





## PRENDRE CONSCIENCE DES CLICHÉS AVEC LES JEUNES

En février 2016, le collectif « Parlons jeune » remet le couvert avec la thématique des clichés. Tout comme pour les précédentes éditions, quatre associations (Comme un Lundi, Action Médias Jeunes, Urbanisa'son et le Gsara) soutenues par le Délégué Général aux Droits de l'Enfant proposent à des jeunes de 15 à 25 ans des ateliers d'éducation aux médias : découverte des médias, analyse, décryptage et production de contenus.

« Parlons jeunes, parlons clichés » s'interroge sur la place des stéréotypes dans notre société. Pendant trois semaines de stage (juin, novembre et décembre 2016), les participants ont pris conscience de leurs propres clichés, ont réfléchi ensemble, ont débattu pour ensuite s'exprimer avec des caméra, micro, ordinateur, smartphone et calepin. Ils ont donc filmé, enregistré et interrogé d'autres jeunes venus d'horizons différents mais aussi des journalistes, des responsables politiques, des experts... afin de mieux comprendre les différents enjeux de cette difficile question des clichés.

Les productions médiatiques des jeunes, réunies sur le site [www.parlonsjeunes.be](http://www.parlonsjeunes.be), nous encouragent à réfléchir sur notre propre conception. Educateurs, animateurs, professeurs ou autres encadrants jeunesse, cet outil vous donne des pistes d'animation et de réflexion pour inciter les jeunes générations à (re)penser leurs représentations. Ce dossier pédagogique vous propose donc de choisir une thématique, de découvrir les documents sur internet liés à ce thème et de lancer le débat, de manière ludique comme proposé ci-dessous, pour mieux repenser le « vivre ensemble ».

## DIFFÉRENTES MANIÈRES DE DÉCONSTRUIRE LES CLICHÉS

Le dossier pédagogique propose 10 activités autour des 9 thématiques spécifiques et d'une thématique générale, présentées sur le site. Avant chaque activité, il est conseillé de découvrir le ou les documents concernant la thématique. La pédagogie se base sur les jeux-cadres Thiagi dont le nom est indiqué dans la démarche et qui consistent à intégrer une approche ludique lors d'apprentissage collectif. La plupart des démarches peuvent s'adapter autour d'autres thématiques que celle proposée.

## ATELIER #1

# DÉCOUVERTE DES CLICHÉS

### EN PRATIQUE

50 minutes  
4 participants et +  
—  
feuilles A5 et bics

OBJECTIFS / mieux cerner les enjeux des clichés (jeu cadre thiagi : « résumé actif »), réactiver les savoirs compris dans la capsule vidéo

Après avoir visualisé le film, chaque participant propose un résumé sur une fiche A5 (en 5 phrases maximum, en quelques mots, en un schéma,...) au recto et écrit au verso un code secret. L'animateur ramasse les résumés, les mélange et les redistribue. Par groupe de deux, les participants cotent les deux résumés en répartissant 7 points (par exemple, 2 points à ce résumé, 5 à l'autre) selon leurs appréciations (plus le résumé a de point, mieux c'est) et l'indiquent en dessous du code secret. Après 3-4 ramassages et redistributions, les participants comptabilisent les points, présentent la fiche qui a reçu le meilleur score et en discutent : quels étaient les éléments indispensables qui devaient figurer sur le résumé ?



## ATELIER #2

# IMAGES DES JEUNES

OBJECTIFS / s'interroger sur ses propres clichés et en débattre (jeu cadre thiagi : « bingo »)

Après avoir pris connaissance des documents, les participants réalisent une grille avec 6 lignes et 6 colonnes ayant pour titre « comment les jeunes sont vus par la société ? ». Indiquer ensemble :

- ✕ dans la première ligne, des personnes que les jeunes fréquentent comme par exemple les parents, les professeurs, les animateurs... (un acteur par colonne)
- ✕ dans la première colonne, des lieux fréquentés par des jeunes comme par exemple l'école, la maison, les transports en commun, le parc... (un lieu par ligne)

Les participants se baladent individuellement et demandent aux autres participants s'ils connaissent un exemple d'une case au choix (par exemple, sais-tu ce que les parents disent des jeunes à l'école ?) et l'indiquent dans la case. Lorsqu'un participant a complété une ligne (verticale, horizontale ou diagonale), il crie bingo et continue.

Après quelques « bingo », on débriefe ensemble : est-ce que les clichés sont « justes » ? D'où viennent-ils ? Quels sont les clichés sur les personnes âgées ? Sur les personnes handicapées ?...

### EN PRATIQUE

50 minutes  
4 participants et +  
—  
feuilles A4 et bics

## ATELIER #3

# LA MOBILITÉ



OBJECTIFS / s'interroger, réfléchir et discuter sur une thématique (jeu cadre thiagi : « Questions à foison »)

Après avoir découvert le support, les participants, repartis en groupe de 3-4, pointent différents éléments qui les étonnent ou qu'ils ne connaissent pas. Ils se mettent d'accord sur trois idées et rédigent trois questions dont les réponses se trouvent dans le document ou qui suscitent le débat. Chacun à son tour, un groupe pose une question à un autre groupe, en séance plénière. Celui qui pose la question évalue la réponse.

### EN PRATIQUE

50 minutes  
4 participants et +  
—  
feuilles A4 et bics

- ✕ Si la réponse est donnée par l'ensemble des membres, ils gagnent un point.
- ✕ Si la réponse est donnée par un membre du groupe, ils gagnent deux points.
- ✕ S'ils ne connaissent pas la réponse, pas de point.
- ✕ S'ils donnent une mauvaise réponse, ils perdent 2 points.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points. Il est important de débattre autour de chaque thématique évoquée.



## ATELIER #4

# LA MIGRATION

EN PRATIQUE  
50 minutes  
4 participants et +  
—  
feuilles A4 et bics

OBJECTIFS / échanger (jeux cadre thiagi : « La clé manquante »)

Après avoir regardé les documents, les participants, en équipe de 3-4, identifient quatre informations différentes et complémentaires. Le premier groupe lit 3 des 4 informations en séance plénière. Les autres groupes doivent trouver l'élément manquant de la série. Le groupe qui a lu ses propositions évalue les réponses et donne aux différents groupes de 0 à 3 points selon la ressemblance avec l'élément manquant. Ainsi de suite pour les autres groupes. L'essentiel est de discuter autour de la thématique après chaque groupe.

## ATELIER #5

# LE RACISME

### EN PRATIQUE

50 minutes  
4 participants et +

—  
feuilles A4, bics,  
poster et feutres



OBJECTIFS / découvrir l'intelligence collaborative et construire un point de vue commun (jeu cadre Thiagi : « Une enquête, vite fait bien fait »)

Après avoir découvert le document, les participants énoncent différentes questions sur le document mais également sur leur propre rapport au racisme (par exemple, « Comment te sens-tu quand tu vois ce document ? », « t'opposes-tu à certain groupe de personnes ? »...). Repartis ensuite par groupe de 2-3, ils choisissent un nom d'équipe. L'animateur leur attribue une question du tableau. Durant trois minutes, les groupes imaginent une stratégie pour récolter les réponses (par exemple, poser des questions ouvertes, réaliser un « questions à choix multiples »,...). Pendant 7 minutes, les groupes mettent en pratique leur stratégie et récoltent les données. Remis en groupe, ils disposent de 5 minutes pour partager les réponses et faire une mini-présentation d'une minute. Les groupes indiquent le nom de l'équipe qui a fait la meilleure présentation de manière secrète. On discute ensemble de chaque réponse.

## ATELIER #6

# L'ORIENTATION SEXUELLE

### EN PRATIQUE

50 minutes  
6 participants et +

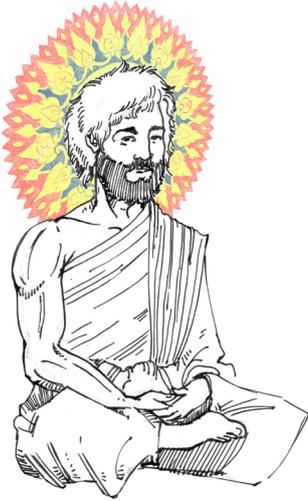
—  
feuilles A5, bics,  
poster, marqueurs



OBJECTIFS / envisager tous les enjeux d'une problématique et réfléchir ensemble (jeu cadre Thiagi : « Cherchons ensemble »)

Après avoir présenté le document, l'animateur émet une réflexion auprès des participants sur l'orientation sexuelle (par exemple, pourquoi certaines personnes pensent que l'orientation sexuelle est un obstacle pour l'intégration sociale ?).

- ✕ Chaque participant écrit trois opinions ou suggestions sur trois papiers, une idée par papier. De son côté (ou avant l'animation), l'animateur en réalise une dizaine (« c'est contraire à la religion », « un enfant avec des parents du même sexe est une proie facile aux moqueries », « depuis toujours, l'homme est en couple avec une femme »,...)
- ✕ L'animateur ramasse les papiers, les mélange, les redistribue au hasard (toujours 3 papiers par personne – pas de souci si les participants reçoivent les leurs) et étale le reste sur la table.
- ✕ Pendant deux minutes, les participants peuvent échanger leurs cartes avec les cartes sur la table, tout en respectant la consigne d'avoir toujours trois cartes sur eux.



## EN PRATIQUE

50 minutes  
6 participants et +

17 feuilles A5  
par équipe, bics,  
poster, marqueurs

- ✗ Ensuite, les participants peuvent échanger leur carte avec un autre participant (au moins une) durant 7 minutes, après en avoir discuté.
- ✗ Par groupe de 3-4 personnes, durant 4-5 minutes, les participants choisissent parmi les 9 ou 12 papiers les 3 idées les plus pertinentes. Le groupe réalise un poster sur ces 3 idées.
- ✗ Chaque groupe présente son poster. On vote de manière secrète pour le meilleur poster.

On débriefe ensemble sur la question.

## ATELIER #7

# LA PAUVRETÉ

OBJECTIFS / aller jusqu'au bout de la réflexion et collaborer (jeu cadre Thiagi : « L'étoile mystérieuse »)

Après avoir découvert les documents, les participants, en groupe de 4-5, reçoivent 17 feuilles A5 et s'installent autour d'une table assez grande (pour disposer tous les papiers). L'animateur indique un sujet de base, par exemple ici « trouver les éléments qui indiquent qu'une personne est pauvre » :

- ✗ Pendant trois minutes, ils réfléchissent et indiquent sur un papier une idée-concept à propos du sujet de base (par exemple, « elles ne peuvent pas subvenir à leurs besoins »).
- ✗ Ensuite, durant 5 minutes, ils indiquent sur 4 autres papiers 3 idées liées à la première (par exemple, « pas de nourriture », « pas de toit », « pas de frais de santé »), et les disposent en étoile ou en branche autour du sujet central.
- ✗ À nouveau pendant 5 minutes, ils trouvent 3 idées reliées aux 4 autres papiers (par exemple, sur la nourriture, « pas de vie sociale (pas de resto) », « problème de santé », « jugement de la part des autres », « pas en forme à l'école ») et les disposent à côté de l'idée, en étoile ou branche.
- ✗ Ils choisissent dans le groupe un « gardien de l'étoile » qui mémorise les idées. Ensuite, ils retournent les 5 feuilles de papier au cœur de l'étoile. Le gardien reste à la table, les autres se lèvent et s'assoient à la table d'à-côté, là où se trouvait l'autre groupe et où est assis le gardien des étoiles de ce groupe.
- ✗ Ils essaient de deviner les papiers au cœur de l'étoile à l'aide du gardien qui ne peut répondre que par oui ou par non. La première équipe qui a fini gagne.

Il est important ensuite de débriefer les réponses ensemble.

## ATELIER #8

# HANDICAP ET SANTÉ MENTALE



OBJECTIFS / développer l'empathie et collaborer (jeu cadre Thiagi : « Similitudes et différences »)

### EN PRATIQUE

50 minutes  
5 participants et +

—  
feuilles A4, bics,  
poster, marqueurs  
de couleurs

Après avoir montré les documents, l'animateur réalise des lots de différentes cartes avec des handicaps (par exemple, s'il y a 4 groupes de 4, on fera 4 cartes 'paralysie de jambes', 4 cartes 'dépression', 4 cartes 'surdité'...).

- ✗ Répartis en groupe de 4-5, les participants reçoivent un lot de thèmes (handicaps). Ils se répartissent les thèmes (un par personne) et réfléchissent aux caractéristiques (le sourd n'entend pas, il vit dans un lieu adapté à son handicap, il n'entend pas les annonces dans les gares, il ne peut pas aller à un concert...)
- ✗ Durant 5 minutes, les participants vont interroger un maximum de personnes avec la question « si tu étais... [par exemple 'si tu étais sourd...'], quelle attitude t'aiderait/t'empêcherait à t'intégrer dans la société ». Ils prennent note des réponses.
- ✗ Les participants ayant reçu le même thème se regroupent (par exemple, tous les 'sourds' ensemble), donnent leur avis et réalisent une liste sur un poster de choses qui aident et qui empêchent l'intégration de ces personnes. Ils collent l'affiche au tableau
- ✗ Tous les groupes soulignent avec un marqueur les similitudes entre les listes.

En observant le tableau, l'animateur et les participants discutent de ce qu'ils pourraient faire dans la société pour aider l'ensemble de ces personnes à mieux s'intégrer.



## ATELIER #9

# GENRE

OBJECTIFS / identifier des comportements sexistes et collaborer (jeu cadre Thiagi : « Ce que l'on peut faire de pire »)

### EN PRATIQUE

50 minutes  
5 participants et +

—  
feuilles A4, bics

Après avoir présenté les documents, l'animateur délimite la scène (par une corde ou un papier) et fait appel à 4-5 volontaires pour faire de l'improvisation sur le thème du sexisme, en disant que cela sera drôle. Il énonce une situation. Les acteurs pourront entrer en scène quand ils le souhaitent et devront alors jouer le pire comportement à avoir dans ce genre de situation. A la fin des improvisations, les participants, en groupe, transforment les idées négatives en conseils positifs.

Exemples de situation : « deux hommes découvrent une publicité sexiste dans la rue », « une conductrice coupe la route à un conducteur », « un candidat et une candidate se présentent à une élection présidentielle », « un ingénieur se trompe sur les mesures d'un plan de construction d'un pont », « un homme passe la nuit avec une femme et le raconte à ses amis »,...

## ATELIER #10

# PHILOSOPHIE

### EN PRATIQUE

50 minutes  
9 participants et +

—  
une enveloppe  
par équipe, feuille  
A5, poster et  
feutres

OBJECTIFS / passer du général au concret et collaborer (jeu cadre thiagi : « Nos valeurs au quotidien »)

Après avoir découvert les documents, les participants identifient différentes valeurs pour vivre avec l'autre (par exemple, la solidarité, l'empathie, le partage, l'écoute, ...) que l'animateur indique au tableau. Ensemble, les participants sélectionnent les plus importantes selon le nombre de groupe (par exemple, 5 s'il y a 5 groupes) et on écrit chaque valeur sur une enveloppe. Répartis en groupe de 4-5, les participants reçoivent un certain nombre de papiers (le nombre de groupe moins 1, par exemple, 5 groupes, donc 4 papiers) et une enveloppe.

- ✕ Durant 3 minutes, les groupes dressent une liste d'exemples pour appliquer cette valeur. Ils mettent leur liste dans l'enveloppe. Au signal, le groupe se lève de la table en laissant l'enveloppe sur place et s'assied à une table. Comme au premier tour, ils dressent la liste, sans regarder le contenu de l'enveloppe.
- ✕ Après 4 échanges, les groupes vont à la table à laquelle ils n'ont pas encore été et ouvrent l'enveloppe. Ils découvrent les différentes listes. Ils choisissent les 5 exemples les plus pertinents et les présentent au reste du groupe avec un poster.

On fait une mise en commun



BRUXELLES, 2017

[www.parlonsjeunes.be](http://www.parlonsjeunes.be)