



La rhétorique conspirationniste et les biais cognitifs

#BiaisCognitifs #ThéorieDuComplot #RhétoriqueConspirationniste
#Créer #Coopérer #Imaginer

CYCLE 4

DURÉE GLOBALE 1h30

ÂGE 12-16 ANS

MATÉRIEL

- Jeu - "Le complot des mots"
- Tableau blanc ou de type paper board, feutres, feuilles de papier
- Papier, stylos

EFFECTIFS 6 groupes de 4 enfants

2 animateurs

DESRIPTIF & ENJEUX

Cette dernière partie du parcours est composée de deux séances qui se complètent. L'enjeu est de sortir du cadre des thématiques précédentes (les médias et l'information, recherche et recoupement des sources, la liberté d'expression) pour appréhender directement la rhétorique, les codes esthétiques conspirationnistes et les croyances les plus répandues dans ce domaine. Il s'agit aussi d'une phase créative et ludique puisque le parti pris est d'assimiler la grammaire complotiste pour en jouer via la création, par les jeunes, de complots absurdes reprenant les codes du genre.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Approfondir sa connaissance des codes, de l'esthétique et de la rhétorique véhiculés par les théories complotistes.
- Contribuer à une ringardisation de ce type de format par la création de complots reprenant les codes du genre

CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Je suis capable d'élaborer un raisonnement
- Je suis capable de mobiliser des connaissances et compétences acquises pour élaborer un écrit d'invention et d'argumentation
- Je suis capable de travailler en collectif, d'argumenter, d'expliquer mes choix
- Je m'engage, je suis capable d'intégrer un travail de construction d'un commun

CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer : s'exprimer à l'oral / comprendre des énoncés oraux / écrire
- Domaine 2 - les méthodes et outils pour apprendre : coopérer et réaliser des projets
- Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen : maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres / exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement
- Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine : raisonner, imaginer, élaborer, produire

INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

CITOYENNETÉ

Exercice actif, la citoyenneté, c'est d'abord vouloir prendre les choses en main ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir.

SOLIDARITÉ/ENGAGEMENT

Indissociables, la solidarité et l'engagement constituent une alliance représentative d'un contrat collectif qui participe à la construction d'une société plus juste et plus fraternelle. C'est une union autour d'un projet commun.

DÉROULÉ DE SÉANCE

INTRODUCTION DE LA SÉANCE (30MIN)

Illuminatis, chemtrails, reptiliens... L'objectif de ce jeu est de donner des définitions précises à des termes caractéristiques de la sphère complotiste. Les participants sont divisés en groupes (minimum 3 personnes par groupe). Chacun se voit remettre un jeu de vignettes composé de deux paquets distincts : le premier est constitué de mots, le second de définitions. L'objectif est de faire correspondre les mots et les définitions.

Dans un second temps, l'animateur donne les bonnes réponses. Cette activité vise à informer les jeunes sur les théories les plus diffusées. Par exemple, celles relatives aux illuminatis : société secrète disparue en 1785, malgré une croyance aujourd'hui vivace concernant sa supposée mainmise sur le monde contemporain. En fonction de l'âge des participants et des dynamiques de groupe, l'animateur peut décider de sélectionner tout ou partie des vignettes.

CONSIGNES DU JEU LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS (1H)

Le jeu "Les conspirations radicalement bidons" a été construit par les professionnels de l'éducation de plusieurs fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement, dans le cadre du parcours éducatif "Les veilleurs de l'Info". Le but de ce jeu est d'aider les jeunes à comprendre, en la ridiculisant, la rhétorique conspirationniste. L'animateur aura préalablement pris connaissance de la fiche annexe « biais cognitifs » afin d'accompagner au mieux les jeunes dans la création de leur narration complotiste.

L'animateur aura préalablement pris connaissance de la fiche annexe « biais cognitifs » afin d'accompagner au mieux les jeunes dans la création de leur narration complotiste.

Étape 1 : Écriture et tirage au sort (10 min)

Pour commencer, l'animateur peut entretenir le mystère sur les objectifs du jeu et simplement demander à chaque participant de découper une feuille de son cahier et de la séparer en 3 morceaux. Sur l'un des morceaux, il s'agit d'inscrire le nom d'une victime. Les premières règles du jeu peuvent être posées à ce moment-là :

Laisser libre court à son imagination pour désigner la victime : un animal, une catégorie de la population, une personne publique, des consommateurs de... Quelques exemples décalés peuvent permettre aux participants de mesurer l'étendue des possibles : les écureuils, les mastiqueurs de chewing-gum, les conducteurs de Twingo...

Si l'absurde est autorisé, voire encouragé, sont clairement proscrits les noms de familles de jeunes et, de manière générale, tout propos discriminatoires (sexes, religions, handicaps, origines ethniques...), diffamatoires ou incitant à la haine (apologie du terrorisme, des crimes de guerre...). Il est également interdit d'inciter à l'usage de produits stupéfiants ou au négationnisme...

Après quelques minutes, l'un des participants est mis à contribution pour rassembler toutes les propositions de « victimes ». On renouvelle l'exercice de rédaction pour désigner cette fois « un coupable » ainsi qu'un « mobile » au travers d'une phrase courte. Pour faciliter la démarche, l'animateur peut citer quelques exemples : « prendre le pouvoir sur les humains » ; « rendre accro la population » ; « transformer des joueurs de Fornite en zombies »...

Une fois les tas « victimes », « coupables » et « mobiles » constitués, un participant est choisi par l'animateur pour tirer au sort et former 5 associations. Chacune d'elles sont notées pour être visibles de tous. Le hasard des rédactions pourra susciter l'amusement... Certaines associations sont prometteuses pour la suite de l'atelier, d'autres moins. L'animateur peut alors décider d'en écarter certaines (1 ou 2).

Étape 2 : Écriture du récit (35 min)

L'animateur constitue des groupes de 4 à 6 jeunes, qui doivent désigner chacun un rapporteur. Chaque groupe doit imaginer un récit complotiste (petit texte) à partir des associations notées précédemment. Chaque rapporteur présentera le récit aux autres groupes, à la fin de la séance. Il devra donc être éloquent et faire preuve de persuasion pour convaincre de son récit. Le rôle de l'animateur est prépondérant lors de cette phase de rédaction. Il passe de table en table, écoute, questionne, encourage les participants à laisser libre court à leur imagination et à produire un récit comique ou délirant. Il peut aussi suggérer des pistes si certains groupes se sentent bloqués ou en manque d'inspiration. Il s'agit alors de les accompagner en les questionnant sur leur amorce : comment préciser le mobile ? Le complot est-il composé de plusieurs événements ? Quels arguments invoquer pour justifier le récit ?... L'animateur invite également chaque groupe à détailler, avec le plus grand sérieux, son récit et ses arguments. Pour se faire, il peut leur expliquer ce que sont les biais cognitifs et à quoi ils servent : en l'occurrence, donner une allure vraisemblable et réaliste à un propos absurde. Différents types de biais cognitifs existent : millefeuille argumentatif, biais de confirmation, effet de dévoilement, inversion de la charge de la preuve... (voir fiche annexe « biais cognitifs »).

Étape 3 : Présentation des récits et vote (15 min)

Pour cette dernière étape, chaque rapporteur présente le récit de son groupe aux autres. Il est demandé à chacun, autant que faire se peut, d'être sérieux et persuasif. Malgré le caractère délirant des histoires, le rapporteur doit jouer le rôle du complotiste révélant au grand public une information de la plus haute importance, jusque-là gardée secrète par des personnes ou groupes malveillants. Cette partie est souvent très amusante car les participants sont fiers de présenter le produit de leur imaginaire. À l'issue des présentations, l'animateur recueille les écrits à conserver précieusement pour la séance suivante. Enfin, les jeunes sont invités à voter à main levée pour élire le complot le plus imaginaire, drôle et argumenté. Le récit qui l'emporte sera utilisé lors de la deuxième séance.

📌 CONCLUSION (10MIN)

A la fin de la séance, l'animateur peut interroger le groupe : est-ce qu'ils ont apprécié ces jeux ? Est-ce qu'ils leur ont permis de mieux comprendre comment se construisent les théories du complot ? Est-ce qu'ils parviennent mieux à décrypter les théories du complot qu'ils connaissent ?

Pour finir, l'animateur peut diffuser aux jeunes un épisode de la web-série "[Les conspirations radicalement bidons](#)". Proposées par Image'IN et réalisées par des lycéens, ces vidéos parodiques reprennent les codes du genre et visent à ringarder les thématiques et mécanismes argumentatifs des complotistes

📁 SUPPORTS NÉCESSAIRES

- Le jeu "Le complot des mots" (à télécharger et à imprimer en plusieurs exemplaire)
- La fiche annexe "les biais cognitifs" (à télécharger et à imprimer)

📌 POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES LIGUE

- Parcours éducatif "[Les veilleurs de l'info](#)" dans lequel s'inscrit cette fiche et qui développe l'ensemble des connaissances et compétences liées à la lutte contre les Fake News et théorie du complot
- Projet éducatif "[Vacances, Séjours et Loisirs Éducatifs, Classes Découvertes et Formation BAFA/BAFD](#)"

RESSOURCES PARTENAIRES

- La chaîne YouTube de la journaliste Aude Favre "[WTFake](#)"

La plateforme éducative LUMNI et notamment :

- l'épisode [Post-vérité et théories du complot : la vérité en danger sur internet](#) de la web-série

"Les clés du numérique "

- l'épisode [La théorie du complot](#) de la web-série "Les clés des médias"
- l'épisode [Rumeur et théorie du complot](#) de la web-série "La collab' de l'info"
- La web-série [Escape News](#) et notamment les épisodes [Le langage des complotistes](#) et [Les théories du complot à travers l'histoire](#)
- La web-série [La fabrique du mensonge](#)

Lu.
mni

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

