EXTREME DIALOGUE

ISD | Institute for Strategic Dialogue

Tim Parry
Johnathan Ball
Peace Foundation

CENTRE DE PRÉVENTION DE LA RADICALISATION MENANT À LA VIOLENCE

L'histoire de Sylvain – Dossier d'information

Découvrez l'histoire de Sylvain grâce à ce dossier pédagogique multimédia qui décrit plus en détail les enjeux entourant la radicalisation des jeunes de nos jours.

À propos d'Extreme Dialogue :

Le projet Extreme Dialogue a pour objectif de réduire l'attractivité de l'extrémisme pour les jeunes grâce à une série de vidéos et de ressources pédagogiques pouvant être utilisées en classe ou encore dans des situations communautaires et qui sont destinées à renforcer la résilience devant l'extrémisme au moyen de conversations animées et d'une meilleure pensée critique.

Le projet a réuni un consortium international d'expertises, notamment l'Institute for Strategic Dialogue [en anglais seulement], l'association éducative sans but lucratif Tim Parry Johnathan Ball Foundation for Peace [en anglais seulement], le Centre de Prévention de la Radicalisation menant à la Violence et les productions Duckrabbit [en anglais seulement].

Nous joindre

www.extremedialogue.org

info@extremedialogue.org

INDEX

Contents

INDEX 3
INTRODUCTION.....4
Séance 1: Le complot 9
Séance 2 : Se faire prendre dans le filet 19
Séance 3 : Qui en profite ?.....28
Séance 4 – Responsabilité sociale 43

INTRODUCTION

PUBLIC CIBLE

Ce dossier d'information s'adresse principalement aux jeunes de 14 à 18 ans. Bien qu'il puisse s'agir du principal groupe d'âge visé, ce dossier pourrait facilement être utilisé avec des publics un peu plus âgés ou un peu plus jeunes, selon leur niveau de maturité et de soutien. Les ressources ou les exercices qu'il contient pourraient également être utilisés avec les personnes qui travaillent avec les jeunes, comme une occasion d'explorer plus à fond les questions entourant l'extrémisme, la radicalisation, la polarisation et l'isolement social.

OBJECTIF

Le dossier d'information vise à proposer des possibilités de découverte et d'apprentissage supplémentaires pour accompagner les vidéos qui présentent des personnes qui ont intégré les rangs de l'extrémisme ou qui y ont survécu, ou encore qui sont en transition et marginalisés.

Il propose une série d'exercices et d'activités qui permettront de lancer des conversations approfondies sur ce qui est parfois un sujet difficile à explorer.

Grâce à cette ressource, nous avons pour objectif d'améliorer la compréhension éducative, psychologique et sociale des jeunes, et ce, en :

- renforçant la connaissance et la compréhension de l'extrémisme violent et de ses racines par les jeunes ;
- contestant les mythes et les fausses conceptions concernant les personnes et les groupes ;
- renforçant la communication avec les personnes et leurs histoires, en engendrant de l'empathie et de l'identification ;
- déterminant les raisons pour lesquelles des personnes éprouvent l'envie de rejoindre des groupes extrémistes et d'agir de manière violente ;

- analysant les conséquences et les effets de l'extrémisme violent ;
- perfectionnant les compétences nécessaires à la pensée critique ;
- prenant en compte la manière dont les jeunes peuvent influer sur le changement et l'engendrer.

Les exercices et les activités sont volontairement participatifs afin de maximiser l'engagement et d'encourager l'apprentissage du groupe au sens large. Notre approche consiste à faciliter l'apprentissage afin d'encourager la participation, l'ouverture et l'expérience collective. C'est pourquoi nous évitons de proposer des solutions et des réponses uniques ou limitées afin d'encourager l'expression et l'engagement grâce aux contributions et aux réactions des participants. Cette approche s'est révélée particulièrement efficace pour nous dans le cadre du travail avec des groupes diversifiés et sur des sujets qui peuvent être difficiles à aborder.

Voici quelques-unes des ressources proposées :

- Questionnement et exploration — pour améliorer la connaissance émotionnelle des participants et leurs réactions au contenu, pour partager différents points de vue et perspectives.
- Exercices narratifs — pour mettre les choses au point.
- Résolution de problèmes — exercices à effectuer en grand ou petit groupe. Ils ont pour but d'encourager les participants à réfléchir à faire les choses autrement, de présenter de nouvelles possibilités et de découvrir de nouvelles voies à explorer.
- Raisonnement moral — situations et scénarios destinés à encourager la pensée critique ainsi qu'à réfléchir à ce qui constitue nos propres valeurs de base et nos croyances communes.
- Choix et conséquences — les répercussions des actions et des décisions, notamment en prenant en compte l'effet sur les victimes.
- « Passer à l'action » — Que pouvez-vous faire ? 'Exercices destinés à renforcer le pouvoir d'agir des jeunes et à favoriser l'engagement dans la collectivité'.

COMMENT UTILISER CETTE RESSOURCE ?

Cette ressource a été conçue afin d'aborder de nombreux thèmes et sujets dans les films. Les présentations et les plans de séance à l'appui constituent une « feuille de route » des séances, comportant une série de courtes vidéos, images et enregistrements audio supplémentaires destinés à compléter les films. Dans cette ressource, nous avons ajouté des activités supplémentaires qui pourraient être choisies pour la présentation, selon le temps dont vous disposez pour la séance, les réponses du groupe et les autres questions.

Nous conseillons bien évidemment de suivre toutes les séances avec les groupes afin de maximiser les possibilités d'apprentissage. Nous comprenons toutefois que certaines personnes pourraient en décider autrement. C'est pourquoi les sections sont indépendantes afin de permettre de passer aisément de l'une à une autre.

Chaque séance dure environ une heure. Chaque ressource offre environ six heures d'activités et de contenu. Les durées indiquées pour chaque activité ou exercice constituent des lignes directrices — certains groupes pourraient envisager de raccourcir ou d'allonger les discussions libres en fonction de leurs contraintes de temps.

Dans le Guide de l'animateur, vous trouverez de plus amples renseignements sur la façon dont vous pourriez aborder la prestation de ces séances.

SE PREPARER A LA SÉANCE

Afin de préparer les ateliers, il est fortement recommandé que l'animatrice ou l'animateur prenne connaissance de tout le contenu avant de l'utiliser. Il s'agit notamment de regarder tous les courts métrages et de revoir les exercices de l'atelier.

Il pourrait s'avérer nécessaire d'imprimer des listes ou des feuilles à l'avance pour certains exercices. Certains d'entre eux ne comportent pas d'instructions à l'écran. Ceci est volontaire afin d'offrir de la variété et de la souplesse à la prestation. C'est pourquoi la personne qui anime devrait prendre connaissance du contenu à l'avance.

Pour une séance efficace, elle devrait s'assurer de préparer les ressources appropriées et de fournir des blocs-notes ou de grandes feuilles de papier afin que les groupes puissent inscrire leurs réponses communes et les transmettre au groupe général lorsqu'il sera réuni.

ANIMER LA SÉANCE

Il est souvent judicieux de passer du temps à structurer le groupe et à lui décrire ce qui est prévu en ce qui concerne le cheminement d'apprentissage. Cette étape peut prendre la forme d'un simple discours au groupe destiné à expliquer de quoi il s'agit et à décrire ce qui va être regardé et abordé. Il est toutefois fréquemment utile d'établir une entente ou un ensemble de règles et d'attentes concernant la participation. Lorsque le groupe est composé d'habitués, ces étapes peuvent ne pas être nécessaires, car les méthodes d'apprentissage peuvent être déjà bien établies. Pour les autres groupes, cela peut contribuer à améliorer la confiance des membres et à encourager la participation aux discussions sur un sujet qui pourrait sembler ardu à certains. Des exigences comme : « écouter réellement les autres, même si c'est difficile » peuvent être évoquées, tout comme des demandes plus fréquentes comme : « mettre les téléphones cellulaires sur silencieux afin d'éviter les distractions », etc.

Il peut être suggéré de demander aux personnes de travailler individuellement et de s'associer en duo ou en petits groupes. En tant que responsable de l'animation, selon la situation, vous pourriez désirer apporter quelques modifications, en augmentant ou en réduisant la taille de vos groupes. Nous vous encourageons à utiliser votre propre jugement selon ce qui vous semble approprié pour le groupe, tout en faisant de la sécurité de vos participants une priorité.

Voici quelques remarques présentes dans le dossier d'information destinées à clarifier les points d'apprentissage et à servir de notes pour la mise en place des activités. Elles ne sont toutefois pas exhaustives et sont destinées à offrir un certain degré de liberté et de flexibilité durant l'animation.

Ceci étant dit, il est important de tenir compte de certains enjeux évidents en matière de sécurité concernant ces ressources. Les participants ne connaissent pas toujours ce type de sujets, et ces derniers peuvent engendrer des réactions émotionnelles intenses. Il est important d'en tenir compte en mettant sur pied et en animant une séance. Certains membres du groupe peuvent se sentir mal à l'aise de participer à certaines activités. Il est utile de préciser que personne n'est obligé de participer. Vous pourriez gérer cela en demandant à celles et ceux qui ne veulent pas participer aux activités de se contenter d'observer et leur demander de commenter ce qu'ils ont remarqué. Vous pourriez également les inviter à se joindre au groupe lorsque la confiance s'est établie. Il est utile d'essayer de garder tout le monde mobilisé, mais de ne placer personne dans une position embarrassante.

De plus, étant donné la nature du contenu, il est important de rester disponible durant et après la séance. Ceci pourrait se traduire par une navigation entre les petits groupes ou par la possibilité de discussions individuelles pendant ou après la séance.

RETOURS

Si ces ressources vous ont été utiles ou si vous avez des idées sur la manière de les améliorer, veuillez communiquer avec nous à l'adresse info@extremedialogue.org

Séance 1: Le complot

60 à 65 minutes

ACTIVITÉ	*OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE*	*POINTS A ABORDER*
Introduction **Time: 5 minutes** 1. Donnez un aperçu de ce que le groupe fera et regardera (en fonction des notes de préparation) et du fait que certains éléments pourront parfois être provocants ou difficiles à supporter. De l'engagement et de la participation seront nécessaires afin que le groupe tire le maximum de ce travail. 2. Expliquez que le groupe visionnera une série de vidéos, avec des exercices interactifs et des discussions pour chacun.	• Présenter Sylvain et son histoire • Réfléchir sur les répercussions des théories du complot • Présenter le processus et les attentes aux participantes et participants.	Il est envisageable que des questions soient posées. Il est possible d'en prendre note, mais de n'y répondre que plus tard dans le processus. Ce qui est primordial, c'est que tout le monde ait bien compris le processus.
Qui est-ce ? : Sylvain **Durée : 10 minutes** **Ressources : Prezi avec photo de Sylvain** 1. Montrez au groupe une photo de Sylvain à l'écran.	• Présenter Sylvain au groupe et comprendre qui il est.	

2. Demandez au groupe de l'observer et de réfléchir aux questions suivantes : ▪ De qui pensez-vous qu'il s'agit ? ▪ Quel âge a-t-il ? ▪ Que pensez-vous qu'il a déjà accompli dans la vie ? Que pensez-vous qu'il a fait ou souhaite faire ? ▪ Selon vous, quel est son emploi ? 3. Posez des questions ouvertes au groupe concernant leurs réponses : ▪ Qu'est-ce qui vous donne cette impression ? ▪ Comment vous est venue cette idée ? 4. À la fin de la discussion, révélez certains éléments pertinents au sujet de Sylvain pour satisfaire la curiosité du groupe : o Nom : Sylvain Paquette o Âge : 52 ans o Lieu de naissance : Montréal Sylvain travaille comme consultant en gestion et prévention de la criminalité financière.		

Durée : 2 minutes **Resources: Diapositive** 1. Cliquez sur Prezi et lisez ce qui suit : a. « Le court métrage que vous allez regarder peut paraître provocateur et même bouleversant pour certains. Prenez soin de vous. » 2. Expliquez que du temps sera prévu une fois la vidéo terminée en cas de questions.	• Établir les attentes avec le groupe. • Permettre d'établir la sécurité dans le groupe et la salle. Les personnes participantes peuvent également se préparer.	Nous vous recommandons fortement de regarder la vidéo plusieurs fois afin de bien comprendre le contenu et d'évaluer la pertinence de la vidéo pour votre groupe et l'adéquation de sa diffusion avec celui-ci. Regarder la vidéo plusieurs fois vous permet également de vous préparer à répondre à toute question. Il est acceptable de répondre à une question par : « Je ne sais pas, nous allons le découvrir ensemble. »
## Vidéo & Discussion **Durée : (13 minutes)** **Ressources : Diapositive** 1. Après avoir regardé la vidéo au complet, répondez aux questions ou aux réactions initiales. 2. Par la suite, voici d'autres questions que vous pouvez poser : a. Comment vous sentez-vous ? Qu'avons-nous vu ? b. Qu'est-ce qui en est ressorti ? c. Quels sont les moments précis qui ont marqué un tournant dans l'expérience de Sylvain ?	• Réfléchir et revenir sur les moments critiques du film.	

d. Comment Sylvain a-t-il réagi aux expériences qui l'ont frustré ou mis en colère ? Pouvez-vous citer des exemples ?		
## Champignon vénéneux **Durée : 15 minutes** **Ressources : diapositives Prezi, impressions, dessin sur tableau de conférence préparé à l'avance.** 1. La mise en place est très simple et prend la forme d'un court exposé. 2. À l'aide d'un chevalet à feuilles mobiles ou d'un écran, montrez ou dessinez l'image d'un champignon. Plus il a l'air « toxique » (d'un rouge vif par exemple), mieux c'est. Montrez l'exemple sur le Prezi ou les impressions de l'annexe 4. 3. Poursuivez ensuite avec ce qui suit (ou quelque chose de similaire, à adapter à votre style et à celui du groupe avec lequel vous travaillez) : a. « J'ai des informations intéressantes à vous communiquer. Vous aimez peut-être les champignons, ou non, mais cela devrait quand même vous intéresser. Je vais vous faire une révélation surprenante. Saviez-vous que tous les champignons sont comestibles ? Ils peuvent tous être mangés en toute sécurité, quelle que soit leur forme,	• Observer comment certaines vérités sont utilisées pour créer de faux discours. • Comprendre comment les émotions peuvent influencer notre façon d'interpréter le monde. • Développer une meilleure compréhension de la pensée critique. • Explorer comment les convictions et les prises de position catégorique peuvent être très convaincantes, qu'elles soient justes ou non. • Comprendre comment les idées fausses, la désinformation et les fausses informations se créent et se propagent.	Cette activité commence par une affirmation accompagnée d'une image, qui est montrée au groupe. Elle est suivie d'une discussion avec le groupe, au cours de laquelle les commentaires, les comportements et les interactions sont notés. Au début de l'activité, l'animatrice ou l'animateur (assumant subtilement un rôle provocateur) affirme quelque chose de tendancieux, mais de manière très plausible et confiante. Cela va susciter un conflit potentiel avec le groupe qui peut adopter diverses prises de position. Il est important que la personne qui anime, une fois l'activité terminée, indique clairement que son affirmation était fallacieuse, dangereuse et fausse. Elle doit insister sur le fait que l'activité commence par l'énoncé d'un mensonge pour prouver certains arguments sur le risque et la persuasion. C'est aussi une réflexion sur la manière dont nous pouvons peut-être nous engager plus utilement auprès de personnes complètement isolées qui propagent des informations inexactes et nuisibles.

leur taille ou leur couleur. En fait, plus ils ont l'air exotiques, meilleurs ils sont et plus ils sont nutritifs pour vous. Le saviez-vous ? Pourquoi est-ce un secret bien gardé ? C'est un fait, tous les champignons peuvent être mangés en toute sécurité ! Cela me réjouirait d'en discuter avec vous, mais vous ne me convaincrez pas, car je connais bien les faits. » 4. Après avoir tenu ces propos, amorcez une discussion avec le groupe. Si le groupe, ou certains membres du groupe, tente de convaincre les autres, faites semblant de durcir vos positions et ne vous laissez pas convaincre. 5. Si certains membres du groupe tentent une approche davantage axée sur le dialogue et l'engagement, vous pouvez modifier vos réponses pour vous ouvrir à la suggestion et à la discussion. 6. Il est important de prendre des notes sur ce qui se passe au cours de ce processus, ce que les gens disent et comment le groupe s'engage. Vous pouvez demander à l'avance à quelqu'un de le faire bénévolement. 7. Il est essentiel qu'une fois l'activité terminée, l'animateur rappelle et répète ces vérités connues, prouvées et démontrables sur les champignons : a. Ce n'est pas tout le monde qui aime les		

champignons.
b. Certains champignons sont savoureux et nutritifs.
c. Certains champignons peuvent provoquer des maladies graves s'ils sont consommés.
d. Certains champignons peuvent causer la mort s'ils sont consommés.
e. Il est important de vérifier quels champignons vous mangez !

Questions de réflexion :

- Quelles étaient vos impressions au début ?
- Comment avez-vous réagi à ce qu'a dit la personne qui anime ?
- Comment avez-vous essayé de la convaincre ?
- Comment pouvons-nous nouer un dialogue avec des personnes qui peuvent exprimer des opinions arrêtées et litigieuses ?
- Quelle est la meilleure façon de persuader les gens ?
- Est-ce qu'il y a eu un déclic dans cette activité ?

Le lien avec l'histoire de Sylvain

La persuasion et les prises de position catégoriques jouent un rôle important autant dans l'adhésion de Sylvain au mouvement conspirationniste que dans la façon dont il a fini par le quitter. Il rappelle

l'importance de vérifier les faits avant d'agir, d'essayer de savoir à qui profitent les théories et les idées arrêtées. Lorsque Sylvain parle des personnes qui ont fini par le convaincre de quitter le mouvement (et de renoncer à certains comportements destructeurs), il laisse entendre que leur approche tout en douceur était compréhensive et non fondée sur la peur ou le jugement.		
## Combien d'yeux **Durée : 15 minutes** 1. Demandez au groupe de former un cercle en position debout ou assise. Choisissez un ou une volontaire et demandez-lui de se mettre au milieu du cercle dans une position debout ou assise confortablement, et d'y rester. 2. Une série de questions sera posée aux personnes autour du cercle uniquement selon la position physique où elles se trouvent. 3. En fonction de ce que vous pouvez voir (de votre place ou de la position où vous êtes) : a. Combien d'yeux a la personne au milieu ? b. Combien d'oreilles a cette personne ?	• Expérimenter les sensations éprouvées associées à la formulation d'hypothèses. • Adopter des perspectives multiples. • Observer comment nous recevons et traitons l'information. • Découvrir comment il peut être judicieux de changer de perspective pour avoir une meilleure image.	Cet exercice est facile à pratiquer et permet d'amorcer de multiples discussions autour de la perception, des prises de position et de la persuasion. En outre, il permet à certains participants et participantes de vivre une expérience dans laquelle ils sont perçus et considérés par le reste du groupe. C'est un exercice intéressant qui peut susciter une réflexion nécessaire sur la perception et l'identité, sur la façon dont nous prenons position et dont nous sommes influencés par les autres.

c. Combien de mains ? d. Quelle expression cette personne affiche-t-elle sur son visage ? 4. Le groupe ne peut répondre à ces questions que sur la base de ce que chacun ou chacune peut réellement voir selon l'angle de sa position dans le cercle. Par exemple, certaines personnes (directement en face de la personne) pourront voir une paire d'yeux. Ceux et celles qui sont sur le côté ne verront peut-être qu'un œil, et les autres qui sont derrière n'en verront aucun. 5. L'exercice peut être répété avec différents volontaires, et les questions peuvent être élargies, par exemple : a. De quelle couleur sont ses yeux ? b. Quelle est l'expression de son visage ? c. Quel est le motif sur son T-shirt ? d. Porte-t-il ou porte-t-elle un badge ? Si oui, décrivez-le ? 6. Les questions peuvent varier en fonction de ce que porte ou fait la personne qui est au centre. 7. Au cours du processus, les membres du groupe peuvent être invités à aborder entre eux leurs		

différences de perspectives et la façon dont ils pourraient partager leur compréhension de ce qu'ils peuvent voir. 8. En tant que personne qui anime, vous n'avez pas besoin d'intervenir si une participante ou un participant donne une réponse délibérément trompeuse. 9. Les participantes et participants peuvent se déplacer à volonté. 10. Si le temps le permet, d'autres personnes peuvent se retrouver au centre du cercle. **<u>Questions de réflexion :</u>** • Quels étaient les enjeux de cette activité ? • Est-il facile ou difficile de convaincre les autres de son point de vue ? • Comment peut-on se faire une idée réelle des événements ou des circonstances ? • Quel est le lien avec l'histoire de Sylvain ? • Que peut-elle nous apprendre sur la façon dont l'information est relayée et assimilée (télévision, Internet, médias sociaux, etc.) ?		

• Si c'est vous qui étiez au milieu, qu'avez-vous ressenti en entendant les différentes réponses ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Cet exercice est lié à l'histoire de Sylvain à plusieurs égards. Tout d'abord, il permet de découvrir dans quelle mesure nous pouvons adopter une position fondée uniquement sur ce que nous pouvons voir ou avons retenu à partir d'une seule position. Deuxièmement, il peut donner lieu à des discussions sur la confiance à accorder aux opinions énoncées par les autres et aux informations qu'ils partagent. Pour obtenir une image fidèle des circonstances ou des événements, il faut parfois se déplacer et adopter le point de vue des autres.		
## Fin de la séance **Durée : 5 minutes** 1. Terminez la séance en résumant les exercices du jour en groupe et demandez au groupe quels sont les éléments à retenir. 2. Remerciez le groupe pour sa participation. 3. Si vous poursuivez avec les autres séances, expliquez comment et quand tout sera organisé.	• Résumer les leçons tirées de la séance.	

Séance 2 : Se faire prendre dans le filet

60 à 65 minutes

ACTIVITÉ	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	POINTS A ABORDER
Introduction **Durée: 5 minutes** 1. Donnez un aperçu de ce que le groupe fera (comme pour la première séance) au cours de cette séance et rappelez comment le contenu peut parfois être provocant ou difficile à supporter. De l'engagement et de la participation seront nécessaires afin que le groupe tire le maximum de ce travail. 2. Résumez les principaux points d'apprentissage de la première séance. Vous pouvez également demander au groupe ce qu'il a retenu de la séance pour résumer l'apprentissage.	• Réfléchir de façon critique à qui ou à ce qui vous influence et pourquoi • Rappeler ou présenter le processus et les attentes aux participantes et participants.	Il est envisageable que des questions soient posées. Il est possible d'en prendre note, mais de n'y répondre que plus tard dans le processus. Ce qui est primordial, c'est que tout le monde ait bien compris le processus.
Le jeu des pulsations **Durée : 30 minutes** **Ressources : une pièce de monnaie, un torchon** 1. Placez les chaises en deux rangées face à face. Demandez au groupe de prendre place sur chaque chaise (les personnes qui animent ne	• Observer les comportements types dans les situations de conflit. • Examiner le comportement de groupe et notamment les exemples de collusion. • Se familiariser avec l'usage de la communication non verbale pour faire passer des messages.	Ce jeu sert de catalyseur à une conversation sur la communication, les rumeurs et la responsabilité. Il est également utile pour établir rapidement un sentiment d'émulation et d'identité de groupe. La mécanique du jeu permet d'établir des associations entre ce qui se passe pendant le jeu et la communication entre et au sein des groupes dans le monde entier. La pulsation peut être comparée à une rumeur : une fois lancée, elle ne peut être dissipée. De même, les

s'assoient pas, sauf si l'une d'elles doit constituer une équipe, car il faut être de la même taille). Les deux lignes ne doivent pas être trop éloignées l'une de l'autre ; il doit y avoir une distance de 25 cm entre les genoux opposés. Vous pouvez séparer le groupe en deux au tout début, ou bien demander aux participantes et participants de s'asseoir sur les chaises les plus proches. 2. À l'une des extrémités de la rangée, placez une chaise ou une table sur laquelle se trouve un torchon, à portée de main des joueurs adverses à cette extrémité. À l'autre bout, demandez à une personne qui anime de s'asseoir avec une pièce de monnaie. 3. Chacune des équipes joue contre l'autre. Une équipe gagne des points lorsqu'un signal est correctement envoyé le long de la ligne, de la personne la plus proche de la pièce de monnaie à la personne la plus proche du torchon. 4. Expliquez que, pour envoyer un signal ou une impulsion, les groupes doivent se tenir la main (le signal est envoyé en serrant la main, etc.). Tout le monde, sauf la personne qui est la plus proche de la pièce de monnaie, doit fermer les yeux.	• Analyser ce qu'on ressent lorsqu'on fait partie d'un groupe qui s'oppose à un autre et que l'on considère que « nos » actions sont légitimes et que « les leurs » ne sont pas honnêtes.	sensations générées par l'activité peuvent entraîner des questions et des associations sur la transmission d'informations en période de stress et de tension, et sur la confiance intrinsèque en « son propre camp ».

5. On tire la pièce à pile ou face : si elle tombe sur pile, cela signifie que l'on serre la main. Si elle tombe sur face, on ne serre pas. 6. Faites un tour d'essai pour vous assurer que les gens ont bien compris. Quelques règles s'ajoutent : a. Si quelqu'un serre la main par erreur (sur face ou autrement), l'équipe adverse marque un point. b. Si quelqu'un parle pendant l'activité, l'autre équipe marque un point. c. Lorsqu'une équipe marque un point, la personne la plus proche du torchon se lève, tout le monde se déplace, et cette personne prend la position pour regarder le tirage au sort (pile ou face). 7. L'équipe qui se remet en premier à sa place initiale gagne. 8. Terminez en revenant dans le cercle de chaises. **<u>Questions de réflexion</u>** 1. Quels comportements avons-nous pu observer et pourquoi ? 2. Comment les deux équipes ont-elles interagi ? 3. Quelle était la réaction des participantes et		

participants lorsque leur équipe perdait un point ? 4. Comment réagissaient les gens au signal ? 5. Quel rôle dans la ligne est le plus important ? 6. Que pourrait représenter l'impulsion dans la vie réelle ? 7. À quelle fréquence remettons-nous en question les agissements des groupes auxquels nous appartenons ? 8. Peut-on arrêter une impulsion après qu'elle a été envoyée ? 9. Comment ces aspects se rapportent-ils à des situations de la vie réelle ? 10. Que se passe-t-il quand quelqu'un fait une erreur ? Comment les autres personnes ont-elles réagi ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Cette activité est liée à l'expérience de Sylvain en matière de rumeurs, de désinformation et d'informations erronées. Elle observe la manière dont les informations et la communication sont reçues et interprétées. Elle s'attarde également aux notions de confiance, d'anxiété légère et de pression, et à la façon dont nous pouvons y réagir. Il est utile d'ouvrir un dialogue sur ce que la « pulsation » a pu représenter pour Sylvain, et sur les « pulsations » (rumeurs, interprétations, fausses informations, etc.) qui circulent dans le contexte d'aujourd'hui.		

Variantes Pour faire varier cette activité, vous pouvez également y ajouter un élément supplémentaire dans les règles afin de donner davantage d'occasions d'observer les comportements et les tactiques, et de trouver une solution « gagnant-gagnant ». Le jeu peut devenir un défi et vous pouvez mettre en place un système de notation, selon lequel la première équipe qui obtient un nombre de points déterminé (selon la taille du groupe) l'emporte. Lorsque vous entrez dans la phase finale, où il est possible qu'une équipe gagne, vous pouvez inventer une règle selon laquelle le groupe qui gagne la phase finale remporte le jeu. Vous pouvez aussi permettre au groupe gagnant d'établir une règle spéciale pour le tour final. Cette règle n'est connue que de cette équipe et ce peut être n'importe quoi qui assurera son succès. Par exemple, tous et toutes peuvent garder les yeux ouverts, ou la personne gagnante peut avoir la main suspendue au-dessus du torchon. À la fin de ce tour, réfléchissez à la règle choisie. • Vous a-t-elle semblé équitable ? • Comment l'autre équipe s'est-elle sentie ? • A-t-on appliqué une règle qui permettrait aux deux équipes de gagner ? Pourquoi ?		

## Paris au printemps **Durée: 10 minutes** **Ressources : une grande feuille de papier et un stylo. Sur la feuille de papier, écrivez la phrase « Paris au au printemps » (remarquez qu'il y a deux fois « au »), comme dans l'annexe 1.** 1. Divisez le groupe en deux équipes placées de part et d'autre de la salle. 2. Dites-leur que vous allez leur montrer une feuille de papier sur laquelle une phrase est écrite. Leur tâche consiste à examiner la phrase (ils ne la verront que brièvement, pendant 3 à 4 secondes) et à se concerter sur ce que chacun a lu, puis à écrire la phrase sur la feuille de papier. 3. En général (mais pas toujours), les groupes et les individus voient et écrivent « PARIS AU PRINTEMPS ». Il arrive que les gens remarquent les deux « au ». 4. Après que chaque groupe aura réécrit la phrase, dites qu'il y avait en fait deux fois « au ». **<u>Questions de réflexion</u>** • Si vous vous êtes trompé, pourquoi l'avez-vous fait, d'après vous ? • Y avait-il un leader dans votre groupe ? • Que pensez-vous de cette tâche ?	• Prendre conscience du fait que, souvent, nous attribuons une signification à une situation ou à une image qui n'existe pas. Le sens que nous projetons peut correspondre à nos propres idées préconçues et à notre vision du monde. • Favoriser la prise de conscience et la compréhension des préjugés et de la manière dont ils se forment.	Il s'agit d'un outil de psychologie cognitive bien connu, que l'on trouve dans de nombreux manuels. Malgré cela, il reste d'une application très utile en ce qui concerne les préjugés et les suppositions. Cet exercice peut être effectué avec des individus, des sous-groupes ou des groupes entiers. Il s'est également avéré utile de le faire comme exercice de groupe.

• Dans quels autres cas voyons-nous dans une situation des choses qui n'y sont pas ? **<u>Le lien avec l'expérience de Sylvain</u>** Sylvain a frayé à un moment donné avec des groupes aux opinions et aux croyances bien ancrées. Souvent, dans ces groupes, les nouvelles informations ne sont prises en compte que dans le sens des idées existantes. Les principes sont si forts que l'information est soit rejetée, soit appelée à conforter les idées reçues. Cette activité montre que, dans une certaine mesure, nous pouvons souvent « voir ce que nous voulons voir » et qu'il est important de se remettre en question.		
## Consignes **Durée: 15minutes** **Ressources: Impression pour tous de l'annexe 2** 1. Cette activité simule un examen. Aménagez l'espace de travail pour qu'il ressemble à une salle d'examen (tables et chaises en rangées, par exemple). 2. Expliquez aux personnes présentes qu'elles vont toutes passer le même test et qu'il sera chronométré. 3. Distribuez les feuilles de test et les stylos, face cachée, et demandez aux participantes et participants de ne pas les regarder avant votre signal. 4. Expliquez que le groupe, à votre signal, aura dix minutes pour terminer le test. Des points seront	• Aborder la notion de contrôle des impulsions et la nécessité de prendre un temps pour réfléchir avant de réagir ou de répondre. • Comprendre comment nous, en tant qu'individus, traitons l'information. • Commencer à mieux comprendre comment certains contextes (pression) peuvent nous faire réagir à court terme sans réfléchir au préalable.	Il s'agit d'une activité simple, mais efficace, qui aborde le contrôle des impulsions et la nécessité d'approfondir sa réflexion avant de prendre des décisions qu'il peut être difficile ou impossible d'infirmer ou de changer. C'est une expérience qui peut se révéler assez forte à la base d'associations et de conversations sur le thème « réfléchir avant d'agir » et sur l'importance de contrôler ses impulsions et d'analyser lucidement les situations avant de s'engager. Cette activité peut parfois provoquer une vive réaction, les participants et participantes peuvent se sentir « idiots » ou avoir l'impression d'avoir été facilement dupés. En gardant cela en tête, il est important de souligner que le jeu n'est pas un test d'intelligence, de nombreuses personnes ont déjà fait cette activité et des personnes d'horizons et de

également attribués à la première, à la deuxième et à la troisième personne ayant terminé la tâche. 5. Lancez le compte à rebours. 6. Lorsque les personnes ont terminé, et en fonction de leur réaction au test, demandez-leur de s'asseoir tranquillement. Il est normal que chacun et chacune réagissent différemment au test, mais essayez d'encourager les gens à laisser les autres finir. 7. Une fois que tout le monde aura terminé, expliquez qu'il ne s'agissait pas d'un vrai test ni d'un moyen de leurrer les gens ou de les faire se sentir idiots. Les réponses des participantes et participants peuvent varier. Remerciez tout le monde et passez aux questions de réflexion. **<u>Questions de réflexion</u>** • Comment vous sentiez-vous au début du test ? • La disposition des bureaux et du papier a-t-elle influé sur votre façon de vous sentir et de vous comporter ? • À quoi pensiez-vous pendant le test ? • Étiez-vous conscient du comportement des autres ? • Quelles compétences avez-vous utilisées pendant le test ? • Qu'avez-vous pensé à la fin de l'épreuve ? • Selon vous, quelles leçons pouvons-nous tirer de cet exercice ?		bagages très divers ont accompli les tâches avant d'avoir lu jusqu'au bout. Nous pouvons apprendre de nos erreurs, et cela nous rend plus forts.

• Est-il facile de réfléchir avant d'agir ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Le lien entre cette activité et l'histoire de Sylvain réside principalement dans le fait que Sylvain a souvent affirmé qu'il s'était laissé entraîner dans une histoire parce qu'il n'avait jamais vraiment pris le temps de se renseigner, qu'il avait peut-être été poussé à réagir de manière émotive plutôt que rationnelle et qu'il n'avait peut-être pas bien évalué les conséquences de son implication. Dans son travail actuel, il encourage les gens à réfléchir et à se renseigner avant d'agir.		
## Fin de la séance **Durée : 5 minutes** 1. Terminez la séance en résumant les exercices du jour en groupe et demandez à chaque participante et participant quels sont les éléments à retenir. 2. Remerciez le groupe pour sa participation. 3. Si vous poursuivez avec les autres séances, expliquez comment et quand tout sera organisé.	• Résumer les leçons tirées de la séance.	

Séance 3 : Qui en profite ?

60 minutes

ACTIVITÉ	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	POINTS A ABORDER
Introduction **Durée : 5 minutes** 1. Donnez un bref aperçu de ce que le groupe fera (comme pour la première séance) au cours de cette séance et rappelez comment le contenu peut parfois être provocant ou difficile à supporter. De l'engagement et de la participation seront nécessaires afin que le groupe tire le maximum de ce travail. 2. Résumez les principaux points d'apprentissage de la séance précédente. Vous pouvez également demander au groupe ce qu'il a retenu de la séance pour résumer l'apprentissage.	• Réfléchir de façon critique à la cause que vous défendez • Réfléchir à la façon dont le fait d'être pris dans la « lutte » peut détourner l'attention de la « vraie cause » • Rappeler ou présenter le processus et les attentes aux participants.	Il peut y avoir des questions. Il est possible d'en prendre note, mais de n'y répondre que plus tard dans le processus, auquel cas il est utile de prendre des notes pendant le processus. Ce qui est primordial, c'est que tout le monde ait bien compris le processus.
À la une **Durée : 30 minutes** **Ressources : tableau de conférence (flipchart), papier et stylos** 1. Divisez le groupe en trois ou quatre sous-groupes (équipes).	• Reconnaître que les gens sont tous différents et qu'ils voient les choses différemment les uns des autres. • Comprendre comment les mêmes événements peuvent être interprétés différemment selon les personnes. • Être davantage conscient de la façon dont nos propres perceptions peuvent être déformées.	Il peut être utile de préparer quelques exemples de reportages dont il a été démontré qu'ils étaient subjectifs (biaisés). Il est important de rappeler au groupe que nous avons tous des expériences et un bagage qui influent sur notre perception des événements et des situations de conflit. Cette activité a pour but de mettre en évidence la manière dont les informations et les événements sont rapportés. En

2. Expliquez que, dans cette activité, les participantes et participants jouent le rôle de journalistes ou de reporters. 3. Expliquez au groupe que vous allez lui lire un court rapport de police qui décrit en détail une série de faits divers récents. 4. La tâche de chaque sous-groupe est d'effectuer un reportage sur l'événement. Chacun partagera son reportage avec les autres sous-groupes à la fin. 5. Expliquez que celui qui produira la meilleure histoire ou le meilleur reportage gagnera. 6. Encouragez les participantes et participants à faire preuve de créativité. Ils peuvent rédiger un article écrit, un article pour les médias sociaux ou produire un reportage de type journal télévisé. Quel que soit le format, le reportage doit comporter les éléments suivants : • Un titre • Un sous-titre • Des détails sur l'événement • Une réflexion ou une analyse de l'événement • Une réflexion sur le public à qui il s'adresse 7. Le rapport ou compte rendu est tiré d'une interview avec la police dans un quartier résidentiel calme.	• Réfléchir à la façon dont certains groupes peuvent monter en épingle de petits détails pour déformer les faits et produire un effet. • Réfléchir à la façon dont on peut inventer de toutes pièces des éléments pour rendre les histoires plus attrayantes et dynamiques	particulier, comment l'information peut être manipulée dans différents formats, pour différents publics, et dans quel but. L'exercice consiste à approfondir les concepts de manipulation et de persuasion, et à reconnaître les stratégies de communication utilisées. Il est essentiel de ne pas révéler ces éléments avant l'exercice.

8. Distribuez des copies de l'interview à chaque sous-groupe (voir Annexe 6 – ressource 1 – 'À la une') 9. Allouez-leur de 5 à 10 minutes de préparation. 10. Lorsqu'ils sont prêts, demandez au premier sous-groupe de présenter son rapport. Aidez-les tous à partager leurs reportages, par exemple, si l'un d'entre eux réalise un reportage pour le journal télévisé, encouragez-le à le « jouer » en installant une « scène ». 11. Lorsque tous les reporters ont présenté leur histoire, remerciez le groupe pour sa participation. 12. Demandez-lui de comparer les reportages et de dire ce qu'ils ont appris. 13. À la fin, partagez avec le groupe certaines des autres possibilités (Annexe 7 – ressource 2 – 'À la une') derrière l'histoire. Expliquez qu'il peut y avoir eu toute une série d'histoires, avec toute une série de possibilités, mais que, en réalité, il est difficile de vraiment savoir tant que nous ne connaissons pas tous les faits. **<u>Questions de réflexion</u>** • Qu'avez-vous trouvé le plus facile à retenir et à rapporter dans cet événement ? • Qu'est-ce qui vous a semblé le plus difficile ? • Comment avez-vous fait si vous ne vous souveniez pas exactement de quelque chose ?		

• Avez-vous ajouté quelque chose au rapport ? Si oui, pourquoi ? • Quels types de stratégies ou de techniques avez-vous utilisées pour rendre compte de l'événement ? • Qui était votre public ? À qui vous adressiez-vous ? • Pourquoi avez-vous choisi l'un ou l'autre des formats suggérés ? • Quel est notre rôle individuel dans la transmission de l'information ? • Comment les médias et d'autres sources d'information similaires (médias sociaux, Internet) influent-ils sur la manière dont nous comprenons les événements et recevons les informations ? • Quel est le rôle des médias dans la diffusion de l'information ? • Quelles sont les stratégies ou compétences nécessaires pour réfléchir de manière critique aux informations qui nous sont transmises ? • Quels facteurs influent sur notre perception des situations ? Par exemple, l'origine, la religion, le sexe, les expériences de vie, les connaissances, la culture, les valeurs, le caractère. **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Les histoires et les différentes versions des événements et des actions ont joué un rôle important dans le		

parcours de Sylvain. Divers groupes ont présenté leurs propres « discours » pour satisfaire et alimenter les croyances de leur public. Souvent, ils exagéraient la calamité et les effets négatifs des événements qu'ils présentaient pour amplifier la soumission ou la conformité. Plus les histoires sont transformées pour créer un effet, plus elles deviennent passionnantes, et plus on ajoute de détails, plus elles peuvent être utilisées pour persuader les gens.		
## Regarder la vidéo *Demandez-vous à qui cela profite* **Durée : 2 minutes** **Ressource : diapo Prezi avec vidéo** Il est utile de présenter ce clip vidéo après l'activité *À la une,* car Sylvain revient sur le fait qu'il croyait les informations qu'on lui donnait et explique comment il réagit maintenant de manière critique aux informations qu'il consomme.		Il est utile de montrer cet extrait vidéo après *À la une*.
## Le biais du survivant **Durée : 15 minutes** **Ressource : diapo Prezi** 1. Divisez le groupe en petits sous-groupes et montrez-leur l'image de l'avion du Prezi. 2. On explique ensuite au groupe ce qui suit : a. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les avions de combat revenaient fréquemment	• Favoriser une meilleure compréhension et pratique de la pensée critique. • Montrer que l'explication la plus évidente peut ne pas être exacte. Encourager les participantes et participants à explorer un éventail de possibilités avant de sauter aux conclusions.	Il s'agit en gros d'une discussion au cours de laquelle les participantes et participants sont invités à examiner les facteurs qui pourraient aboutir à une conclusion claire. La première partie d'une histoire vraie est partagée avec le groupe, puis on leur demande, en sous-groupes, de réfléchir à ce qui s'est passé et à la ligne de conduite qui serait utile pour comprendre la véritable cause d'un problème et la manière de le résoudre.

à leur base avec des dommages dans des parties précises de leur structure, comme en témoigne l'illustration. Certaines parties de l'avion avaient été lourdement endommagées par les tirs ennemis. Une série de réunions avec les pilotes et les ingénieurs ont été mises sur pied afin d'améliorer la sécurité et la survie de l'escadron. 3. On demande à chaque sous-groupe de réfléchir à la manière dont le problème a été abordé : a. Comment aurait-on dû faire ? b. Quelles solutions différentes auraient pu être adoptées ? c. Qu'est-ce qui a guidé leur réflexion ? 4. Allouez aux sous-groupes de cinq à dix minutes pour en discuter et réfléchir aux questions ci-dessus. 5. Chaque sous-groupe, à tour de rôle, fait ensuite part de ses conclusions. 6. Ils reçoivent tous ensuite les informations suivantes : a. Les pilotes et les ingénieurs avaient donc conclu que ces parties des avions (celles qui avaient été touchées) devraient à l'avenir être renforcées, car cela rendrait les avions moins vulnérables et plus susceptibles d'en réchapper.		

b. Cependant, quelqu'un était arrivé à une conclusion différente et avait suggéré que, comme les avions présentant ce type de dommages avaient subsisté, les autres zones (celles qui ne sont pas marquées) devraient plutôt faire l'objet d'une attention particulière. 7. D'autres détails qui figurent dans l'annexe 8 peuvent être lus au groupe. **<u>Questions de réflexion</u>** • Quelles sont les premières choses auxquelles on pense quand on est confrontés à un problème ou à un défi ? • Comment guiderez-vous votre approche ? • Quel type de réflexion a été utilisé par l'ingénieur qui a examiné le problème sous un autre angle ? • Comment mieux aborder les problèmes et les défis ? • Quel est le lien avec l'histoire de Sylvain ? • Comment certains groupes et organismes peuvent-ils manipuler les gens pour qu'ils tirent des conclusions hâtives ? • Comment pouvons-nous apprendre à rechercher les faits et les informations réelles		

plutôt que les détails qui correspondent à notre vision du monde ? • Les personnes qui véhiculent les théories du complot évoquées par Sylvain, et celles qui ont organisé le mouvement, ont-elles profité du biais du survivant ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Sylvain affirme qu'à l'époque où il s'était désengagé de la société et impliqué dans le mouvement des citoyens souverains, certains membres du groupe avaient davantage de pouvoir que d'autres et pouvaient tirer personnellement profit des histoires et des conspirations qu'ils racontaient (par exemple, en faisant payer de fortes sommes pour des ateliers et des leçons). Cela paraissait lucratif pour une poignée d'individus. Cet exercice invite les participantes et participants à réfléchir à une série de causes de crise ou de succès. **<u>Une variante</u>** Souvent, la manière dont une situation ou un événement est présenté peut contribuer au développement d'idées fausses sur ses causes et ses effets. Vous trouverez ci-dessous d'autres exemples de biais du survivant où on tire des conclusions à la suite d'une explication unique et erronée qui est admise comme une vérité absolue :		

Le sophisme du Taj Mahal La beauté du Taj Mahal pourrait vous amener à vous demander comment un édifice aussi magnifique a pu être construit dans les années 1600. Vous pourriez même vous dire : « Wow ! Les maisons et l'architecture de l'époque étaient tellement plus belles et mieux construites qu'aujourd'hui. » Il est possible que vous tombiez ici dans le piège du biais du survivant, car tous les bâtiments laids et mal construits du passé ont été démolis ou tout simplement détruits. Ils n'ont pas duré et ont donc été remplacés par des édifices plus récents. Le problème est de ne regarder que ce qui a survécu et d'en tirer des conclusions hâtives. **Devrais-je abandonner l'université ?** « Bill Gates a abandonné l'université, et il est devenu milliardaire. Mark Zuckerberg et Elon Musk aussi. Je crois que moi aussi je devrais abandonner mes études. » C'est l'exemple le plus courant de biais du survivant. Nous ne regardons que les histoires de réussite sans tenir compte des innombrables autres personnes qui ont abandonné l'université, mais n'ont pas réussi.		
## Fin de la séance **Durée : 5 minutes** 1. Terminez la séance en résumant les exercices du jour en groupe et demandez à chaque personne présente quels sont les éléments à retenir. 2. Remerciez le groupe pour sa participation.	• Résumer les leçons tirées de la séance.	

3. Si vous poursuivez avec les autres séances, expliquez comment et quand tout sera organisé.		

Activités supplémentaires de la séance 3

ACTIVITÉ	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	POINTS A ABORDER
Un tableau incomplet **Durée : 20 minutes** **Ressources : Diapos Prezi, annexe 3 avec description des images** 1. Dites au groupe que vous souhaitez qu'il se concentre maintenant sur une séquence d'images à propos desquelles vous allez l'interroger. 2. Pendant que vous cliquez sur les images (en montrant une version recadrée d'une image plus large), posez les questions ouvertes suivantes au groupe : a. Que voyez-vous ? b. Que se passe-t-il ici d'après vous ? c. Que s'est-il passé avant ? d. Que pourrait-il arriver après ?	• Développer la pensée critique. • Encourager le questionnement et l'analyse avant de sauter aux conclusions. Faire comprendre comment les hypothèses peuvent mener à des actions. • Amenez la discussion sur la possibilité de conséquences multiples.	Cette séance porte sur les hypothèses. Il est souvent utile de ne pas prévenir le groupe au début, afin de lui permettre de prendre des décisions, d'émettre des jugements sans se censurer et de tirer des enseignements de ses réponses « spontanées ». Dans la première partie de cet exercice, l'animateur doit préciser qu'aucun jugement ne sera porté sur les participantes et participants, et expliquer qu'il ne s'agit pas d'un test, mais d'une analyse de la façon dont les gens pensent. Nous avons tendance à ajouter des détails en fonction de l'histoire et de suppositions, et ce que nous supposons peut souvent se révéler faux. Émettre des suppositions fait partie d'un processus naturel de survie qui qui contribue à nous aider à donner un sens au monde. Cependant, il arrive que des individus et des organismes utilisent ce processus pour manipuler les gens à leur avantage.

3. Après cela, dévoilez l'image complète et prenez la mesure de la réponse. Les mêmes questions sont répétées pour l'ensemble des images. 4. Au terme de l'exploration des images, demandez au groupe de réfléchir à une situation où il a fait un choix ou pris une décision sur la base d'informations fragmentaires ou incomplètes. Demandez aux participantes et participants de raconter leurs propres histoires ou exemples personnels. **<u>Questions de réflexion</u>** • Sylvain avait-il une vue d'ensemble de la situation ? • Sylvain était-il conscient des conséquences potentielles de son engagement dans les théories du complot ? • Pensez-vous qu'il y avait réfléchi ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** La leçon essentielle que Sylvain a apprise, et qu'il souhaite transmettre aux autres, est l'importance d'avoir une vue globale d'une situation avant de prendre des décisions importantes. Toute information sortie de son contexte peut être utilisée pour induire en erreur un individu ou un groupe, ou lui nuire.		
Visionner l'extrait du clip *J'ai compris que certaines choses peuvent être vraies et que d'autres sont fausses*		Il est utile de montrer cet extrait vidéo après l'exercice *Un tableau incomplet*.

Durée : 5 minutes **Ressource : Diapositive Prezi avec vidéo** 1. Il est utile de présenter cette vidéo après l'activité *Un tableau incomplet,* car Sylvain revient sur le fait qu'il croyait les informations qu'on lui donnait et explique comment il réagit maintenant de manière critique aux informations qu'il consomme.		
## Le tireur d'élite texan **Durée : 15 minutes** **Ressource : Diapositive Prezi avec vidéo** 1. Cette activité consiste en une histoire que l'animatrice ou l'animateur raconte à tout le groupe, laquelle sert de véhicule au « défi », qui sera expliqué une fois l'histoire racontée. 2. Avant de lire l'histoire, divisez le groupe en deux, la moitié étant le groupe A et l'autre, le groupe B. 3. Lisez à haute voix *L'histoire du tireur d'élite texan*, qui se trouve dans l'annexe 9. 4. Expliquez ensuite que les membres du groupe A joueront le rôle des juges et ceux du groupe B, celui des participantes et participants. 5. À ce stade, les A et les B reçoivent des consignes différentes. Ne révélez pas aux groupes qu'ils reçoivent des consignes différentes.	• Favoriser une meilleure compréhension et pratique de la pensée critique. Comprendre les différences entre les faits et la fiction.	Dans cette activité, l'animateur raconte une histoire aux participantes et participants, qui y réfléchissent avant de répondre à une série de questions. Les théoriciens du complot et les groupes extrémistes ne voient souvent le monde que par le petit bout de la lorgnette. Les preuves (et les faits réels) sont souvent sorties de leur contexte en appui à une prise de position, à une idéologie ou à une opinion. L'activité est centrée sur la recherche de preuves et l'exploration des types de comportements associés à la manipulation ainsi qu'à la façon dont nous inventons et racontons des histoires en fonction de nos besoins. Autour de faits réels isolés, des contre-vérités sont énoncées afin d'étayer des croyances ou des idées.

a. Les membres du groupe A apprennent qu'ils doivent faire le tour des fermes pour inciter les tireurs d'élite à participer à la compétition. Leur tâche consiste à déterminer non seulement si ces derniers sont de bons tireurs, mais également s'ils seront des concurrents fiables. b. Les membres du groupe B attendent la visite des juges dans la grange. c. La personne qui anime les prévient qu'ils doivent convaincre les juges pour avoir l'autorisation de participer. 6. En outre, donnez les renseignements suivants à chacun des groupes : a. Au groupe A : Votre tâche consiste à interroger les tireurs, à regarder leurs cibles et à déterminer s'ils sont de bons tireurs et des tireurs sûrs. Lorsque vous arrivez à la grange où ils ont tiré, vous constatez que toutes les cibles ont été atteintes. Vous devez les interroger pour évaluer si vous les autorisez à concourir. b. Au groupe B. : Malheureusement, vous n'êtes pas de bons tireurs, mais vous voulez désespérément participer à la compétition. Vous avez donc tiré six balles dans votre grange, puis, très rapidement, vous avez peint des cibles autour d'elles. Vous ne le dites pas aux juges, mais s'ils vous interrogent à ce sujet, vous allez leur dire. Vous pouvez utiliser votre créativité pour éviter		

d'être démasqué. Vous voulez vraiment participer à la compétition. 7. L'animatrice ou l'animateur demande maintenant aux personnes du groupe A de commencer l'entretien avec une personne du groupe B. 8. Les entretiens durent cinq minutes et, à l'issue de ce laps de temps, l'animateur consigne les noms des tireurs qui seront autorisés à concourir. **<u>Questions de réflexion</u>** • Quels sont les tactiques et comportements utilisés par les A pour atteindre les objectifs et déterminer qui était autorisé à participer ? • Les A ont-ils eu l'impression qu'on les manipulait ou qu'on leur mentait ? Comment le savez-vous ? • Quelles compétences les tireurs utilisaient-ils pour mentir ou « travestir la vérité » sur ce qui s'est passé (les B) ? • Qu'est-ce que cela fait d'être interrogés (les B) ? Une fois que ces questions ont été abordées, l'animatrice ou l'animateur lit (ou demande à un B de lire) les consignes données aux tireurs, et les questions suivantes sont discutées.		

• Qu'ont éprouvé les juges (A) lorsqu'ils ont découvert la vérité ? • Quelles stratégies ont été utilisées pour « mentir » ou déguiser ce qui s'était passé ? • Comment savez-vous qu'on vous raconte des mensonges ? • Quelles compétences pouvez-vous utiliser pour tenter de distinguer la réalité de la fiction ? • Quel lien y a-t-il avec les situations de la vie réelle ? • Que peut nous apprendre cette activité sur les situations de la vie réelle ? • Est-ce parfois facile de découvrir la vérité ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Lorsqu'il évoque son engagement passé, Sylvain laisse souvent entendre que certains manipulateurs ont déformé des faits essentiels pour appuyer leurs objectifs. Il s'agit d'une caractéristique commune aux groupes extrémistes tout comme aux théories du complot : les faits sont soit largement exagérés, soit sortis de leur contexte pour appuyer ou refléter une réalité très différente. Le film explore les mécanismes de la persuasion et amorce une conversation sur la nécessité de faire preuve d'esprit critique et de dissocier les faits de la fiction.		

Séance 4 – Responsabilité sociale

60 à 70 minutes

ACTIVITÉ	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	POINTS A ABORDER
Introduction **Durée : 5 minutes** 1. Donnez un aperçu de ce que le groupe fera (comme pour la troisième séance) au cours de cette séance et rappelez comment le contenu peut parfois être provocant ou difficile à supporter. Expliquez qu'il s'agira de la dernière séance portant sur l'histoire de Junior. 2. Résumez les principaux points d'apprentissage de la séance précédente. Vous pouvez également demander au groupe ce qu'il retient de la séance pour résumer l'apprentissage.	• Se pencher sur sa responsabilité envers la collectivité et la société au sens large. • Rappeler ou présenter le processus et les attentes aux participantes et participants.	On peut envisager que des questions soient posées. Il est possible d'en prendre note, mais de n'y répondre que plus tard dans le processus. Ce qui est primordial, c'est que tout le monde ait bien compris le processus.
La société **Durée : 20 à 25 minutes** **Ressources : grandes feuilles de papier et stylos de toutes les couleurs ; voir l'annexe 5 pour la roue des besoins humains fondamentaux Max-Neef**	• Aborder le concept de responsabilité sociale. • Amener une compréhension des besoins humains fondamentaux.	Cette activité est un moyen amusant, accessible et créatif de définir les besoins humains fondamentaux, intrinsèquement liés à la manière dont nous y pourvoyons en tant que société. Elle exige des personnes qui y participent qu'elles travaillent brièvement en sous-groupes et qu'elles s'engagent dans un exercice de visualisation. Le but de l'exercice est multiple. Il donne l'occasion à la fois de collaborer et de partager, fournissant ainsi différents points de référence à ces personnes. Il explore également les divers aspects nécessaires à la constitution d'une société intégrée et fonctionnelle. Il tente

Étape 1 1. L'animatrice ou l'animateur divise le groupe en sous-groupes de quatre à cinq personnes chacun. Chaque sous-groupe trouve un espace pour travailler séparément des autres (autour d'une table ou assis en petit groupe). 2. La personne qui anime explique ensuite que chaque groupe va dessiner ou dresser une liste liée à la tâche énoncée. Chaque groupe doit tenir une brève discussion et produire quelque chose. 3. Un groupe peut être invité à travailler à la même tâche ou à des tâches différentes. Il est important que les groupes ne puissent pas voir le travail des autres. 4. Les tâches : a. Imaginez que vous partez tous pour six mois. Que contiendra votre sac à dos ? Faites un dessin ou dressez une liste. b. Vous êtes une équipe d'architectes, et on vous a confié le mandat de concevoir une maison idéale. Vous pouvez inclure des éléments de base et des éléments de luxe, le budget étant très élevé. c. Vous êtes une équipe d'urbanistes, et on vous a confié la tâche de concevoir une		d'aborder le sujet des besoins humains sous un angle interactif : cela peut lancer une conversation sur les besoins auxquels, selon Sylvain, son exclusion répondait, et sur ce que recherchent les théoriciens de la conspiration. Enfin, ces besoins peuvent-ils être satisfaits d'une manière plus sûre et constructive ?

ville entièrement nouvelle. Veillez à fournir toutes les installations qui, selon vous, seront nécessaires. d. Imaginez que vous avez échoué sur une île déserte. Votre tâche est de dresser une liste ou de cartographier l'île, avec les structures et les objets que vous construiriez, récupéreriez et utiliseriez pour rendre la vie sûre et confortable. 5. Si certains groupes sont un peu bloqués, encouragez-les à penser à leur propre ville, à leur propre maison ou peut-être à des vacances qu'ils ont passées. Dites-leur qu'ils peuvent faire appel à leur imagination, mais que tous les aspects doivent être liés à la réalité. 6. Lorsque le croquis ou la liste sont terminés, les groupes reviennent avec leurs papiers dans un grand cercle (les sous-groupes s'assoient les uns à côté des autres). Ils décrivent alors à tour de rôle leur tâche et présentent ce qu'ils ont fait. 7. Après chaque courte présentation, le reste du groupe peut avoir l'occasion de réfléchir à ce qui a été montré. Les questions peuvent porter sur les points suivants : a. Manque-t-il quelque chose selon vous ?		

b. Aimeriez-vous vivre dans cette maison, cette ville ou cette île ? 8. Une fois que tout le monde a présenté son travail, il est expliqué au groupe que, en plus d'être un exercice de collaboration créative, il s'agit également de définir les besoins humains. Posez les questions de réflexion (voir ci-dessous) associées à l'étape 1. **Étape 2** 1. L'animatrice ou l'animateur explique ensuite que nous allons tenter d'établir des liens entre cette activité et le travail de Manfred Max-Neef. Cet économiste chilien a fait des recherches sur diverses collectivités dans le monde entier et a établi neuf catégories de besoins humains fondamentaux, soit : a. La sécurité et la protection b. Le repos et les loisirs c. L'amour et l'affection d. La compréhension e. La liberté f. La créativité		

g. La subsistance (nourriture, boisson et air) h. L'identité i. La participation 2. Le groupe, guidé par la personne qui anime, doit maintenant relier les éléments et les caractéristiques dessinés ou énumérés dans l'activité aux catégories de besoins. Par exemple, si la maison dispose d'une chambre d'amis, cela peut être lié à l'amour et à l'affection, si la ville dispose d'un centre communautaire, cela peut être lié à la participation, et si les voyageurs prennent avec eux une trousse de premiers soins, cela peut être lié à la sécurité et à la protection. 3. On peut expliquer au groupe que Max-Neef estimait que ces besoins étaient interreliés, et tous fondamentaux. En bref, si nous voulons vivre une vie épanouie et réussie en collectivité, nous devons consacrer autant d'énergie à satisfaire chacun de ces besoins. 4. Les questions de la deuxième étape peuvent maintenant servir de point de départ à la discussion et au débat.		

Questions de réflexion **Étape 1** • Comment s'est passé le travail en petits groupes ? • Vous êtes-vous entendus ? • Comment avez-vous géré vos divergences ? **Étape 2** • Quels besoins Sylvain a-t-il pu tenter de satisfaire lorsqu'il a joint les rangs du mouvement des citoyens souverains ? • A-t-il pu satisfaire tous ses besoins lorsqu'il était isolé ? • Qu'entend-on par « responsabilité sociale » ? Comment définiriez-vous ce concept ? • Que signifie ce concept pour les individus et la société ? • Comment certains de ces besoins peuvent-ils être utilisés dans le but de persuader les gens d'adopter un comportement destructeur ou risqué ?		

• Comment certains de ces besoins pourraient-ils être utilisés pour inciter les gens à s'engager plus utilement dans la société ? • Selon vous, dans quelle mesure les besoins de Sylvain sont-ils satisfaits aujourd'hui ? • Est-il possible que, en se concentrant trop sur un besoin, les autres soient niés ou esquivés ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Sylvain a passé beaucoup de temps en marge de la société et a développé une vision particulière de la responsabilité sociale. Il mentionne que, dans la société fermée où il évoluait, la méfiance et la peur régnaient. Il s'est soustrait à sa responsabilité sociale. On pourrait en déduire que son désir de sécurité, de participation et de compréhension l'a entraîné sur un chemin qui a en fait entravé sa liberté, sa sécurité et son engagement dans la société. Aujourd'hui, il a réintégré la société, dont il est devenu un membre très utile. **<u>Une variante</u>** L'animatrice ou l'animateur peut décider de confier à chaque sous-groupe la même tâche (ce qui peut s'avérer très intéressant dans la mesure où les différences peuvent être mises en évidence) ou la moitié d'une tâche à un sous-groupe et l'autre moitié à l'autre.		

Des suggestions de lectures et des informations supplémentaires sur la taxonomie des besoins de Manfred Max-Neef sont fournies avec cette ressource dans l'annexe 5.		
## Les sacs d'argent **Durée : 20 à 25 minutes** **Ressource : morceaux de papier, avec des « X » écrits sur deux d'entre eux, et des « O » écrits sur les autres** 1. Expliquez au groupe qu'il va maintenant entreprendre une activité de résolution de conflits avec en toile de fond une histoire dans laquelle les « personnes qui jouent » ont des rôles différents. Cette histoire peut être adaptée aux besoins et aux goûts du groupe qui y participe. 2. Expliquez les points suivants au groupe : a. Vous êtes une bande de copains et vous passez beaucoup de temps ensemble. Votre ville est un peu délabrée et, jusqu'à récemment, vous aviez l'habitude de fréquenter un club de jeunes, à l'orée d'une forêt. Depuis, ce club a fermé ses portes. Vous fréquentez encore parfois le bâtiment, car l'un d'entre vous a un double de la clé, et parfois vous y pénétrez par une fenêtre cassée. b. Dans une ville voisine, il y a eu un gros braquage de banque qui a fait la une des	• Aborder le concept de responsabilité sociale. • Faites l'expérience d'une légère frustration, d'une tension et d'un conflit. • Explorez comment différentes versions et histoires peuvent être facilement créées pour monter un dossier et convaincre les gens.	Cet exercice est facile à mettre en place et permet de soulever de multiples points de discussion autour de l'accusation, de la responsabilité, du grief, de la confiance, de l'autorité et de la manière dont les groupes pourraient réagir à la division. En outre, il permet des transactions multiples qui fournissent des points de discussion utiles, où les liens avec les comportements et les sensations éprouvées pendant l'activité peuvent être associés à des situations et à des événements de la vie réelle.

journaux. La somme de 4 000 000 $ a été dérobée en billets de banque usagés. Certains prétendent que le montant volé est bien inférieur et qu'il s'agit d'une fraude pour les assurances, d'autres pensent que le montant est plus élevé et que la banque est plongée dans l'embarras. Aucune violence n'est associée à ce vol, l'argent a été dérobé d'un coffre-fort pendant la nuit. L'une des voitures en fuite a été repérée non loin du bois, près du club. La police a découvert un sac rempli d'argent. Deux autres manquent à l'appel. 3. Attribuez au hasard les rôles suivants aux joueuses et joueurs ; ils devront réagir autant que possible en fonction de ceux-ci. Les voici : a. un enfant de l'ancien responsable du club de jeunes ; b. l'enfant du policier ; c. l'enfant de quelqu'un qui est en prison ; d. un élève brillant ; e. un membre qui a souvent des ennuis parce qu'il fait des bêtises. 4. Tous les autres sont des membres réguliers. 5. Expliquez-leur maintenant ceci :		

a. Les deux sacs manquants ont été trouvés par deux des membres qui se promenaient dans les bois. 6. Distribuez ensuite à chaque joueur un morceau de papier. Sur deux des morceaux de papier, il y a un signe de dollar, ce qui signifie qu'ils sont les « trouveuses ou trouveurs » des sacs remplis d'argent. Sur les autres bouts de papier, des zéros sont écrits, destinés à celles ou ceux qui n'ont pas trouvé les sacs. 7. Chaque personne qui joue doit ouvrir son papier en secret et ne doit pas le montrer aux autres. 8. Les « trouveuses ou trouveurs » doivent garder le secret, le but est de ne pas être détecté. 9. Si vous ne faites pas partie des « trouveuses ou trouveurs », votre tâche ainsi que celle des autres est de découvrir qui a trouvé les sacs remplis d'argent, pour que l'argent puisse être rendu à la banque et que le montant de la récompense soit utilisé pour rénover le club. 10. La personne qui anime place deux chaises au centre de la pièce, la « salle du club ». 11. Le groupe doit s'efforcer de découvrir quelles sont les personnes qui ont trouvé. Il peut organiser un vote et envoyer deux joueurs dans la salle du club. Avant le vote, il peut poser des questions et discuter — les personnes sont autorisées à mentir afin de ne		

pas être identifiées. Le but est de démasquer les trouveurs si le groupe veut sauver le club. 12. Donnez 10 minutes (ou un peu plus) au groupe pour prendre une décision. Laissez la discussion se dérouler naturellement. Voici quelques suggestions de questions : a. Selon vous, qui fait partie des trouveuses ou trouveurs ? b. Pourquoi pensez-vous cela ? c. Comment savoir si les gens agissent uniquement dans leur propre intérêt ? 13. Une fois que le groupe a pris sa décision finale, les personnes élues doivent prendre place dans la salle du club. 14. C'est alors, et alors seulement, que les véritables « trouveuses ou trouveurs » pourront être révélés. 15. Les papiers doivent rester secrets jusqu'à la fin du jeu. **<u>Questions de réflexion</u>** • Qu'est-ce que cela fait d'être accusé quand on n'est pas « trouveuse ou trouveur » ? • Quelles sont les différentes manipulations que pratiquent les gens ?		

• Qu'est-ce que la confiance ? • Que font les gens lorsqu'ils essaient de manipuler ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Un certain nombre d'interactions dans cette activité peuvent rappeler directement l'histoire de Sylvain. Lorsque Sylvain était pleinement immergé dans le mouvement, il s'est isolé avec d'autres dans les bois et a rejeté la société conventionnelle. Quand il évoque le temps qu'il a passé là-bas, il laisse entendre que, même si le groupe avait une identité, il se sentait avant tout isolé, et que la confiance entre les gens était vacillante. Il affirme également que certaines personnes du mouvement en profitaient beaucoup plus que d'autres. **<u>Une variante</u>** Pour ajouter une dimension supplémentaire, lorsque les papiers sont distribués, la personne qui anime peut demander à tout le monde de se couvrir les yeux avec les mains, puis demander aux deux qui ont trouvé de les enlever pour se repérer mutuellement.		
Visionner la vidéo *Cela prend beaucoup de discernement. Il ne faut pas croire tout ce qu'on vous dit* **Durée : 2 minutes** **Ressource : diapo Prezi avec vidéo**	• Résumer les leçons tirées de la séance.	

1. Il s'agit d'une courte vidéo, dans laquelle Sylvain jette un regard rétrospectif sur son parcours et ce qu'il a appris, et comment aujourd'hui il s'en sert pour aider les autres.		
## Fin de la séance **Durée : 5 minutes** 1. Terminez la séance en résumant les exercices effectués en groupe et demandez à chaque participante et participant quels sont les éléments à retenir. 2. Remerciez le groupe pour sa participation.	• Résumer les leçons tirées de la séance	

Activités supplémentaires de la séance 4

## Penser par soi-même : résister à l'arnaque **Durée : 20 minutes** **Ressources : tableau de conférence, papiers et stylos** 1. Demandez aux participantes et participants de se déplacer dans l'espace pour trouver un partenaire, de s'étiqueter A ou B et de se rappeler qui est leur partenaire. Les A sont invités à se rendre d'un côté de la salle et les B, de l'autre. 2. Ensuite, de chaque côté de la salle, chaque groupe reçoit des informations différentes : Groupe B : Un associé vous a récemment présenté un plan pour gagner de l'argent qui vous « garantit » de devenir très riche au cours d'une année. Vous avez assisté à un atelier, animé par des personnes qui ont déjà gagné beaucoup d'argent. Vous avez vu des images du style de vie extravagant de personnes qui ont déjà réussi. Il vous suffit d'investir la moitié de vos économies, et, l'année suivante, à la même date, vous aurez dix fois plus d'argent. Si vous parvenez à convaincre d'autres personnes de participer à l'opération, vous pourriez gagner encore plus. Cette occasion arrive à un moment opportun, car l'argent est une de vos préoccupations et vous sentez que vous devez opérer des changements. Ce programme est avantageux, car, si vous n'avez pas assez d'argent pour	• Donner aux participantes et aux participants un éventail d'exemples d'expériences similaires à celles que Sylvain a vécues. • Offrir l'occasion de réfléchir aux types de tactiques et de stratégies qui peuvent être utilisées pour profiter des gens, ou au contraire pour les aider à réfléchir et à évaluer les conséquences de leurs actes.	Cette activité se pratique en binôme, l'une des deux personnes (B) étant convaincue soit d'une théorie du complot, soit des avantages d'un « nouveau » système ou d'une « nouvelle » idée financière. L'autre personne (A) joue le rôle de quelqu'un qui s'inquiète pour B et veut la convaincre gentiment de ne pas perdre d'argent ou la dissuader de s'isoler dangereusement.

investir, les responsables de l'organisation vous aideront à contracter un prêt bancaire. Vous êtes très enthousiaste et vous faites déjà des projets. Groupe A : Vous connaissez assez bien B. Vous aviez l'habitude de sortir ensemble régulièrement, mais vous vous êtes quelque peu perdus de vue. Il y a quelques années, vous avez failli perdre de l'argent en vous laissant convaincre d'investir dans des actions. La société a fait faillite, et les principaux dirigeants se sont enfuis en empochant le pactole. Vous l'avez échappé belle et en avez tiré des leçons. 3. Après avoir reçu ces informations, chaque groupe reçoit la consigne suivante : a. Groupe A : En tant que groupe, réfléchissez au fait que vous l'avez « échappé belle ». Pensez au genre de choses que les gens auraient pu dire pour vous inciter à investir dans un plan « douteux ». Recueillez des expressions et des phrases qui pourraient être utiles pour aider quelqu'un à bien réfléchir avant de prendre un risque. Vous pouvez les consigner par écrit. Vous allez bientôt rencontrer B, et votre tâche consiste à mettre à profit (si nécessaire) votre expérience pour l'aider. b. Groupe B : En tant que groupe, discutez des raisons pour lesquelles vous devriez investir de l'argent ou l'emprunter pour participer à ce		

nouveau projet. Réfléchissez à des arguments qui plaident votre cause et pensez à des expressions et à des phrases que vous pourriez prononcer pour inciter les autres à s'impliquer. Vous pouvez les écrire. Vous allez bientôt rencontrer A et la tâche consiste à le convaincre du projet et éventuellement à l'inciter à participer. 4. Lorsque les groupes se préparent, vous pouvez poser quelques questions pour les aider à formuler leurs réponses : a. Groupe A : Avez-vous vécu des expériences personnelles, ou avez-vous entendu quelque chose qui pourrait vous aider, vous et les autres, à bien réfléchir aux offres et aux propositions que l'on vous soumet ? b. Groupe B : Quelles sont les raisons qui incitent les gens à se joindre à un groupe ou à s'engager dans quelque chose de nouveau ? 5. Au bout d'une dizaine de minutes, demandez au groupe de se déplacer dans la salle, de saluer les autres et d'engager une conversation du genre « Bonjour, comment allez-vous ? » 6. Demandez ensuite à chaque A de retrouver son partenaire B initial. Expliquez qu'ils ne se sont pas vus depuis quelques années, mais qu'ils s'étaient liés d'amitié. Lorsqu'ils se reverront, ils devront		

avoir une conversation au cours de laquelle chacun essaiera d'« aider » l'autre et de répondre à ses besoins. **<u>Questions de réflexion</u>** • Y a-t-il un moment où vous avez eu l'impression que vous pourriez changer d'avis ? • L'argent permettrait-il de répondre à vos besoins ? • Quels autres moyens ou stratégies d'engagement les B ont-ils essayés ? • Quels sont les comportements auxquels il est « difficile de résister » ? • Est-il possible de contester quelqu'un d'une manière qui ne le fasse pas se sentir « idiot » ? • Comment pouvons-nous mettre à profit certaines des compétences que nous avons exercées dans des situations de la vie réelle ? • Sylvain a souvent dit qu'il faut découvrir qui profite réellement d'un projet ou d'une conspiration avant de s'impliquer. Est-ce facile ? **<u>Le lien avec l'histoire de Sylvain</u>** Sylvain consacre désormais sa vie à tenter d'empêcher les gens d'être victimes de fraude. Il a beaucoup appris de son engagement dans le mouvement et tire maintenant profit de ses connaissances, de son		

expérience et de son savoir-faire pour protéger les gens contre la manipulation et les abus financiers. « J'ai décidé d'aider les autres qui avaient été piégés par des profiteurs et des gourous, je voulais les amener à se réveiller afin qu'ils ne prennent pas le même chemin que moi », affirme-t-il. **Variantes** Le format de cette activité pourrait également être utilisé pour analyser d'autres dynamiques. Par exemple, au lieu d'un plan d'investissement, B pourrait être impliqué (pour ce qu'il croit être de bonnes raisons) dans la propagation d'informations fausses et dangereuses sur la santé publique, dans un groupe qui veut vivre au ban de la société parce que la fin du monde approche ou dans un groupe qui pense que la technologie pratique un lavage de cerveau sur les gens. Dans ces cas, A assumerait le rôle d'un proche inquiet. En outre, si le temps le permet, les rôles peuvent être inversés.		
## Regardez la vidéo *Le problème, ce ne sont pas les institutions ; parfois, ce sont les individus* **Durée : 2 minutes** 1. Après avoir terminé l'exercice *Penser par soi-même : résister à l'arnaque*, montrez au groupe la courte vidéo de Sylvain. 2. Dans celle-ci, on le voit réfléchir sur la façon dont les gens s'engagent dans des combines pour gagner		Cet extrait vidéo est utile à montrer après et en relation avec le clip *Penser par soi-même : résister à l'arnaque.*

de l'argent, et sur le fait que les personnes qui vendent ces « secrets » ne sont en fait là que pour l'argent qu'elles obtiennent en vendant leurs CD. Sylvain encourage les gens à réfléchir à qui a vraiment intérêt à participer à ce genre d'événements.		

PARIS

AU

AU PRINTEMPS.

Annexe 2 – *Consignes*

Nom……

Date……

Pour ce test, vous devrez accomplir certaines tâches. Diverses tâches sont écrites.
Vous aurez besoin d'un stylo.

1. Écrivez votre nom dans le coin supérieur droit de cette feuille.

2. Sous votre nom, écrivez la date d'aujourd'hui.

3. Quel est votre type de musique préférée ? .....

4. Quelle est la capitale de la France ? .....

5. Combien de planètes y a-t-il dans notre système solaire ? .....

6. Entourez tous les animaux qui sont des mammifères.

Chien	**Requin**	**Loutre**	**Dauphin**	**Raie**	**Chauve-souris**	**Tortue**

7. Faites ce calcul : 7 x 3 x 10 divisé par 2 =.....

8. Dans le coin supérieur gauche de la feuille, dessinez une fleur

9. Maintenant, déchirez cette fleur.

10. Écrivez le nom de votre plat préféré. .....

Maintenant que vous avez lu les tâches, ne complétez que 1 et 11.

11. Remettez cette feuille à la personne qui anime.

Annexe 3 – Un tableau incomplet

Image 1 : OVNIS

Source : https://nightsky.jpl.nasa.gov/news-display.cfm?News_ID=597

Image 2 : Gilets de sauvetage

Source : https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/life-jackets-quebec-city-art-1.6515222

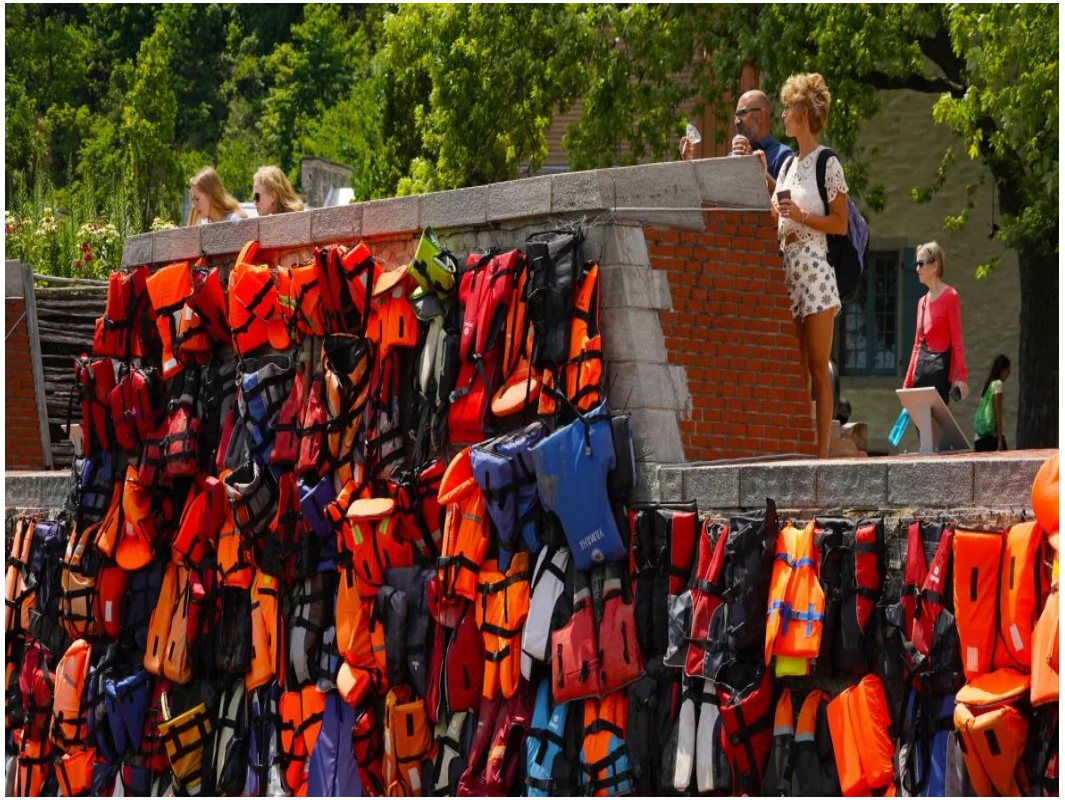


Image 3 : Le chien sur le toit

Source : [How elderly couple survived Lismore's record flood inside their roof - ABC News]

Image 4 : Hockey sur glace

Source : https://www.aljazeera.com/gallery/2022/2/13/photos-protests-in-ottawa-swell-as-us-border-blockades-continue

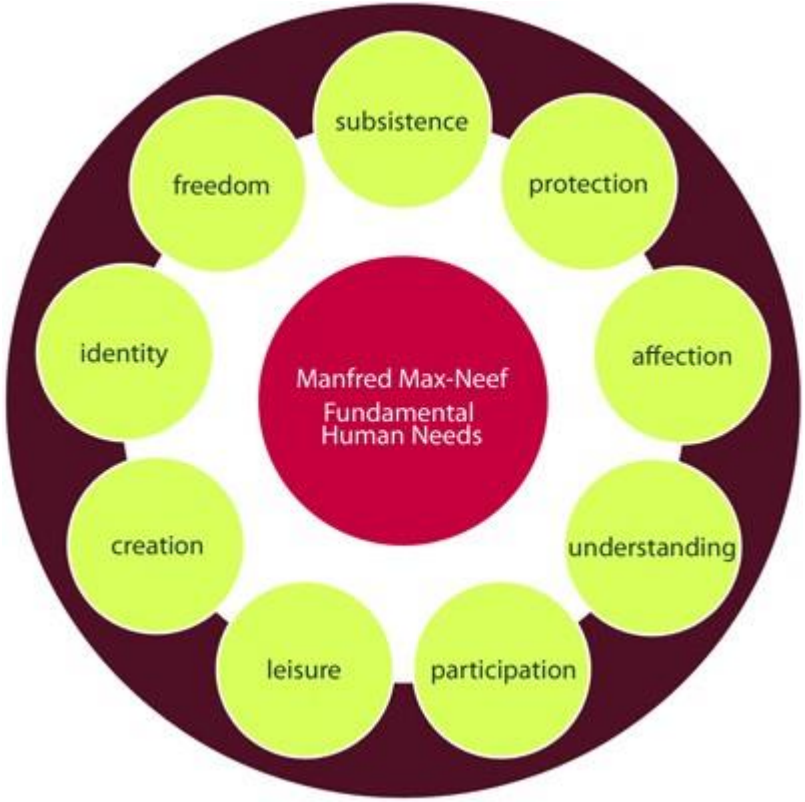
Image 5 : À genoux

Source : https://www.theguardian.com/world/2022/feb/12/protesters-defy-order-to-clear-bridge-connecting-canada-and-us?CMP=Share_iOSApp_Other

Annexe 4 – Champignon

Image d’un champignon vénéneux

Annexe 5 – Jeu de société, roue des besoins humains fondamentaux de Max-Neef[1]



Manfred Max-Neef

Besoins humains fondamentaux

subsistance protection affection compréhension participation loisirs création identité liberté

[1] Max-Neef, Manfred A. *Human Scale Development: Conception, Application and Further Reflections.* New York, The Apex Press, 1991.

Annexe 6 – Faire la nouvelle – Ressource 1

Des rapports de police sont arrivés d'une banlieue de classe moyenne au nord de la ville. La zone, en raison de ses parcs tranquilles et verdoyants, et de ses petits lacs, est populaire auprès des personnes âgées qui y prennent souvent leur retraite. Ce n'est pas une communauté de personnes âgées, même s'il y a peut-être un pourcentage plus élevé de personnes âgées que dans d'autres quartiers de la ville.

La police a été alertée parce que certains résidents ont exprimé des inquiétudes au sujet d'événements récents. Un homme appelé Noah Morin a communiqué avec la police pour la première fois il y a un mois. Environ un mois plus tard, après une conversation avec une voisine (Sarah Gagnon), Noah a rappelé la police. Ce qui suit est tiré des notes prises par un agent qui s'est rendu sur place après le deuxième appel :

M. Morin a communiqué avec nous pour la première fois il y a deux mois, et il a affirmé avoir vu à plusieurs reprises les mêmes deux hommes, probablement dans la trentaine. Ils portaient des costumes sombres et, apparemment, ils avaient l'air d'être des « professionnels ». Ils ont d'abord été vus circulant dans le quartier dans deux voitures distinctes (des voitures hybrides neuves, des Cadillac), regardant les propriétés et sortant occasionnellement de leur véhicule pour déposer des prospectus dans les boîtes aux lettres. Ils semblaient agir rapidement et « regardaient autour d'eux comme s'ils étaient coupables ».

Environ une semaine plus tard, ils sont réapparus juste à la tombée de la nuit, cette fois dans la même voiture, et on les a vus frapper aux portes et discuter sur le pas de la porte. M. Morin a remarqué qu'ils semblaient s'être arrêtés seulement aux maisons de ses voisins les plus âgés. Au cours de deux soirées, M. Morin a vu les deux hommes entrer dans trois maisons différentes, l'une appartenant à une certaine M^{me} Gauthier, que M. Morin ne connaît pas très bien, mais qui est octogénaire et qui utilise un déambulateur. La semaine dernière, M. Morin a remarqué que trois maisons, dont celle de M^{me} Gauthier, affichaient des panneaux « À vendre » sur leur pelouse.

M. Morin a décidé d'appeler de nouveau la police après avoir eu une conversation avec sa voisine Sarah. Sarah a mentionné avoir croisé les deux hommes qui discutaient entre eux au magasin local. Elle a demandé à Noah s'il les avait vus, il a répondu par l'affirmative, et ils ont commencé à comparer leurs notes. Il semble que les hommes avaient frappé à la porte de Sarah en demandant à parler à quelqu'un (un chef de train à la retraite) qui vivait là avant, et ils ont semblé déçus quand Sarah leur a dit qu'il avait déménagé il y a trois ans. Ils l'ont saluée et sont partis sans laisser de carte de visite. Cela a éveillé les soupçons de Sarah et, plus tard dans la soirée, en promenant son chien Coco, elle a remarqué que les deux hommes consultaient des documents à l'intérieur d'une voiture, qu'ils riaient et que, lorsqu'ils l'ont vue, ils sont « partis assez vite ». Sarah est presque sûre que l'un des hommes travaillait dans une banque locale, mais elle ne l'y a pas revu depuis six mois. Sarah a mentionné qu'elle avait vu ces deux hommes dans une autre partie du quartier, et une de ses amies lui a rapporté qu'il y avait eu quelques incidents de vol d'argent et de bijoux chez des gens.

L’autre jour, en rentrant chez lui, Noah Morin a trouvé dans sa boîte aux lettres un prospectus annonçant un plan d’investissement et invitant les gens à une réunion dans un centre d’affaires local. Les deux hommes lui reviennent en tête et il décide d’aller voir M^{me} Gauthier, mais elle n’est pas chez elle. Sa boîte aux lettres n’a pas été vidée depuis quelques jours. La vitre d’une fenêtre semble légèrement cassée.

Annexe è – Faire la nouvelle – Ressource 2

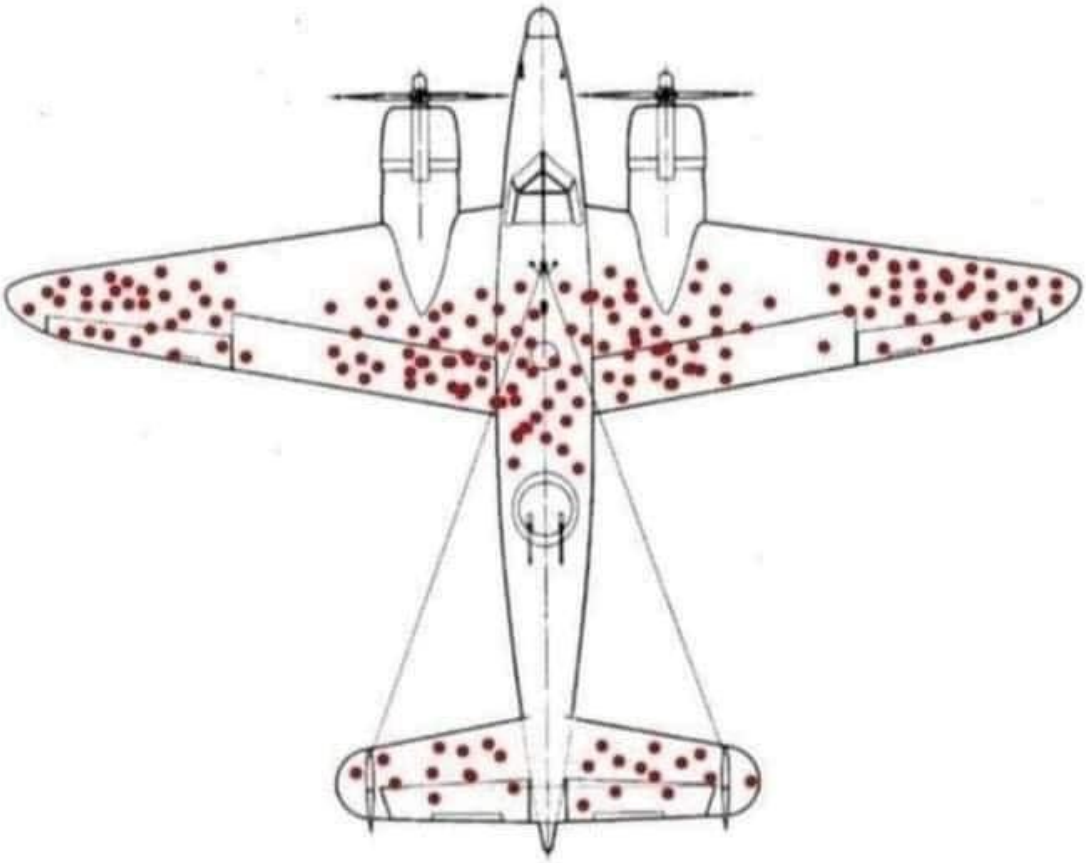
Autres explications possibles pour l'histoire de « Faire la nouvelle » :

- Les deux hommes appartiennent à une église et font du recrutement ou de la publicité pour des événements à venir.
- Les deux hommes font partie d'un organisme qui met en garde les gens contre les commerçants véreux qui vendent à domicile des produits de mauvaise qualité.
- Les deux hommes sont des vendeurs d'assurance, des agents immobiliers ou des promoteurs de vacances d'hiver en Floride.
- Les deux hommes sont des journalistes de CBC Montréal ; ils recherchent des personnes plus âgées pour participer à un documentaire sur le thème « Les temps changent ».
- Il s'agit d'agents de police, d'agents de prévention des incendies, de travailleurs de la santé, effectuant des contrôles aléatoires.

Ce ne sont que quelques suggestions ; d'autres peuvent être explorées avec le groupe à la fin de l'activité.

Annexe 8 – Le biais du survivant

Image d'un avion



Informations complémentaires

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les avions de chasse reviennent des combats avec de lourds impacts de balles. Les Alliés repèrent les zones les plus souvent touchées par le feu ennemi. Ils cherchent à renforcer les endroits où les avions sont le plus souvent endommagés afin de minimiser les pertes.

Le statisticien Abraham Wald remarque qu'il est possible d'analyser les données autrement. Il se dit que peut-être que la raison pour laquelle certaines zones des avions ne sont pas couvertes d'impacts de balles, c'est que seuls les avions revenus de mission font l'objet d'une étude, les avions abattus ne revenant pas. Cette idée amène à renforcer le blindage sur les parties de l'avion ayant le moins de dommages.

L'histoire sous-jacente aux données est sans doute plus importante que les données elles-mêmes. Ou plus précisément, la raison pour laquelle certaines données nous manquent peut être plus significative que les données dont nous disposons.

Annexe 9 – L'histoire du tireur d'élite texan

Une petite ville du Texas entourée de grands espaces, de petites vallées et de collines. C'est un pays d'élevage et d'agriculture. Il y a plusieurs années, un éleveur de bétail du nom de Lawson James met sur pied une compétition de tir. Lawson déplore le fait que tant de gens se tirent dessus, et il tente de trouver un moyen pour que les balles ne finissent pas par tuer des gens. Un après-midi, alors qu'il rentre chez lui après les funérailles d'un ami, il a une idée lumineuse. Alors qu'il s'approche de sa ferme, située au sommet d'une petite colline, il est distrait par le vol d'un canard au-dessus de lui. Il le suit des yeux tandis qu'il vole vers sa grange. Quelque chose cloche.

Le canard heurte le côté de la grange et tombe sur le sol (sa fille avait peint un lac entouré d'arbres dessus).

Lawson s'y précipite, pensant avoir un repas facile, mais, avant qu'il n'y arrive, le canard, un peu étourdi, se ressaisit et s'envole à nouveau dans la direction d'où il était venu. Cela fait réfléchir Lawson. Pourquoi ne pas encourager les gens à tirer sur les granges et non sur leurs voisins ? Et c'est ainsi qu'est née la compétition de « tir à la cible sur grange à six tireurs ». Au fil des ans, cette compétition est devenue très populaire, voire trop, à tel point que les places sont limitées.

Les concurrents tirent sur six cibles situées sur leur grange, et le tireur qui s'approche le plus du centre de la cible remporte un gros prix, qui est de plus en plus important année après année. Pour que la compétition soit équitable et de qualité, des juges sont envoyés sur place pour sélectionner ceux qui veulent concourir. Lorsque les juges se rendent dans les granges, ils constatent que toutes les cibles ont été atteintes, certaines en plein milieu et d'autres juste à côté, mais toujours dans la cible.

Lorsque les juges rendent visite aux tireurs, l'odeur de la fumée des armes est encore présente.