

8 QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

JEU DU DICO PUB SUR L'ARGENT

↓ OBJECTIF

Réfléchir à la place de la publicité dans le rapport des jeunes à l'argent.

Se questionner sur des modes de vie alternatifs.

↓ DURÉE

45 mn pour 3 tours de jeu.

↓ PARTICIPANTS

Un animateur et idéalement 4 à 15 joueurs. À partir de 15 joueurs, pensez à créer des sous-groupes de 3 ou 4 joueurs.

↓ PRÉPARATION

L'animateur fait une recherche préliminaire de publicités en lien avec le thème du rapport à l'argent (jeux d'argent, placements financiers, paiements en 3 fois, bonus...), dans la presse, sur internet, dans les rues (photos), il récolte des magazines, revues, journaux qui pourront être utilisés dans la troisième étape.

↓ DÉROULEMENT

Sur le principe du déclencher – comprendre – agir [cf. page 21 du dossier], les trois tours de jeux vont représenter le cheminement de la réflexion du jeune sur son rapport à l'argent et la manière dont il peut agir. L'animateur va proposer aux joueurs de se plonger dans l'univers des créateurs publicitaires pour le comprendre, déjouer leurs tours et être capables d'utiliser leurs connaissances nouvellement acquises pour passer à l'action !

On peut donner une dimension concours au jeu en attribuant des points aux joueurs à chaque phase (voir tableau ci-dessous).

+ ANIMATION

Ne pas hésiter à inclure des publicités en lien avec la Coupe du Monde de football qui aura lieu en 2010 en Afrique du Sud !

Pour une manifestation festive, proposez une action de rue (voir fiche 15 de ce dossier) sur le thème choisi avec les jeunes, en utilisant les affiches réalisées lors de ce jeu !

Pour aller plus loin sur la publicité : observatoiredepublicite.fr

Tour de jeu n° 1

LE JEU DU DICO VERSION PUB

Préparation : sélectionner des slogans peu connus.

L'animateur énonce oralement le slogan publicitaire sans indiquer son produit et sa marque. La consigne : demandez aux joueurs d'écrire sur un bout de papier le produit auquel le slogan leur fait penser. Les réponses sont collectées par l'animateur qui lit ensuite les réponses. Les joueurs votent pour leur réponse préférée (ou celle qui leur semble la plus proche). Sans voter pour leur réponse, bien sûr. Faire ainsi 2 ou 3 tours.

Tour de jeu n° 2

DÉTOURNEMENT DE PUB

Préparation : prévoir des papiers et feutres pour la rédaction du slogan détourné.

L'animateur propose aux joueurs de passer à l'étape de création de slogan/publicité en partant d'une publicité réelle. En détournant le slogan d'une marque, les joueurs doivent inventer une anti-annonce de promotion de l'argent.

Tour de jeu n° 3

CRÉ-ACTION

Préparation : mettre à disposition des revues, journaux, papiers, ciseaux, colle, etc. pour la création de l'affiche.

L'animateur invite les jeunes à créer une affiche représentant un mode de vie idéal alternatif ou une action d'un de nos partenaires d'Afrique du Sud (pour cela, l'animateur aura présenté l'action du partenaire au préalable). Les participants peuvent utiliser la technique du collage – découpage de vieilles revues : un bon moyen de recycler !

Reprise : à la fin de l'atelier création, les participants sont invités à expliquer leur choix au groupe.

Les points

Pour compter les points : dessinez un tableau visible de tous avec le nom de chaque joueur.

Pour chaque étape, il faut compter en parallèle :

- 1 point pour ceux qui ont trouvé le bon produit.
 - 2 points multipliés par le nombre de votes en sa faveur.
- Faire le total pour chaque participant et le noter dans le tableau.

Exemple : Axel a trouvé la bonne réponse. Il a 1 point. Sur les 12 joueurs, 3 ont voté pour sa proposition. Axel a gagné : $1 + (3 \times 2) = 7$ points

Prénom	Tour 1	Tour 2	Etc.	Total
Axel				
Lily				
Thomas				