

## LIVRET PÉDAGOGIQUE – timeline de la presse d'initiative jeune

Le premier journal étudiant a-t-il été créé avant ou après la loi de 1881 sur la liberté de la presse ? En tout cas sûrement après l'invention de l'imprimerie... quoique... Dans ce jeu inspiré du « Timeline », c'est ce genre de question que vous allez devoir vous poser pour retracer une histoire de la liberté d'expression en France.

Dans la version originale du « Timeline » le but du jeu est d'être le seul à ne plus avoir de carte et ainsi répondre à un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes. Ici l'objectif sera de marquer un maximum de points pour remporter la partie et ainsi en apprendre un maximum sur la presse d'initiative jeune. Une variante collaborative est possible.

### Objectifs

- Découvrir les dates qui ont façonnées la liberté d'expression, la presse et la presse d'initiative jeune en France ;
- Comprendre les étapes historiques de la liberté d'expression et de la presse jusqu'à nos jours ;
- Échanger sur ces thèmes avec les participant.e.s ;
- Introduire une réflexion sur les enjeux de la liberté d'expression, d'opinion et de publication des jeunes de 11 à 25 ans ;
- Susciter un positionnement éthique et critique face au contexte actuel.

### Fiche identité

**Thème :** Les dates clés de la liberté d'expression et de la presse

**Durée :** entre 30 minutes et 1h

**Matériel :**

- 34 cartes « timeline » ;
- Un chronomètre ou un sablier ;
- Une feuille et un stylo pour marquer les points ;
- Des ressources pour compléter vos propos : kits « créer son journal », mémos de l'Observatoire ou guides d'autoformations édités par Jets d'encre.

Nombre d'animateur.rices : idéal 2

Nombre de participant.es : à partir de 4 et maximum 12

Public cible : à partir de 11 ans

*Il s'agit d'un outil pour :*

- Les formateurs-trices/animateurs-trices en éducation aux médias et à l'information
- Les enseignant.e-s des cycles secondaire et supérieur
- Les journalistes
- Toute personne impliquée dans un processus éducatif

## Présentation du jeu et code couleur

Le « timeline » n'est pas un jeu de rapidité mais de réflexion. Le but est de placer chronologiquement chacune des cartes. Il est donc possible de jouer seul, en mode compétitif, ou bien de prendre le temps de se concerter par équipe voir même de s'affranchir des règles en jouant totalement collectif.

Précision code couleur :

**Les cartes bleues** correspondent aux dates de la **presse professionnelle**, tandis que **les cartes roses** correspondent aux dates de la **presse d'initiative jeune**.

## Versions du jeu selon les publics et temps disponible

Cartes à choisir face à un public collégien ou peu connaisseur de la presse jeune (23 cartes)	Cartes à choisir pour les lycéens/étudiants/adultes ou pour des connaisseurs de la presse jeune (28 cartes)	Version rapide sur un stand ou lors d'ateliers très courts (13 cartes)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Invention de l'imprimerie</li> <li>Création du premier périodique français</li> <li>Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen</li> <li>Loi sur la liberté de la presse</li> <li>1<sup>er</sup> journal jeune archivé</li> <li>J'accuse d'Emile Zola</li> <li>Création du statut de journaliste</li> <li>Création de l'AFP</li> <li>Création de l'APIJ</li> <li>Interdiction des journaux amateurs et professionnels à l'école</li> <li>Mouvement de Mai 68</li> <li>Première rencontre nationale de journaux lycéens</li> <li>Création de l'APL</li> <li>Loi sur la communication audiovisuelle</li> <li>Création du CLEMI</li> <li>1<sup>ère</sup> convention nationale pour les droits de la presse jeune</li> <li>Création de la charte des journalistes jeunes</li> <li>Arrivée d'internet en France</li> <li>Arrivée des quotidiens d'information gratuits</li> <li>Affaire du journal Ravailac</li> <li>Création de Jets d'encre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Version collégienne + :</li> <li>Création du Petit Journal – premier journal « grand public »</li> <li>Charte de Munich</li> <li>Déclaration de Grunwald</li> <li>Création de l'Observatoire des pratiques de presse lycéenne</li> <li>Première édition du classement mondial de la liberté d'expression</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Invention de l'imprimerie</li> <li>Loi sur la liberté de la presse</li> <li>Création de l'APIJ</li> <li>Interdiction des journaux amateurs et professionnels à l'école</li> <li>Mouvement de Mai 68</li> <li>Première rencontre nationale de journaux lycéens</li> <li>Création du CLEMI</li> <li>1<sup>ère</sup> convention nationale pour les droits de la presse jeune</li> <li>Création de la charte des journalistes jeunes</li> <li>Arrivée d'internet en France</li> <li>Création de Jets d'encre</li> <li>Attentat contre Charlie Hebdo</li> <li>Modification de la loi de 1881</li> </ul>

Attentat contre Charlie Hebdo Modification de la loi de 1881		
---	--	--

## Déroulement du jeu

1. Les joueurs.ses s'installent autour d'une table.
2. Le.la plus jeune est déclaré.e « premier joueur.se ».
3. On mélange les cartes.
4. Choix de la version :

### Version « chacun.e pour soi » :

Distribuez à chaque joueur.se 5 cartes, face « date » cachée. Iel les place devant lui.elle. Iel ne doit en aucun cas en consulter le verso (la face « date »). Vous pouvez jouer cette version en équipe de 2 ou 3 joueurs.ses. Les autres cartes constituent une pioche.

### Version « collaborative » :

Ne distribuez pas les cartes. Placez le tas de cartes, face « date » cachée, au milieu de la table et prenez les unes par une.

5. Posez au centre de l'aire de jeu une carte « jalon » en la retournant face « date » visible. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique dans laquelle les joueurs.ses placeront les cartes qu'ils ont devant eux.
6. Les joueurs.ses jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf si vous avez choisi la version collaborative vous jouez tous ensemble). Le premier.e joueur.se doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale (celle posée au centre de l'aire de jeu pendant l'installation) :
  - S'il estime que l'invention sur sa carte date d'avant celle de la carte initiale, iel pose sa carte à la gauche de cette dernière.
  - S'il estime que l'invention sur sa carte date d'après celle de la carte initiale, iel pose sa carte à la droite de cette dernière.
7. Une fois la carte placée, le.la joueur.se (ou le groupe) annonce la date et donne quelques informations s'il le peut. On peut ensuite retourner la carte. Une carte bien placée rapporte un point, la bonne date rapporte un point bonus. On peut ensuite lire le verso pour en apprendre plus sur l'événement, et demander aux participant.e.s s'ils ont des connaissances sur cet événement.
  - Si la carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « date » visible ; puis les points sont marqués par l'animateur.rice.
  - Si la carte est mal placée, positionnez la carte au bon endroit en la tournant de 90° afin de la différencier. Le.la joueur.se doit alors piocher la première carte de la pioche et la placer devant lui face « date » cachée, au côté de ses autres cartes, et ce jusqu'à épuisement de la pioche.

Dans la version collaborative, le groupe pioche une carte, discute et prend la décision collectivement pour placer la carte dans la frise. En cas de réussite, laissez ainsi la carte. En cas d'erreur, remplacez la carte en la tournant de 90° afin de repérer à la fin les difficultés rencontrées.

Au cours de la partie, il se peut qu'un.e joueur.se doive placer une carte avec la même date qu'une carte déjà posée. Dans ce cas, les deux cartes doivent être placées côte à côte, sans souci d'ordre.

8. Une fois les cartes épuisées, c'est le.la joueur.se ou l'équipe avec le plus de point qui remporte la partie. Dans la version collaborative le jeu s'arrête également lorsque les cartes sont épuisées.

### **Fin du jeu et débriefing**

Une fois la partie finie, il est essentiel de conclure l'atelier par un temps d'échanges avec les participant.e.s. Voici une liste non exhaustive de questions que vous pouvez leur poser :

- Était-ce facile de placer les cartes ? Pourquoi ?
- Ont-iels appris des choses ? Lesquelles ?
- Ont-iels été surpris par les dates de certains événements ? Lesquelles et pourquoi ?
- Y'a-t-il des dates qui manquent selon vous ?
- Quelles sont les prochaines avancées qu'iels souhaiteraient voir arriver dans le futur ?