



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



KA205 Strategic  
Partnership for Youth

---

**Educating New Generations  
In building a  
Non-radicalised Environment  
-  
ENGINE**

---

2019-3-FR02-KA205-016604



# Contexte

« Educating New Generations In building a Non-radicalised Environment (ENGINE) » est un partenariat stratégique de 24 mois pour l'innovation dans le domaine de la jeunesse visant à autonomiser les jeunes et les travailleurs/opérateurs sociaux qui travaillent avec des jeunes à risque de radicalisation, en les dotant d'instruments efficaces et des méthodologies visant à favoriser la pensée critique ainsi qu'à prévenir le phénomène de radicalisation.

« La radicalisation des jeunes et le recours à la violence qui en découle sont devenus un sujet de préoccupation croissant en Europe et dans ses régions voisines. Il y a eu une augmentation notable des discours de haine, de l'incidence des crimes de haine et des attaques contre les migrants et les réfugiés, de la propagande et de la xénophobie violente, ainsi qu'une augmentation de l'extrémisme religieux et politique et des attaques terroristes en Europe et dans ses régions voisines.

Toutes ces préoccupations émergentes ont mis en évidence la nécessité de travailler avec les jeunes afin d'identifier et de traiter les causes profondes de l'extrémisme et de prévenir leur radicalisation, ainsi que de renforcer la résilience des jeunes, de prévenir la marginalisation, de promouvoir l'égalité, de mettre l'accent sur les alternatives et de renforcer la cohésion des communautés dans lesquelles ils vivent. »

(« Youth Work Against Violent Radicalisation », 2017 – Partenariat entre la Commission européenne et le Conseil de l'Europe dans le domaine de la jeunesse).

Cette publication a souligné l'impact limité du travail de jeunesse dans le contexte social, politique et économique plus large, le manque de compréhension approfondie des phénomènes de radicalisation violente, et le besoin de formation continue et de mise en réseau ainsi que la nécessité de concevoir de nouvelles approches à travailler sur le sujet.

Le projet ENGINE est basé sur la recommandation de la Commission européenne « Pour les États membres d'accroître la sensibilisation et les compétences des animateurs de jeunesse et autres professionnels travaillant avec des enfants et des jeunes et impliqués dans des activités d'apprentissage non formel » incluse dans le 2.7. section « Éducation et inclusion sociale » du « Rapport final du groupe d'experts de la Commission de haut niveau sur la radicalisation (HLCEG-R) » (18 mai 2018). ENGINE explorera le potentiel de l'éducation non formelle combinée au théâtre forum et à la méthodologie de la pensée critique en tant que nouvel instrument pédagogique visant à prévenir la radicalisation chez les jeunes.





## Format de formation

Le format de formation ENGINE sur la prévention de la radicalisation des jeunes sera un format éducatif destiné aux travailleurs de jeunesse et aux formateurs actifs dans l'éducation des jeunes. Ce cours de formation capitalisera sur la valeur d'instruments tels que le théâtre forum, l'éducation aux médias et la narration numérique pour donner aux travailleurs/formateurs de jeunesse des méthodologies adéquates et efficaces ciblées sur l'éducation des jeunes.



## Éléments d'innovation

En termes méthodologiques :

Le Théâtre Forum utilise le théâtre pour atteindre des objectifs sociaux. C'est une forme de théâtre qui encourage l'interaction avec le public et explore différentes options pour traiter un problème ou une question. Sa stratégie brise la barrière entre les interprètes et le public, les mettant sur un pied d'égalité. Il permet aux participants d'expérimenter des pistes d'action qui pourraient s'appliquer à leur vie quotidienne.

L'éducation aux médias fournit un cadre pour accéder, analyser, évaluer, créer et participer à des messages sous diverses formes et permet de comprendre le rôle des médias dans la société ainsi que les compétences essentielles d'enquête et d'expression de soi nécessaires aux citoyens d'une démocratie. L'éducation aux médias vise à favoriser non seulement la pensée/l'intelligence critique, mais l'autonomie critique.

Les utilisations de la narration numérique vont d'un moyen d'exprimer la créativité à une méthode de recherche pour les problèmes de santé locaux ou un moyen de préserver l'identité d'une communauté et une forme d'histoire orale. En tant que méthode, la narration numérique combine des techniques pour développer les compétences en lecture et en narration avec une introduction aux technologies de l'information et de la communication (TIC).





# Modules

1. Briser la glace et la construction d'équipe ;
2. Connaissances théoriques sur le théâtre forum ;
3. Connaissances théoriques sur l'éducation aux médias ;
4. Connaissances théoriques sur la narration numérique ;
5. Informations générales sur les besoins éducatifs, l'inclusion sociale et les stéréotypes auxquels sont confrontés les jeunes migrants et comment les contrer grâce à la créativité ainsi que la profondeur émotionnelle du théâtre forum, les compétences de réflexion critique de l'éducation aux médias et les opportunités d'impact émotionnel offertes par la narration numérique ;
6. Gestion de la dynamique de groupe dans la méthodologie du théâtre forum, y compris les compétences en gestion des conflits ;
7. Le théâtre-forum en tant que méthode pour éclairer et déconstruire les récits/stéréotypes sur les migrants (avec un accent particulier sur la cible des jeunes) ;
8. Modèles réussis de théâtre-forum impliquant de jeunes migrants victimes de la radicalisation des jeunes d'Europe et du monde ;
9. L'éducation aux médias en tant que méthode de promotion de la pensée critique et de l'éducation aux médias visant à développer des compétences analytiques concernant les contenus des médias et des médias de masse ;
10. La narration numérique comme outil d'éducation et de sensibilisation des jeunes à la radicalisation, aux discours de haine et à leurs conséquences sociétales.



# Methodologie

**Général:** Éducation non conventionnelle

**Spécifique:**



a) Le théâtre-forum utilise le théâtre pour atteindre des objectifs sociaux. C'est une forme de théâtre qui encourage l'interaction avec le public et explore différentes options pour traiter un problème ou une question. Sa stratégie brise la barrière entre les interprètes et le public, les mettant sur un pied d'égalité. Il permet aux participants d'expérimenter des pistes d'action qui pourraient s'appliquer à leur vie quotidienne.

Valeurs du théâtre-forum:

- Crée un sentiment d'empathie entre les personnes de différents groupes
- d'opinion ;
- Propose différents types d'enseignement ;
- Créer des opportunités d'apprentissage ;
- Donne la parole à ceux qui n'en ont pas ou ne peuvent pas se défendre ;
- Peut influencer les décideurs ;
- Participation du public et pluralité des voix ;
- Facilitation des problèmes complexes du jeune public.



b) L'éducation aux médias est une approche de l'éducation du 21<sup>e</sup> siècle. Elle fournit un cadre pour accéder, analyser, évaluer, créer et participer à des messages sous diverses formes, de l'imprimé à la vidéo en passant par Internet. L'éducation aux médias permet de comprendre le rôle des médias dans la société ainsi que les compétences essentielles d'enquête et d'expression de soi nécessaires aux citoyens d'une démocratie. L'éducation aux médias vise à favoriser non seulement la pensée/l'intelligence critique, mais aussi l'autonomie critique. L'éducation aux médias est investigatrice, elle ne cherche pas à imposer des valeurs culturelles ou politiques spécifiques.



c) La narration numérique décrit un processus créatif simple à travers lequel des personnes ayant peu ou pas d'expérience en informatique acquièrent les compétences nécessaires pour raconter une histoire personnelle sous la forme d'un film de deux minutes utilisant principalement des images fixes. Les utilisations de la narration numérique vont d'un moyen d'exprimer la créativité à une méthode de recherche pour les problèmes de santé locaux ou un moyen de préserver l'identité d'une communauté et une forme d'histoire orale. En tant que méthode, la narration numérique combine des techniques pour développer les compétences d'alphabétisation et de narration avec une introduction aux technologies de l'information et de la communication (TIC) de base.





# Module 1

**Titre de l'atelier:**

**Jeu des noms**

**Durée**

15-20min

**Préparation:**

Utilisez cette activité brise-glace au début d'un cours, d'un atelier ou d'une réunion où les gens ne se connaissent pas pour aider à connaître les noms de tout le monde.

**Description:**

Demandez au groupe de s'asseoir en cercle où tout le monde peut voir les autres.

La première personne dit son nom et un adjectif qui commence par la première lettre de son nom. La personne suivante continue, mais après avoir dit son propre nom et un adjectif, elle répète le nom de la première personne et son adjectif. Cela continue avec chaque personne répétant un autre nom et respectivement l'adjectif. Le jeu recommence de la même façon mais à l'inverse cette fois-ci, le jeu commencera avec la dernière personne du cercle.

**Documents:**

**Conseils pour le formateur:**

Rassurez les gens vers la fin, ce n'est pas grave s'ils restent bloqués et encouragez les autres à intervenir pour aider si quelqu'un est perdu.

# Module 1

**Titre de l'atelier:**

**(Couples étranges)**

**Durée:**

45-60min

**Matériel nécessaire:**

Feuilles de papier, marqueurs, ruban adhésif

**Préparation:**

Dans n'importe quelle équipe, vous aurez des personnes avec des personnalités différentes. Mais parfois, ces différentes personnalités ont en fait des points communs. Amener ces membres de l'équipe à apprécier leurs différences et leurs similitudes peut améliorer les liens d'équipe.

**Description**

1. Créez une liste de paires d'objets étranges qui, pour une raison quelconque, vont bien ensemble. Comme "Beurre de cacahuète & gelée", "chocolat & café", "sel & poivre", etc.
2. Notez les noms des objets de chaque paire sur des feuilles de papier séparées.
3. Collez une feuille de papier sur le dos d'un participant. Faites cela pour tous les participants. Essayez de coller des paires opposées sur des personnes ayant des personnalités opposées, bien que ce ne soit pas nécessaire.
4. Demandez aux participants de se mêler au groupe. Leur objectif est de comprendre ce qui est écrit sur leur dos. L'astuce est la suivante : ils ne peuvent poser que des questions oui/non ("Est-ce que j'ajoute de la saveur à la nourriture ? Est-ce que je rends la nourriture épicée ?").
5. Une fois que les participants ont compris ce qui est écrit sur leur dos, ils doivent trouver l'autre moitié de leur paire.
6. Après avoir trouvé leurs paires, les participants doivent trouver trois choses qu'ils partagent avec leur paire adverse.

**Handouts**

**Conseils pour le formateur:**

Dans tout événement de team building, l'un de vos plus grands défis est de réunir des personnes différentes. Un exercice comme celui-ci peut donner aux participants une raison de s'asseoir et de partager des expériences avec des personnes avec lesquelles ils ne se mêleraient peut-être pas autrement. L'accent mis sur les questions oui/non améliore également les compétences en communication.





# Module 2

**Titre de l'atelier:**

**Forum Theatre Approach**

**Durée**

60-90min

**Matériel nécessaire:**

Feuilles de papier, marqueurs, stylos, notes autocollantes, téléphones, ordinateurs portables, accès à Internet.

**Préparation**

Avant l'atelier, les formateurs doivent imprimer des informations générales sur le théâtre forum et représenter les idées principales sur le théâtre forum en quelques minutes aux participants.

**Description**

Les participants seront divisés en petites équipes de 4 à 5 participants. Chaque équipe recevra un papier imprimé avec des informations générales sur le théâtre forum de la part des formateurs. Chaque groupe devra faire un scénario d'environ 3 à 5 minutes, et représenter un cas de radicalisation chez les jeunes et une solution pour ce cas. Après avoir représenté tous les scénarios, les formateurs et les participants discuteront de leur impression d'être impliqués dans ce scénario. Qu'ont-ils ressenti ? À quelle fréquence la radicalisation se produit-elle chez les jeunes ? Connaissent-ils d'autres formes de radicalisation et surtout comment la diminuer dans notre société ?

**Documents**

Document contenant des informations générales sur le théâtre forum.

**Conseils pour le formateur:**

Bien s'informer sur le théâtre forum et la radicalisation, aider les participants avec des idées pour réaliser un scénario, encourager leurs idées et à la fin demander à chaque participant comment il se sentait impliqué dans un « cas virtuel de radicalisation ».



# Module 3

## Titre de l'atelier:

**Qu'est-ce que l'éducation aux médias ?**

## Durata

90min

## Matériel nécessaire:

- Version imprimée (ou numérique, si chaque groupe dispose d'au moins 1 ordinateur portable) d'un article sur la radicalisation des jeunes provenant de 3 sources différentes
- Feuille de papier- Stylos et crayons de couleur - Notes autocollantes

## Préparation

Avant cet atelier, les formateurs doivent trouver différents articles sur la radicalisation des jeunes dans différentes parties du monde (par exemple, chaque groupe reçoit un article d'Europe, d'Amérique et d'Asie ou d'Europe, d'Amérique du Sud, d'Afrique. Le mélange peut être différent). Chaque groupe reçoit des articles différents.

En fonction du nombre des participants, ils sont répartis en 5 équipes (5 personnes dans chaque équipe).

Chaque équipe reçoit 1 grande feuille de calcul et des notes autocollantes, des stylos, des crayons, des feuilles plus petites.

Chaque équipe reçoit 3 articles sur la radicalisation des jeunes dans différentes parties du monde.

## Description

1. Brèves informations théoriques sur l'éducation aux médias. Les formateurs peuvent utiliser cette vidéo pour une brève introduction.

<https://www.youtube.com/watch?v=GlaRw5R6Da4>

1. Chaque équipe reçoit 3 articles sur la radicalisation des jeunes dans différentes parties du monde.

2. Le formateur qui dirige cet atelier doit prendre de brèves notes avec les mots-clés de chaque question répondue pour la discussion.

3 Ils doivent discuter de chaque article ensemble et répondre aux questions :

- Qui a créé ce message ?
- Quelles techniques créatives sont utilisées pour attirer l'attention de ses/lecteurs ?
- Comment des personnes différentes peuvent-elles comprendre ce message différemment de moi ? (Imaginez comment les personnes âgées (60+) comprendraient ce message, comment les personnes riches le comprendraient, comment les personnes pauvres comprendraient le même message, les personnes de religion différente)
- Quels modes de vie, valeurs et points de vue sont représentés dans ce message ?
- Pourquoi ce message est-il envoyé ? Y a-t-il un autre sens caché dans cet article ?

4 Les groupes présentent brièvement leurs articles et répondent aux questions.

5 Après les présentations, les participants discutent des différences entre les articles.

## Documents:

Articles sur la radicalisation des jeunes.

## Conseils pour le formateur:

Le formateur doit prendre des notes avec des mots-clés pour discuter de cet atelier et des différences entre ces articles.

Les participants peuvent poser des questions aux groupes qui présentent, mais gardez à l'esprit que la discussion principale devrait être à la fin.

Le formateur peut demander aux participants d'écrire des questions aux groupes et d'en discuter une fois que tous les groupes ont présenté leur article.





# Module 4

**Titre de l'atelier:**

**Qu'est-ce que la narration numérique ?**

**Durée**

120min

**Matériel nécessaire:**

Ordinateur portable, appareil photo (téléphone, ordinateur portable ou appareil photo séparé), enregistreur vocal (téléphone, ordinateur portable, enregistreur vocal séparé).

Feuille de papier si besoin (Utilisez de préférence un ordinateur portable pour prendre des notes structurées).

**Préparation:**

Les participants sont répartis en 5 équipes (5 participants par équipe, mixtes).

Chaque équipe reçoit un document différent avec un sujet.

**Descrizione**

Montrez aux participants du matériel sur la narration numérique.

Vous pouvez utiliser ces vidéos à ce sujet :

- <https://www.youtube.com/watch?v=Jlix-yVzheM>

- [https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR_A)

1. Les participants sont répartis en 5 groupes différents (important que les nationalités du groupe soient mélangées).
2. Chaque groupe reçoit 1 document avec le sujet dont il a besoin pour créer une vidéo à l'aide de la narration numérique.
3. Les groupes utiliseront la méthode de narration numérique et passeront par toutes les étapes pour créer la vidéo finale.

**IMPORTANT** - la vidéo ne devrait pas durer plus de 2 minutes

Étape n°1. – Idée d'histoire (de quoi parle cette histoire)

Étape n°2. – Écrivez votre histoire (mettez l'histoire sur un papier de la même manière que vous l'expliquez ou la racontez à quelqu'un)

Étape n°3. – créer un Storyboard (Dessinez votre histoire et notez les mots-clés principaux sur chaque dessin)



Étape n°4. – Recherchez et rassemblez des éléments pour la vidéo (vous pouvez créer vos propres photos, vidéos, brèves descriptions sur le sujet, ou créer un dessin animé sur le sujet, etc. SOYEZ CRÉATIF)

Étape n°5. – Construisez votre histoire. Pour cela, vous devrez utiliser une application de création de vidéos ou un site Web en ligne (par exemple wevideo.com). Rassemblez tout le matériel – photos, vidéos et voix qui racontent l'histoire.

Étape n°6 – Présentez-la aux participants.

Une fois que les groupes ont présenté chaque vidéo, il y a une courte discussion « Comment les animateurs de jeunesse peuvent-ils utiliser la narration numérique pour renforcer la résilience des jeunes à la radicalisation » ?

## Documents

Sujets :

- Radicalisation des jeunes dans le sport ;
- Radicalisation des jeunes en ligne, médias sociaux ;
- La radicalisation des jeunes dans les communautés ;
- La radicalisation des jeunes en politique ;
- Radicalisation de masse des jeunes.

## Conseils pour le formateur:

Divisez les participants en groupes dont les membres ne sont pas de la même nationalité ou de la même organisation. Après la présentation des vidéos, amenez tout le monde à une courte discussion sur la radicalisation des jeunes et sur la façon dont la narration numérique peut aider à prévenir ce problème chez les jeunes.





# Module 5

**Titre de l'atelier:**

**“Changer ensemble”**

**Durée**

45min

**Matériel nécessaire:**

Une grande salle avec une scène et des chaises.

**Préparation**

Vérifiez que le lieu est sûr.

Écrivez les émotions suivantes sur 5 feuilles de papier différentes : Peur, Injustice, Haine, Tristesse, Colère.

**Description**

Divisez les participants en 5 groupes.

Chaque groupe recevra un morceau de papier dans lequel sont écrites les émotions mentionnées ci-dessus. Après l'avoir lu, tous les participants doivent réfléchir à certains épisodes liés à ces émotions.

Ensuite, les participants décriront l'expérience en mettant l'accent sur leurs émotions. Une fois toutes les histoires entendues, les participants doivent choisir l'une des 5 histoires à mettre en scène.

Les histoires seront jouées deux fois. Les participants pour la première fois devront rejouer l'histoire telle qu'elle s'est produite.

La deuxième fois, pendant la représentation, un participant montrera l'émotion que l'histoire véhicule.

Compte rendu.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Handouts

### Conseils pour le formateur:

Selon certaines cultures et éducations, exprimer des émotions est un signe de faiblesse. Expliquez aux participants qu'il est acceptable de les montrer et qu'ils n'ont pas besoin de se sentir mal à l'aise.





# Module 5

**Titre de l'atelier:**

**“Socialement acceptable”**

**Durée**

45min

**Matériel nécessaire:**

Une grande pièce avec tables et chaises, connexion Internet, ordinateurs portables, stylos et feuilles de papier.

**Préparation:**

Vérifiez si le lieu est sûr et si la connexion Internet fonctionne.

**Description**

Introduction à l'importance de l'éducation aux médias dans le processus de pensée critique.

Le formateur montrera quelques vidéos publiées sur les médias sociaux concernant :

- Discours de haine contre les immigrés,
- Propagande politique contre les immigrés,
- Propagande religieuse.

Après avoir visionné toutes les vidéos, donnez 5 minutes aux participants pour qu'ils réfléchissent au message que ces vidéos envoient et à la puissance des médias sociaux.

Désormais, les participants peuvent partager leurs réflexions et leurs sentiments sur toutes les vidéos.

Après la discussion, les participants seront divisés en 5 groupes. Chacun d'eux créera une vidéo ou une publication à partager sur les réseaux sociaux.

Le but de la vidéo/post est de montrer comment les vidéos mentionnées ci-dessus peuvent blesser et pousser les jeunes vers l'extrémisme.

Compte rendu



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Handouts

### Conseils pour le formateur:

Les vidéos à visionner ne doivent pas durer plus de 3 minutes. Si la vidéo en question dure plus longtemps, sélectionnez les parties qui vous intéressent.

Soyez prudent au cas où des conflits pourraient survenir entre les participants lors du visionnage des images.

Les participants peuvent choisir de publier la vidéo/post sur les réseaux sociaux suivants :

Facebook, Twitter, Tik Tok, Instagram, VKontakte.



# Module 5

**Titre de l'atelier:**

**“Entretiens en tête à tête”**

**Durée**

45min

**Matériel nécessaire:**

Une grande pièce, des caméras vidéo ou des téléphones portables, des stylos, des feuilles de papier.

**Préparation**

Divisez les participants en 7 groupes de 3 et 1 de 4.

Chaque groupe sera composé de :

- L'intervieweur
- Les personnes interrogées

**Description**

L'entretien posera les questions suivantes :

- Présentez-vous ?

- Pourquoi décidez-vous de faire partie de cette mobilité ?

- Avez-vous déjà été victime de racisme ?

Si oui, veuillez expliquer ce qui s'est passé et le sentiment que vous avez eu.

Si non, avez-vous été témoin d'un épisode de racisme ou que pensez-vous du racisme ?

- Quelle émotion le mot « radicalisation » vous évoque-t-il ?

- Avez-vous déjà pensé à faire partie d'un groupe extrémiste ? Si oui, qu'est-ce qui vous a amené à penser cela ? Si non, avez-vous des amis ou des connaissances qui ont eu cette idée ?

- Que devons-nous faire pour prévenir la radicalisation ?

Compte rendu



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Handouts

## Conseils pour le formateur:

Vous pouvez ajouter d'autres questions sur la liste.  
Les entretiens doivent être enregistrés un par un.  
Les entretiens ne peuvent pas durer plus de 5 minutes.





# Module 6

**Titre de l'atelier:**

**Simulation de dynamique de groupe**

**Durée**

90min

**Matériel nécessaire:**

**Préparation**

Les participants sont invités à choisir et à raconter (anonymement) au formateur une de leurs expériences de vie liée à la dynamique de groupe, vécue de première main ou observée. Par exemple, la scène peut concerner : la différenciation hiérarchique vécue par le sujet dans un groupe donné ; le rôle du sujet au sein d'un groupe, choisi et assigné par l'autre groupe (ex. leader, bouc émissaire, nouveau arrivé etc.) ; les normes formelles ou non formelles régissant un groupe et la relation entre les rôles et le respect des normes.

**Description**

1. Le formateur sélectionnera trois expériences et à travers les méthodes du théâtre opprimé il coordonnera les membres du groupe dans la simulation des scénarios (15 minutes).

Introduction :

2. Le formateur lira la scène qui a été sélectionnée et expliquera comment elle doit être simulée (15 minutes).

3. Le formateur identifiera les différents personnages de la scène et demandera à chaque membre du groupe de choisir le personnage qu'il préfère jouer. Toutes les différentes figures de la scène doivent être imitées. Le but est de mettre en place des scènes dans lesquelles la dynamique de groupe peut facilement montrer la différence entre l'opinion individuelle et le comportement individuel et le fait que cet écart peut être causé par l'influence exercée sur le sujet par le comportement des autres membres du



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

groupe et avis. Un autre objectif important est de réfléchir à la manière dont la position spécifique que nous occupons au sein d'un groupe peut influencer notre perception du groupe et de la situation que nous vivons.

Chaque personnage doit essayer d'affirmer sa position selon un ordre chronologique établi par le formateur. Chaque scène devrait durer environ 20 minutes.

Compte rendu :

A la fin de la simulation, chaque participant est invité à présenter sa position par rapport à celle qu'il a simulée : les positions correspondent-elles ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ? Comment agirait-il dans la réalité et pourquoi n'agirait-il pas ce qu'il simulait ? Qu'a-t-il ressenti de devoir simuler une certaine attitude ? Comment la situation aurait-elle pu être gérée de manière optimale de son point de vue ? Dans quel personnage s'est-il le plus reflété ? Dans ce cadre, des informations sur la dynamique de groupe seront partagées et le débat et l'analyse de la situation seront encouragés (40 minutes).

## Handouts

## Conseils pour le formateur:

Pour plus d'infos :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre\\_of\\_the\\_Oppressed](https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_the_Oppressed)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Module 6.2

**Titre de l'atelier:**

**Conflict management skills in Forum Theatre methodology**

**Durée:**

90min

**Matériel nécessaire:**

Papier, stylos/crayons, documents imprimés.

**Préparation:**

Imprimez les documents. Aménagez la salle de manière qu'elle ait une zone « scène » et une zone « public ». Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour que chaque groupe travaille tranquillement sur la création de la scène.

**Description:**

1. Divisez les participants en 4 groupes.
2. Distribuez aux groupes les photocopiés avec différents types de conflits possibles au sein d'un groupe. Vous pouvez utiliser celui suggéré dans la section « documents » ou créer vos propres « types de conflits », qui pourraient également reproduire certains conflits survenus lors des sessions précédentes.
3. Donnez à chaque groupe 10 à 15 minutes pour créer un scénario sur le type de conflit qu'ils ont reçu. Donnez aux participants quelques conseils/règles pour créer leur scène :
  - le photocopié est une source d'inspiration, la scène pourrait explorer le scénario proposé dans le photocopié ou en créer un autre sur le même type de conflit.
  - il ne doit pas être trop long (5 min)
  - il devrait avoir une personne opprimée claire et un oppresseur clair
  - chaque scène doit inclure un animateur comme l'un des personnages.
    - Chaque personnage principal doit dire au moins deux lignes courtes. Un avant et un après ce que le groupe identifie comme le moment du conflit.
4. Lorsque chaque groupe est sûr du scénario qu'il a créé, le premier groupe commence à jouer et les autres groupes constituent le public. L'animateur agit comme le joker.
5. Après chaque représentation, l'animateur/joker demande au public :
  - Que s'est-il passé ?
  - Avez-vous vu le conflit ?
  - Y a-t-il quelque chose que l'animateur peut faire à ce sujet ?



Une fois que le groupe a discuté brièvement (max. 5 min) des moyens possibles pour changer la situation, le scénario sera rejoué et l'animateur/joker demandera au public d'arrêter la scène en criant « Arrêtez ! » et faire des propositions pour changer la situation. Si les spectateurs n'interviennent pas spontanément, le facilitateur/joker peut arrêter lui-même la scène en tapant sur l'épaule du facilitateur et demander au public de faire une suggestion pour changer la situation. La performance se poursuivra selon la suggestion faite.

6. Après que chaque scénario a été joué deux fois, l'ensemble du groupe se réunit et discute des conflits qui ont été présentés et des solutions qui ont été trouvées pour chaque scénario, ou qui peuvent être trouvées en fonction des changements apportés à la scène.

L'animateur encourage la discussion en posant des questions telles que :

- À votre avis, que se passait-il ?
- Avez-vous déjà vécu ce genre de conflit ? Qu'est-ce qui a été utile dans votre situation ?
- Avez-vous pris en compte le point de vue de chaque personnage lorsque vous avez suggéré un changement ?
  - Pensez-vous qu'il pourrait y avoir d'autres solutions à ce genre de conflit ?

## Handouts

### CONFLIT DE TYPE 1 (humiliation/perceptions différentes)

L'animateur pose une question au groupe. Personne ne répond, donc « A » donne une réponse. Ce n'est pas la bonne réponse, alors « B » commence à se moquer de « A ».

### CONFLIT TYPE 2 (exclusion/désirs différents)

Pendant que « A » est absent, « B » propose au groupe de déjeuner/dîner ensemble. « A » se sent exclu car tout le monde déjeune/dîne ensemble, sauf lui/elle.

### CONFLIT DE TYPE 3 (travail d'équipe/différents objectifs ou différentes idées)

Les participants travaillent en couple pour trouver une réponse commune à une question. « A » propose une réponse qu'il pense être la bonne, mais « B » n'accepte pas la suggestion de A parce qu'il pense que sa propre réponse est la bonne et qu'il ne sert à rien d'en discuter ensemble.



CONFLIT DE TYPE 4 (relations de pouvoir/personnalités différentes)

Pendant un moment de remue-méninges/une activité de discussion, « A » aimerait participer à la discussion, mais chaque fois qu'il commence à parler, « B » l'interrompt pour dire quelque chose sur le sujet de la discussion. A la fin, « A » abandonne et ne partage pas ses idées avec le groupe.

### Conseils pour le formateur:

- Alternativement aux photocopiés proposés, vous pouvez créer les vôtres, utiliser des images, ou encore demander aux participants de préparer une scène à partir de leur expérience personnelle.
- Encouragez les participants à prendre en considération leur expérience personnelle/professionnelle tout en réfléchissant aux moyens possibles de changer la situation présentée dans chaque scénario.
- Lors de la discussion finale, comme moment de débriefing, encouragez les participants à discuter d'autres conflits similaires qui pourraient survenir lors du travail de groupe et comment les solutions proposées pour les scénarios réalisés peuvent être adaptées pour faire face à d'autres conflits possibles.







# Module 7

**Titre de l'atelier:**

**Ne joue pas avec cet enfant !**

**Durée:**

90min

**Matériel nécessaire:**

Boule, fausse fenêtre

**Préparation:**

Dans la préparation, il est important de préciser les aspects de la scène qui ne sont pas clairement compréhensibles par le public. La grand-mère n'est pas une mauvaise personne avec le gamin, elle est prise par les stéréotypes et fermée à la diversité.

**Description**

Personnages : grand-mère, enfant du coin, enfant migrant, 3 enfants au hasard.

Scénario : L'enfant du coin est chez sa grand-mère et joue avec des Lego dans le salon. Pendant qu'il joue, la grand-mère regarde les informations à la télévision. L'actualité concerne les nouveaux migrants arrivant en Europe, elle commente : « Pourquoi viennent-ils ici ? », « qu'attendent-ils trouver ici ? », et « pourquoi le gouvernement les autorise-t-il à arriver dans notre pays ? ».

Le petit garçon, agacé par la télé, commence à regarder par la fenêtre, c'est une incroyable journée ensoleillée. Dans le jardin du rez-de-chaussée, une petite fille joue au ballon et, séparément, un groupe d'enfants joue ensemble. L'enfant décide de descendre et, devenant curieux au sujet de la fille solitaire, il commence à jouer avec elle.

Le petit garçon a remarqué que la fille est furieuse, elle a l'air contrariée à propos de quelque chose et frappe fort le ballon contre le mur. Le jeune garçon regarde la fille et lui pose 3 questions.

Les questions de l'enfant pointaient vers le public :

- Pourquoi joues-tu seule ?
- Pourquoi es-tu si en colère ?
- Puis-je faire quelque chose pour t'aider ?



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Les enfants jouent avec le ballon. Une fois qu'ils ont arrêté de jouer ensemble, l'enfant retourne chez sa grand-mère. La grand-mère est en colère contre lui et commence à lui dire « pourquoi tu jouais avec cette gamine bizarre ? Ne sais-tu pas qu'elle a donné un coup de poing à un enfant il y a quelques jours ? », "elle vient d'un autre pays, pour eux, c'est normal de recourir à la violence pour résoudre les problèmes... Ce sont des gens dangereux qui ne sont pas bons pour un enfant comme toi. Elle pourrait te demander de te joindre chez elle pour jouer, alors qui sait ce qui va se passer avec une famille violente comme ça ? », « tu ne peux plus jouer avec cette fille ! ».

Questions au public :

- Les nouvelles règles imposées par la grand-mère aident-elles à résoudre le problème de la fille qui est furieuse et triste ?
- Pensez-vous que la grand-mère est mauvaise ? Si non, pourquoi agit-elle ainsi ?
- Il pourrait y avoir un lien entre le groupe d'enfants qui a exclu la fille et les paroles de la grand-mère ?

## Handouts

## Conseils pour le formateur:

Le formateur doit impliquer le participant de manière à avoir l'initiative et à rendre les personnages plus particuliers, en mettant l'accent sur l'attitude de la grand-mère, la colère de la petite fille et le comportement du groupe qui a exclu la fille.





# Module 7

**Titre de l'atelier:**

**Le nouveau camarade de classe**

**Durée**

90min

**Matériel nécessaire:**

Bureau de classe pour 4 élèves, bureau de professeur et table pour le déjeuner.

**Préparation**

Dans la préparation, il est important de préciser les aspects de la scène qui ne sont pas clairement compréhensibles par le public. Dans ce cas, il est important de préciser la provenance de l'élève et que la classe soit dans une école d'une grande ville.

**Description**

**Scénario** – Classe d'école d'une grande ville, un nouvel élève est arrivé dans la classe.

**Partie I** – L'enseignant présente le nouvel élève, tous les autres commencent à le regarder en essayant de comprendre quel genre de personne il est. Les étudiants savent déjà qu'il est d'une autre région, rurale, plus pauvre, loin de la ville, et des milieux urbains. Les 3 élèves commencent à commenter sa façon de s'habiller, sa façon de marcher et son accent.

Questions au public :

Comment considérez-vous les actions des nouveaux camarades de classe ?

Comment le nouveau devrait-il agir pour éviter ces commentaires ? Est-ce que c'est possible ?

**Partie II** – L'enseignant commence la leçon et pose une question générale. Le nouvel élève semble excité car il connaît la réponse tandis que les autres élèves semblent ne pas savoir comment répondre. Le nouvel élève regarde autour de lui et se demande s'il doit répondre ou non.

Questions au public :

Doit-il répondre à la question ou se taire pour ne pas avoir l'air d'un nerd ?

Quel est le pour et le contre de répondre ou pas ?



Partie III – A l'heure du déjeuner, les trois élèves mangent à table, le nouveau arrive et les regarde. Les trois amis se regardent et commencent à discuter « faut-il l'inviter à notre table ou l'éviter ?  
Questions ouvertes au public :

Les trois étudiants sont-ils censés accueillir le nouvel étudiant et demander à les rejoindre ?

Deux alternatives pour la fin de l'histoire en fonction de la réponse du public (pour stimuler le débat, les acteurs pourraient montrer les deux scénarios).

Scénario I - Si oui, le nouveau dit « Non, merci! » et pense à voix haute "Je ne déjeunerai jamais avec ces gens gâtés de la ville!".

Scénario II - En cas de non-accueil, les trois élèves diront « Nous ne déjeunerons jamais avec un agriculteur de la zone rurale », et le nouvel élève continue à marcher tout droit.

Questions au public :

- Comment les préjugés peuvent-ils fonctionner dans les deux sens pour accroître les problèmes de radicalisation ?
- Quels comportements pourraient aider à éviter ce genre de situations ?

## Handouts

## Conseils pour le formateur:

Le formateur doit impliquer le participant de manière à avoir l'initiative et à rendre les personnages plus particuliers, en donnant un accent au nouvel étudiant et en donnant plus de stéréotypes sur les populations rurales.

Le formateur devra utiliser les deux scénarios dans la partie III afin de stimuler le débat à la fois du point de vue et du lien avec la radicalisation.





# Module 7

**Titre de l'atelier:**

**Le jeune couple fiancé**

**Durée:**

90min

**Matériel nécessaire:**

Table de restaurant pour scène.

**Préparation**

Dans la préparation, il est important de préciser les aspects de la scène qui ne sont pas clairement compréhensibles par le public. Dans ce cas, il est important de préciser que les deux fiancés sont ensemble depuis quelques mois et commencent à avoir des problèmes liés à leurs différences culturelles..

**Description**

Personnages : Fille européenne et mec musulman, parents des deux, oncle curieux.

Scénario : un couple de jeunes qui se connaissent et entretiennent une relation depuis quelques mois, les choses se passent très bien jusqu'à ce que des différences commencent à apparaître dans la vie quotidienne. Les principaux problèmes commencent lorsqu'ils décident de se présenter et faire des activités avec leurs familles.

Scène I

La scène commence avec le couple qui se promène dans un parc, le gars dit « Vendredi prochain, ma famille et moi allons au restaurant, tu veux nous rejoindre ? », la fille enthousiaste répond « Bien sûr que oui ! Mais, mieux vaut demander, y a-t-il un comportement ou une règle que je devrais suivre pendant le dîner ? ». Le gars « non, ils sont bien, ouverts d'esprit et amicaux, ça va aller ! »

Le soir, le couple va au restaurant avec sa famille, le dîner se passe bien. Le serveur arrive et tous les membres de la famille commandent, la fille commande un plat avec du porc. Le gars est vraiment en difficulté car ses parents sont déçus par son choix.



Questions ouvertes au public :

- Comment le gars doit-il se comporter dans cette situation ?
- La fille aurait-elle dû demander ou clarifier le point avant le dîner ?
- Aurait-il dû la conseiller et lui dire que sa famille pouvait mal réagir si elle commande un plet avec du porc ?

Scène II

Après la première aventure, c'est au tour de la fille de présenter le mec à sa famille, cette fois lors d'un dîner chez elle avec toute la famille.

Le dîner se passe bien, les gens discutent et s'amusent. Une fois la prière du soir arrivée, le mec part dans une autre pièce, mais l'oncle curieux le suit. Après l'avoir vu prier, l'oncle retourne au salon et, après quelques mimiques et une plaisanterie, toute la famille rit de la situation.

Questions ouvertes au public:

- Ce comportement est-il discriminatoire et offensant pour le gars ?
- Comment la fille devrait-elle réagir dans cette situation, dire au gars ce qui vient de se passer, ou simplement éviter la situation ?
- Quelle est le potentiel dommage de ce genre de blagues du point de vue de la radicalisation?

**Handouts**

**Conseils pour le formateur:**

Le formateur doit impliquer le participant de manière à avoir l'initiative et à rendre les personnages plus particuliers, en donnant une expression typique aux personnages principaux et à leurs familles.





# Module 8

**Titre de l'atelier:**

**Les meilleures pratiques pour une séance de Théâtre Forum « Les lumières d'Accra »**

**Durée**

90min

**Matériel nécessaire:**

Document avec description de la scène.

**Préparation:**

Les participants sont répartis en 5 équipes. Chaque équipe a un personnage et se concentre sur son rôle. De plus, chaque équipe reçoit un document avec une description de la scène.

Les participants de chaque équipe sont invités à choisir 1 personne ou plus (s'ils veulent changer pendant le jeu) qui jouera le personnage.

Personnages : Garçon de la rue, 2 garçons du village, Garçon du village avec des doutes, un écolier du village.

Une fois la scène jouée, les participants discutent. Les questions sont fournies dans la description.

**Description**

Scène

Un gamin des rues d'Accra revient dans son village, il regarde tout avec un mélange d'étonnement et de dégoût. « Comment les gens peuvent-ils continuer à vivre dans les villages ? ». Il rencontre 2 vieux amis du village. Ils sont impressionnés par son style, sa mode et ses expressions. Il leur raconte toutes sortes de faits passionnants et insensés sur la vie à Accra. Le gars d'Accra les implique lentement pour le rejoindre dans la nouvelle réalité où il y a du travail et de la vie pour tout le monde. Un autre vieil ami arrive avec un cartable mais a peur des plans de la jeunesse et sent le danger du Rêve d'Accra, il résiste un peu et essaie de protéger les 2 garçons innocents, mais s'en va sans succès.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un quatrième ami est arrivé et hésite à venir ou non. Pendant ce temps, les 2 premiers garçons ont accepté de se rendre à Accra. Le garçon de la rue accepte de leur payer les billets de bus s'ils acceptent qu'il s'occupe de leur vie professionnelle. Rendez-vous est donné pour le lendemain matin à 5h. Il est clair que le garçon des rues va les piéger à Accra.

Le lendemain matin les 3 gars sont prêts mais l'un d'eux a encore des doutes. Le garçon de la rue arrive et se moque de celui qui doute jusqu'à ce qu'il le convainque. Un écolier arrive et, après qu'ils aient expliqué leurs intentions, essaie de les convaincre tous que l'école est la seule voie pour un avenir meilleur mais il n'a pas d'arguments convaincants. Leurs parents ne savaient rien.

Une fois arrivés à Accra les 3 garçons sont très étonnés. L'un est abasourdi par les veilleuses, l'autre aperçoit un hélicoptère. Le garçon de la rue se fâche et leur dit de ne pas montrer qu'ils sont nouveaux, sinon tout le monde abuserait d'eux. Il les invite à dormir par terre. L'endroit n'est pas idéal, il y a des moustiques mais finalement, ils s'endorment.

Les garçons du village réveillent le garçon de la rue. Ils ont hâte de décrocher le poste et de découvrir la grande vie d'Accra.

Il cherche une solution et donne du travail à chacun. L'un vendra de la cocaïne, l'autre de l'herbe. Il leur montre des comportements, des mots pour le faire. Le troisième, celui qui a des doutes, a déjà perdu sa mère et veut retourner dans son village. On lui dit sévèrement qu'il doit rembourser le prix du billet de bus au garçon de la rue qui l'a payé. Il devra donc faire le pickpocket. On lui apprend à le faire. Il repart déçu et comprend dans quel piège il est tombé avec ses amis.

Une fois la scène jouée, le formateur demande à chacun de réfléchir à la pièce et de répondre à ces questions.

Les problèmes et questions à discuter avec le public pendant la session sont :

1. Les gens qui reviennent d'Accra ou de l'étranger disent-ils toujours la vérité ?
2. La vie du village n'a-t-elle plus de sens aujourd'hui ?
3. Quand doit-on aller à Accra ? Quand pas ?
4. Analyse du point de vue : le garçon de la rue a une intention divine à la fin, ou il veut seulement trouver quelqu'un pour améliorer son entreprise ?
5. Quel pourrait être le rôle des citoyens pour prévenir cette situation et aider à accueillir les gars du village ?
6. Comment tout cet épisode est adaptable à la radicalisation d'un point de vue culturel et social ?



## Handouts

Tout le monde reçoit un document avec une description de la scène.

## Conseils pour le formateur:

Le formateur devrait surveiller le jeu et voir si cela correspond à la description de la scène. Ainsi que, gérer les équipes, si elles ont décidé de changer les acteurs pendant le jeu ou non. Après la scène - discussion !





# Module 9

**Titre de l'atelier:**

**Blocs de construction**

**Durée**

90min

**Matériel nécessaire:**

Ordinateur ; Smartphone ; Connexion Internet ; Vieux journaux et vieilles cassettes d'information (si possible)

**Préparation**

Sélectionnez des articles de journaux en ligne et les commentaires des utilisateurs en pièce jointe. Sélectionnez différents groupes et pages Facebook et blogs en ligne. Divisez les participants en 3 groupes et attribuez à chaque groupe différent le matériel sélectionné.

**Description**

Les participants seront divisés en trois groupes (blocs). Chaque bloc incarne une vision et une attitude spécifiques vis-à-vis de la question migratoire et vis-à-vis des migrants. Dans ce contexte, le bloc n°1 représentera une mentalité extrêmement libérale et ouverte, tandis que le bloc n°2 inclura une vision radicalement conservatrice, anti-migrants et nationaliste et enfin le bloc n°3 incarnera une position modérée et pragmatique. Chaque bloc se verra attribuer une quantité d'articles de journaux en ligne avec des commentaires d'utilisateurs, des pages Facebook et des blogs en ligne appartenant à la sphère de valeurs pertinente pour le bloc concerné. Chaque groupe devra lire le matériel et faire défiler le contenu des pages Facebook et des blogs assignés. La première tâche sera de donner une définition du migrant et de le décrire en fonction du matériel lu et de la vision socio-politique du bloc respectif. En particulier, les participants devront répondre aux questions suivantes : Qui est un migrant ? Que fait-il ? Pourquoi est-il en Europe ?



La deuxième tâche impliquera une confrontation directe entre les trois blocs différents sur le concept de migrant, dans le but de partager des idées et des points de vue afin de donner une définition plus complexe et plus complète du migrant. La troisième tâche comprendra une réflexion sur l'évolution du concept de migrant au fil des décennies. Les participants auront accès à d'anciens articles de journaux et à des enregistrements d'actualités des années 80, 90 et 2000 qui seront utiles pour comprendre si, comment et pourquoi le phénomène migratoire a changé et comment le migrant a été décrit par les médias au cours des trois dernières décennies. Les participants réfléchiront si l'avènement des nouveaux médias a changé la communication et la façon dont les utilisateurs et les lecteurs perçoivent les migrants.

## Handouts

Une définition complète et argumentée du migrant et des articles.

## Conseils pour le formateur:

Au cours de la deuxième tâche, le formateur doit prendre note des différents termes et arguments qui émergent de la confrontation afin de guider les participants vers une définition commune du migrant. La troisième tâche peut être réalisée en groupe (un pour chaque décennie) ou tous ensemble, selon le nombre de participants.





# Module 9

**Titre de l'atelier:**

**L'histoire derrière**

**Durée**

90min

**Matériel nécessaire:**

Des ordinateurs ; Matériel imprimé ; Feuilles de papier et stylo (si nécessaire).

**Préparation**

Les participants seront divisés en 3 groupes. Les formateurs fourniront à chaque groupe le matériel nécessaire à l'accomplissement de leurs tâches. Le matériel comprendra :

- des connaissances théoriques et pratiques sur l'environnement socioculturel des migrants lorsqu'ils s'installent en Europe ainsi que sur la situation géopolitique et sociale de leur pays d'origine ;
- plusieurs articles et lignes directrices sur la façon d'écrire une histoire/un article qui favorise une vision radicalisée des migrants ;
- connaissances théoriques et pratiques sur la théorie constructiviste concernant le langage et la communication pour comprendre comment les médias et la politique exposent un fait objectif de différentes manières selon le message qu'ils veulent envoyer.

**Description**

Les participants seront divisés en 3 groupes et chacun d'eux aura un nom et une fonction spécifiques à l'intérieur du jeu d'enquête. Le premier groupe sera celui des Conteurs, tandis que le second sera celui des soi-disant Trolls radicaux et enfin le troisième sera le groupe des Investigateurs.

**IMPORTANT :** les enquêteurs ne doivent pas savoir qui est un conteur et qui est un troll radical. Au cours de la première heure, chaque groupe recevra le matériel respectif nécessaire pour accomplir sa tâche.

En particulier, les conteurs recevront des connaissances théoriques et pratiques sur l'environnement socioculturel des migrants lorsqu'ils s'installent en Europe ainsi que sur la situation géopolitique et sociale de leurs pays d'origine. Les Trolls radicaux liront plusieurs articles et directives sur la façon d'écrire une histoire/un article qui favorise une vision radicalisée des migrants, tandis que les enquêteurs apprendront l'approche constructiviste afin de comprendre comment les médias et la politique exposent un fait objectif de différentes manières selon le message qu'ils veulent envoyer. Le point de départ du jeu d'enquête est un crime commis par un migrant (les participants peuvent choisir le type de crime). La première tâche implique que les conteurs écrivent l'histoire objective derrière le crime en se concentrant sur les antécédents du migrant à partir des quelques instants avant que le crime ne soit commis jusqu'aux 5 années précédant le crime. L'histoire doit être divisée en 5 sections:

1ère section - 1 heure avant que le crime ne soit commis ;

2e section - 1 semaine avant que le crime ne soit commis ;

3e section - 1 mois avant que le crime ne soit commis ;

4e section - 1 an avant que le crime ne soit commis ;

5e section - 5 ans avant que le crime ne soit commis.

L'histoire doit impliquer les actions, les motivations, le contexte social et économique dans lequel il est implanté et les raisons pour lesquelles il est devenu migrant. Une fois l'histoire terminée, les conteurs transmettent leur écriture aux trolls radicaux, qui doivent modifier l'histoire objective en fonction de leur vision radicale en se concentrant sur la nuance anti-migrant de leur nature. Ils sont libres de modifier toute l'histoire ou seulement certaines des sections écrites par les conteurs. Une fois cette tâche terminée, les deux groupes auront une version de l'histoire derrière le crime, les conteurs préservent l'histoire vraie et objective, tandis que les trolls radicaux devront promouvoir leur version radicalisée. Le vrai jeu peut maintenant commencer. Les trois groupes sont dans la même pièce et la tâche des enquêteurs est d'apprendre la véritable histoire derrière le crime commis, la seule façon de le faire est d'interroger les conteurs ou les trolls radicaux sur les antécédents et les motivations des migrants.

Tout d'abord, ils doivent savoir ce qui s'est passé 1 heure avant le crime, puis 1 semaine avant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient reconnus à propos de l'histoire du migrant des 5 années précédentes. Les enquêteurs peuvent poser des questions sur la même section de l'histoire à des moments différents et ils peuvent parler plusieurs fois à différentes personnes autres que les enquêteurs. Le but des enquêteurs est de découvrir l'histoire vraie et objective derrière le crime, tandis que le but des conteurs est de guider les enquêteurs pour atteindre la vérité objective. D'autre part, le but de radicaux est de dévier les enquêteurs de l'histoire objective, en proposant leur alternative. En fin de compte, les enquêteurs exposeront l'histoire derrière le crime déduit de leurs enquêtes, afin qu'il soit possible de vérifier si les Trolls radicaux ont réussi à atteindre leur objectif. À la fin, il y aura une réflexion entre les participants sur la bonne façon d'accéder et de sélectionner l'information médiatique et quel type d'éducation peut être proposé aux jeunes afin de promouvoir la pensée critique et de prévenir leur radicalisation.

## Handouts

## Conseils pour le formateur:

Après la fin du jeu et dans le cas où un enquêteur a été dévié par un troll radical, l'entraîneur doit demander à l'enquêteur quelle partie de l'histoire du troll l'a le plus convaincu et commencer la réflexion à partir de ses réponses.





# Module 10

**Titre de l'atelier:**

**Arrête de penser !**

**Durée**

120min

**Matériel nécessaire:**

Ordinateur portable, appareil photo (téléphone, ordinateur portable ou appareil photo séparé), enregistreur vocal (téléphone, ordinateur portable, enregistreur vocal séparé) Feuille de papier si nécessaire (préférable d'utiliser un ordinateur portable pour prendre des notes et structurer)

**Préparation:**

Les participants sont répartis en 5 équipes (5 participants par équipe, mixtes).

**Description:**

1. Chaque équipe doit créer son idée d'histoire en fonction de sa propre expérience où elle a été confrontée à un discours de haine (à un niveau personnel ou a simplement lu différents commentaires, arguments, etc.) sur le discours de haine dans les médias sociaux. Rassemblez toutes les expériences et écrivez tout.
2. Ensuite, ils rassemblent le tout et écrivent l'histoire.
3. L'étape suivante consiste à créer un storyboard simple pour pouvoir voir à quoi il ressemblera visuellement.
4. Les participants recherchent et rassemblent des éléments, des photos, des vidéos (vous pouvez créer vos propres vidéos racontant des expériences), des enregistrements vocaux sur des expériences. Dans ce cas, il est bon de capturer vos propres images.
5. Une fois que tout est rassemblé, commencez à travailler sur l'assemblage de l'histoire numérique en ajoutant tous les matériaux, voix, photos, vidéos, etc. La vidéo doit durer au maximum 4 minutes.
6. Présentez des vidéos aux autres équipes.

**Handouts**

**Consigli per  
l'educatore**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





# Module 10

**Titre de l'atelier:**

**Être conscient !**

**Durée:**

120min

**Matériel nécessaire:**

Ordinateur portable, appareil photo (téléphone, ordinateur portable ou appareil photo séparé), enregistreur vocal (téléphone, ordinateur portable, enregistreur vocal séparé)  
Feuille de papier si nécessaire (préférable d'utiliser un ordinateur portable pour prendre des notes et structurer)

**Préparation**

Les participants sont répartis en 5 équipes (5 participants par équipe, mixtes).

**Description**

1. Chaque groupe dispose de 10 minutes pour discuter des raisons pour lesquelles il pense que les jeunes utilisent des discours haineux et que la radicalisation des jeunes est de plus en plus populaire.
2. Ensuite, les participants créent une idée de vidéo de narration numérique sur ce sujet.
3. Ils écrivent l'histoire. N'oubliez pas que l'objectif principal est de sensibiliser aux raisons pour lesquelles la radicalisation des jeunes et les discours de haine deviennent de plus en plus populaires. La vidéo de l'histoire ne devrait pas durer plus de 3 minutes.
4. Chaque groupe crée un storyboard montrant ses histoires.
5. Une fois le storyboard créé, l'étape suivante consiste à rechercher et à rassembler des éléments (vidéos, photos, enregistrements vocaux pour raconter l'histoire, etc.). Dans cet atelier, nous vous recommandons de capturer vos propres séquences.
6. Rassemblez tout le matériel et présentez-le au reste du groupe !



**Handouts**

**Consigli per  
l'educatore**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union