

## Flash-mob

### Objectifs (de savoir, savoir-faire, savoir-être)

- Savoir utiliser un flash-mob pour attirer l'attention sur une bonne cause.
- Réfléchir sur comment attirer l'attention des autres de manière humoristique pour les sensibiliser sur le bon comportement à adopter.

### Public

- Cycle 3 et cycle 4

### Durée

- Environ 1 heure.

### Approche(s)

- Imaginaire et créative (musique, jeux d'écriture, land-art, mime, danse, théâtre...)

### Matériel

- Fiche de travail ;
- Internet ;
- Feuille pour invention d'une chanson/d'un slogan/ d'une action ou autre chose.

### Réalisation

- Réaliser la tâche 1 et 2 en classe ;
- Faire la tâche 3 à la fin en classe.

### Informations

Le terme anglais flash-mob se compose de l'anglais flash (éclair) et mob (foule bruyante). Un flash-mob désigne une action brève et surprenante réalisée par une grande quantité de personne dans un espace public fréquenté. Pendant un court instant (quelques minutes voire moins) les participants font tous quelque chose d'inhabituel. Cela pour attirer l'attention des autres.

## Tâche 1 : voir un flash-mob contre les dépôts sauvages (littering en anglais).

Il existe quelques exemples de flash-mobs contre les dépôts sauvages. Regardez une vidéo pour voir comment fonctionne un flash-mob, comme par exemple le « Eco Flash mob » sur [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## Tâche 2 :

### 1) Définissez le scénario de votre flash-mob :

Discutez de vos idées de flash-mob et de leur faisabilité (Quoi ? qui ? pourquoi ? comment ? combien ?) Retenez une idée ensemble et notez dans le tableau d'organisation.

### 2) Définissez où et quand aura lieu le flash-mob :

Si votre école est grande, vous pouvez choisir la cour de récréation pendant la récréation. Conditions posées :

- Le public doit être nombreux !
- Le lieu doit être jonché de déchets si possible.

Discutez des avantages et des inconvénients des lieux. Puis retenez avec le professeur un lieu de réalisation et une heure. Notez sur le tableau d'organisation.

### 3) Définissez le signal de début et de fin :

- Mettez au point comment commence l'action et comment elle se termine. Il peut s'agir d'un signal de début simple comme le fait qu'un participant jette un déchet à la poubelle.
- Si vous disposez d'un système audio, vous pouvez lancer une chanson sur les déchets pendant le flash-mob. Le début de la chanson et la fin sont les signaux annonçant le début et la fin du flash-mob.

Notez votre signal de début et de fin sur le tableau d'organisation.

### 4) Définissez le matériel nécessaire et qui est chargé de l'amener

Notez les informations sur le tableau d'organisation.

Tableau d'organisation :

Titre de notre flash-mob :
Scénario :
Lieu :
Date :
Heure :

Signal de début :	
Signal de fin :	
Matériel nécessaire	Qui se procure le matériel ?

5) Trouvez d'autres participants et informez-les :

Eventuellement grâce aux professeurs ou lors de la récréation, trouvez une ou deux autres classes souhaitant participer à votre flash-mob pour un effet plus impressionnant. Informez les autres participants sur l'action. Ils doivent recevoir toutes les informations contenues dans le tableau d'organisation.

Demandez-leur de garder le secret sur votre action afin de garantir un effet de surprise sur les passants.

### Tâche 3 : dresser un bilan après l'action

Discutez les questions suivantes en classe :

- Qu'est-ce qui a bien ou moins bien marché ?
- Comment a réagi le public au flash-mob ?
- Selon vous, qu'est-ce que vous avez provoqué sur le public grâce à cette action ?
- Autre réflexion...