

## 9. Édition spéciale

### Jeu de rôles



Reportage : Vincent Dufour,  
animateur Horizon 9° Lux.

Âge	Durée	Nombre d'animés	Nombre d'animateurs	Matériel	Connexion	Applications
+ 15 ans	60 min.	Min. 6 Max. 15	Min. 3	Cartes rôles à réaliser Éventuels accessoires 1 ordinateur		

### Objectif

Entrer dans le processus journalistique, en suivant le chemin de l'information; de son recueil à son utilisation.

### But

Créer un JT à partir d'un évènement qui s'est produit.

### Déroulement

« Un animateur a été contaminé lors d'un évènement troublant »! Les faits doivent être reconstitués! Décerne à chacun une carte « Rôle » avec une série de caractéristiques à respecter et l'attribution d'un regard spécifique à observer.

#### Exemple de rôles

##### Carte « Témoin »:

- ⇒ J'étais sur les lieux, j'ai donc vu ce qui s'est passé mais par contre je suis muet. Je ne peux donc communiquer qu'avec des gestes.
- ⇒ Je n'ai rien vu « on m'avait bandé les yeux » mais j'ai entendu parler ...
- ⇒ Les personnes sur les lieux m'ont demandé de me taire, sinon elles me contamineraient à mon tour...
- ⇒ Les personnes sur les lieux m'ont mis de la musique dans les oreilles et m'ont bandé les yeux...

## Exemples de rôles

### Carte « Correspondant de presse » :

⇒ J'arrive sur les lieux après la contamination et j'interviewe (à partir d'une série de questions que je rédige avant) les différents témoins en fonction de ce qu'ils ont pu observer et entendre. Pour garder une preuve, j'enregistre leurs témoignages. Attention, les témoins ont uniquement 30 secondes pour m'expliquer ce qu'ils ont vus et entendus.

### Carte « Agence de presse » :

⇒ J'écoute les différents témoignages (12 min) et je transmets oralement (1 min) les informations essentielles à deux journalistes pour qu'ils puissent rédiger un « article ».

### Carte « Journaliste » :

⇒ Je rédige un article à partir des informations orales que l'agence de presse m'a transmis par téléphone (15 min). Une fois terminé, je les envoie au JT.

### Carte « JT » :

⇒ Je récupère l'article envoyé par les journalistes et j'annonce ce que je sais lors d'une édition spéciale.

Une fois que les rôles sont connus de tous et que chacun sait exactement ce qu'il doit faire et avec quel regard il doit observer, le jeu peut commencer.

- 1 Toi et ton staff, vous jouez la contamination grandeur nature. Réfléchissez à un maximum de détails : l'heure de la contamination, le lieu où ça s'est produit, le nombre de personnes présentes, ce qui était troublant, comment tu vas bander les yeux d'un témoin, menacer un autre témoin embarrassant... Bref, tu imagines un scénario de 3 minutes sur mesure.

À cette étape-ci, uniquement les témoins sont présents dans la pièce.

- 2 Les témoins observent l'évènement avec les caractéristiques détaillées sur leur carte « Rôle ». Ils réfléchissent ensuite, à ce qu'ils vont dire au correspondant de presse qui aura très peu de temps à leur consacrer !
- 3 Le correspondant arrive sur le lieu et enregistre le témoignage des différents témoins. Il attribue un droit de parole de 30 sec par témoin.
- 4 Les correspondants donnent l'enregistrement à l'agence de presse qui retient les infos essentielles et les transmet aux deux journalistes pour qu'ils rédigent un article. Attention, le correspondant ne dispose que d'une minute pour transmettre oralement les infos aux journalistes.
- 5 Les journalistes rédigent un article écrit (Qui, Quoi, Quand, Où, Comment) pour le transmettre au JT. Ils ont 15 minutes pour le rédiger.
- 6 Édition spéciale en direct. Le présentateur informe les téléspectateurs de ce qu'il a appris sur l'animateur contaminé. Le reportage doit durer 3 minutes.

Lors de l'Édition spéciale, tous les participants sont là et regardent dans quelle mesure les informations ont été transmises correctement. Chaque participant prend note de ce qui n'a pas été bien communiqué à son échelle d'intervention.



## Conseils

- Teste ton jeu en staff car un jeu grandeur nature se prépare dans les moindres détails. Réfléchis aux rôles et aux détails.
- Prévois des accessoires.
- Occupe tes animés pendant les différentes étapes du jeu. Puisque tout le monde n'intervient pas au même moment.
- Tu peux recommencer le jeu en changeant l'histoire et les cartes rôles.

## Pour conclure

Conclus ton jeu par une petite discussion.

- Demande quelles sont les informations qui ont été correctement transmises et celles qui ont été mal comprises ou celles qui se sont perdues en route.
- Demande-leur les éléments qui, selon eux, ont participé à une mauvaise compréhension de l'information.

	Témoïn	Correspondant	Agence de presse	Journaliste	Présentateur du JT
<b>Exemples</b>	1. J'avais les yeux bandés. 2. J'étais muet. 3. J'ai été menacé. 4. J'avais de la musique dans les oreilles et les yeux bandés. 5. L'évènement s'est passé très vite.	1. Je disposais d'uniquement 30 secondes d'interview par témoin.	1. Je ne disposais que des enregistrements. 2. Je ne disposais que d'une minute pour transmettre les infos aux journalistes.	1. J'ai rédigé un article avec peu d'information. 2. Je disposais d'uniquement 15 minutes pour rédiger l'article.	1. Je devais être aussi complet que possible. 2. Comment être certain que l'information soit fiable?

- Sensibilise-les au fait que l'information qu'ils lisent dans un journal ou écoutent lors d'un JT est passée par une série d'étapes.

Comme ils ont pu le constater, chaque étape participe à une transformation du message d'origine en passant par plusieurs intermédiaires avant d'arriver chez le destinataire. Il peut donc subir différentes déformations volontaires ou involontaires.

- Conclus la discussion en demandant s'ils ont déjà été confrontés à une information incorrecte. Comment s'en sont-ils rendu compte? Rappelle que s'ils ont un doute, ils doivent prendre l'habitude de vérifier la source en vérifiant la date, la personne qui la rédiger, etc.

Une fausse information peut être relayée facilement sur les réseaux sociaux, sans que personne ne vérifie sa source, et entraîner ainsi un effet boule de neige! À ce sujet, demande s'ils connaissent des programmes qui permettent de vérifier leur source en direct sur internet?

Si non, parle de «Décodex» qui est un outil qui vise à lutter contre la diffusion virale de fausses informations et aide les internautes à se repérer dans la jungle des sites producteurs ou relayeurs d'informations: est-ce un média citant ses sources

et vérifiant ses informations, un site fabricant ou propageant de fausses information...? Bref, avant de relayer leurs infos, ils peuvent passer par cet outil pour vérifier leur véracité.

- Si tu le souhaites, fais écouter «*La rumeur*» d'Yves Duteil car si ça parle plutôt d'une rumeur transmise par la voix, ça s'applique aussi aux infos trouvées sur le net et les réseaux sociaux.