ACTIVITÉ - CANULAR ET DÉSINFORMATION : CHASSER LE DAHU

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)
Elèves (école primaire)	Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Grâce à cette activité mêlant conte et chant, les participant.e.s doivent développer leur sens de l'écoute, de l'attention, du sens critique et acquérir quelques points d'histoire concernant la désinformation et les canulars avant l'arrivée d'internet.

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	Caroline Fohrer
Matériel supplémentaire	Chaises ou banc - Instruments / Percussions (optionnel) - Ordinateur (optionnel)
Ressource originellement créée	Français

DÉROULÉ

1 Introduction

A travers la légende du Dahu, cette activité permet d'aborder avec des enfants ce que sont les fake news, et surtout comment faire attention à ce que l'on nous dit ! Il faut toujours vérifier ses sources.

Cet atelier va se dérouler en 3 phases :

- Raconter la légende du Dahu
- Atelier théâtral : rythme et écoute périphérique
- Point d'histoire et discussion

Conseil médiation :

Cette activité fonctionne très bien avec des enfants de 5 à 8 ans, au-delà de cet âge il vous sera compliqué de leur faire croire à cette histoire.

N'hésitez pas à montrer de nombreuses photos et des vidéos pour appuyer votre histoire. Vous pourrez ainsi appuyer sur le fait que les photos peuvent être retouchées, donc il ne faut pas tout croire si la source n'est pas sûre.

Pour appuyer vos propos :

- Pour en savoir plus sur ce qui se dit sur le Dahu, consultez la page caricaturale de Wikipedia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Pastiches/Dahu
- Ainsi que la page sérieuse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Dahu
- Ou encore, les livres illustrés de Patrick Leroy, auteur, illustrateur et « professeur en Dahutologie », édité aux éditions du Mont.
- Vidéo pour appuyer les propos sur l'existence du Dahu : https://www.youtube.com/watch?v=BDtvzCgPlEc

Nous vous invitons également à approfondir vos connaissances personnelles en amont de l'animation de l'atelier en consultant la fiche Outil – Les fake news.

2 Histoire introductive

Pour commencer cet atelier, il va falloir raconter l'histoire du Dahu et faire croire aux enfants que cet animal existe vraiment ! Pour cela, il ne faut pas hésiter à poser des questions aux enfants. Par exemple :

« Connaissez-vous le dahu ? Non ? C'est un joli animal, il ressemble à une biquette.»

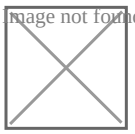

Planche scientifique du Dahu, dessinée par Patrick Leroy (tous droits réservés)

Montrer aux participant.e.s l'image
Afin de décrire la photo tout en les faisant participer, il ne faut pas hésiter à demander aux participant.e.s ce qu'ielles voient, s'ielles trouvent cet animal étrange, s'ielles imaginent de quoi l'animal se nourrit, s'ielles ont une idée sur où il peut vivre etc…

Leur demander s'ielles en ont déjà vu
Certain.e.s seront certainement dubitatifs, d'autres auront peut-être déjà tenté de le chasser… Peut-être même que certain.e.s voudront faire croire aux autres qu'ielles en ont déjà vu… Il faudra improviser en fonction des participant.e.s, quitte à introduire rapidement l'activité et leur montrer qu'il existe tellement de techniques de chasse qu'ielles n'auront jamais pratiqué celle qu'on va faire.

On invente et leur raconte une histoire
L'animateur.rice ne doit pas hésiter à étoffer, personnaliser et mimer la description de l'histoire avec beaucoup de conviction :

> « Le Dahu est un animal nocturne qui vit en montagne. Ses pattes plus courtes d'un côté nous permettent de distinguer dans quel sens ce dernier parcourt les montagnes. La chasse au Dahu suit un protocole très précis et se fait généralement de nuit en pleine nature. Cependant, on estime à 30% les chances de le voir apparaître devant nous durant quelques secondes sans remplir de condition de lieu ou climat. Les témoignages de personnes ayant réussi à le voir décrivent la sensation d'avoir halluciné. Cela peut être un peu perturbant, mais rassurez-vous, l'animal est connu pour être très docile lorsqu'un Homme arrive à le voir. Il faut savoir que l'animal présente une ouïe particulière. Il est attentif à chaque son qu'il entend comme certains autres animaux (chiens, chats…). On pense même que ce sont les poils qu'il a à l'oreille qui lui permettent d'avoir cette écoute minutieuse.

C’est pourquoi, pour tenter de le voir, on va essayer de produire un rythme que seul le Dahu pourra juger bon ou mauvais. C’est durant l’activité que vous allez peut-être pouvoir apercevoir l’animal. Soyez attentifs. »

3 Atelier théâtral : rythme et écoute périphérique

On s’installe

On va placer plusieurs chaises linéairement les unes à côté des autres de sorte à ce que les participant.e.s soient assis face à un mur ou quelque chose qu’ielles vont pouvoir fixer. Le.a meneur.se va choisir un thème et les participant.e.s vont réfléchir à un son (avec ou sans instrument) en rapport avec ce dernier. On peut ajouter un mouvement pour rendre l’exercice un peu plus difficile. Un à un, sous les consignes du meneur, ils vont pouvoir produire leur son et geste en boucle, de sorte à garder un certain rythme, sans se regarder.

Par exemple

Si l’on choisit le thème “Bruits de voiture” ça pourrait donner ceci:
P1, imite l’accélération d’une moto avec sa main: “Vrooom !”
P2, tape son pied au sol: “Hiiiiii !” (crissement d’un pneu qui freine)
P3, appuis sur un klaxon imaginaire: “Tut ! Tut !”
P4, agite son bras vers la droite: “Tic, tic, tic, tic, tic” (bruit du clignotant)
Puis, le P1 enchaîne après P4 etc… Le but est de regarder devant soi pour travailler son écoute. Le.a meneur.se est plutôt libre. On peut commencer de sorte à ce que ce soit facile, et compliquer la chose quand le rythme est à peu près exact.

Idées de thèmes:

- Cris de dinosaures
- Bruits de voiture
- Chant des oiseaux
- La mer
- Groupe de rockers
- Les 4 saisons
- Onomatopées typiques d’un film d’action ou d’un type de personnes…

- Les percussions
- Verbes d'action (manger, dormir, courir, sculpter, bricoler, jouer…)

Alternatives pour compliquer l'exercice

- Le.a meneur.se peut devenir un "chef d'orchestre" qui, dès qu'il fait un signe à quelqu'un, ou le regarde dans les yeux, la personne doit s'arrêter et ne pas reprendre tant que le chef d'orchestre ne l'a pas relancée.
- Le.a meneur.se peut être un.e participant.e qui a bien compris l'exercice.
- Le.a meneur.se peut arrêter tout le monde d'un simple "stop" ou claquement de main, et lorsqu'ielle relance le groupe, ielles doivent reprendre là où ielles s'étaient arrêtés
- Le.a meneur.se peut faire commencer plusieurs personnes en même temps pour que les sons se superposent (par exemple, si P4 fait "tic, tic, tic, tic, tic" en même temps que P1 et P2, cela pourrait ressembler à un vrai rythme de musique, mais ça pourrait également déstabiliser).
- C'est trop mou ? Le.a meneur.se demande à tout le monde d'accélérer !

Discussion et point d'histoire

Le Dahu ! Il n'est toujours pas là ? Pourquoi à votre avis ?

- Cette technique ne fonctionne pas ?
- Nous n'étions pas en rythme ?
- La météo n'a peut-être pas aidé ?
- Une voiture a klaxonné dans la rue ?
  …
- Ou peut-être que le Dahu n'existe pas ?

Laisser naître un temps d'échange et de débat entre les participant.e.s et ne pas hésiter à relancer par des hypothèses.

Maintenant, il est l'heure de connaître la vérité ! On peut, après le débat, expliquer aux enfants le point historique de cette aventure.

L'animal n'a jamais existé, il provient de l'imagination de villageois souhaitant se moquer de la naïveté des citadin.e.s. Il faut vraiment conclure par un débat riche et dynamique pour remplir l'objectif qui est de sensibiliser à la désinformation.