



## **Exemple de réalisation**

**Imaginateur,  
jeu à destination des médiatrices/eurs numériques  
conçu et élaboré par Amélie Turet**



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Exemple  
**Titre de la séance :**

**Réalisation de tapis de souris collectif avec catalogue  
de mini offres de Jobs d'été**



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Exemple  
**Tableau du tirage**

La réalisation	Tapis de souris personnalisés
Le public	14/15 ans
L'objectif éducatif	Développement de l'altérité
La démarche pédagogique	Concertation
La thématique	Jobs d'été
La durée	1 séance d'1 journée
La découverte matérielle ou logicielle	Publication assistée par ordinateur
L'environnement institutionnel	Pas de budget
L'échéance (temps de préparation)	1 semaine



Jeu de création en ligne

Jeu pédagogique – Exemple

### **Le médiateur indique aux participants le but de la séance :**

L'animateur propose au groupe des 8 jeunes de 14/15 ans intéressés par des jobs d'été accessibles à leur tranche d'âge (baby sitting, aide ponctuelle des voisins pour le jardin ou des travaux, stages découvertes chez les commerçants de la ville) de réaliser une trentaine de tapis de souris décorés d'une composition graphique rassemblant leurs offres avec leurs envies et leurs motivations. Préalablement, l'animateur s'assure de la faisabilité du projet auprès du maire et des commerçants. Il précise dans sa communication qu'il faudra une autorisation des parents pour se lancer dans une telle aventure.

**Recyclage :** Une fois le groupe constitué, il va falloir imaginer avec lui où trouver des vieux tapis de souris ou des tapis de souris mis au rebut car devenus des supports publicitaires obsolètes.

L'animateur peut avoir fait une partie du travail ou avoir apporté tous les tapis de souris avec lui (selon le temps dévolu à l'animation).



## Jeu de création en ligne

### Jeu pédagogique – Exemple

Dans notre cas, tout doit être réalisé en 1 journée donc l'animateur arrive avec le stock de 30 tapis de souris de récupération (si le budget est disponible, on peut acheter des tapis de souris basiques).

L'animateur fait lancer le logiciel de PAO. Il explique la manière de créer un cadre image et un cadre texte pour que tout le monde soit déjà dans la production.

Chacun est invité à écrire son prénom et son nom puis d'y associer une image copiée sur Internet. Il discute alors avec le groupe de la stratégie possible d'approcher des employeurs de la ville potentiels avec un support de communication comme un tapis de souris et les amène à accepter l'idée que la diffusion de plusieurs tapis de souris avec l'ensemble des offres est plus judicieux : économiquement (moins de tapis de souris et plus de monde), pratiquement (la même personne n'aura pas 10 tapis de souris différents) stratégiquement (si l'un des participants n'est pas disponible, la personne fait appel à l'autre en gardant le tapis, elle continue de garder la trace du premier qui sera peut-être disponible la fois d'après) professionnellement (c'est une démarche qui renvoie à la logique de l'annuaire)



## Jeu de création en ligne

### Jeu pédagogique – Exemple

Une fois tout le monde d'accord sur la démarche, il s'agit de se mettre d'accord sur le contenu et la présentation.

Des tapis de souris doivent alors tourner de mains en mains pour que tous aient en tête la taille. Il peut y avoir des exemples de tapis de souris avec mention publicitaire pour prendre conscience des modalités d'écriture possibles sur un tel support.

Pendant que les esprits se forment une idée sur l'ampleur de la tâche, l'animateur peut attirer de nouveau l'attention (mais peut-être cela est arrivé naturellement dans le groupe) sur les envies de chacun d'avoir une expérience professionnelle chez tel ou tel commerçant ou d'aide auprès des voisins ou des familles. C'est là qu'intervient plus précisément le traitement de l'objectif éducatif concernant la découverte de l'altérité, c'est-à-dire la découverte de l'autre dans sa différence.

Une partie de l'objectif a dû être amorcée quand chaque participant a été invité à associer une image à son nom.



## Jeu de création en ligne Jeu pédagogique – Exemple

La tâche de l'animateur va être de veiller à un échange de paroles constructives, respectueuses, en relançant par exemple l'intérêt de tous sur les voies différentes choisies par chacun ou en pointant les ressemblances entre les métiers avec un esprit d'à-propos adapté et honnête à l'égard du groupe de jeunes gens avec qui il discute.

Toutes facilités de la part de l'animateur conduiraient à une baisse de confiance nuisible au résultat attendu c'est-à-dire la satisfaction des jeunes et la qualité de leur production.

Une fois connue les envies de chacun et que tous ont compris la nécessité de contenus brefs et efficaces et d'une accroche visuelle commune. Il peut y voir propositions de visuels sur papier et / ou tests sur machine. Il y a ensuite mise en commun par impression ou projection ou vue par déplacements sur écran et choix du ou des visuels à retenir en fonction des « cibles employeurs ».



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Exemple  
**Atteinte de l'objectif**

Chacun rédige le texte qui le concerne, éventuellement aménage son illustration si c'est ce qui a été choisie puis envoie aux différents groupes de réalisation des visuels.

Chaque groupe, ou binôme, en fonction de ce qui a été décidé reprend les courtes annonces individuelles pour les mettre en forme collective.

Quand la mise en forme est achevée, il reste à imprimer en couleur ou en noir et blanc selon les cas, puis à découper à la dimension du tapis de souris, à coller sur le tapis de souris et à recouvrir de plastique autocollant (acheté ou obtenu à la bibliothèque ou apporté par les participants ou fourni par le papetier sous réserve d'apposition de son logo ou d'un remerciement sur les tapis de souris).