'objectif de ce jeu est de comprendre à quel point une information peut être facilement déformée spécialement lorsqu'elle circule de bouche à oreille. Ce jeu s'appelle « le passe-parole », « le jeu du téléphone », « la rumeur » ou « le bouche à oreille ».

Ci-dessous, un schéma qui explique le déroulé de l'atelier



Conseils médiation :

Cette activité peut être utilisée indépendamment, mais nous vous conseillons de vous en servir comme introduction à des activités plus poussées autour des fake news.

2 Le jeu du téléphone

Pour commencer le jeu, les participant.e.s doivent former une ligne ou se placer en cercle.

Demander ensuite à chacun de penser à une phrase, pouvant comprendre des noms de personnalités

qu'elles apprécient, de personnages de jeux vidéo, de dessins animés.

Laisser quelques minutes pour réaliser cette étape.

Déroulé d'un tour de jeu :

- Tirer au sort l'un.e des participant.e.s, qui va chuchoter sa phrase dans l'oreille de son.sa voisin.e de gauche.
- Son.sa voisin.e répète l'opération avec son.sa voisin.e de gauche, tout en essayant de transmettre la phrase qu'on lui a chuchotée dans l'oreille à l'identique.

Le tour s'arrête lorsque tous les participant.e.s ont reçu et transmis la phrase. Le.la premier.e joueur.se déclare alors à haute voix la phrase qu'on lui a chuchotée, qui peut avoir changé lors de la phase de transmission.

L'idéal est de faire autant de tours qu'il y a de participant.e.s, si le temps le permet.

Il faut penser à noter la phrase de départ sur un bout de papier afin de la comparer à la phrase finale énoncée par le dernier de la ligne.

Astuces pour l'animateur.rice : pour s'assurer que le message sera déformé à la fin du tour, lancer le jeu avec des phrases contenant des mots à consonances proches :

- « les chaussettes sont-elles sèches ? »
- « Les cent enfants se sentent seuls sans Sanson »
- « Les papas des papous n'ont pas de poux »
- etc.

3 Echange avec les joueurs.es

Poser alors les questions suivantes pour comprendre avec les enfants les mécanismes de déformation qui ont été à l'œuvre au cours du jeu :

- Comment faire pour préserver le message pendant un tour de jeu ? Est-on obligé de le transmettre oralement ? (Réponse « fil rouge » : On peut écrire le message sur un papier, qui circule de main en main)
- Est-ce qu'un.e des participant.e.s a mal compris la phrase, ou a déformé sciemment la phrase (sans stigmatiser les joueur.se.s, ça fait partie du jeu aussi !).

- Si on écrit une phrase sur un papier, et qu'on demande à (Joueur.se A) d'aller le donner à (Joueur.se B), est-ce que le message qu'on a noté va changer ? (Réponse « fil rouge » : Non)
- Quelle est la différence entre un message (SMS) que j'envoie à un ami et un post que j'écris sur son mur Facebook / dans lequel je le « tag » sur Twitter ? (Réponse « fil rouge » : Le SMS est visible uniquement par mon ami, tandis que le post Facebook/Twitter peut être vu par mes amis et les siens)

4

Ouverture

L'objectif est ici d'expliquer qu'une information répétée de bouche à oreille est rarement fiable. Le « j'ai entendu dire par ma cousine qui l'a entendu de son frère qui le tenait d'un ami du directeur/de la directrice, que l'école va fermer la semaine prochaine » est forcément moins fiable que « Le directeur/la directrice a dit que l'école va fermer la semaine prochaine », et beaucoup plus facile à vérifier.

De même, si j'écris un message sur les réseaux sociaux, il peut être relayé par mes amis et circuler dans un cercle "privé".

Cependant, si je n'ai pas réglé les paramètres de confidentialité de ma publication pour qu'elle soit uniquement visible par mes Amis, elle peut se retrouver en "Public". C'est-à-dire que tous les utilisateur.rice.s du réseau social/site sur lequel j'ai publié mon message peuvent le voir.

Ainsi, si je partage une information peu fiable en "Public", je relaye un contenu publiquement. D'autres utilisateurs vont pouvoir interpréter ce contenu et contribuer à le diffuser de façon plus large (Partage/Retweet/etc...)

Dans le cas d'une information "non fiable", contribuer à sa diffusion donne le champ libre à de multiples interprétations. Le contenu est donc mis en avant, et le site d'information "peu fiable" gagne en visibilité. On fait donc indirectement la promotion de ses publications.

On se pose donc plusieurs questions :

Comment peut-on préserver un message, s'il est fiable, en suivant le fonctionnement d'Internet, où les intermédiaires ne sont pas forcément en contact direct avec la source de l'information ?

Comment peut-on vérifier si une information est fiable ou non? À quel point est-il important de prendre le temps de vérifier ses sources alors que les informations circulent dans un flux continu ?

Conseil médiation :

Pour la préparation de cet atelier, nous vous invitons à vous référer à la fiche [Outil - Les Fake News](#).