

La ville parfaite



La ville parfaite apprend aux enfants à détecter et à outrepasser les comportements manipulateurs en remettant en question les informations et les intentions et en vérifiant les faits. Elle introduit les concepts de désinformation, d'influence et de manipulation et aide les enfants à les discerner, en notant leurs effets positifs et négatifs. En parallèle, les enfants découvrent le génie civil, la géométrie, l'économie circulaire et la durabilité (alimentation, transport, matériaux, énergie).

Ressources imprimables jointes : Liste de mots clefs, Phrases persuasives.

Matériel supplémentaire nécessaire : Papier et crayons

Territoire 4 - L'usine fantastique



Durée totale : 50-60 min

Objectifs d'apprentissage



Acquérir les compétences pour discuter et remettre en question des choix moraux.



Comprendre le fonctionnement de la langue



Travailler sur l'expression, l'identification, la mise en mots et la discussion des émotions et des sentiments.



Comprendre et s'exprimer oralement



Acquérir le sens des règles de la vie en commun

Modalités de jeu

10 - 12 ans

A la maison

En classe

Soutien aux adultes

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Introduire les compétences de leadership : Dans **la ville parfaite**, les enfants comprennent que la persuasion et l'influence peuvent augmenter la productivité d'une équipe. La capacité d'influencer les actions et les opinions des autres est un atout précieux. Si les enfants sont satisfaits des résultats de leur activité et se sentent motivés, cela peut signifier que les adultes les ont influencés positivement. Cependant, les enfants peuvent ne pas être satisfaits de l'influence qu'ils ont reçue pendant le jeu, ce que ce jeu cherche à démontrer. En ressentant et comprenant les effets de la manipulation, les enfants apprendront à reconnaître des intentions malveillantes ou égoïstes dissimulées.

Manipulation et désinformation : La limite entre argumentation, persuasion et manipulation est fine. La manipulation est au cœur de ce jeu. Cette limite fine entre argumentation et manipulation dépend surtout du sentiment de la personne qui a été conseillée/manipulée. L'adulte va appuyer sur cette limite pour que les enfants se sentent son influence et dénoncent ces manipulations.

Dans tous les cas, il est important d'apprendre aux enfants que certaines personnes (ou groupes de personnes) peuvent agir selon leur propre intérêt. Il est important d'apprendre à détecter quand la persuasion se transforme en manipulation (pression des pairs, violence dans les relations, agressions sexuelles) et comment y faire face. En dotant les enfants d'un esprit critique, on peut les aider à détecter la manipulation et la désinformation (en ligne et hors ligne).

Penser logiquement pour résoudre les problèmes : Les activités ou les jeux qui favorisent la pensée critique aident les enfants à agir de manière indépendante et à prendre leurs propres décisions sur la base d'une réflexion individuelle. En encourageant la curiosité, les enfants poseront différentes questions (d'où vient l'information, est-elle importante ou pourquoi est-elle importante, etc.) et tenteront de trouver des solutions, développant ainsi leurs compétences analytiques et logiques.

En renforçant les connaissances des enfants en matière de désinformation et leur esprit critique, on peut réduire le déséquilibre des pouvoirs, promouvoir l'égalité des chances, accroître l'inclusion et réduire les inégalités sociales.

Concepts de base de la construction d'une ville : En réfléchissant au concept de **ville parfaite**, les enfants s'interessent aux infrastructures en place - alimentation, vêtements, fourniture et consommation de transports, gestion des ressources, génie civil, machines / systèmes gérés numériquement, etc.

Discussion ouverte sur le sujet : **Quel était le problème le plus évident pendant le jeu et qu'ont-ils fait/pourraient-ils faire pour le résoudre ?** Avez-vous ressenti de la pression et êtes-vous tombés dans un piège ou avez-vous accepté d'être dirigés par un adulte ? Comment avez-vous décidé du chemin à prendre ? Comment était l'interaction ? Agiriez-vous/produiriez-vous quelque chose de différent sans l'intervention d'un adulte ou pensez-vous que la ville est toujours parfaite ? Comment pourriez-vous arrêter la manipulation ?





Règles du jeu

Récit du jeu :

Les participants sont divisés en petits groupes et chaque groupe est rejoint par un adulte. Si l'activité est réalisée dans la classe d'un seul enseignant, celui-ci peut jouer le rôle de facilitateur au sein de chaque groupe en proposant des "**ordres du jour**" différents pour les différents groupes.

Les équipes ont pour tâche de construire "la ville parfaite", en la dessinant sur papier. L'adulte a des intentions cachées et tente de manipuler les enfants afin d'atteindre ses ambitions. À la fin du jeu, les groupes montrent leur ville aux autres groupes et expliquent pourquoi leur ville est la ville parfaite.

Règles du jeu :

- Les adultes ne sont pas autorisés à partager ouvertement leurs intentions cachées.
- Les adultes utilisent différentes techniques pour manipuler le groupe afin qu'il conçoive la ville qu'ils souhaitent.
- Les adultes peuvent poser des questions et soulever certains problèmes/préoccupations ou proposer des consultations biaisées pour atteindre leurs objectifs.
- Après que chaque groupe a présenté sa ville, les groupes seront informés qu'ils ont été manipulés par les adultes.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu :

- Expliquer le jeu sans dévoiler le fait que les adultes aient des intentions cachées.
- Observer, conseiller et faire la médiation.
- Mener la discussion après coup.





Etapes du jeu

Phase 1

Les participants sont divisés en petits groupes (3-6 personnes), et chaque groupe est rejoint par un adulte (ou l'enseignant visite chaque groupe).

La consigne qui leur est donnée est de construire "la ville parfaite", en la dessinant sur papier. Mais ce que les enfants ne savent pas, c'est que l'adulte de chaque groupe **planifie et essaie de les manipuler pour qu'ils construisent la ville qu'il/elle souhaite**. Chaque adulte a un objectif différent et spécifique pour la ville, par exemple : **une ville idéale pour les chiens, une ville avec beaucoup de gratte-ciel, une ville sans voitures, etc.** Si les idées de l'équipe coïncident avec les intentions cachées de l'adulte, ils/elles doivent les modifier de manière ad hoc. Pour éviter cette situation, il est conseillé d'avoir un programme compliqué en tête, par exemple, **créer "une ville avec des gratte-ciel où il n'y a pas de transports publics et qui est conçue uniquement pour les voitures qui circulent sur les routes (pas de voitures volantes)"**. Les adultes utiliseront des **questions suggestives** et un **langage persuasif** pour inciter les enfants à suivre leur programme. Des exemples de questions et de phrases possibles sont fournis dans la section "Matériel de jeu".

Après 20 minutes, les groupes montrent leur ville aux autres groupes et expliquent pourquoi leur ville est la ville parfaite. Une fois que tous les groupes ont accompli cette tâche, l'enseignant ouvre une discussion avec tous les participants sur leurs résultats et discute des moyens possibles de relever les défis rencontrés au cours du jeu.

Les objectifs secrets des adultes sont ensuite révélés aux enfants. L'enseignant en profite pour discuter des stratégies de manipulation mise en évidences, et donner des astuces et de bons conseils pour éviter ces manipulations.

Phase 2

Étant donné qu'après le premier tour du jeu, ses règles seront évidentes pour tout le monde, le deuxième tour prendra un format différent.

L'enseignant divise les enfants en groupes de 4 à 5 personnes et **distribue différents rôles** (par exemple, un architecte, un propriétaire de chien, un chauffeur de taxi, un responsable des transports, etc.) à l'aide de cartes ou de bouts de papier à chaque enfant du groupe. Les cartes doivent rester secrètes. L'un des enfants devra recevoir le rôle d'un **saboteur**. Chaque rôle aura une mission différente à accomplir pour dessiner les contours d'une ville parfaite. Les participants (citoyens), à l'exception du saboteur, gagnent s'ils parviennent à accomplir leurs missions au cours du jeu, et le saboteur gagne s'il parvient à manipuler ses pairs à leur insu pour atteindre son objectif.





Sujet 1 - Comprendre la relation leadership/influence et manipulation

La persuasion est une compétence clef pour devenir une personne d'influence. Or, les leaders peuvent influencer les autres aussi bien positivement que négativement. Pour étudier ces concepts, vous pouvez vous référer aux ressources suivantes :

- Utiliser la voix pour persuader : Suggestions d'écriture persuasive pour les élèves de la 4e à la 6e année : <https://teacherblog.evan-moor.com/2019/04/16/using-voice-to-persuade-persuasive-writing-prompts-for-grades-4-6>
- Le pouvoir de l'influence : <https://www.youtube.com/watch?v=goSXuGe8Er0>
- Le jeu de la persuasion : <https://www.scholastic.com/teachers/lesson-plans/teaching-content/game-persuasion>
- Comment fonctionne l'influence : <https://www.theelementsofpower.com/index.cfm/how-influence-works/>



Sujet 2 - Manipulation et désinformation

Les techniques de persuasions et de manipulations changent en permanence. Voici quelques liens pour approfondir ses connaissances en la matière.

- Manipulation psychologique : [https://getalifegetalifecoach.wordpress.com/2015/08/03/psychological-manipulation/amp](https://getalifegetalifecoach.wordpress.com/2015/08/03/psychological-manipulation/)
- La désinformation numérique et les enfants : <https://www.unicef.org/globalinsight/stories/digital-misinformation-disinformation-and-children>
- Faire face à la pression des pairs : <https://www.sps186.org/downloads/basic/468515/Dealing%20with%20Peer%20Pressure.pdf>
- Pensée critique pour les enseignants et les élèves : <https://www.innovativeteachingideas.com/blog/critical-thinking-for-teachers-and-students>



Aller plus loin



Sujet 3 - Penser logiquement pour résoudre des problèmes

La pensée logique est une compétence essentielle innérente à la résolution de problèmes. Elle peut aider les enfants à analyser les situations et à trouver des solutions rationnelles. Consulter les quêtes **grille magique de la paix et Plastic** continent de l'univers unplugged pour approfondir cette thématique. Vous pouvez également consulter les liens suivants :

- Comment enseigner la pensée critique aux jeunes enfants : <https://heidisongs.blogspot.com/2019/07/how-to-teach-critical-thinking-skills.html>
- Stimuler la curiosité par le questionnement : <https://theowlteacher.com/stimulate-curiosity-through-questioning/>
- 81 activités de pensée critique fraîches et amusantes : <http://videa.ca/wp-content/uploads/2015/07/81-Fun-critical-Thinking-activities.pdf>



Sujet 4 - Construction de la ville

Les enfants peuvent apprendre les bases de l'urbanisme et comprendre comment tout est lié. Voir les jeux **Ville pop-up du futur et ferme en ville** de l'univers Unplugged. Vous pouvez aussi consulter les ressources suivantes :

- Créer une ville : Un exercice d'urbanisme : <https://geoalliance.asu.edu/createtown>
- Construisons une ville : Crash Course Kids : <https://www.youtube.com/watch?v=gnnUd8Hof0>



Ressources supplémentaires

- Influencez-vous les gens ou les manipulez-vous ? : <https://www.inc.com/james-sudakow/are-you-influencing-people-or-manipulating-them-3-important-questions-to-check-yourself.html>
- 5 questions pour vous aider à ne plus être manipulé : <https://stephsterner.com/5-questions-help-being-manipulated>



Imprimables



Pour mener à bien cette quête, les matériaux de base suivants sont nécessaires : papiers blancs et crayons de couleur.

Cependant, si l'enseignant souhaite développer davantage la créativité des enfants, il peut prévoir d'autres matériels de peinture : peinture acrylique, textile, bois et/ou tout autre matériel d'application, colle, agrafeuse, etc. (pour une représentation plus 3D et réaliste - voir également les matériels pour la quête de la ville pop-up).

Les enseignants peuvent utiliser les mots ou expressions suivantes pour persuader les enfants (ces mêmes mots peuvent être distribués aux saboteurs lors de la phase 2) :

- **Je suis certain...**
- **Je suis sûr que vous pouvez voir que...**
- **Ce qui doit être fait....**
- **Ce que nous devons faire...**
- **Je vous demande de réfléchir...**
- **J'écris pour...**
- **D'autre part ...**
- **Il est venu à mon attention que...**
- **Si vous avancez avec ...**
- **Évidemment...**
- **Sûrement...**
- **Indépendamment ...**
- **Si [] devait arriver, alors ...**
- **Cela peut être corrigé par ...**
- **Bien que cela puisse paraître...**
- **Je peux garantir...**
- **Je vous le dis, c'est un fait.**
- **Je te le dis, c'est vrai.**
- **Je te le dis, c'est certain.**
- **J'en suis absolument certain.**
- **Je l'ai vu de mes propres yeux.**
- **Je l'ai vu moi-même.**
- **Je peux vous assurer...**
- **C'est bien vrai.**
- **Cela doit être vrai.**
- **C'est bien vrai.**
- **C'est clair comme du cristal...**



Pour la phase 2 du jeu, vous pouvez utiliser ces cartes vierges afin de créer vos propres ressources et distribuer des informations sur les rôles joués par chaque enfant :

Tu es :

Tu es :

Tu es :

Ton rôle dans le jeu sera :

Ton rôle dans le jeu sera :

Ton rôle dans le jeu sera :

Tu es :

Tu es :

Tu es :

Ton rôle dans le jeu sera :

Ton rôle dans le jeu sera :

Ton rôle dans le jeu sera :

Tu es :

Tu es :

Tu es :

Ton rôle dans le jeu sera :

Ton rôle dans le jeu sera :

Le saboteur

Ton rôle dans le jeu sera :
de persuader tes camarades
pour qu'ils réalisent tes
intentions cachées