



FICHE PÉDAGOGIQUE

Le Monstre du Loch Ness



ZOOM : TECHNIQUE D'ANIMATION

Le moteur du mythe

Le moteur du mythe est une **technique d'animation visuelle et collaborative** qui permet aux élèves d'**identifier** et de **représenter les facteurs qui alimentent une légende** ou une croyance durable : témoignages, canulars, intérêt économique, folklore, etc. Chaque facteur est symbolisé par un rouage ; l'ensemble constitue une machine imaginaire qui fait tourner la légende.

En analysant les interactions entre les rouages, les élèves comprennent comment ces éléments s'articulent pour créer et entretenir le doute. L'activité encourage l'argumentation, la coopération et la modélisation des mécanismes de la croyance.

Elle s'inscrit dans une pédagogie constructiviste et critique, en lien avec l'éducation aux médias et à l'information (EMI) et l'enseignement explicite de l'esprit critique.

Transposable à d'autres récits ou théories controversées, **cette approche favorise une posture réflexive face aux fake news**, aux rumeurs ou aux buzz viraux.

Durée de l'activité : 55 min

Annonce de l'objectif (5 min) :

L'objectif de cette séance est d'exercer notre esprit critique. Avez-vous déjà entendu parler du monstre du Loch Ness ? Qu'est-ce qui alimente une légende ?

À la fin de cette séance, les élèves seront capables de :

- **distinguer** faits, illusions, croyances et canulars ;
- **identifier** les mécanismes qui alimentent une légende ;
- **développer leur esprit critique** en analysant les preuves avancées.

► **Regarder la vidéo Mytho-Théories « Le monstre du Loch Ness »** une première fois. (5 min)

<https://www.youtube.com/watch?v=jBO7okbdrHO>

ACTIVITÉ 1 : QUE NOUS APPREND LA VIDÉO ? AS-TU BIEN TOUT COMPRIS ? (5 MIN)

Répondre aux questions suivantes. Attention, il peut y avoir plusieurs réponses.

1. Qu'est-ce que Nessie selon la légende ?

- Un plésiosaure préhistorique.
- Une sirène des Temps modernes.
- Un serpent de mer géant.
- Un mammifère marin inconnu.

2. Quel est le premier témoignage connu de Nessie ?

- Un moine irlandais du VI^e siècle.
- Une famille de pêcheurs du XVII^e siècle.
- Un roi écossais.
- Un article scientifique de 1933.

3. Comment le moine aurait-il repoussé la bête selon la légende ?

- Avec une croix.
- Avec un chant sacré.
- En lui lançant des pierres.
- En priant et en lui ordonnant de partir.

4. Quel événement relance l'intérêt pour le monstre en 1933 ?

- Une émission de radio.
- Un couple qui aperçoit une créature dans le lac.
- Une lettre anonyme au gouvernement écossais.
- Une tempête qui agite les eaux du loch.

5. Pourquoi la fameuse photo de 1934 est-elle célèbre ?

- Parce qu'elle est très nette.
- Parce qu'elle est prise par un médecin.
- Parce qu'elle est diffusée par un journal à grand tirage.
- Parce qu'elle montre un squelette.



6. Quelle est la véritable origine de cette photo ?

- Une maquette montée sur un jouet sous-marin.
- Un poisson géant photographié accidentellement.
- Un trucage numérique.
- Un collage de plusieurs images.



7. Quelles explications rationnelles sont avancées dans la vidéo ?

- Des illusions d'optique.
- Des loutres ou des phoques.
- Des poissons fluorescents.
- Des bouts de bois flottants.

8. Quels indices manquent pour prouver l'existence du monstre ?

- Des ossements ou un cadavre.
- Des vidéos claires et vérifiables.
- Des fossiles récents de plésiosaures.
- Des études ADN confirmant un animal inconnu.

9. Que nous apprend l'étude ADN de 2018 ?

- Qu'il y a beaucoup d'anguilles dans le lac.
- Qu'un reptile géant y vit encore.
- Qu'on trouve de l'ADN de chien et d'humain.
- Qu'il n'y a aucune trace de créature inconnue.

10. Pourquoi certains continuent-ils à croire en l'existence de Nessie ?

- Parce qu'ils ont vu des films sur le sujet.
- Parce que cela attire les touristes.
- Parce qu'ils veulent y croire.
- Parce que des scientifiques affirment encore que c'est possible.

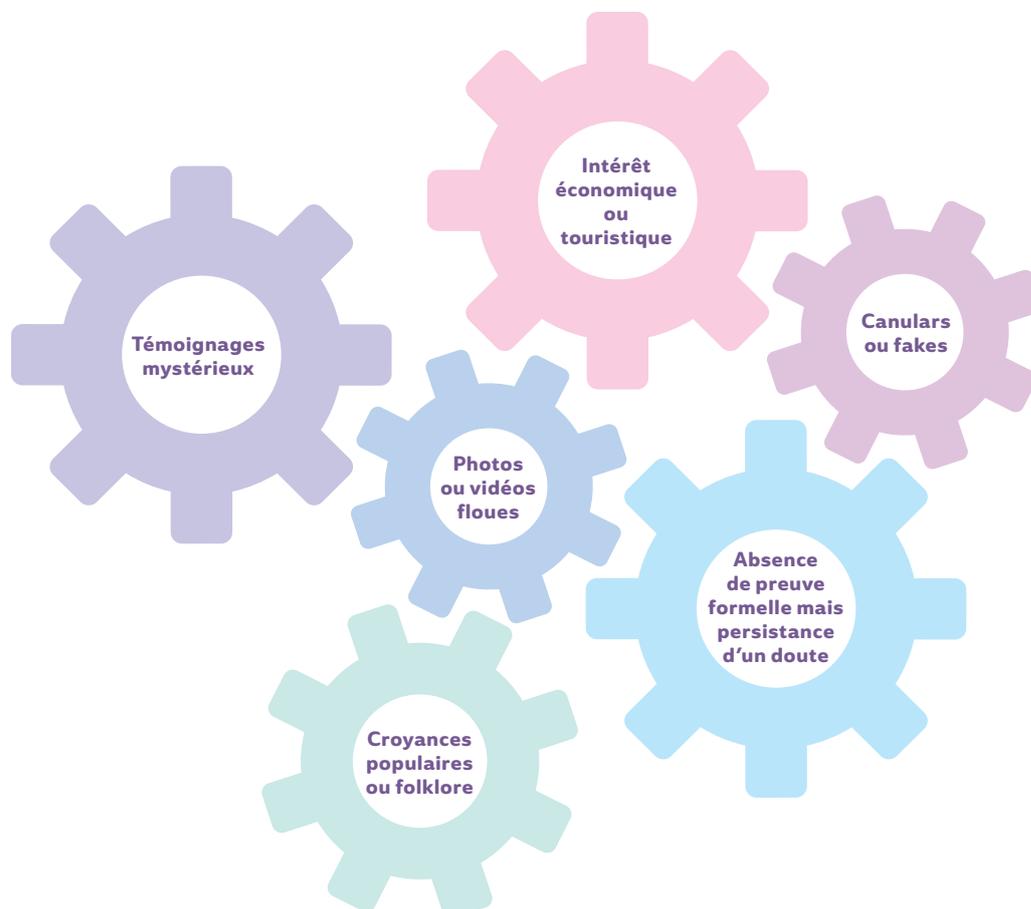


ACTIVITÉ 2 : QU'EST-CE QUI FAIT VIVRE UNE LÉGENDE ? (40 MIN)

▶ Visionner la vidéo Mytho-Théories une seconde fois.

<https://www.youtube.com/watch?v=jBO7okbdrHO>

Puis annoncer aux élèves qu'ils vont devoir étudier une « fiche moteur » représentant une machine imaginaire appelée « La légende de Nessie ». Cette machine est composée de 6 rouages. Chaque rouage représente un facteur qui pourrait faire tourner et entretenir la légende du monstre du Loch Ness.



Étape 1 : Exploration en petits groupes (15 min)

Chaque groupe travaille sur un rouage. Il doit :

- trouver dans la vidéo (ou le texte de la vidéo) des éléments qui correspondent à son rouage ;
- expliquer en quoi ce facteur entretient la légende de Nessie ;
- donner un exemple contemporain d'un autre mythe ou rumeur qui fonctionne avec le même rouage (ex. : Yéti, extraterrestres, fantômes, Illuminati...).

Étape 2 : Assemblage collectif du moteur (15 min)

Chaque groupe vient placer son rouage sur le tableau qui représente « le moteur du mythe ».

Il le commente à l'oral en expliquant pourquoi ce rouage est important.

L'enseignant relie les rouages avec des flèches pour montrer leurs interactions

(ex. : des témoignages renforcent l'intérêt touristique ; le manque de preuve alimente le mystère...).

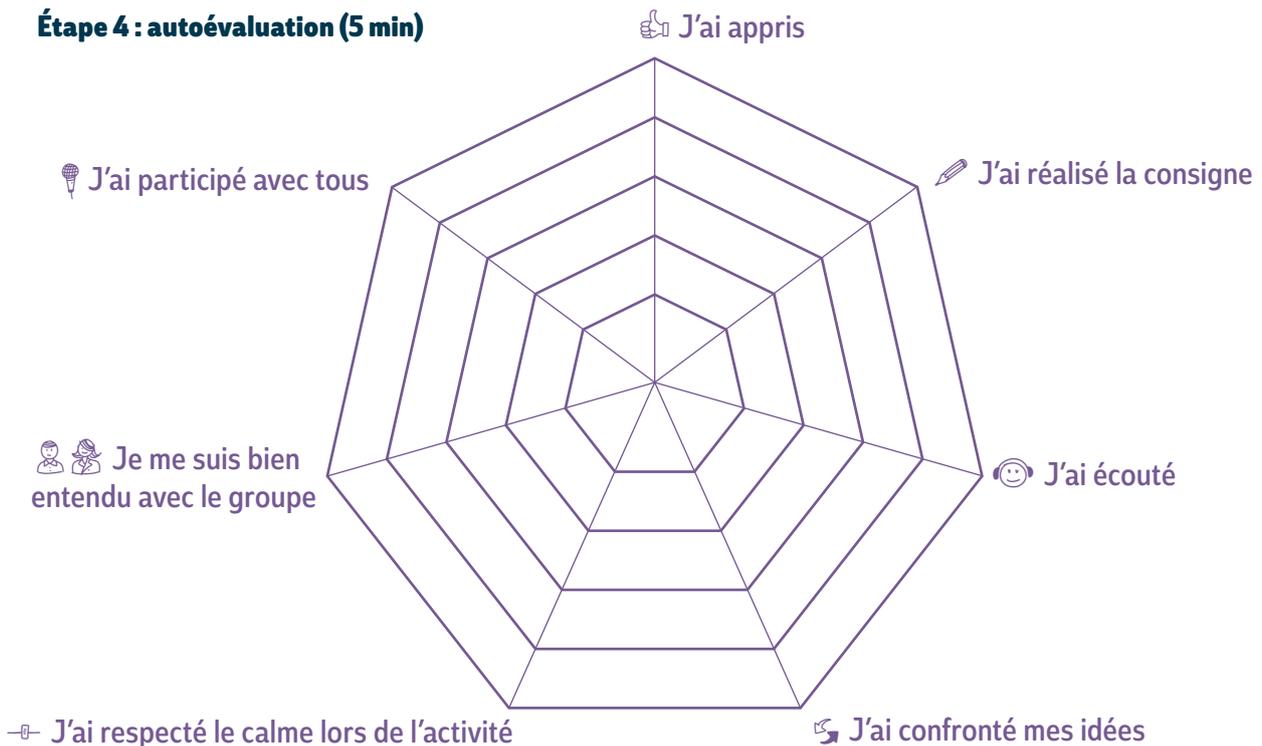
Encourager les élèves à trouver les liens.

Étape 3 : Synthèse rapide (5 min)

L'enseignant propose une discussion collective rapide :

- Lequel de ces rouages est le plus fort selon vous ?
- Lequel est le plus fragile ?
- Que faudrait-il faire pour « arrêter » ce moteur ?

Étape 4 : autoévaluation (5 min)



J'écris ce que j'ai apprécié durant cette activité :

J'écris ce que je dois encore travailler :

Je résume en une phrase ce que j'ai appris à l'issue de cette activité :

POUR ALLER PLUS LOIN

FABRIQUE TON MONSTRE ! OU L'USINE À LÉGENDES

Vous êtes une équipe de scénaristes ou de « Community managers ». Votre mission : faire naître un nouveau mythe crédible qui pourrait passionner les foules et, surtout, les faire douter ! Former des groupes.

Étape 1 : Chaque groupe tire au hasard (5 min).

- Un lieu réel : une forêt, un lac, une ville, un bâtiment célèbre...
- Une créature mystérieuse : animal hybride, silhouette étrange, entité invisible...
- Une époque d'apparition : l'Antiquité, le Moyen Âge, le XIX^e siècle, les années 1980, l'époque actuelle.
- Un élément déclencheur : une découverte archéologique, un manuscrit inconnu, une photo floue, un témoin connu, une vidéo virale...

Étape 2 : Chaque groupe élabore une petite fiche-légende (20 min) contenant :

- le nom de la créature ;
- une courte description de son apparence et de ses pouvoirs ;
- son lieu d'observation ;
- les premières « preuves » ;
- un schéma de son « moteur de légende » (au moins 3 rouages).

Étape 3 : Chaque groupe présente sa légende à l'oral.

Les autres élèves peuvent voter pour la meilleure légende (10 min).

Compétences du socle commun travaillées :

Compétences en éducation aux médias et à l'information (EMI) :

- Distinguer information, opinion, rumeur, légende, canular.
- Analyser la construction d'un récit pseudo-scientifique ou sensationnaliste.
- Exercer son esprit critique face à des images ou des témoignages douteux.

Compétences en histoire / EMC / français :

- Comprendre comment se construit une croyance ou un mythe collectif.
- Savoir interroger la fiabilité d'une source ou d'un témoignage.
- Argumenter à l'oral et à l'écrit, en mobilisant des exemples précis.

Compétences transversales :

- Travailler en groupe, coopérer pour construire une production commune.
- Prendre la parole en public pour défendre un point de vue.
- Faire preuve de créativité et d'imagination encadrée.
- Prendre du recul sur ses croyances et ses émotions face à une information.

Compétences spécifiques à l'esprit critique :

- Identifier les mécanismes cognitifs et sociaux qui nourrissent une légende.
- Reconnaître l'effet de biais de confirmation ou de désir de croire.
- Comprendre que l'absence de preuve n'est pas une preuve.



La chaîne d'esprit
critique pour les ados

<https://www.youtube.com/c/InfoouMytho>