

**C'ÉTAIT  
MIEUX  
MAINTENANT**

# Activités pour briser la glace



Grâce au soutien de la fédération Wallonie-Bruxelles et du Conseil supérieur de l'éducation aux médias

## Contexte

L'objectif du projet « **C'était mieux maintenant !** » est de permettre une rencontre intergénérationnelle autour des médias. Grâce à cette rencontre, nous souhaitons permettre à deux générations d'entrer en dialogue autour de leurs usages et pratiques médiatiques.

Avant de vous plonger dans la lecture des fiches missions et des outils de production, nous vous invitons à découvrir les trois activités brise-glace que nous avons réalisées avec les participant·es pour débiter l'animation.

## Brise-glace

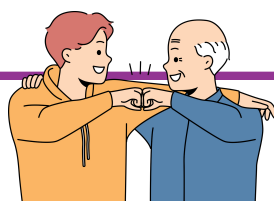
### BINGO

Chaque participant·e doit **répondre à une série de questions** (voir page 2). Une fois **toutes les réponses remplies**, tout le monde **se lève** et la **musique commence**.

Les participant·es **se déplacent** dans la pièce jusqu'à ce que vous décidiez de **stopper la musique**. À cet instant, iels doivent présenter leur fiche bingo à la personne la plus proche.

Si les **réponses sont identiques**, iels **signent** la ou les cases correspondantes. Iels peuvent signer autant de fois qu'ils ont de points communs. Vous pouvez **redémarrer la musique** à tout moment et le jeu continue.

L'objectif final est d'obtenir une signature pour chacune des questions pour **crier le fameux « BINGO »** et ainsi mettre fin à l'activité. Si aucun·e participant·e n'arrive au bingo, vous pouvez décider d'arrêter l'activité.



# BINGO

## "C'ÉTAIT MIEUX MAINTENANT"

L'âge auquel j'ai eu mon premier gsm		Je conserve mes souvenirs avec/sur	
	Une application dont je ne pourrais pas me passer		Je reste en contact avec ma famille grâce à
		J'écoute de la musique avec/sur	
	Les 3 choses que je fais le plus en ligne	Roman Magazine Journal	Ma dernière lecture

Dès que toutes tes cases sont signées, crie "BINGO"

## Brise-glace

**SE RACONTER**

En **duo intergénérationnel**, les participant·es sont invité·es à **se raconter une histoire ou une anecdote** (1 min.) vécue **autour d'un média**, au départ de la question :

*« Quel est le premier objet/média que vous vous souvenez avoir utilisé étant enfant ? »*

Le·la premier·e participant·e raconte **une histoire en lien avec un objet médiatique** auquel iel associe une **émotion positive ou négative**. Ensuite les rôles sont inversés.

Pour faciliter l'activité, voici quelques idées de questions à poser :

- **Quand cela se passait-il précisément ?**
- **Y avait-il d'autres personnes dans ton souvenir ?**
- **Quelle émotion ressentais-tu ?**
- **Quelle importance cet objet avait-il pour toi ?**

N'hésitez pas à les imprimer ou les écrire pour les donner lors de l'activité.

**N.B.** : Pour se remémorer ces instants magiques, vous pouvez enregistrer vos échanges pour les garder en souvenir.



## SE RACONTER

### "C'ÉTAIT MIEUX MAINTENANT"

Je m'appelle ..... et j'ai .....ans

Je vais vous parler .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## LA LIGNE DU TEMPS MÉDIATIQUE

Pour cette activité, télécharger le jeu de cartes de la mallette conscience numérique durable, disponible gratuitement sur <https://fra.conscience-numerique-durable.org/>. Allez à l'activité 1 dans le parcours 3 pour le trouver.

Chaque participant·e reçoit **une carte du jeu et un Post-It, puis inscrit son prénom sur ce dernier. Iel regarde sa carte**. Nous vous invitons dès cette étape à faire un tour des prénoms.

L'objectif de cette activité est d'apprendre à se connaître en discutant et en partageant nos connaissances générationnelles sur les médias. Chaque participant·e va devoir **replacer sa carte sur une ligne du temps**, mais il s'agit d'un travail d'équipe.

En effet, c'est **tous ensemble** qu'ils doivent **définir la date de création ou d'apparition du média ou de la pratique médiatique** représentée sur la carte. Une fois que tout le monde est d'accord sur une date, **l'animateur·ice dévoile la réponse**.

La personne ayant la carte est invitée à se lever pour placer sa carte **sur la ligne du temps** et son **Post-It avec son prénom**.

