

DES OUTILS DE DISCUSSION COLLECTIVE ET DE DÉBAT CLÉ EN MAIN

OUTIL NUMÉRO 1 : JOUER À DÉBATTRE



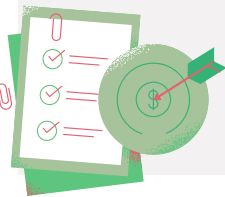
THÉMATIQUE

- L'HUMAIN AUGMENTÉ
- LA BIOLOGIE DE SYNTHÈSE
- L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- LES ADDICTIONS

DESCRIPTIF RAPIDE

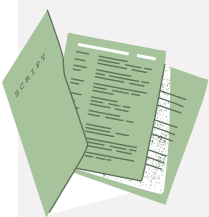
Créé par l'association l'Arbre des connaissances, « Jouer à débattre » **est un ensemble de jeux de rôles pour débattre de questions science-société**. Via un jeu de rôles qui les amène à incarner des positions et prendre des décisions, les adolescent.es peuvent s'approprier des questions complexes, sur des objets concrets et ainsi réfléchir aux impacts des sciences dans leur vie quotidienne.

OBJECTIFS



- Intéresser les jeunes aux sciences autrement
- Initier au débat argumenté, sourcé, nuancé

PRÉPARATION



- Imprimer les documents de jeu
- Lire le guide d'animation et si nécessaire les ressources sur la thématique
- Organiser l'espace de manière à permettre des échanges en groupe entier et en sous-groupe

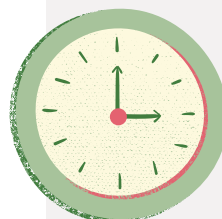
PUBLICS

Conçus pour des adolescent.es à partir de 14 ans, aussi utilisé pour des adultes

Entre **12 et 35 personnes**



DURÉE



Environ **2h**
dont 1h à 1h40 de jeu

MODALITÉ DE MISE EN ŒUVRE

4 thématiques existent, chacune ayant son déroulé et modalité de jeu propre.

Les jeux ont en commun une phase d'introduction, des temps de discussion en sous-groupe, un temps de décision en plénière et une phase de sortie de jeu.



Exemple : Jeu sur la biologie de synthèse

- L'animateur.rice introduit le jeu : **les participant.es sont répartis en 5 groupes de joueurs incarnant des villages fictifs** au sein d'une communauté d'agglomération, tous interdépendants.
- Le jeu se joue en **5 tours**. À chaque tour **les joueurs doivent débattre et voter pour l'adoption ou non d'une innovation liée à la manipulation du vivant**. Chaque nouvelle invention proposée, qu'elle soit adoptée ou refusée, modifiera des paramètres, en positif ou en négatif de chaque village.
- Pour chaque tour, l'animateur.rice distribue une fiche expliquant une invention. Puis **les joueurs échangent 5 minutes au sein de leur village pour prendre leur décision. Puis ils débattent 10 minutes avec les autres groupes** et prennent une décision finale commune. L'animateur.rice note les décisions et les arguments.
- **Le but du jeu est qu'ils.elles arrivent à se mettre d'accord dans l'intérêt commun et qu'à la fin de la partie la communauté s'en soit sortie le mieux possible, qu'elle ait donc gagné le plus de points possibles.**
- La sortie du jeu permet d'échanger sur les questions d'interdépendance, de la réalité (ou non) des innovations présentées ou encore de la balance bénéfices/risques.



CONSEILS POUR L'ANIMATION

- **Le guide d'animation à télécharger explique les étapes pas à pas.**
- Lors de l'animation, il faut être vigilant.e à laisser s'exprimer les participant.es sans trop guider les échanges ni donner son point de vue. **Le rôle principal de l'animateur.rice est de s'assurer du bon déroulé, du respect du cadre et de la prise de parole et l'écoute de chacun.e**
- La phase après le jeu est très importante car elle constitue un temps réflexif, non fictionnel, qui permet d'aller plus loin dans les questionnements et la recherche de réponses. **C'est sans doute la partie qui demande le plus de préparation et qui ne doit pas être sacrifiée faute de temps.**
- Les supports sont en CC et peuvent donc être adaptés en fonction du contexte. Par ailleurs le jeu peut s'intégrer dans un parcours plus long : par exemple il peut être couplé avec une phase de recherche d'information au sein d'une exposition en amont ou en aval.

POUR ALLER PLUS LOIN

Jeux, ressources et guides d'animation à télécharger gratuitement

www.jeudebat.com

