

STIMULTANIA PRÉSENTE



# Un outil citoyen au service de la critique d'image



LES  
M[•]ITS  
DU CLIC



LES MOTS DU CLIC et ses dérivés ont été conçus et développés par Stimultania grâce au ministère de la Culture (Direction régionale des affaires culturelles Grand Est), au Commissariat Général à l'Égalité des Territoires, à la Délégation Générale à la Langue Française et aux Langues de France, la Ville et l'Eurométropole de Strasbourg, la Fondation SNCF.

La phase de recherche et de développement de la mallette pédagogique Images et mots du travail a été soutenue dans le cadre de l'opération Images et mots : pour un apprentissage innovant du français et vers une intégration au monde du travail, cofinancée par l'Union Européenne dans le cadre du programme opérationnel FSE Alsace 2014/2020, par la Direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités Grand Est dans le cadre du Programme 104, ainsi que par la Délégation générale à la langue française et aux langues de France, dans le cadre de l'appel à projets national 2021 Action culturelle et langue française.

La mallette pédagogique Images et mots du travail est éditée grâce au soutien de la Direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités Grand Est et de AG2R AGIRC-ARRCO.

UN JEU  
de critique et d'interprétation d'image  
page 4



DES SUPPORTS THÉMATIQUES  
pour évoquer des sujets de société  
page 17



UNE MALLETTE PÉDAGOGIQUE  
pour parler du monde du travail  
et apprendre le français  
page 23



DES FORMATIONS ET DES ATELIERS  
pour explorer le potentiel de l'outil  
et de ses dérivés  
page 29



DES OBJETS ÉDITÉS  
accessibles à tous en ligne ou en boutique  
page 42



# Voir, dire, écouter, débattre

En 2013, Stimultania a créé un outil pédagogique innovant :  
LES MOTS DU CLIC.

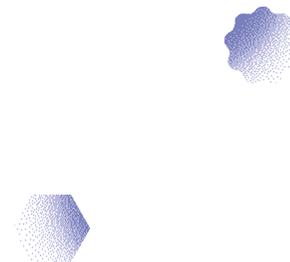
Conçu à partir d'un outil imaginé par les musées de la Ville de Strasbourg, LES MOTS DU CLIC favorise l'éducation aux médias, le débat d'idées, la prise de parole et le développement de l'esprit critique.

## LES MOTS DU CLIC

répond à une problématique commune aux milieux scolaires et culturels :  
la surexposition aux images, le manque de vocabulaire mais aussi, et surtout, le manque de légitimité des regardeurs.

Depuis 2013, Stimultania poursuit la recherche et le développement autour de ce jeu et met à profit son savoir-faire et son expertise dans la médiation avec les publics et la photographie d'auteur.

D'autres réponses, plus spécifiques, ont pu être apportées à nos partenaires du milieu médico-social, du milieu scolaire et de celui de l'intégration et de l'accueil des étrangers primo-arrivants :  
la création de supports photographiques thématiques sur des sujets de société.



Distribué en France comme à l'international, le matériel pédagogique  
LES MOTS DU CLIC

– innovant et unique en son genre –  
a été utilisé en une décennie par plus de 55 000 joueurs  
dont les 15 900 élèves de la Ville de Strasbourg.

Ce travail de création et de production constante de ressources autour du jeu est au cœur même du projet de déploiement de Stimultania et de son engagement social et sociétal.

## LES MOTS DU CLIC

est un outil pédagogique innovant qui prend la forme d'un jeu.  
Ici, pas de gagnant ou perdant, pas de bonne ou mauvaise réponse.

## LES MOTS DU CLIC

ne nécessite pas de savants pré-requis et se nourrit des références de chacun. Il permet au joueur d'alimenter son patrimoine culturel, d'élargir son point de vue au contact de ceux des autres.

## LES MOTS DU CLIC

offre un espace, un temps et une méthode pour observer une photographie de manière collective, aiguïser son regard et acquérir du vocabulaire.  
C'est un outil d'analyse d'image qui permet d'aborder collectivement des sujets de société sensibles dans un cadre sécurisant.



## Éduquer au regard

- 
**SE POSITIONNER ACTIVEMENT FACE À L'IMAGE**  
 Inciter à la communication de son propre imaginaire.
- 
**MANIER LE LANGAGE VISUEL**  
 S'exercer à la critique d'image  
 de manière ludique et interactive.
- 
**ÉLARGIR SON CHAMP CULTUREL**  
 Découvrir la photographie d'auteur.

## Apprendre la langue française

- 
**ACQUÉRIR DU VOCABULAIRE**  
 Apprendre progressivement les bases de la langue  
 avec trois niveaux de complexité.  
 Assimiler durablement le vocabulaire  
 grâce à la complémentarité mot-illustration.
- 
**PERFECTIONNER LA COMPRÉHENSION ET L'EXPRESSION**  
 Pratiquer la langue en alternant l'oral et l'écrit.  
 Prendre confiance en soi en s'exprimant  
 de manière décomplexée au sein d'un groupe.

## Créer un moment de rencontre

- 
**PROPOSER UN ESPACE DE LIBRE EXPRESSION**  
 Initier un moment d'échanges et de sociabilité.  
 Partager librement ses impressions  
 dans un rapport d'égalité et de confiance.
- 
**DÉVELOPPER DES RELATIONS DE GROUPE**  
 Maintenir ou renouveler un lien social.  
 Collaborer, prendre des décisions collectives.
- 
**DÉFENDRE SON POINT DE VUE**  
 S'exposer au regard de l'autre.  
 Accepter le désaccord, en débattre.

## Pour une partie il faut

2 À 7 JOUEURS  
réunis autour d'une table



LE TEMPS DE JOUER  
1 heure en moyenne

UNE PHOTOGRAPHIE  
imprimée, projetée, affichée, etc.



UN OU PLUSIEURS JEUX LES MOTS DU CLIC  
94 cartes-mots illustrées  
3 niveaux de complexité de vocabulaire



# 1<sup>re</sup> manche

1

## ALIGNER LES CATÉGORIES

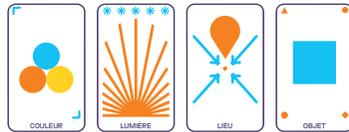
Poser les 6 tas de cartes sur la table, faces cachées, en suivant l'ordre de la **Carte récap'**.



2

## RETOURNER LES CARTES DE LA PREMIÈRE CATÉGORIE

Découvrir les mots et les illustrations associés.



3

## OBSERVER L'IMAGE, RÉFLÉCHIR, DISCUTER, ARGUMENTER

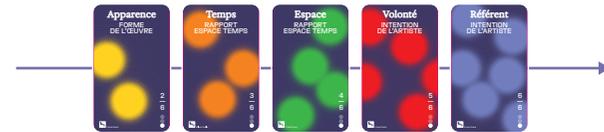
Répondre ensemble à la question posée sur la **Carte récap'**.



4

## RECOMMENCER AINSI DE SUITE POUR CHAQUE CATÉGORIE

Construire petit à petit sa réflexion en allant de l'observation de la forme aux intentions du photographe, en passant par des notions d'espace et de temps.



# 2<sup>e</sup> manche

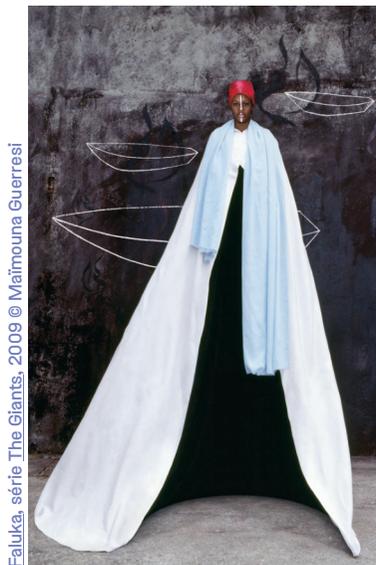
5

## EXPRIMER UNE CRITIQUE DE L'IMAGE

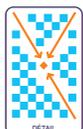
À partir des six cartes-mots choisies au cours de la première manche, écrire une phrase ou un court texte, de manière collective ou individuelle.

Si la photographie est au cœur du jeu LES MOTS DU CLIC, l'illustration y joue également un rôle pédagogique. Chaque mot est enrichi par un dessin évocateur et singulier qui facilite la compréhension et l'assimilation du vocabulaire.

Les illustrations et le graphisme du jeu LES MOTS DU CLIC ont été réalisés par Laura Tisserand et Elsa Varin.



Faluka, série The Giants, 2009 © Maimoune Guerres!



Caractéristique



Apparence



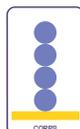
Temps



Espace



Volonté



Réfèrent

Sur cette photo, les DÉTAILS sont CACHÉS.

“

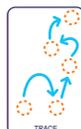
Peut-être qu'ils bougent RAPIDEMENT,  
comme les jambes et le corps qu'on ne voit plus.  
Le personnage a l'air d'être EN BAS d'une maison,  
dans une cave.

La photographe a voulu nous SURPRENDRE en cachant le CORPS.

Elsa, Férouz, Pablo et Nikita, élèves en classe de CE1,  
session de jeu à l'école de la Festinière, Pierre-Châtel (38).



When I am laid in Earth, 2014 © Simon Norfolk



Caractéristique



Apparence



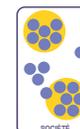
Temps



Espace



Volonté



Réfèrent

“

À TRAVERS cette photo de montagne  
l'artiste JOUE avec les éléments OPPOSÉS  
(feu et eau, lumière et obscurité, froid et chaud)  
qui nous renvoient CRESCENDO à l'origine de la SOCIÉTÉ  
et à la TRACE laissée par celle-ci.

Adultes de la Cité-relais Insertion, session de jeu au sein de l'exposition  
Montagnes (du Liban au Kenya), à Stimultania Strasbourg (67).

## Un outil fait pour tous

Le jeu LES MOTS DU CLIC a fait ses preuves dans des milieux variés :



scolaire



culturel



hospitalier



privé



accueil  
et intégration



carcéral



Des parties de jeu peuvent être organisées dans des centres médico-sociaux, des centres socioculturels, des centres de formation, des EHPAD, des structures d'accueil et d'accompagnement de personnes allophones, primo-arrivantes ou réfugiées, chez des orthophonistes, etc.

“ **Se poser ensemble autour d'une œuvre, être accompagné par le jeu LES MOTS DU CLIC éveille la curiosité et favorise la prise de parole. Chaque participant est sollicité, chacun y a sa place et est entendu. Cet exercice encourage la confiance en soi, la prise d'une place dans un groupe.**

Virginie Henninger, coordinatrice de l'Association Entraide le Relais, Strasbourg



Série *Imago* © Amélie Cabocel

## Débattre de sujets de société

En réponse aux besoins des acquéreurs,  
Stimultania conçoit des supports thématiques :  
ces ensembles de photographies prêtes à l'emploi permettent d'utiliser  
LES MOTS DU CLIC et de débattre de sujets de société.

### CONTENU DE CHAQUE SUPPORT

15 photographies d'auteurs imprimées au format A4

1 accès à la version numérique des images

des fiches artistes qui détaillent les biographies des photographes  
et des pistes d'interprétation de leurs œuvres

# Le corps : entre représentations et ressentis

Ce support de jeu s'adresse à des enseignants, des animateurs, des éducateurs ou des particuliers qui n'ont pas froid aux yeux et qui ont l'envie et le courage d'aborder avec leurs groupes, amis ou famille, des sujets forts, parfois sensibles, toujours importants.

Les quinze images sélectionnées permettent d'échanger autour de sujets factuels comme l'apparence, le handicap, la nudité, la corpulence, etc. Elles ouvrent aussi le dialogue sur des notions liées au corps : les discriminations, le genre, l'égalité filles-garçons, la pudeur, l'intimité, les violences sexistes et sexuelles, etc.



Avec les œuvres de :

Émilie Arfeuille (FR), Melania Avanzato (FR), Elina Brotherus (FI), Amélie Cabocel (FR), Guillaume Chauvin (FR), David Favrod (CH/JP), Norbert Ghisoland (BE), Guillaume Herbaut (FR), Georges Pacheco (FR), Marc Pataut (FR), Ivan Pinkava (CZ), Mélanie Wenger (FR).

# Relations, rêves et mémoires

Ce support de jeu est constitué d'images provenant de différentes séries réalisées par la photographe Viktoria Sorochinski. Bien qu'intimes et propres à son travail personnel, les notions que l'artiste soulève ont une résonance universelle et sont un riche point de départ pour discuter et débattre.

À travers une esthétique empruntée au conte et à l'imaginaire, Viktoria Sorochinski explore des thématiques telles que les dynamiques relationnelles, les liens familiaux, les dialogues et les silences, mais aussi l'immigration, les racines, la mémoire ou encore la nature, l'autoportrait et l'introspection.



Avec les séries de Viktoria Sorochinski (UA) :

Anna & Eve, Lands Of No-Return, Silent Dialogs, Brother & Sister, Still Beautiful Life – Ukraine, InsideOUTside, Tête à tête.

# Le sport

Ce support de jeu, sorti en 2024 pour les Jeux Olympiques de Paris, permet d'aborder des problématiques de société extrêmement larges : le sport et le handicap, l'image de soi, l'environnement, la passion, la ferveur sportive, le genre mais permet également de discuter de sujets tels que les coutumes, l'enfance, la religion et la politique.



Avec les œuvres de :

Guillaume Binet (FR), Benoît de Carpentier et Vidal Bini (FR), Alicia Gardès (FR), Delphine Gatinois (FR), Nicole Hametner (CH), France Keyser (FR), Patrick Lambin (FR), Marine Lanier (FR), Guillaume Martial (FR), Denis Rouvre (FR), Philippe Somnolet (FR), Valentine Vermeil (FR), Mathias Zwick (FR).

## Développement de nouveaux supports

Stimultania travaille en permanence au développement de nouvelles ressources pédagogiques, adaptées aux besoins des publics et des acquéreurs. Pour ne rien manquer des prochains supports de jeu thématiques édités, rendez-vous sur notre site internet et dans la newsletter dédiée.

Le pôle de photographie conçoit également des ressources sur-mesure pour répondre à vos priorités d'éducation ou de médiation, selon les thèmes que vous abordez ou étudiez avec vos publics. Contactez-nous pour élaborer ensemble votre solution sur-mesure !

# Accompagner l'insertion professionnelle

Conçue pour les formateurs linguistiques et les travailleurs sociaux, la mallette pédagogique Images et mots du travail apporte des ressources pour mener avec des personnes allophones (niveau A2 conseillé) et/ou en insertion professionnelle un cycle de 6 ateliers de 2 heures autour de la thématique du travail :

4 ateliers avec le jeu LES MOTS DU CLIC  
et plusieurs ensembles de photographies d'auteurs  
2 ateliers de pratique photographique

## Objectifs

- ✓ S'INSCRIRE DANS UN PARCOURS D'INTÉGRATION sociale, culturelle et citoyenne.
- ✓ SOUTENIR LES APPRENANTS dans leur cheminement vers l'emploi.
- ✓ FAVORISER L'ACQUISITION DE VOCABULAIRE du champ lexical du travail.
- ✓ SE FAMILIARISER AVEC LES CODES du monde du travail.

Exemples de thématiques abordées :

les secteurs d'activités, les gestes, les tenues, les transports, les rythmes, la pénibilité, la précarité, les relations humaines, la hiérarchie, le pouvoir, le genre, l'engagement personnel, l'utilité, etc.





# Animer le cycle en autonomie

Dans la mallette pédagogique, vous trouverez :

1 jeu LES MOTS DU CLIC

1 livret animateur complet et illustré détaillant le déroulé de chaque atelier

38 photographies d'auteurs accompagnés par Stimultania  
dans le cadre d'expositions ou de résidences,  
pour évoquer les différentes entrées thématiques

18 fiches artistes avec la biographie des auteurs  
et les contextes de création des photographies

1 glossaire pour approfondir certaines cartes du jeu  
et aborder des aspects plus théoriques de l'analyse photographique

6 livrets joueurs pour accompagner les participants  
lors des temps de jeu et proposer des outils pour progresser  
dans l'apprentissage de la langue française

5 fiches photographies et artistes pour garder une trace des images  
et des auteurs découverts durant les ateliers

1 répertoire des cartes-mots pour se familiariser avec les cartes du jeu  
et acquérir des mots de vocabulaire

Stimultania anime des formations et des ateliers pour affiner l'utilisation de la mallette  
[Images et mots du travail](#) (page 38).



Avec les œuvres de :  
Alain Bernardini (FR), Christophe Bourgeois (FR), Guillaume Chauvin (FR),  
Yann Datessen (FR), David Desaleux (FR), Joseph Gallix (FR), Norbert Ghisoland (BE),  
Alain Kaiser (FR), Benoît Luisière (FR), Payram (IR), Marion Pedenon (FR), Olivier Roller (FR),  
Denis Rouvre (FR), Po Sim Sambath (FR), Natalya Saprunova (RU),  
le collectif Topotrope (FR / ES), Rafaël Trapet (FR), et Mélanie Wenger (FR).

# Six ateliers progressifs

## LES MONDES DU TRAVAIL

ATELIER 1

Découvrir des professions  
et des secteurs d'activité.



## IMAGER LES EXPRESSIONS

ATELIER 3

Mettre en scène et photographier  
des expressions de la langue française.

## VOCATIONS

ATELIER 5

Découvrir des métiers-passions  
et des parcours de vies.

## GESTES ET TENUES

ATELIER 2

Parler du corps sur le lieu de travail,  
des postures, des tenues vestimentaires.

## CONDITIONS DE TRAVAIL ET RELATIONS

ATELIER 4

Parler des conditions de travail,  
des rapports humains et hiérarchiques.



## RÉVÉLER SON IMAGE

ATELIER 6

Faire face à l'appareil photographique  
pour révéler son portrait.





## Déployer tous les potentiels du jeu

Le jeu LES MOTS DU CLIC a été conçu pour une utilisation en autonomie.  
Toutefois, Stimultania propose des formations  
qui permettent de déployer tous les potentiels du jeu.

À la fois concepteur du jeu mais aussi utilisateur  
avec des publics extrêmement variés depuis 2013,  
Stimultania bénéficie d'une expertise dans l'animation des parties de jeu  
et dans l'accompagnement à la mise en place d'ateliers adaptés.

Les formations sont conçues par Stimultania  
et développées sur-mesure : la formation initiale d'une demi-journée  
permet de prendre en main LES MOTS DU CLIC ;  
les modules complémentaires s'adaptent à vos besoins  
et problématiques spécifiques et peuvent introduire l'utilisation  
des supports de jeu thématiques.

Afin de concevoir le programme de formation le plus adéquat,  
d'identifier les meilleurs outils pédagogiques LES MOTS DU CLIC à acquérir  
et de définir le calendrier de votre formation, contactez Stimultania  
par mail ou par téléphone : [lesmotsduclic@stimultania.org](mailto:lesmotsduclic@stimultania.org) ou 03 88 23 63 11.

## LES MOTS DU CLIC, à partir de quel âge et avec qui ?

Vous pouvez utiliser LES MOTS DU CLIC avec tous les publics, dès 6 ans.

Les cartes-mots sont rangées en 6 catégories et réparties selon 3 niveaux de difficulté linguistique. Vous pouvez ainsi faire un tri avant le début de la partie afin d'adapter les cartes en fonction de l'âge et du niveau de langue de vos joueurs.

Les différentes catégories de cartes sont organisées selon les natures de mots suivantes : noms, adjectifs, adverbes, verbes... Ces mots vous permettent de rédiger une phrase à la fin de la partie de jeu.

Quant au type de joueurs, Stimultania organise régulièrement des parties de jeu avec des enfants de la maternelle au niveau post-bac, mais également auprès de personnes détenues ou bien dans des centres médico-sociaux ou socioculturels, dans des centres de formations, des EHPAD, des structures d'accueil et d'accompagnement de personnes allophones, primo-arrivantes ou réfugiées ou encore dans des structures hospitalières.

## Avec quelles photographies puis-je utiliser le jeu LES MOTS DU CLIC ?

Le choix de la photographie est crucial pour une partie de jeu. Les photographies peuvent être issues d'un journal, d'un ouvrage ou d'une exposition par exemple. Les images choisies doivent permettre des discussions riches et complexes. Nous vous conseillons donc de vous tourner vers des images produites par des artistes-auteurs.

Pour répondre à ce besoin, Stimultania conçoit régulièrement des supports thématiques : des ensembles de photographies prêtes à l'emploi qui permettent d'utiliser LES MOTS DU CLIC et de débattre de sujets de société.

## Puis-je utiliser LES MOTS DU CLIC pour d'autres types de supports que la photographie ?

Le jeu LES MOTS DU CLIC a été conçu et développé pour la photographie. Le vocabulaire du jeu est donc adapté à ce médium. Il est cependant possible que les cartes-mots et les cartes vierges vous permettent de travailler à partir d'autres médiums et pratiques artistiques. Le jeu LES MOTS DU CLIC s'adapte et se transforme selon les besoins de ses joueurs.

## Combien de temps dure une partie de jeu ?

Le jeu dure entre 30 minutes et 1 heure.

En effet, il est possible de réduire le temps selon les modalités de jeu proposées. Ainsi, l'animateur peut décider de retirer certaines catégories de cartes ou encore de retirer des cartes-mots en se basant sur les pastilles de niveaux de langue.

Il peut aussi décider de porter une attention particulière à la phase d'écriture du texte et donc d'y consacrer plus de temps.

Si plusieurs groupes jouent en parallèle, il est également important de prévoir un temps suffisant pour une restitution commune.

## Quel est le nombre idéal de joueurs pour une partie LES MOTS DU CLIC ?

Un groupe de joueurs LES MOTS DU CLIC peut compter entre 2 et 7 personnes. Cependant, vous pouvez tout à fait décider de faire jouer plusieurs groupes en parallèle et dans ce cas le nombre de participants dépendra du nombre de jeux que vous avez à disposition.

## Je joue avec des personnes allophones, quelles cartes choisir ?

Au verso des cartes-mots du jeu LES MOTS DU CLIC, des pastilles indiquent le niveau de langue des joueurs.

1 pastille : niveau A1-A2

2 pastilles : niveau B1-B2

3 pastilles : niveau de français courant

Si vous jouez avec des personnes avec un niveau de français débutant, vous pouvez décider de n'utiliser que les cartes du niveau A1-A2.

Les niveaux de langue ont été validés par des enseignants de Français Langue Étrangère. Il vous faudra peut-être faire un tri différent si le public avec lequel vous jouez est confronté à des problématiques de conceptualisation (exemple : personnes en situation de handicap cognitif).

## Peut-on jouer en famille (enfants et parents ensemble) ?

Bien sûr ! Tant que la réflexion reste libre et ouverte, et que tout le monde peut s'exprimer sans contrainte ni jugement.

## Peut-on rassembler dans un même groupe des personnes avec des niveaux de langues très différents ?

Oui !

Il sera alors nécessaire que les personnes ayant un niveau de français plus élevé viennent en soutien aux personnes avec un niveau de français plus faible.

Le jeu LES MOTS DU CLIC se base sur la discussion et le débat : tant que la bienveillance reste de mise et que chacun peut s'exprimer, la mixité des niveaux de langue ne peut être que bénéfique.

Attention cependant à ne pas mettre un participant en difficulté, une personne avec un niveau de français A1-A2 pour rapidement se refermer et ne pas se sentir légitime à parler si le groupe autour ne lui laisse pas la possibilité de s'exprimer.

## Formation initiale

SUPPORTS : Vidéo, Matériel LES MOTS DU CLIC,  
Supports pédagogiques individuels imprimés

EN PRÉSENCE : dans nos locaux ou hors-les-murs  
20 participants maximum  
PRÉ-REQUIS : aucun  
DURÉE : 1/2 journée

## Objectifs

-  IDENTIFIER LES ENJEUX DE L'ÉDUCATION À L'IMAGE et leurs liens avec l'outil LES MOTS DU CLIC.
-  IDENTIFIER LES APPORTS DU JEU LES MOTS DU CLIC au sein de sa pratique professionnelle.
-  S'APPROPRIER LE RÔLE D'ANIMATEUR DU JEU afin de mettre en place des ateliers LES MOTS DU CLIC avec ses publics dans un cadre sécurisant qui favorise la discussion.
-  ÉTABLIR DES OBJECTIFS PRÉCIS À ATTEINDRE avec ses publics grâce à la mise en place d'une partie de jeu.

## Module initiation en ligne

EN LIGNE

**7 participants maximum**

**PRÉ-REQUIS : aucun**

**DURÉE : 1 heure**

### *Objectifs spécifiques*



**SE FAMILIARISER**

de manière pratique et concrète à l'utilisation du jeu.



**APPRÉHENDER CLAIREMENT**

le rôle de l'animateur de parties de jeu.



**ÉVOQUER**

les outils et ressources pour les animateurs de partie de jeu.

## Module supports de jeu thématiques

PRÉ-REQUIS :

**avoir suivi la formation initiale ou le module d'initiation en ligne**

**EN PRÉSENCE : dans nos locaux ou hors-les-murs**

**20 participants maximum**

**DURÉE : 1/2 journée**

### *Objectifs spécifiques*



**APPRÉHENDER LES ENJEUX**

propres aux différentes thématiques abordées  
par les supports de jeu.



**PROPOSER DES PHOTOGRAPHIES COMPLEXES**

et porteuses de sens pour ses publics  
et être prêt à animer les discussions.



**RACONTER** de manière simple et pertinente  
les contextes réels de prise de vue des photographies.

# Module

## Images et mots du travail

PRÉ-REQUIS :

avoir suivi la formation initiale ou le module d'initiation en ligne

EN PRÉSENCE : dans nos locaux ou hors-les-murs

20 participants maximum

DURÉE : 1 journée

### *Objectifs spécifiques*



COMPRENDRE LES APPORTS  
de la mallette pédagogique Images et mots du travail.



CONNAÎTRE ET MAÎTRISER  
les différents outils de la mallette.



MAÎTRISER L'ANIMATION D'UN ATELIER DU CYCLE  
en utilisant LES MOTS DU CLIC  
et des techniques photographiques simples.



# Ils ont acquis

## LES MOTS DU CLIC

### MILIEU SCOLAIRE

L'ensemble des écoles publiques élémentaires de Strasbourg  
 Hochschule für öffentliche Verwaltung Kehl  
 Le lycée Agrotec de Vienne  
 Le lycée français Charles de Gaulle d'Ankara  
 Le Département de l'instruction publique, de la formation et de la Jeunesse du Canton de Genève  
 Les conseillers pédagogiques arts visuels de l'académie de Poitiers  
 Les conseillers de circonscription de l'académie de Strasbourg  
 Les conseillers pédagogiques de l'académie de Créteil  
 etc.

### STRUCTURES CULTURELLES

Le Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg  
 Les médiathèques et artothèques de Strasbourg  
 La Maison du geste et de l'image de Paris  
 Le Musée des Beaux-Arts du Loche  
 Les Rencontres Internationales de la Photographie d'Arles  
 Diaphane, Pôle photographique en Hauts-de-France  
 Le FRAC de Bretagne  
 Les Récréâtrales de Ouagadougou  
 Paris Musées, les musées de la ville de Paris  
 Inland Stories – coopérative de photographes  
 etc.

### CENTRES SOCIOCULTURELS ET MÉDICO-SOCIAUX

Le centre social Camille Claudel de Givors  
 Le centre socioculturel de la Meinau de Strasbourg  
 Les centres hospitaliers d'Erstein et de Strasbourg  
 La Maison des Adolescents de Strasbourg  
 Les CIDFF de Lille, Strasbourg et Givors  
 Le dispositif Intégré Thérapeutique, Educatif et Pédagogique de Brunehaut  
 Les hôpitaux Universitaires de Genève  
 etc.

“

Dans la classe, les enfants forment des petits groupes, chacun autour d'une table. Les regards convergent vers une photographie qu'on vient de déposer là.

**On la retourne, on la commente, un peu distraitement.  
 Le désintérêt menace.**

**Comme chacun d'entre nous, ces enfants sont quotidiennement abreuvés d'images, des images qui s'imposent souvent à eux, qui disparaissent comme elles sont apparues, sans que la question de leur compréhension ait pu être posée.  
 Les écrans leur sont familiers.**

**Mais autour de cette photographie posée sur la table, les premières cartes de LES MOTS DU CLIC sont étalées.  
 On les lit, on les commente, on les manipule. On argumente, on se prend au jeu.**

**Les mots sont les mêmes pour tous, mais les regards se complètent. On choisit des cartes, on en élimine.  
 Les catégories se succèdent, d'autres cartes sont proposées.  
 On voit de nouvelles choses sur la photographie.**

**Trente minutes ont passé, et le petit miracle a une nouvelle fois opéré. Au fil des cartes et des minutes, le regard s'est renouvelé, s'est enrichi de celui des autres, et le dialogue s'est développé.  
 Sur la table, la photographie n'est plus tout à fait la même.**

**Aujourd'hui, on a regardé une photographie. Vraiment.  
 Et on peut vous en parler !**

Emmanuel Burlat, Conseiller pédagogique départemental en éducation artistique dans le département de l'Isère.



Jeu de cartes  
LES MOTS DU CLIC



Kit  
3 ou 4 jeux de cartes  
LES MOTS DU CLIC



Support de jeu  
thématique



Pack  
3 jeux de cartes  
2 supports de jeu thématique



Mallette  
Images et mots du travail



Commande en ligne : [www.stimultania.org/boutique](http://www.stimultania.org/boutique)  
Par bon de commande : [lesmotsduclic@stimultania.org](mailto:lesmotsduclic@stimultania.org)



**STIMULTANIA**

Pôle de photographie

33 rue Kageneck  
67000 Strasbourg  
03 88 23 63 11

Contact :  
[lesmotsduclic@stimultania.org](mailto:lesmotsduclic@stimultania.org)

[www.stimultania.org/lesmotsduclic](http://www.stimultania.org/lesmotsduclic)





**STIMULTANIA**

Pôle de photographie