

ESPRIT CRITIQUE

1. Introduction (5min)
2. Les illusions d'optique (20 min)
3. Perception du temps (5 min)
4. Groupe ouvert/groupe à code (30 min)
5. Images de pub (20 min)
6. Bilan de la séance et du cycle (10 min)

OBJECTIFS CPS : LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

Compétences cognitives : Prendre conscience de ses représentations. Prendre conscience de l'influence de notre environnement social. Prendre conscience des mécanismes d'appartenance au groupe. Prise de conscience des normes sociale. Prendre conscience des normes véhiculées par les publicités.

Compétences émotionnelles ou d'autorégulation :

Compétences relationnelles : Accepter les différences de point de vue.

Matériel :

Lieu suggéré : Salle type salle de classe avec la possibilité de pousser les bureaux

Effectifs : demi classes.

INTRODUCTION (5MIN)

Revenir rapidement sur la séance précédente. *Est-ce que vous vous souvenez de ce qu'on a fait ?*

Emotions / Sentiments : Météo des humeurs, Tableau des émotions, World café des sentiments, Sentiments en smiley.

LES ILLUSIONS D'OPTIQUE (20 MIN)

On distribue à chaque élève une fiche activité. Et on leur demande, de manière secrète et en silence, de cocher pour chaque dessin ce qu'il voit en premier.

En grand groupe ensuite, on balaye chaque dessin en regardant ce que chacun a vu.

Débriefing de l'activité :

- *Qu'avez-vous pensé de cette activité ?*
- *Est-ce que c'était facile ? Difficile ? Agréable ? Désagréable ? Pourquoi ?*
- *A votre avis, à quoi sert cet exercice ? (Montrer que l'on peut avoir des perceptions différentes)*
- *A quelles situations de la vie cette activité vous fait-elle penser ?*

PERCEPTION DU TEMPS (5 MIN)

Vous allez lancer un chrono pour 1 minute. Pendant ce chrono-là, chaque jeune, assis sur sa chaise, va devoir compter une minute dans sa tête. Quand l'élève a compté une minute, il se lève de sa chaise.

En tant que « passe-temps », vous n'annoncez pas quand la minute est passée, et attendez que tous les élèves soient debout (essayer d'observer les regards, ceux qui se lèvent en premier, ceux qui ferment les yeux, etc.).

Questionnez sur les ressentis et les remarques. Vous pouvez préciser que cela favorise l'affirmation de soi, le rapport aux autres (qui se lèvent ou ne se lèvent pas) et la tolérance/subjectivité vis-à-vis des perceptions différentes de chacun.

Débriefing de l'activité :

- *Qu'avez-vous pensé de cette activité ?*
- *Est-ce que c'était facile ? Difficile ? Agréable ? Désagréable ? Pourquoi ?*
- *Vous êtes vous vraiment levé au moment de la fin de votre minute ou bien le fait que d'autres se soient levés vous a-t-il fait lever plus vite ?*
- *A votre avis, à quoi sert cet exercice ? (Montrer que notre perception du temps peut être différente, qu'on peut être influencé par les autres)*
- *A quelles situations de la vie cette activité vous fait-elle penser ?*

GROUPE OUVERT / GROUPE À CODE (30 MIN) (EXTRAIT DU PROGRAMME UNPLUGGED)

Jeu de rôle n° 1 :

Etape 1 :

Deux volontaires doivent quitter la classe. Leur tâche, quand ils reviennent, est de s'intégrer aux groupes qu'ils trouveront en classe.

Etape 2 :

Répartissez la classe en deux groupes. Un groupe sera « le groupe à code » et l'autre sera le « groupe ouvert ». Le groupe à code possède des normes ou des critères auxquels les deux élèves devront répondre pour appartenir au groupe. Le groupe ouvert n'a pas de code, donc les élèves ne doivent rien faire de particulier pour y entrer ; ils y sont intégrés sans problème.

Etape 3 :

Le groupe à code doit décider quels seront les critères précis. Par exemple : « ils doivent être cools, pas trop polis et connaître le nom de trois stars de la chanson » ou « ils doivent connaître les résultats de tel ou tel événement sportif du week-end dernier ». Le groupe ouvert peut aider à fixer le code. Dites aux deux groupes qu'ils indiqueront aux deux autres élèves qu'ils sont acceptés dans le groupe en leur offrant une chaise pour s'asseoir avec le groupe en question.

Etape 4 :

Les deux élèves qui étaient sortis, rentrent en classe et essaient de s'intégrer à l'un des deux groupes, puis à l'autre. Expliquez-leur que si on leur offre une chaise, c'est le signal qu'ils sont intégrés au groupe. Orientez-les d'abord vers le groupe ouvert puis vers le groupe à code. Dans le groupe à code, ils devront poser des questions fermées (réponse par oui ou non uniquement) pour découvrir les critères fixés.

Jeu de rôle n° 2 :

Etape 1 :

Deux autres élèves sortent de la classe avec les mêmes consignes.

Etape 2 :

Les deux groupes sont à présent tous deux des groupes à code, mais cette fois, les critères seront clairement expliqués aux deux élèves volontaires.

Etape 3 :

Les deux groupes à code décident des critères qui les définissent.

Etape 4 :

Les élèves reviennent et chacun des deux groupes doit dire clairement quelles conditions doivent être remplies pour les laisser entrer dans le groupe.

Etape 5 :

Les deux volontaires décident s'ils acceptent d'obéir aux critères ou pas, et exposent leur décision au groupe.

Débriefing de l'activité (en donnant en premier la parole aux volontaires) :

- *Qu'avez-vous pensé de cette activité ?*
- *Est-ce que c'était facile ? Difficile ? Agréable ? Désagréable ? Pourquoi ?*
- *A votre avis, à quoi sert cet exercice ? (Défendre ce en quoi on croit et en informer les autres, affirmer son choix de faire ou non partie d'un groupe, prendre conscience des phénomènes d'inclusion/exclusion)*
- *A quelles situations de la vie cette activité vous fait-elle penser ?*

IMAGES DE PUB (20 MIN)

Former des petits groupes de 3 ou 4 élèves.

Donner à chaque groupe une image de publicité + une fiche de décryptage de la pub.

Chaque groupe va devoir balayer toutes les questions de la fiche.

On fait ensuite en grand groupe un point sur chacune des images pour résumer quelle est l'intention du publiciste et ce sur quoi il joue pour nous vendre son produit.

Débriefing de l'activité (en donnant en premier la parole aux volontaires) :

- *Qu'avez-vous pensé de cette activité ?*
- *Est-ce que c'était facile ? Difficile ? Agréable ? Désagréable ? Pourquoi ?*
- *A votre avis, à quoi sert cet exercice ? (Développer l'esprit critique, observer les influences des pubs)*
- *A quelles situations de la vie cette activité vous fait-elle penser ?*

Bilan de la séance :

« *Qu'en avez-vous pensé ? Comment vous-êtes-vous sentis ?* »

« *Qu'avez-vous appris au cours de cette séance ?* »

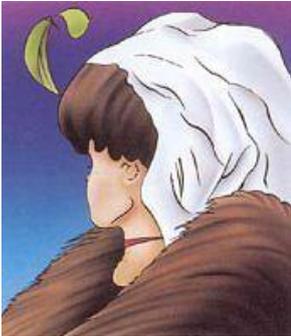
Faire un petit tour de table sur la base du volontariat.

Bilan de fin de cycle :

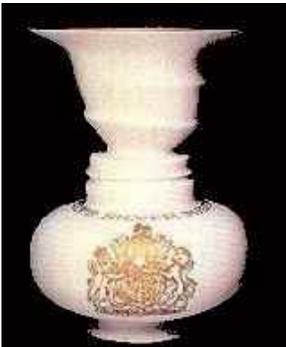
« *Qu'avez-vous pensé de ce cycle d'ateliers sur le développement des CPS ?* »

Proposer chacun son tour de dire une chose qu'il a retenu, aimé, etc.

QUE VOIS-TU EN PREMIER ?



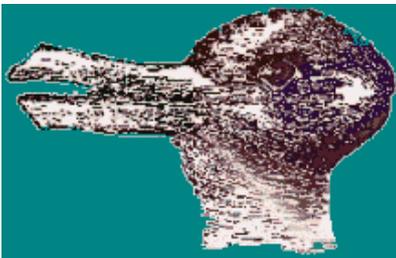
- Une vieille femme
- Une jeune femme



- Un vase
- Deux visages



- Un esquimau
- Un visage d'indien



- Un canard
- Un lapin



- Un paysage
- Un bébé

TU FRUITES OU TU POINTES ?

A LA BOUILLAFRAISE
SERVIE AVEC DES FRUITES

TROPICAL
Oasis
BE FRUIT

CETTE AFFICHE DISPONIBLE EN T-SHIRT SUR FACEBOOK. OASIS-FRUITSTORE.COM

Pour votre santé, mangez au moins cinq fruits et légumes par jour.







POUR VOTRE SANTÉ, MANGEZ AU MOINS CINQ FRUITS ET LÉGUMES PAR JOUR. WWW.MANGERBOUGER.FR



LECTURE DE PUB

1. L'image – le fond

- Que représente l'image ?
- Que voit-on en premier ?
- Y-a-t-il des personnages ?
- De quel sexe ?
- De quel âge ?
- Que font-ils ?
- Comment sont-ils ?
- Quel est le décor ?

2. Le texte

- Qu'est-il écrit ?
- Y-a-t-il un slogan, une phrase clé ?
- Comment est-ce écrit ?
- A quel endroit ?
- Voit-on la marque ?
- Le message est-il crédible ?
- Est-il exagéré ?

3. Le produit

- Pour quel produit fait-on de la publicité ?
- Le produit est-il présent ?
- Comment apparaît-il ?
- Est-il visible ?
- A qui est destiné le produit ?

4. La couleur

- La publicité est-elle en couleur, en noir et blanc ?
- Pourquoi est-ce fait ainsi ?
- Quelles sont les principales couleurs utilisées : pour le produit, pour le texte, pour les personnages, ... ?
- Quelle est la couleur dominante ? A quoi fait-elle penser ?
- Quel effet le publiciste recherchait-il en utilisant ces couleurs ?

5. Notre opinion

- Cette affiche est-elle belle, laide, sans attrait particulier ?
- Est-elle attirante par sa beauté, son humour, sa provocation, ... ?
- Le message est-il convaincant ? Donne-t-il envie de se procurer le produit ?
- Le produit est-il bon, mauvais, pour la santé, ou est-il sans effet ?