Guide de l'enseignant·e · B2

La rumeur

Trois nouvelles vraies, tirées au sort, partent de trois téléphones et font le tour de la salle, de bouche à oreille. Au tableau, on les voit courir ; à la fin, on les démêle.

Séance conçue **Testée techniquement, avec des données fictives**

Pas encore expérimentée avec des apprenant·es **Aucun résultat observé**

En bref

NIVEAU

B2

DURÉE

60 minutes, en trois parties : 15, 25 et 15 minutes, puis la synthèse.

GROUPE

Toute la classe, debout pendant le jeu. Il faut au moins un téléphone par apprenant·e ; trois sources à partir de neuf téléphones.

MATÉRIEL

L'ordinateur relié au projecteur. Un téléphone connecté par apprenant·e.

CONNEXION

Obligatoire pour le jeu. Sans réseau, « Voir un exemple fictif » montre le réseau et le démêlage, sans la classe.

ADRESSE

lelaboh.com/po-la-rumeur

Pontmorel, son campus et les dix nouvelles sont fictifs. Chaque téléphone a un numéro : aucun prénom n'est demandé.

Les objectifs

À la fin de la séance, les apprenant·es seront capables de :

1. rapporter au passé ce qu'on leur a dit, en faisant reculer les temps (« il m'a dit qu'il avait vu… ») ;
2. doser la certitude d'une nouvelle : conditionnel, « il paraît que », « il semblerait que », « ça m'étonnerait que » ;
3. demander d'où vient une nouvelle et la mettre en doute : « Tu le tiens d'où ? » ;
4. raconter comment une information s'est déformée, et la distinguer du fait vérifié.

Le jeu

La source lit un fait vrai. C'est la classe qui le déforme, de bouche à oreille : au démêlage, on compare la dernière version avec le départ.

1. **Les numéros.** Chacun entre avec le code : son téléphone affiche un numéro. C'est sa seule identité ; personne ne voit son prénom.

2. **Les sources.** Au signal, « Distribuer les nouvelles » : trois téléphones reçoivent chacun une nouvelle (deux à partir de cinq téléphones, une seule en dessous). Chaque nouvelle est tirée au sort parmi dix.

3. **Raconter.** La source appuie sur « Raconter » : elle lit la nouvelle vingt secondes, puis l'écran la cache et affiche son numéro en grand. Elle raconte de mémoire.

4. **Écouter.** Celui qui écoute, onglet « J'écoute », tape le numéro de celui qui raconte, puis ce qu'il a retenu, en une ou deux phrases (de 5 à 60 mots), et « Garder ma version ». À son tour, il va raconter à quelqu'un d'autre.

5. **Le réseau.** Au tableau, chaque récit trace un trait : une couleur par nouvelle, des colonnes Source, Relais 1, Relais 2… La légende compte les personnes touchées et la plus longue chaîne.

6. **Le démêlage.** Pour chaque nouvelle, la plus longue chaîne, relais par relais : ce qui s'est perdu, ce qui s'est ajouté. Au dernier relais, « Comparer avec le départ » : le fait vrai, ses mots perdus barrés, et la dernière version, ses ajouts en rose.

Le minuteur du jeu dure 12 minutes. À la fin, la partie se ferme : les téléphones ne racontent plus et ne gardent plus de version. Le tableau tire les sujets d'une partie à l'autre sans en

reprendre, tant que les dix ne sont pas passés sur cet ordinateur.

Les dix nouvelles

N°	Nouvelle	Le texte de départ : le fait vrai
1	**Le café de lundi**	Lundi, pour la journée d'accueil, le café sera gratuit à la cafétéria, de 8 h à 9 h. C'est l'association des étudiants qui paie : elle a récolté 1 200 euros en vendant des gâteaux.
2	**Socrate**	Depuis la journée portes ouvertes, un chat en peluche attend son propriétaire à l'accueil de la bibliothèque. On l'a trouvé au deuxième étage, au rayon philosophie ; son nom est brodé sur son collier : Socrate.
3	**Le distributeur**	Mardi matin, le distributeur du hall était en panne. Pour le réparer, le technicien a tapé 7 et 4 plusieurs fois de suite : dix barres de chocolat sont tombées d'un coup, et il les a offertes aux étudiants qui attendaient.
4	**Le samedi matin**	Le samedi matin, une étudiante de master qui a passé un an à Pékin anime un club de conversation en chinois, au centre de langues. C'est gratuit, mais il n'y a que douze chaises : il faut s'inscrire avant vendredi.
5	**Le toit bleu**	Cet été, on installera des panneaux solaires sur le toit de la résidence. Ils sont bleus : vus du parc, on dirait une piscine. Le loyer ne changera pas, et les charges baisseront d'environ 15 euros par mois.
6	**Le voisin**	Le jeune homme du cinquième est accordeur de pianos. Le soir, il répare de vieux pianos chez lui, jusqu'à 22 heures. Il rêve de partir en tournée en Amérique du Sud avec son groupe de jazz, mais il n'a jamais quitté l'Europe.
7	**Le kangourou**	Samedi, pour la course du carnaval, la mascotte du club de rugby sera un étudiant déguisé en kangourou. Il s'entraîne tous les matins à 6 heures dans le jardin public, avec deux pompiers qui courront avec lui.
8	**Le perroquet**	Le perroquet du café du Pont ne dit qu'un mot : "Bonjour". Mais il a un accent si bizarre que chaque client croit entendre une autre langue. Hier, un touriste a laissé 2 euros de pourboire pour l'entendre encore une fois.
9	**Les ramens**	Le mardi midi, les apprentis cuisiniers du lycée professionnel ouvrent un restaurant de ramens dans l'ancienne poste, près de la gare. Leur chef a 17 ans : il a appris la recette avec sa grand-mère japonaise. Le bol coûte 5 euros.
10	**La statue**	La statue de la place du Marché part trois mois pour être nettoyée. En attendant, les enfants de l'école ont fabriqué une pomme en carton de 2 mètres de haut ; la peinture a coûté 200 euros.

Chaque texte cache des détails qui glissent facilement : un chiffre, une heure, une négation, une cause. Les titres restent neutres : ils ne soufflent pas la rumeur. Trois couleurs

au tableau : la première nouvelle tirée est rose, la deuxième blanche, la troisième rose pâle.

Avant la séance

- [ ] Ouvrez la séance sur l'ordinateur relié au projecteur, en ligne. Le code de la salle s'affiche sur la page de titre et sur la diapo 7, « Les règles du jeu », avec le QR code.
- [ ] Demandez un téléphone chargé et connecté par apprenant·e. Aucun prénom n'est demandé.
- [ ] Pour voir le jeu avant la classe : diapo 8, « Voir un exemple fictif » : dix-huit téléphones fictifs, vingt-quatre récits, puis le démêlage.
- [ ] Faites un essai avec deux appareils : l'un raconte, l'autre écoute. Deux onglets d'un même navigateur comptent pour un seul appareil ; une fenêtre de navigation privée compte pour un autre.
- [ ] Prévoyez de la place pour circuler : le jeu se fait debout, on va écouter quelqu'un, puis on raconte à quelqu'un d'autre.

Le déroulé

Temps	Diapos	Phase	L'enseignant·e	Les apprenant·es
0 à 15 min	1 à 5	**Les mots**	Sûr ou pas sûr ? (classer), rapporter au passé (retourner les cartes), ce qui change en route.	Doser la certitude ; faire reculer les temps.
15 à 40 min	6 à 8	**La rumeur**	Les règles et les phrases du jeu ; quand chaque téléphone a son numéro, « Distribuer les nouvelles ». Le minuteur part : 12 minutes.	Debout : raconter, écouter, noter, raconter encore.
40 à 55 min	9 à 11	**Le démêlage**	Les chaînes relais par relais, puis « Comparer avec le départ ». « À vous de raconter » : 4 minutes, par deux.	Raconter au passé le voyage d'une rumeur, avec les quatre cadres.
55 à 60 min	12 à 14	**Ce qu'on garde**	Les cinq cartes, la carte mentale (« Imprimer les deux fiches » si besoin).	

Ce sont des repères : la séance n'a pas encore été chronométrée en classe. Les trois parties de la séance annoncent 15, 25 et 15 minutes.

Quoi dire

Pour lancer le jeu

> **Les téléphones d'abord. Puis tout le monde debout.**
>
> **Une seule règle : on raconte de mémoire, jamais l'écran sous les yeux.**
>
> **Trois d'entre vous vont recevoir une nouvelle. Les autres l'apprendront de bouche à oreille.**

- Attendez que chaque téléphone affiche son numéro avant de distribuer.
- Les phrases du jeu sont sur la diapo 7 : « Tu sais quoi ? Il paraît que… », « Tu le tiens d'où ? », « Ah bon ? Ça m'étonnerait. », « À ce qu'on m'a dit… ».

Pendant le jeu

> **Allez écouter quelqu'un, puis notez ce que vous avez retenu.**
>
> **Maintenant, racontez-la à quelqu'un d'autre.**

- Regardez le réseau : quand une couleur stagne, envoyez quelqu'un écouter sa source.

Pour le démêlage

> **Au départ, c'était un fait vrai. Qu'est-ce qui s'est perdu en route ? Qu'est-ce qui s'est ajouté ?**
>
> **Qui a changé quoi ? Pas qui : quoi. Aucun prénom ici, seulement des numéros.**

- Faites lire la version d'un relais, puis la suivante, avant de montrer la comparaison.

Pour raconter

> **Par deux, chacun raconte le voyage d'une rumeur, au passé, en deux minutes.**
>
> **L'autre écoute et repère : un temps qui ne recule pas, un « il paraît » de trop.**

Piloter la séance

Distribuer les nouvelles

Diapo 8 : tire les sujets et choisit les sources parmi les téléphones présents ; le minuteur de 12 minutes part.

Nouvelle partie

Diapo 8, deux clics (« Sûr ? Cliquez encore ») : les numéros restent, les nouvelles repartent de zéro. Puis « Distribuer les nouvelles » : d'autres sujets.

Voir un exemple fictif

Diapos 8 et 10 : dix-huit téléphones fictifs, vingt-quatre récits. « Exemple fictif · revenir à la classe » revient aux données de la classe.

Le démêlage

Diapo 10 : un onglet par nouvelle, la chaîne à gauche ; « Étape suivante », « Étape précédente » ; au dernier relais, « Comparer avec le départ », puis « Revenir au dernier relais ».

Les minuteurs

Diapos 8 et 11 : « Lancer », « Pause », « Reprendre », « OFF ». Le temps qui reste s'affiche sur les téléphones.

Les pastilles

Diapos 3, 4 et 11 : Coup de pouce, En autonomie, Pour aller plus loin. L'aide s'ouvre au tableau.

La carte mentale

Diapo 13 : un clic sur une branche la montre ; « Tout révéler » ; « Imprimer les deux fiches » : la carte complète, puis la carte à remplir de mémoire.

Raccourcis : flèches pour changer de diapo, S pour le sommaire, F pour le plein écran, M pour le son, ? pour l'aide.

Les imprévus

Quelqu'un arrive en retard.

Il entre avec le code et reçoit le numéro suivant. Il peut aller écouter tout de suite.

Moins de neuf téléphones.

Deux sources à partir de cinq téléphones, une seule en dessous.

Un téléphone se recharge.

Rechargé dans le même navigateur, il garde son numéro et ses nouvelles.

Quelqu'un tape son propre numéro.

« C'est votre numéro ! Il faut celui de la personne qui vous parle. »

Celui qui raconte n'a pas appuyé sur « Raconter ».

Le téléphone qui écoute affiche que ce numéro « ne raconte rien pour l'instant : il doit d'abord appuyer sur « Raconter ». »

La même version, notée deux fois.

« Vous avez déjà noté cette version. Allez la raconter ! »

La nouvelle revient à sa source.

« Elle vous revient ! Vous êtes la source : comparez avec ce que vous aviez lu. » La source garde le texte de départ.

Le temps est écoulé.

La partie se ferme : les téléphones ne racontent plus. Pour rejouer : « Nouvelle partie », puis « Distribuer les nouvelles ».

La page du tableau se recharge.

Le code reste le même pendant 12 heures sur cet ordinateur ; les numéros, les nouvelles et les récits reviennent. La page rouvre sur la diapo 1 : revenez à la diapo voulue avec le sommaire (S).

Pas de réseau.

Le bloc du code affiche « Pas de connexion : vérifiez le réseau, puis rechargez la page. » Le jeu ne marche qu'en direct ; « Voir un exemple fictif » montre tout le reste.

Points de vigilance

- Les écrans restent cachés : on raconte de mémoire.
- Au démêlage, on commente ce qui a changé, pas qui l'a changé : le tableau ne montre que des numéros.
- Les dix nouvelles sont fictives et sans méchanceté : gardez le ton du jeu, et pas de rumeur sur une personne de la classe.
- Démonstrations publiques : uniquement des données fictives, comme l'exemple de la diapo 8.

Les données

Ce qui passe par la base du site

Le compteur des numéros et l'appareil qui porte chaque numéro, les sources et les sujets tirés, la dernière version reçue par chaque appareil, ce que chacun raconte en ce moment, et les récits : de quel numéro à quel numéro, ce qui a été raconté et ce qui a été retenu. La présence des appareils et le minuteur.

Ce qui reste sur les appareils

Sur le téléphone : son numéro pour ce code, et les versions déjà notées. Sur l'ordinateur de la classe : la liste des sujets déjà joués.

Aucun nom

Le téléphone ne demande pas de prénom : seulement des numéros.

Après la séance. « Nouvelle partie » efface les sources, les sujets, les versions et les récits ; les numéros restent. Rien n'est effacé automatiquement.

Le Lab'Oh ! · Guide rédigé pour la séance « La rumeur ». Ressources sous licence CC BY-NC-SA 4.0.