

## L'utilité, à quoi ça sert ?



**Philéas & Autobule** 8-13 ans  
*Les enfants philosophes* n°77

*Mythe*  
**Le rocher de Sisyphe**

*Médias*  
**Infos à gogo**

*Poème*  
**La ballade des ustensiles inutiles**

**L'utilité, à quoi ça sert ?**

avec les compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

Edu. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortune - 1300 Wavre - Belgique - N°77 - décembre 2021 - janvier 2022 - Belgique - 5 € - Europe - P. 1207 - Bibliothèque (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt : Bruxelles X



Autrice de la séquence philo « Utile, vous avez dit utile ? » **Pauline Stavaux** (animatrice et formatrice philo au Centre d'Action Laïque de Charleroi)

Autrice de la séquence médias « L'info, ça sert à quoi ? » **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en Éducation aux médias) / Illustratrice de l'annexe 1, p. 19, **@helenejeanbon**.

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **François Labar** et **Niels Thorez** / Animations et formations [www.polephilo.be](http://www.polephilo.be) / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent** ([www.louiselaurent.be](http://www.louiselaurent.be)).

Décembre 2021 – Janvier 2022 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Contact rédaction [redaction@phileasetautobule.com](mailto:redaction@phileasetautobule.com), tél : 0032 (0)10 22 31 91

**Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales** : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



Chaire UNESCO  
\* Pratiques de la philosophie avec les enfants :  
une base éducative pour le dialogue interculturel  
et la transformation sociale \*



UNIVERSITÉ DE NANTES



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site [www.phileasetautobule.com](http://www.phileasetautobule.com).

## DANS CE DOSSIER



### Une séquence philo Utile, vous avez dit utile ? ..... 4

- \* Initier une discussion philo sur la thématique de l'utilité
- \* S'interroger sur ce qui est utile
- \* Problématiser l'utilité
- \* Apprivoiser la démarche philo

Mots-clés : utile inutile



### Une séquence médias L'info, ça sert à quoi ? ..... 12

- \* Distinguer différents types de documents – informatifs ou non
- \* Repérer un contenu informatif
- \* Créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques

Mots-clés : information presse utile inutile

### Annexe ..... 19



# Séquence philo



## Utile, vous avez dit utile ?

Autrice : Pauline Stavaux (animatrice et formatrice philo au Centre d'Action Laïque de Charleroi)

**L'utilomètre**

Regarde autour de toi... Ca grouille d'objets de toute sorte. Sont-ils utiles ? Un peu, beaucoup, pas du tout ?

Pour chaque élément de la liste, demande-toi s'il est utile et trace un chemin vers l'utilomètre, en passant par les étapes 1 à 3.

1 Choisis d'abord un point de vue :

2 Détermine ce pour quoi cet élément est utile :

3 Et précise à quel point, en choisissant un degré sur l'utilomètre :

À lire aussi : José María Vieira Ma, Magdalena Mancoso, A. & C. Collarín Espinosa



## Objectifs

- \* Initier une discussion philo sur la thématique de l'utilité par opposition à l'inutilité
- \* S'interroger sur ce qui est utile, ce qui distingue l'utile de l'inutile
- \* Problématiser l'utilité
- \* Apprivoiser la démarche philo au départ d'une expérience ludique

### Durée

2 X 50 minutes

### Âge

À partir de 8 ans

### Matériel

- Les pages philo « L'utilomètre »
- 2 affichettes au format A4 portant respectivement les mots : « Utile » et « Inutile »
- 11 affichettes au format A5 portant respectivement les mots : un arc-en-ciel, un jeu, une arme, un musée, un fer à repasser, une dispute, un emballage, l'école, un magasin, les mots, une maison
- 10 affichettes vierges au format A5
- Par enfant, une feuille vierge au format A4
- Un tableau pour afficher et/ou écrire



## Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté<sup>1</sup>

### 1. Élaborer un questionnement philosophique

#### ☉ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (étape 1)

### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

#### ☉ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 1)

#### ☉ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées, passer du général au particulier, du particulier au général, repérer les contradictions, illustrer son raisonnement par des exemples (étape 1)

### 3. Prendre position de manière argumentée

#### ☉ Se donner des critères pour prendre position (3.1)

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général ; valeurs, normes...) (étape 2)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site [www.enseignement.be](http://www.enseignement.be). La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

## PRÉPARATION

### 1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages.

Cette séquence comporte des suggestions de questions de relance. L'animateur peut en prendre connaissance, essayer lui-même d'y répondre, et en chercher d'autres.

Pour prendre conscience de son propre cadre théorique, l'animateur peut interroger ses propres croyances en faisant l'exercice de lister les affirmations qu'il tient pour vraies au sujet du couple « utile et inutile ». Une fois ces présupposés identifiés, l'animateur sera davantage capable de les remettre en question ou à tout le moins attentif à ne pas se laisser guider par ceux-ci, pour ne pas orienter les discussions avec les enfants.

### 2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur dispose les bancs en cercle afin que les enfants puissent se voir facilement les uns les autres et puissent facilement se déplacer et interagir. L'animateur et les enfants se placent au sein du même cercle, à la même hauteur, pour une équité de statut. Tout le monde voit tout le monde, la parole circule facilement.

L'animateur prépare les affichettes A4 et A5 décrites dans la liste de matériel.



## DÉROULEMENT

### 1. IDENTIFIER ET DÉCRIRE « UNE CHOSE UTILE » (25 MIN)

L'animateur demande aux enfants de lire attentivement la liste présentée en page 4 de la revue. Il leur demande ensuite d'indiquer oralement si, pour eux, cette liste est une liste de « choses utiles ».

#### Une question qui fait discuter

Cette première question paraît vague ? Peut-être amènera-t-elle les enfants à demander plus de précisions. Quelles choses ? Pourquoi celles-là ? Les met-on toutes dans le même sac ? Autant de questions qui pourront mettre en route la discussion.

Pour la suite, voici quelques questions de relance éventuelles. Comme toujours, l'idée n'est pas de les parcourir avec exhaustivité, mais de s'inspirer de celles qui paraissent opportunes, suivant la tournure de la discussion.

- Comment vous y êtes-vous pris pour sélectionner une chose, avant de répondre à la question ?
- Comment avez-vous compris le mot « utile » dans ma question ?
- Qu'est-ce qui nous permet de dire qu'un objet est utile ? Sur la base de quels critères<sup>2</sup> ?
- Est-ce que ces critères sont les mêmes pour les choses qu'on ne peut pas toucher ?
- Avons-nous tous les mêmes critères ?
- Que veut dire le mot « utile » (ou « inutile ») ? Pouvez-vous expliquer le mot ? Si une chose est utile (ou inutile) quelles sont ses principales caractéristiques ?
- L'utile est-il l'inverse de l'inutile ?
- Etc.

#### Une chose

L'emploi du mot « chose » est volontaire. Renvoyant à un ensemble plus large qu'un terme comme « objet », il invite dans la discussion les « choses » utiles de nature intangible. Ce qui peut conduire à une liste aussi variée que celle-ci : du bon sens, un doudou, du talent, un sac à dos, un pansement, une bonne mémoire, de l'amour, de la patience, une tablette de chocolat, une corde, un crayon, de la confiance en soi, une calculatrice, etc.

L'animateur demande : « *Quelles choses estimez-vous utiles, en tenant en compte de la discussion que nous venons d'avoir ?* » Il invite alors chacun à nommer une chose utile et à indiquer les raisons de son choix. Ces justifications sont notées au tableau et gardées visibles pour plus tard. L'animateur note chaque chose proposée par les enfants sur une affichette A5 distincte. Si l'animateur désire réduire le nombre de choses à ajouter à celles déjà présentées dans la liste des pp. 4-5, il peut proposer aux enfants de trouver une chose utile en groupe.

<sup>2</sup> Si la notion de critère n'est pas évidente pour les enfants, il s'agira de la définir. Ici, un critère est une caractéristique à partir de laquelle on opère un tri, une distinction.



## 2. POSER LA QUESTION : « UTILE EN QUOI, À QUOI ? » (25 MIN)

Le dispositif ludique décrit ci-après est coopératif. L'animateur peut l'indiquer aux enfants de la façon suivante : « Nous allons faire deux groupes, mais ce ne sont pas deux groupes qui s'opposent, ce sont deux groupes qui communiquent pour réussir le jeu ensemble. »

L'animateur rassemble ensuite toutes les affichettes A5 présentant les choses évoquées à l'étape précédente. Il dépose cette collection face visible au centre du cercle.

Après avoir séparé les participants en deux groupes (A et B), l'animateur écrit 4 situations au tableau. Ces situations peuvent être choisies parmi les propositions suivantes, ou d'autres de son choix.

### Exemples de situations

Survivre sur une île déserte	Apprivoiser un loup
Réussir un examen	Survivre sur un radeau de sauvetage en pleine mer encerclé par des requins
Faire la fête	Participer au championnat du monde de kayak
Être dans un ascenseur en panne avec son pire ennemi	Voyager à bord d'une montgolfière
Faire face à une attaque de zombies	Être élu délégué de classe
Déclarer son amour à l'être aimé	Tricher en toute impunité
Survivre dans un bunker après une catastrophe	Créer une machine à voyager dans le temps
Quand on vient d'apprendre une horrible nouvelle	Vaincre sa timidité
Préparer le petit-déjeuner	Assister à un concours de danse
Organiser un anniversaire	Etc.
S'évader d'une prison	
Se faire des amis	

Il place les deux affichettes A4 « Utile » et « Inutile » devant lui, dans le cercle, de façon à suggérer deux colonnes. Toutes les affichettes faisant référence aux objets sont également placées au centre du cercle, prêtes à être classées.

Le groupe A commence le jeu. Il va tenter de faire deviner au groupe B une des 4 situations affichées. Pour cela, il va devoir, après un temps de concertation, classer les « choses » selon qu'elles lui paraissent utiles ou inutiles dans la situation à faire deviner.

L'animateur donne les consignes suivantes : « Vous allez tenter de faire deviner une des 4 situations indiquées au tableau à l'autre groupe, mais vous ne pourrez pas parler. Vous allez classer les choses que nous avons listées en deux catégories : utile et inutile. Vous devrez d'abord vous concerter durant 5 minutes, puis un représentant ira positionner les choses dans la colonne que vous aurez choisie. »

Une fois le classement effectué, le groupe B dispose à son tour d'un temps de concertation de quelques minutes pour essayer d'identifier la situation correspondant au classement qu'il a sous les yeux.



Si le groupe B ne parvient pas à identifier parmi les 4, la bonne situation, les enfants ne remportent pas de point. Si le groupe B trouve, tout le monde remporte 1 point. On remplace ensuite la situation qui était à trouver par une autre et on inverse les rôles des deux équipes.

La partie s'arrête, par exemple, quand les deux groupes ont cumulé 3 points.

Pour clôturer le jeu, l'animateur peut choisir une ou plusieurs questions parmi les suivantes : Était-ce facile de trouver la réponse ? Était-ce facile de classer les choses ? Pourquoi ? Comment avez-vous procédé ? Avez-vous facilement trouvé un consensus ou était-il difficile de se mettre d'accord ? Sur la base de quels critères juge-t-on une chose utile ou inutile au regard d'une situation ? Les mêmes choses ont-elles été classées dans les deux catégories ? Lesquelles ? Par rapport à quelle(s) situation(s) ? Pouvez-vous imaginer une chose qui serait utile en soi, indépendamment d'un contexte ou d'un projet donné ?

### 3. RÉALISER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS (10 MIN)

#### Qu'est-ce qu'une cueillette de questions ?

La cueillette de questions<sup>3</sup> est une démarche développée par Matthew Lipman<sup>4</sup>. Il s'agit d'initier une discussion en partant des questionnements des enfants, dans l'intention de favoriser une attitude de recherche et d'étonnement propre à la philosophie.

La cueillette de questions peut se faire de façon collective – chacun lève le doigt quand il a une question – ou effectuée au sein de sous-groupes – une question par sous-groupe.

Certains animateurs inscrivent les prénoms des enfants auteurs des questions pour les valoriser et les stimuler.

Les questions peuvent être retravaillées et reformulées ; pour les rendre plus claires, plus générales, plus ouvertes ou encore pour réduire les présupposés.

L'animateur peut également demander aux enfants de regrouper les questions qui leur semble similaires, par catégories ou par thématiques.

L'animateur invite les participants à rédiger des questions philosophiques inspirées de cette expérience de jeu. Il donne la consigne suivante : « *Par deux, imaginez une question qui nous permettra de réfléchir ensemble sur l'utile et l'inutile. Quelque chose vous a-t-il étonné, dérouté ? Essayez de formuler cet étonnement dans une question.* »

L'animateur demande à ce que les questions soient rédigées sur une feuille A4 et à ce que les rédacteurs veillent bien à employer tout l'espace de la feuille.

Au besoin, l'animateur peut rappeler ce qu'est une question philosophique, en reprendre les critères et les expliciter un à un. Il peut également créer les duos lui-même.

<sup>3</sup> Cette démarche est notamment présentée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo, 2019, p. 6.

<sup>4</sup> Matthew LIPMAN, *À l'école de la pensée*, 3<sup>e</sup> édition, éd. de boeck, 2011.



### Une question philo<sup>5</sup>, c'est quoi ?

- une question de sens : une question qui interroge les enjeux, le pourquoi, qui problématise ;
- ouverte (pas forcément au sens grammatical) : une question qui ouvre la discussion, qui admet plusieurs réponses valables ;
- universelle : une question qui interroge un problème dans sa généralité, dans son ensemble, et qui se pose à tous ;
- abstraite : une question sur des idées, des concepts, des choses qu'on ne peut pas toucher.

## 4. DISCUTER EN MOUVEMENT (20 MIN)

Ce dispositif ludique vise à placer les enfants dans une dynamique de discussion entre pairs, il sera suivi d'une discussion avec le groupe complet.

Une fois que tous les duos ont rédigé une question (éventuellement avec l'aide de l'animateur), l'animateur reprend les questions et coupe chacune des feuilles en deux parties égales. Il distribue alors à chaque participant une demi-question.

L'animateur tape ensuite dans les mains une première fois, tous les enfants se mettent en marche et s'échangent leurs demi-questions à tout moment et autant de fois qu'ils le souhaitent. Quand l'animateur tape une seconde fois, chacun retrouve l'autre moitié de la question qu'il a en main et le duo ainsi formé échange autour de la question durant deux minutes.

Quand l'animateur tape à nouveau dans les mains, les duos se séparent et reprennent la marche. On peut recommencer l'exercice plusieurs fois et donc changer de partenaire pour entamer une nouvelle discussion au départ d'une nouvelle question. L'animateur clôture au bout d'environ 3 à 5 rencontres.

## 5. DISCUTER AVEC LE GROUPE COMPLET (20 MIN)

L'animateur invite les enfants à reconstituer les questions et à les poser au centre du cercle de façon à ce qu'elles soient visibles pour tous. Il donne la consigne suivante : « Vous avez échangé par deux autour de certaines de ces questions, je vais à présent vous demander, question par question, de nous faire un retour sur vos échanges. »

L'animateur reprend chacune des questions et demande aux enfants qui les ont abordées de lever la main. Les enfants concernés sont invités à expliquer ce qu'ils se sont dit autour de cette question. L'enseignant invite les enfants qui n'ont pas abordé la question à ajouter éventuellement des éléments. L'enseignant veille à préciser la question si elle n'est pas comprise, à reformuler les idées en sollicitant l'aide des autres enfants, à recentrer ou à relancer la discussion.

Si le temps manque pour traiter de nombreuses questions, l'animateur peut soumettre plusieurs questions au vote des enfants afin de sélectionner celles qui seront discutées.

<sup>5</sup> La notion est également développée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019, p. 12.



### Préparer une discussion fondée sur une cueillette de questions

Pour se préparer au mieux, l'animateur peut par exemple chercher à anticiper le type de questions qui pourraient émerger. À cet effet, les questions fil rouge qui jalonnent la revue peuvent fournir une première liste.

Il peut également imaginer une batterie de questions de relance adaptées au thème de l'utile et de l'inutile. Une liste générique est proposée ci-dessous. Bien entendu, rebondir sur les questions et interventions effectives des enfants durant la discussion demeurera l'approche la plus pertinente.

### Exemples de questions philosophiques qui pourraient émerger

- L'inutile peut-il être utile ?
- Faut-il laisser une place à l'inutile ?
- Cela veut dire quoi « se rendre utile » ?
- Toutes nos actions doivent-elles être au service de quelque chose d'utile ?
- Qui décide que quelque chose est inutile ?
- Que faire de ce qui est inutile ?
- Que signifie être utile ?
- Agir de façon utile dans une situation est-ce agir bien ?
- Peut-on considérer les autres comme utiles ou inutiles ?
- Est-ce qu'agir utilement, c'est agir justement ?
- N'est-on utile que pour quelque chose, ou à quelqu'un, ou dans un contexte précis ?
- L'utile est-il distinct de l'indispensable ?
- Y a-t-il une différence entre ce qui est utile et ce qui est nécessaire ?
- Peut-on se passer de l'inutile ?
- L'utile correspond-t-il au besoin ?

### Exemples de questions de relance génériques

- Peux-tu trouver une exception à ce qui vient d'être dit ?
- Quel est le lien avec ce qui précède ?
- En quoi ce que tu dis fait progresser la discussion ?
- Peux-tu donner un exemple de ce que tu affirmes ?
- Est-ce un bon exemple selon vous ?
- Sur quoi t'appuies-tu quand tu affirmes que... ?

## PROLONGEMENT

Proposer aux enfants de faire individuellement le jeu philo « L'utilomètre », puis en discuter avec le groupe en reprenant les raisons avancées à l'étape 1.

### Bibliographie

- ➔ Pôle Philo, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019.  
[www.polephilo.be](http://www.polephilo.be)

# Séquence médias



## L'info, ça sert à quoi ?

Autrice : Lauriane Voos (animatrice jeunesse diplômée en Éducation aux médias)

**Infos à gogo**

Les informations sont partout. Dans nos journaux, sur nos écrans, à la radio... On ne sait parfois plus où donner de la tête ! Mais au fond, à quoi ça sert, l'info ?

1 Parmi les informations présentées dans l'image, choisis :

- celles qui te semblent utiles et colorie le rond en bleu
- celles qui te semblent inutiles et colorie le rond en orange

Y a-t-il des infos inutiles ? Si oui, une info inutile peut-elle avoir de la valeur ? De l'intérêt ?

2 Pour chaque rond colorié en bleu, demande-toi plus précisément à quoi peut servir cette information.

→ Choisis parmi les propositions et reporte les lettres correspondantes dans les rectangles blancs

Cette information m'est utile pour...

- découvrir, apprendre quelque chose de nouveau
- mieux comprendre ce qui se passe autour de moi, dans ma ville, mon pays ou le monde
- être au courant de quelque chose qui pourrait me concerner
- avoir des choses à raconter, à partager
- me construire une opinion sur un sujet
- m'amuser, me détendre
- m'aider à prendre une décision
- répondre à une question que je me pose
- autre chose

À partir des pages médias « Infos à gogo »  
Philéas & Autobule n°77,  
pp. 22-23



### Objectifs

- \* Distinguer différents types de documents – informatifs ou non
- \* Repérer un contenu informatif
- \* Créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques

### Durée

2 X 50 minutes

### Âge

De 8 à 10 ans

### Matériel

- Une quarantaine de publications imprimées diverses : hebdomadaires, journaux, dépliants publicitaires, revues, magazines, catalogues, etc.
- Une quinzaine de unes de journaux ou d'autres documents informatifs
- Les cartes personnages (annexe, pp. 19-20)
- Un panneau d'affichage (ou un tableau blanc interactif)



## Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias<sup>1</sup>

### Catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle

- Relever les caractéristiques médiatiques d'un média
- Appréhender le média en fonction des typologies médiatiques courantes

### Catégorie de compétence : lire – dimension sociale

- Identifier les destinataires du message et se situer par rapport à ceux-ci
- Expliciter ses attentes préalables à la lecture du message diffusé par ce média

### Catégorie de compétence : naviguer – dimension informationnelle

- Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt
- S'orienter selon les indices qui signalent les différents types d'informations, classes, genres de médias dont peuvent relever les messages, voire un même message

### Catégorie de compétence : naviguer – dimension sociale

- Choisir des médias en tenant compte de leurs destinataires
- Identifier l'éventail des destinataires médiatiques les plus courants
- S'orienter parmi les médias en tenant compte des intentions propres aux destinataires
- Sélectionner les médias en fonction de ses propres intentions ou attentes
- S'orienter parmi les médias en escomptant leurs effets potentiels

## Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté<sup>2</sup>

### 3. Prendre position de manière argumentée

#### ⊗ Se donner des critères pour prendre position (3.1)

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général ; valeurs, normes...) (étape 2)

#### ⊗ Se positionner (3.2)

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (étape 2)

### 5. Se décentrer par la discussion

#### ⊗ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 2)

<sup>1</sup> Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, [www.csem.be](http://www.csem.be). Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.


<sup>2</sup> Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site [www.enseignement.be](http://www.enseignement.be). La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.



## PRÉPARATION

### 1. COLLECTER LES DOCUMENTS

Collecter environ 40 publications imprimées diverses : hebdomadaires, journaux, dépliants publicitaires, revues, magazines, catalogues, etc. Favoriser une grande diversité de documents. Ces documents peuvent avoir été achetés ou collectés via la presse gratuite, les présentoirs en magasin ou en librairie, etc. La date de parution de ces documents n'a aucune importance.

Collecter environ 15 publications à caractère informatif. Les unes peuvent suffire, des ressources en ligne sont indiquées dans la rubrique  Bibliographie.

### 2. CRÉER LE JEU DE CARTES

Imprimer l'annexe, pp. 19-20, en 1 exemplaire recto-verso, idéalement sur un papier cartonné, et découper les 9 cartes.

### 3. PRÉPARER LE LOCAL

Préparer le local d'animation afin de pouvoir attabler les élèves par petits groupes de 3 ou 4 suffisamment espacés.

## DÉROULEMENT

### 1. S'INFORMER, C'EST QUOI ? (SÉANCE 1 - 50 MIN)

#### 1.1. Bain de presse (25 MIN)

L'animateur demande aux enfants de se rassembler par petits groupes de 3 ou 4 et de s'installer autour d'une table.



L'animateur dispose ensuite différents types de documents sur chaque table ; idéalement, 6 à 8 publications par groupe. Par exemple : 1 ou 2 quotidiens ou hebdomadaires d'information, 1 ou 2 dépliants publicitaires, 1 revue, 1 ou 2 magazines thématiques, 1 catalogue, etc.

Il demande de ne pas encore les ouvrir mais d'en observer les couvertures. Afin d'inviter les enfants à cette observation, il pose différentes questions entre lesquelles il laisse un temps de discussion en petit groupe :

« Quelles différences observez-vous entre les couvertures des documents ?

Quel est l'équilibre entre le texte et l'image sur ces documents ? Comparez les différents documents selon ce critère : sur lesquels le texte occupe-t-il beaucoup de place ? Sur lesquels l'image occupe-t-elle beaucoup de place ? Lesquels sont équilibrés ?



Quels types de contenus pensez-vous trouver derrière ces couvertures ? Pensez-vous que ce contenu sera sérieux, drôle, sensationnel, intéressant, léger, utile, relaxant, compliqué, inquiétant, instructif, etc. ?

Quelles autres différences ou points communs observez-vous ? »

L'animateur donne ensuite la consigne suivante : « Vous allez maintenant pouvoir ouvrir les documents, prendre le temps d'en lire des passages, les parcourir plus en détail et en découvrir le contenu. Sur la base de vos observations, je vous propose de les trier, pour ensuite faire découvrir au reste du groupe les points communs et les différences que vous aurez observés. À vous de décider librement quels critères de tri vous semblent opportuns. »

### **Des exemples de critères...**

Si certains groupes ne comprennent pas la consigne ou ne trouvent pas de critère, n'hésitez pas à leur donner des exemples : gratuité, public cible, qualité du papier, type de langage, présence d'images...

### **...et rien à jeter**

Aucun critère n'est erroné ou farfelu. Les enfants peuvent partir de ce qu'ils observent, lisent, touchent ou ressentent. L'objectif est d'explorer librement les documents sous tous leurs aspects.

L'animateur annonce que cette exploration dure 15 minutes. Il circule entre les tables. Il est disponible pour les questions des enfants et encourage les petits groupes à affiner leur tri si nécessaire.

Une fois le temps d'exploration écoulé, il invite les enfants à présenter le fruit de leurs réflexions. Les petits groupes présentent leur classement et les critères qu'ils ont observés. Les autres enfants peuvent interroger les choix qui les étonnent et l'animateur peut amener les petits groupes à clarifier, voire argumenter leurs choix de critères.

Il explique enfin que pour la suite de la séquence, ils vont s'intéresser plus particulièrement à l'un des types de contenu trouvés dans les documents : l'information. Ils vont essayer de répondre à ces deux questions : d'abord, « L'information, c'est quoi ? » et ensuite, « S'informer, ça sert à quoi ? »

## **1.2. Premier essai de définition du concept « d'information » (10 MIN)**

L'animateur donne la consigne suivante : « Dans quels documents observés peut-on trouver de l'information ? De quels types de documents s'agit-il ? Selon vous, qu'est-ce que l'information ?

Nous allons tenter de créer ensemble notre première définition du mot information en écrivant au tableau des mots qui pourront nous aider à comprendre ce qu'est une information.

Sur la base de vos observations et des discussions que nous venons d'avoir, pouvez-vous me donner quelques mots qui sont en rapport avec le concept d'information ? Lesquels ? »

Il note au tableau les mots des enfants, de manière à former un nuage autour du mot « information ».

### Exemples

Journal, actualité, preuve, nouveau, fiable, renseignement, public, presse, enquête, télévision, radio, internet, faits, savoir, communication, source, lecture, vérifier, secret, diffuser, urgent, nouvelle, sujet...

### Un support à récupérer

Le nuage de mots et la définition étant appelés à évoluer lors de la deuxième séance, il est judicieux de réaliser cette étape sur un support récupérable, si les 2 séances se déroulent séparément.

Une fois le nuage de mots suffisamment fourni (par exemple lorsque chaque enfant s'est prêté au jeu), l'animateur demande à un volontaire d'essayer de définir le concept d'information en reprenant au moins quatre des mots notés. Il note au tableau cette première esquisse de définition et propose aux enfants qui le souhaitent de l'amender ou de la compléter. Ils travaillent donc ensemble, par étapes, afin de produire une première ébauche de définition. L'animateur clarifie qu'il ne s'agit pas de leur définition définitive et que l'on y reviendra par la suite.

### 1.3. Découverte des pages médias « Infos à gogo » (10 MIN)

Pour se préparer à répondre collectivement – lors de la prochaine séance – à la question « S'informer, à quoi ça sert ? », les enfants sont invités à réaliser individuellement l'activité des pages médias « Infos à gogo ».

En fonction du temps disponible, l'animateur peut ensuite poser quelques questions au groupe afin de débiter la réflexion collective :

« Quel est le sujet de cet article ? Quels sont les éléments dont nous avons déjà connaissance au sujet des informations avant de lire l'article ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ? »

### 1.4. Clôture de la séance et introduction à la séance 2 (5 MIN)

L'animateur annonce les objectifs de la prochaine séance. Il s'agira d'une part d'améliorer ensemble leur définition du concept d'information et d'autre part de jouer ensemble autour de la question « S'informer, à quoi ça sert ? » « Ensemble, nous nous demanderons, par exemple, à quoi l'information est utile, pour qui, comment ? »

Il demande qu'un enfant reformule le déroulé de la séance ; ce que le groupe a pu réaliser et les difficultés auxquelles ils ont été confrontés.

Il récolte les réponses et ressentis du groupe à la suite de cette première séance afin de s'assurer de la bonne compréhension des objectifs par tous.

## 2. S'INFORMER, ÇA SERT À QUOI ? (SÉANCE 2 – 50 MIN)

### 2.1. Rappel de la première séance (5 MIN)

L'animateur demande qu'un enfant reformule ce qui a été réalisé lors de la première séance, ainsi que la définition du concept « d'information » élaborée en groupe.

Il invite d'autres enfants à compléter, le cas échéant, ce qui est énoncé, et affiche le nuage de mots et la définition réalisés lors de la séance précédente.



## 2.2. Retour sur le nuage de mot (10 MIN)

L'animateur repart du nuage de mots réalisé lors de la séance précédente. Il propose aux enfants de compléter celui-ci avec d'autres mots qu'ils estiment opportuns. Il les invite à se souvenir de l'activité des pages « Infos à gogo », mais aussi – si les deux séances sont espacées – à puiser dans les idées qu'ils auraient eues depuis la séance précédente.

### Exemples

Décision, comprendre, amusement, opinion, utilité, question, partager, se tenir au courant, comprendre, se cultiver, ville, pays, monde...

L'animateur propose ensuite d'affiner, d'apporter de la nuance et/ou de compléter la première définition commune du mot « information » avec les termes qu'ils viennent d'énumérer.

## 2.3. Jeu de rôle collaboratif (25 min)

Les enfants forment des petits groupes de deux. Chaque duo reçoit une carte personnage (voir annexe, pp. 19-20) et en prend connaissance.

L'animateur explique les règles du jeu :

« Je vais vous dévoiler successivement plusieurs unes de journaux ou d'autres publications d'information. Pour chaque une présentée, vous allez devoir vous concerter avec votre binôme afin de décider si votre personnage achète ou non ce journal, cet hebdo, etc. À vous, donc, de décider, en fonction des informations contenues sur votre carte-personnage si les informations que contient le journal pourraient être utiles pour votre personnage. Si vous souhaitez acheter le journal, vous levez la main.

Attention, si un autre duo lève la main, cela signifie que son personnage souhaite également acheter ce journal. Malheureusement, il n'y en a qu'un. Lorsque plusieurs personnages souhaiteront un même journal, je demanderai aux binômes d'argumenter. À vous alors de convaincre le reste du groupe que votre personnage a besoin de ce journal. Après avoir entendu les différents personnages expliquer pourquoi ils ont besoin de ce journal et pourquoi ce serait donc à eux de l'acheter, le groupe complet procédera à un vote en faveur du personnage le plus convaincant. »

L'animateur présente donc des unes de journaux ou d'autres documents informatifs.

## 2.4. Retour sur cette séquence (10 MIN)

L'animateur propose aux enfants de s'exprimer autour des questions suivantes : « Est-ce facile de deviner si une info est utile ou pas ? Pourquoi ? Qu'est-ce qu'une bonne info ? Existe-il des infos inutiles qui ont de l'intérêt ? Une info utile pour quelqu'un peut-elle être inutile pour d'autres ? Pourquoi ? Citez un exemple. »

## PROLONGEMENTS

### REPORTAGE AU SUJET DES INFOS DE L'ÉCOLE / DU QUARTIER

Réaliser un journal (ou un article) publiant les informations importantes dont les élèves de l'école – ou les habitants du quartier – pourraient avoir besoin : fêtes de quartiers, travaux prévus dans la commune, météo de la semaine, horaires de bus, films à l'affiche au cinéma, menu du jour de la cantine, etc.

#### Quelques ressources utiles

- Un générateur de journal en ligne
- Un dossier pédagogique « Réalise ton journal »
- Un kit pratique « Prenez la parole »

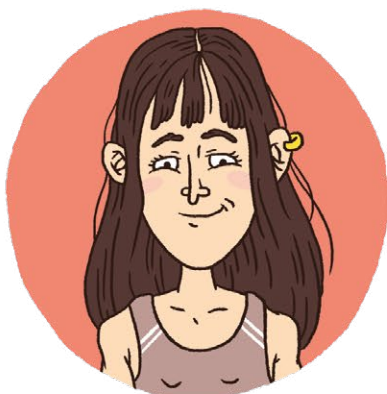
### Bibliographie

- L'article « information » sur Wikimini.org  
<https://fr.wikimini.org/wiki/Information>
- Une fiche pédagogique « Qu'est-ce qu'une info ? »  
<https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/quest-ce-quune-info.html>
- Des unes de journaux  
<https://fr.kiosko.net>
- Un générateur de journal en ligne  
<https://www.flipsnack.com/fr/newspaper-maker>
- Un dossier pédagogique « Réalise ton journal »  
[https://www.lapressejeunesse.fr/education-aux-medias/realise-ton-journal\\_dossier-pedagogique.pdf](https://www.lapressejeunesse.fr/education-aux-medias/realise-ton-journal_dossier-pedagogique.pdf)
- Un kit pratique « Prenez la parole »  
[https://www.occe92.net/ressources/documents/1/152,kitcreer\\_complet.pdf](https://www.occe92.net/ressources/documents/1/152,kitcreer_complet.pdf)
- Les expositions numériques « De la Gazette à Internet » ou « La fabrique de l'information »  
<http://expositions.bnf.fr/presse/expo/salle1/index.htm>

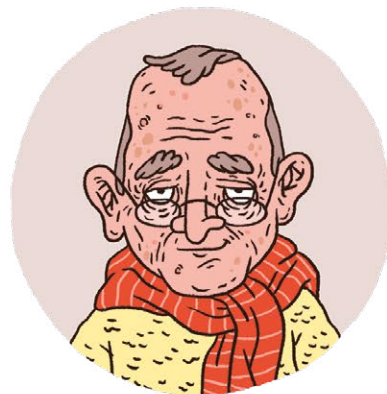




**PAOLO**



**LISE**



**MARC**



**ANAÏS**



**STEVEN**



**NELL**



**VALERIA**



**CAMILLE**



**BEVERLY**

**MARC**

81 ans  
Adore la piscine  
Vit dans une ferme  
avec des amis  
Joue aux jeux vidéo  
Bénévole à la SPA

**LISE**

25 ans  
Vit en ville  
Aime le cinéma  
et le pop-corn  
Sportive  
Étudiante en économie

**PAOLO**

45 ans  
3 enfants  
Aime la nature  
Très aventurier  
Cherche un emploi  
comme cuisinier

**NELL**

13 ans  
Vit à côté de son école  
Adore se déguiser et  
faire des surprises  
Bonne en math

**STEVEN**

70 ans  
2 perroquets  
Aime les concerts  
Vit dans un HLM  
Pensionné

**ANAÏS**

30 ans  
En couple  
Aime la mode  
et le shopping  
Ouvrière dans  
une usine

**BEVERLY**

8 ans  
Aime les voyages  
autour du monde  
Très sérieuse à l'école  
Fait du cirque

**CAMILLE**

10 ans  
Bavard  
Collectionne les cartes  
Pokémon  
A 5 frères et sœurs

**VALERIA**

52 ans  
Aime les fêtes  
Milite pour le climat  
Lit des mangas  
Puéricultrice