

LES JEUNES, LES RÉSEAUX SOCIAUX ET L'INFORMATION

**CRITIQUE DE L'INFO
OUTIL ULTIME**



**ACTION MÉDIAS
JEUNES**



**ON N'A QUE L'INFO
QU'ON SE DONNE**



**GÉNÉRATION 2020
USAGES NUMÉRIQUES**



**GÉNÉRATION 2020
LES JEUNES ET L'INFO**



**ACTION
MÉDIAS
JEUNES**





C'EST PAS SOURCÉ!

Le jeu de rôle au cœur de l'info

CARTE "PREMIER MOMENT DE LA JOURNÉE"



«C'est pas sourcé!» est un jeu de rôle (pour les 12-18 ans) qui met les participant-e-s au cœur de l'info au XXI^e siècle. Les jeunes sont placés au sein d'une rédaction de presse écrite. L'objectif est de comprendre l'intérêt de hiérarchiser et recouper ses sources à bon escient afin d'arriver à une information la plus vérifiée et la plus fiable possible. Tout au long du jeu, nos journalistes en herbe vont devoir opérer des choix entre différentes sources. À l'heure où tout le monde peut partager des choses sur Internet, comment s'y retrouver dans un océan d'informations ? Que peut nous apprendre la méthode journalistique pour éviter de tomber le piège des fake news ?

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

«C'est pas sourcé !» est un jeu de rôle à destination de jeunes entre 12 et 18 ans qui met les participants et participantes au cœur de l'info.

L'objectif est de comprendre l'intérêt de **prioriser et recouper ses sources** afin d'arriver à une information la plus vérifiée et la plus fiable possible. Les jeunes sont divisés en plusieurs petits groupes et chaque groupe correspond à une rédaction de presse écrite. Face à un fait d'actualité créé de toutes pièces, chaque rédaction a la lourde tâche de faire des choix parmi les sources proposées afin de donner l'information la plus pertinente à leurs lecteur-rices. **L'information n'attend pas** et nos jeunes journalistes en herbe doivent apprendre à travailler sous la pression du temps, l'ennemi numéro un de l'information vérifiée.

Le jeu se déroule en trois tours, qui correspondent aux différents moments d'une journée dans une rédaction journalistique : la réunion de rédaction du matin, celle de midi et la rédaction de l'article en fin de journée. À chaque tour, les joueur-euse-s d'une même équipe, disposé-es en équipe de 3 à 5, doivent se mettre d'accord sur les sources à débloquent parmi une liste de possibilités. Sur base de ces sources diverses, ils doivent répondre au mieux aux questions de base que doit se poser tout journaliste : **qui, quoi, quand, où, comment/pourquoi** ? Tout au long de la partie, nos journalistes en herbe doivent prendre des décisions qui orienteront la tournure du jeu. Pas facile de rester **alertes, actifs et critiques** dans un monde médiatique en perpétuel mouvement !

Cette animation très concrète amène les jeunes à une **réflexion autour de la fiabilité de l'information**, du recoupage des sources, des médias d'information en général ainsi que sur la question des fake news. Trouver une bonne information sourcée, vérifiée et pertinente lors de nos recherches sur un sujet spécifique n'est pas toujours chose aisée. Ce jeu de rôle est l'occasion d'amener une réflexion sur ces thématiques afin d'éveiller son **esprit critique** et d'**adopter les bons réflexes** le plus tôt possible.

«C'est pas sourcé !» se présente sous la forme d'un jeu de société comportant plusieurs types de cartes :

- ▶ Des ressources d'informations (qui recouvrent la totalité de la diversité des médias qui animent notre quotidien en 2021 qu'ils soient numériques ou non) ;
- ▶ Des événements rythmant et guidant la partie ;
- ▶ Des informations stipulant la pondération des différentes sources ;
- ▶ Les règles du jeu.