



## Fiche pédagogique

### *La Rumeur de Venise*

**Une activité MITIC sur  
le thème de la transmission de l'information**

### Le journal

**La Une papier et la version numérique**



REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE  
Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse  
**Service écoles-médias**  
Secteur Formation

**Age des élèves concernés :**  
Dès 8 ans (cycle 2 du PER)

**Disciplines concernées :**  
Éducation numérique,  
Français

**Lien avec des objectifs du  
Plan d'études :**

#### Éducation numérique

[EN 21](#)

Développer son esprit critique  
face aux médias...

#### Français

[L1 22](#)

Écrire des textes variés à l'aide  
de diverses références...

**Durée estimée :**

2 à 4 périodes

**Matériel nécessaire :**

Une du journal fictif (fournie en  
annexe de cette fiche), album de  
Germano Zullo et Albertine (en  
médiathèque et en librairie), ac-  
cès Internet

**Mots clés :** journal, presse,  
image, communication, (dés)in-  
formation...

#### Introduction

*La Rumeur de Venise* (Germano Zullo et Albertine, 2008, éditions La Joie de lire) est un album pour petits et grands. C'est l'histoire d'un pêcheur qui ramène un beau poisson. Un attroupement de gens du quartier vient admirer sa prise. Une femme s'empresse de transmettre la nouvelle à sa voisine qui la transmet à son tour à d'autres voisins. Au fil du récit, le poisson va prendre la forme de différentes créatures pour devenir sirène. Sans paroles, cette histoire illustre avec humour la difficulté de communiquer un message sans le déformer.

Deux activités MITIC autour de l'album *La Rumeur de Venise* (5H-6H et 7H-8H) vous sont proposées ci-dessous et adaptées en fonction de l'âge des élèves. Les activités commencent de manière identique en prenant connaissance de la fausse Une d'un journal relatant l'incroyable histoire d'une sirène ayant été aperçue à Venise. Un faux site web, mis en page comme un journal numérique, vient compléter cette Une papier et propose divers articles en lien avec la ville italienne, ainsi qu'un article principal relatant, lui aussi, l'évènement incroyable de cette sirène.

A travers le décryptage de la presse

papier et numérique et grâce à des questions ciblées, les élèves se questionneront sur les différents supports médiatiques et réfléchiront aux enjeux des messages véhiculés. Dans un second temps, les élèves découvriront l'album *La Rumeur de Venise* et prendront connaissance de l'histoire et, surtout, de la manière dont une rumeur peut se répandre. Le lien entre le début et la fin de l'album (un poisson devenant une sirène) et des biais de la communication sera mis en évidence.

Ensuite, selon l'âge des élèves, plusieurs activités autour de l'information ou de la désinformation seront proposées. Il semble intéressant de terminer l'activité par des jeux de communication (jeu de bouche-à-oreille et jeu de la rumeur). Ces jeux sont proposés à la fin de ce document pour faire réaliser concrètement aux élèves comment une information peut être modifiée.

*Une du journal papier (La Gazette de Venise) en annexe de cette fiche.*

Site web de la Gazette de Venise :  
<https://tecfasem2.unige.ch/gdv/>

## Objectifs

- Comprendre la fonction de la Une d'un journal/ d'un site d'information (journal numérique)
- Comparer et analyser les spécificités de différents supports médiatiques et réfléchir aux enjeux des messages véhiculés
- Réfléchir aux biais de la communication des informations

---

## Pistes pédagogiques (5H-6H)

- 1) Montrer la Une du journal *La Gazette de Venise*

### Travailler sur le décryptage de la Une :

*C'est quoi la Une d'un journal ?  
De quoi parle-t-on ?  
Quel est le nom du journal ?  
Donne-t-il une indication sur le lieu de sa publication ?  
Quels sont les titres du jour (titre principal, titres secondaires) ? Sont-ils associés ou non à l'image principale ?*

### Travailler sur l'image de la Une :

*Qu'est-ce que vous voyez ?  
A quoi cela vous fait-il penser ?  
C'est où ?  
Qui est-ce ?  
Pourquoi la sirène est-elle là ?  
Comment la sirène est-elle arrivée là ?  
Est-ce que c'est une vraie Une de journal ?*

- 2) Parcourir [la page web](#) (journal numérique)

### Travailler sur le décryptage du journal numérique en parcourant les différents articles :

*De quoi parlent ces différents articles ?  
Quelles sont les différents thèmes abordés et pourquoi ?*

*Où se trouve l'article numérique du journal papier ?  
Est-ce un vrai site web ?  
De vrais articles ?  
Pourquoi ?*

- 3) Faire le lien avec l'histoire contenue dans l'album de Germano Zullo illustré par Albertine

### Montrer le début de l'histoire :

Faire formuler des hypothèses avant chaque nouvelle planche  
→ *Que va-t-il se passer ?*  
→ *Que s'est-il passé ?*

### Faire le lien entre la Une/fin de l'histoire et le début :

Mettre côte-à-côte l'image de la Une et le début de l'histoire (premier poisson) et verbaliser ce qu'il s'est passé (*déformation de l'information*).

- 4) Pour aller plus loin :

- *Est-ce que c'est une vraie Une de journal ?  
Pourquoi ?*
- Jeux de communication

## Pistes pédagogiques (7H-8H)

- 1) Montrer la Une du journal

### Travailler sur le décryptage de la Une :

*C'est quoi la Une d'un journal ?  
De quoi parle-t-on ?  
Quel est le nom du journal ?  
Donne-t-il une indication sur le lieu de sa publication ?  
Quels sont les titres du jour (titre principal, titres secondaires) ?  
Sont-ils associés ou non à l'image principale ?*

### Travailler sur l'image de la Une :

*Qu'est-ce que vous voyez ?  
A quoi cela vous fait-il penser ?  
C'est où ?  
Qui est-ce ?  
Pourquoi la sirène est-elle là ?  
Comment la sirène est-elle arrivée là ?  
Est-ce que c'est une vraie Une de journal ?*

### Écrire l'article qui paraîtrait à la suite de cette Une

- 2) Parcourir [la page web](#) (journal numérique)

### Travailler sur le décryptage du journal numérique en parcourant les différents articles :

*De quoi parlent ces différents articles ?*

*Quelles sont les différents thèmes abordés et pourquoi ?*

*Où se trouve l'article numérique du journal papier ?*

*Est-ce un vrai site web ?*

*De vrais articles ?*

*Pourquoi ?*

- 3) Faire le lien avec l'histoire contenue dans l'album de Germano Zullo illustré par Albertine

### Prendre connaissance de l'histoire.

### Écrire un deuxième article après avoir lu l'histoire et rétabli la vérité.

### Pour aller plus loin

- Travailler sur les *fake news*. Par exemple avec la ressource Geekland « Quel buzz » : <https://petit-bazar.unige.ch/prof/node/14551>.
- Sélectionner une vraie Une et en produire une fausse puis trouver quelle est la vraie ou la fausse
- Jeux de communication
- Réécrire la Une « version Twitter » ou « version Hash-tag »

---

Elise Quero et Thierry Briffod, formateurs au Service écoles-médias du DIP du canton de Genève, juin 2022.

Remerciements à Debora Guimera Dehesa, documentaliste au SEM.

## Informations supplémentaires

### La Une d'un journal

La Une d'un journal de presse écrite désigne sa première page. C'est généralement la seule qui sera visible avant l'achat du journal. Elle renseigne utilement sur le contenu du journal. Elle doit donc attirer l'œil des lectrices et lecteurs. La finalité de la Une est de faire vendre le journal. L'information y est organisée de façon à donner envie de lire le journal : elle doit être synthétique et attractive.

### Les jeux de communication

Ces jeux permettent de se rendre compte de toute la complexité de la communication, surtout quand on est à plusieurs.

#### a) Le jeu du bouche-à-oreille

Le premier joueur prépare une phrase simple, qu'il écrit sur une feuille de papier. Le premier joueur chuchote la phrase à l'oreille de son voisin de gauche qui devra à son tour la chuchoter à son voisin. La phrase ne peut être chuchotée qu'une seule fois et suffisamment bas pour qu'elle ne puisse pas être entendue par d'autres. La phrase est chuchotée de joueur en joueur jusqu'à ce qu'elle revienne au premier joueur. Le premier joueur répète la phrase telle qu'il vient de l'entendre, puis lit à voix haute sa phrase. Tous les joueurs peuvent alors comparer les deux phrases et la phrase qu'ils ont eux-mêmes chuchotée dans l'oreille de leur voisin.

#### Exemples de phrases :

*La maîtresse nous a fait une dictée, Zoé l'a ratée.*

*Elle a joué au tennis et s'est fait mal à l'épaule.*

*Le ciel était recouvert de nuages, on ne voyait plus les étoiles.*

*La neige a recouvert toute l'herbe et les buissons du jardin.*

*Tu sens vraiment bon aujourd'hui.*

*J'adorerais manger des sandwiches au fromage grillé et au thon.*

*Les oiseaux en colère ont mangé des bonbons.*

*Ne bougez pas ! Il y a une araignée gigantesque derrière vous !*

*Je n'ai aucune idée de ce que je fais, mais je sais que je le fais très bien.*

#### b) Le jeu de la rumeur

On fait sortir 4 à 5 élèves. L'enseignant-e lit un texte, relativement détaillé (la rumeur), à une personne restée en classe. Celle-ci doit transmettre la rumeur, de mémoire, à une des personnes qui sont sorties. C'est au tour de celle-ci de faire rentrer la personne suivante et lui transmettre la rumeur, toujours de mémoire. Ainsi de suite jusqu'à la dernière personne, qui restitue sa version au grand groupe. On lit alors le texte d'origine pour voir tout ce qui a été changé.

#### Exemples de rumeurs :

*C'est un garçon de 12 ans, avec des cheveux bruns et des yeux bleus, qui va au marché. Il achète des pommes, des tomates et de la viande pour faire le repas car sa maman est très malade et très âgée.*

*Un jeudi après-midi d'été, un jeune homme, Diego, âgé de 17 ans, propose ses fruits aux passants. Il travaille sur ce marché depuis 2 ans. C'est un lieu fort fréquenté et beaucoup de personnes passent et souvent les voitures roulent très vite sans faire attention. Hélène âgée de 65 ans, a décidé ce soir de faire un poulet aux légumes. Son mari adore ça. Pour cela il lui faut un poulet, des tomates, des haricots verts, des poivrons et un peu d'ail. De loin, elle voit directement Diego et traverse sans regarder la rue qui les sépare. Une voiture rouge roulant à grande vitesse, renverse Hélène sans s'arrêter. Elle reste inconsciente sur le sol. Les gens s'arrêtent pour regarder l'accident mais personne ne bouge. Seul Diego a appelé les secours.*

#### Constats suite aux jeux de communication

L'information de départ, après être passée à travers différentes personnes, n'est plus la même car, au-delà du message en lui-même, chacun en a modifié le sens, en fonction de sa compréhension, de son interprétation, de ce qui l'a marqué, de ce qui lui a semblé important ou accessoire ou encore de son vécu. L'information à l'arrivée est toujours très différente de celle de départ.

## Webographie "Fact checking"

- **AFP Factuel**

Les équipes de l'AFP scrutent et vérifient des affirmations en ligne dans plusieurs langues, de l'amharique à l'hindi, du mandarin au malais. Travaillant en collaboration avec les bureaux de l'AFP à travers le monde, elles bénéficient de leur expertise et de leur connaissance du contexte local. Les articles sont relus et validés par des journalistes éditeurs répartis dans plusieurs grands bureaux régionaux.  
<https://factuel.afp.com/>

- **Décodex**

Service offert par le journal *Le Monde*, il permet de vérifier les informations qui circulent sur Internet  
<https://www.lemonde.fr/verification/>

- **De facto**

Cette plateforme réunit des fact checks de médias français de référence – l'AFP, *20 Minutes*, *Libération*, *Les Surligneurs*, *Franceinfo* – ainsi que des tutoriels, des analyses et des outils pour aider enseignants, chercheurs et grand public à décrypter les fake news.  
<https://defacto-observatoire.fr/Main/#>

- **Doutez.ca : Soyez sceptique**

Créé par la fondation pour le journalisme canadien, ce site propose plusieurs trucs et conseils judicieux pour outiller les apprenants à distinguer le vrai du faux, dont un quiz sur les fausses nouvelles.  
<https://doutez.ca/>

- **Information et désinformation : dossier RTS Découverte**

La méfiance envers les médias dits "traditionnels" va

grandissant. Les sites de désinformation ont du succès. Comment distinguer l'information de la désinformation ? Qu'est-ce que le fact-checking ? Les "faits alternatifs" ? Les *fake news* ? La "post-vérité" ? Éléments de réponse dans ce dossier.

<https://www.rts.ch/decouverte/monde-et-societe/economie-et-politique/information-et-desinformation/?msclid=e665e740cf9a11ec8fddc9d44ac07add>

- **J'apprends à repérer les fake news**

Fiche e-media proposée dans le PER

[https://bdper.planetudes.ch/uploads/resources/4671/J\\_apprends\\_a\\_repérer\\_les\\_fake\\_news\\_8\\_12ans.docx\\_fPgWKsW.pdf](https://bdper.planetudes.ch/uploads/resources/4671/J_apprends_a_repérer_les_fake_news_8_12ans.docx_fPgWKsW.pdf)

- **Vrai ou fake : France Info**

"Vrai ou Fake" est la plateforme de *fact bchecking* et de *debunking* de l'ensemble de l'audiovisuel public. Elle rassemble des contenus produits par Arte, l'Institut national de l'audiovisuel, France Médias Monde, France Télévisions, Radio France et TV5 MONDE.

<https://www.francetvinfo.fr/vrai-ou-fake/>

- **Vérifier la provenance d'une photo avec Google Images**

L'outil Google Images permet de remonter dans les résultats de recherche de Google, d'obtenir des indices de provenance et de date de la première publication d'une image et de comparer les différents sites sur lesquels elle a été publiée. L'équipe de l'éduLAB en Belgique a produit [un tutoriel](#) qui présente la démarche pas à pas.

<https://www.youtube.com/watch?v=qMk-AYWQCis>