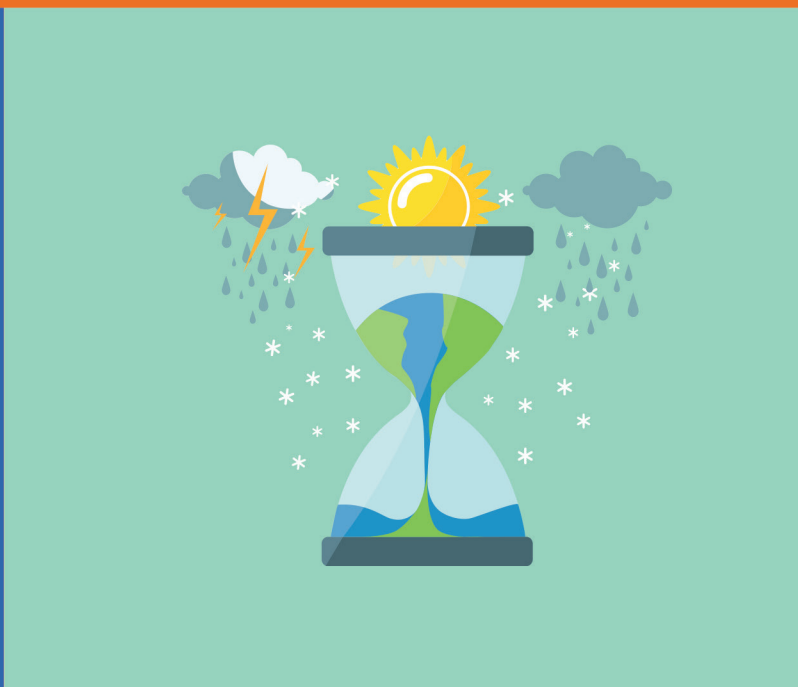


4 JEUX

4 APPROCHES

DES ENJEUX DU CHANGEMENT CLIMATIQUE !



www.starting-block.org www.reseau-sens.org

SOMMAIRE

1. EXPÉRIENCES & PRATIQUES	6
• La résidence éducative	7
• Le réseau SENS et les structures organisatrices	9
• Le processus créatif en résidence: l'ECS en action !	10
2. LES 4 JEUX OU COMMENT ABORDER LE RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE PAR 4 ANGLES DIFFÉRENTS	12
• Mode d'emploi des fiches de jeux	13
• La face cachée d'Internet	14
• Sur les chemins des migrations	18
• Societos	24
• Breaking the News	32
• Bibliographie non exhaustive	38
3. ANNEXES	40

A PROPOS

Les résidences éducatives s'inscrivent dans les activités de création d'outils pédagogiques. L'objectif : réunir des animateur.ices pour créer des jeux sur une thématique commune. La résidence peut être parfois inter-associative, parfois destinée au réseau SENS... Dans tous les cas, ces temps créatifs et collectifs relèvent autant de l'auto formation que la formation par les pair.e.s que de l'apprentissage de la vie collective et de ses dynamiques d'auto organisation. Le tout avec une finalité et des résultats partagés. Que de découvertes dans un temps de résidence éducative !

Pour l'édition 2016, ce sont la transition numérique & écologique et le changement climatique qui étaient à l'honneur. L'approche systémique et l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité garantissant les méthodes pédagogiques et l'approche holistique de ces enjeux.

Quelques balises sur ces sujets permettent de saisir le chemin parcouru par le groupe lors de cette résidence.

L'ensemble des jeux traite du réchauffement climatique que cela soit sur les conséquences comme les causes identifiées ou leurs représentations.

Deux jeux explorent des dimensions distinctes des usages et logiques de production des Nouvelles Technologies de l'Information. Partant du constat qu'internet et les NTIC font partie des pratiques quotidiennes (ie.en 2016 74 % des français.e.s accèdent à internet tous les jours), l'équipe de la résidence éducative a décidé de mettre en débat et en jeux les questionnements liés à ces nouveaux usages.

Ces 4 jeux ont pour finalité, joués ensemble ou non, au sein d'un parcours pédagogique ou en animation ponctuelle qu'importe, de lier ECS et usages technologiques-techniques. Ils ont pour objectif de poser le concept d'une informatique / technique émancipatrice. Comment l'informatique et les NTIC peuvent contribuer à l'émancipation (ou a contrario à l'aliénation) ? Ce livret propose des pistes de réflexion sur les liens entre NTIC et émancipation et réchauffement climatique

Le premier jeu « la face cachée d'internet » interroge autant les infrastructures que la consommation énergétique. En effet celui-ci met en exergue l'ouverture ou non des infrastructures et des systèmes. Et ce tout en interrogeant les joueur.seu.s sur la consommation énergétique de telles infrastructures. A l'heure où Internet représente plus de 7% de la consommation mondiale en électricité il semble essentiel de débattre des usages, des logiques de production et accès au service des NTIC et de ses impacts sur le réchauffement climatique.

Le second jeu « Les chemins des migrations » examine les conséquences humaines du réchauffement climatique par le biais des mouvements de population (réfugiés ou migrants c'est un vide juridique).

¹Source : l'agence du numérique disponible en ligne.

²Source Greenpeace, « clicking clean : who is running the race to build a green internet ? En France l'infrastructure consomme annuellement la production de 9 réacteurs nucléaires.

³A ce propos lire le dossier RITIMO en ligne : <https://www.ritimo.org/Les-migrants-climatiques> et les publications régulièrement actualisées de l'OIM. (Office Internationale des Migrations).



Depuis 2008, une moyenne de 26,4 millions de personnes par an ont été déplacées de leurs foyers par des catastrophes provoquées ou naturelles. Ceci est l'équivalent d'une personne se déplaçant à chaque seconde. Ce jeu de rôle et d'immersion propose d'explorer les liens entre réchauffement climatique et migrations.

Quant au troisième jeu « Societos » c'est une approche macro du réchauffement climatique et de la place de la « nature » dans les sociétés qui est mise en (grand) jeu. En équipe et avec enthousiasme chaque organisation sociale structure son rapport à la « nature » et aux ressources.

Le quatrième jeu s'inscrit dans l'éducation aux médias. Les participant.e.s se voient en position critique des discours médiatiques sur le réchauffement climatique. Ce jeu est l'opportunité de questionner l'autonomie dans la navigation des NTIC qui permet à chacun.e de distinguer et positionner les médias. Ce jeu pose les questions suivantes : comment appréhender l'information ? Comment la concevoir ? Ses pouvoirs et finalités ?

CE LIVRET PARCOURT LES LIENS ENTRE ÉCOLOGIE, NUMÉRIQUE ET RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE. NON EXHAUSTIF IL PROPOSE DES OUTILS PÉDAGOGIQUES, LIBRES D'ÊTRE ADAPTÉS, AMENDÉS DANS UNE LOGIQUE DE BIENS COMMUNS. CES JEUX ONT POUR AMBITION DE PORTER UNE RÉFLEXION SUR LES USAGES ET LES PRATIQUES INFORMATIQUES, D'ENGAGER UN DÉBAT SUR LE « CAPITALISME INFORMATIONNEL », DE PROVOQUER DES ALTERNATIVES DE SOLIDARITÉS RENOUVELÉES AVEC SES USAGES ET PARTAGES DE SAVOIRS.



EXPERIENCES & PRATIQUES

PRÉSENTATION DE LA RÉSIDENCE

La résidence éducative est une proposition d'auto-formation à la création de jeu par l'expérimentation. La résidence se déroule pendant une semaine et rassemble des animateur.ice.s d'ECS du réseau SENS pour créer des jeux sur une thématique, les animer ensemble, puis les tester directement en fin de semaine. Véritable cycle créatif, c'est un carrefour d'échanges de pratiques : pratiques éducatives, dynamiques collectives, pratiques de bidouille ludique et faire avec et ensemble...

La première résidence éducative a eu lieu en 2012, à l'initiative de l'association Militinérêves/C KOI CA en amont du festival Fest'Afrik. Une vingtaine d'animateur.ice.s se sont retrouvés pour créer 10 jeux sur la thématique de la démocratie ! Vous pouvez retrouver en mots et en images un petit aperçu de cette expérience dans le livret pédagogique et ludique dédié. Cela sera suivi d'autres expérimentations sur le thème de l'énergie, où là aussi le livret est disponible.

L'été 2016, Starting-Block et les associations du réseau SENS ont renouvelé l'aventure en proposant une résidence du 10 au 17 juillet en Rhône Alpes qui a rassemblé 15 animateur.ice.s.

CE LIVRET CAPITALISE CETTE SEMAINE DE CRÉATION ET D'AUTO-FORMATION. Il n'est pas exhaustif et a pour volonté de donner un aperçu du processus créatif, et des jeux créés, à réutiliser sans modération !

Les enjeux du changement climatique :

Le constat sur l'impact de l'activité humaine sur des cycles naturels globaux est largement partagé. Malgré l'augmentation du volume d'information à laquelle le public a accès à propos du changement climatique l'ampleur du sujet rend difficile la prise de recul et l'usage de la créativité pour s'informer et agir. Ce livret a été créé dans un cadre idéal pour explorer la créativité et il propose 4 outils qui cherchent à ouvrir des nouvelles portes aux animateur.ice.s qui jour après jour sensibilisent à cette thématique.

4 JEUX → 4 APPROCHES des enjeux du changement climatique !

L'activité humaine à l'origine de ce changement : L'usage d'internet occupe une place grandissante dans notre quotidien. Quelle est sa part dans le changement climatique ?

La Face Cachée d'Internet

Nous subissons les conséquences du changement climatique : Quel rôle joue le changement climatique dans les migrations forcées ? Est-il une cause directe ou indirecte ?

Sur les chemins des migrations

L'humanité s'organise autour du changement climatique : Notre rapport à la nature a-t-il une place dans l'analyse de l'organisation humaine moderne ?

Societos

Nous communiquons de différentes manières autour de ce changement : Quelles différences ou convergences dans les discours médiatiques à propos de ces enjeux climatiques ? En quoi se différencient-ils ?

Breaking the News

Des éléments annexes pour chaque jeu sont disponibles dans ce livret en ligne sur le site du réseau SENS (ressources pour animateur.ice.s et éléments des jeux à imprimer).

BONNE LECTURE & BONNE ANIMATION !

SENS ET LES STRUCTURES ORGANISATRICES

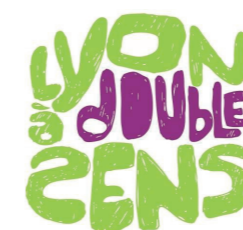
LE RÉSEAU SENS, POUR UNE DÉMULTIPLICATION DES INITIATIVES ÉTUDIANTES

Starting-Block anime le réseau **SENS (SENSibiliser ENSEMBle)**, un réseau national de près de 80 associations étudiantes porteuses de projets d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité qui partagent les valeurs et pratiques de l'ECS. Le réseau SENS a pour objectif d'accompagner ses membres dans leurs projets d'ECS, de mutualiser les ressources et expériences et de soutenir le développement d'actions d'ECS par des dynamiques nationales et locales.

Les actions de Starting-Block visent à rendre les associations membres du réseau SENS actrices à leur tour de la sensibilisation de leurs pair.e.s, sur les questions liées à la citoyenneté et à la solidarité. Ainsi, les associations du réseau SENS sont à la fois public et actrices de ces actions.

Les associations du réseau SENS construisent des projets communs, et échangent leurs pratiques d'animation, leurs questionnements et réflexions lors de temps de rencontres proposés par ses membres, notamment lors des WEF (Week-end d'Echanges et de Formations).

LYON A DOUBLE SENS



Lyon à Double Sens une association lyonnaise d'éducation à la solidarité et à la citoyenneté.

LADS, c'est avant tout des outils d'animation et des méthodes actives de participation favorisant la prise de parole et le débat. L'association s'est créée dans le but de proposer des actions d'éducation populaire sur des thématiques larges et variées allant du développement durable à l'initiative citoyenne en passant par la diversité culturelle, la solidarité locale et internationale et bien d'autres thèmes à découvrir !

www.lyonadoublesens.com/



STARTING-BLOCK

STARTING-BLOCK, PROVOCATEUR DE SOLIDARITÉ

Pour construire un monde plus juste, inclusif et solidaire, Starting-Block favorise l'engagement citoyen des jeunes. Dans cet objectif, l'association met en place des actions d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité (ECS) : animations, formations et création d'outils pédagogiques et ce pour tous. tes !

www.starting-block.org

LE PROCESSUS CRÉATIF : L'ECS EN ACTION !

Le défi proposé par Militinérêves / C KOI CA lors de la première résidence éducative a été d'expérimenter un dispositif intermédiaire et complémentaire aux formations existantes, conçue comme une expérience formatrice par et pour des animateur.ice.s en ECS.

Chaque nouvelle résidence est l'occasion de vérifier l'hypothèse selon laquelle la création collective d'outils pédagogiques est un processus privilégié d'auto-formation des résident.e.s et de renforcement de leurs capacités d'animation.

Voici quelques éléments significatifs de la résidence éducative 2016 :

LE FONCTIONNEMENT

→ Un fonctionnement horizontal et collectif :

L'un des premiers temps de la résidence a été celui de la prise de décision collective concernant la répartition de temps. Les associations organisatrices ont proposé aux participant.e.s un cadre de travail pour la semaine inspiré des résidences précédentes. Par la suite les décisions organisationnelles et fonctionnelles comme la cuisine et repos ont été prises et exécutées en groupe.

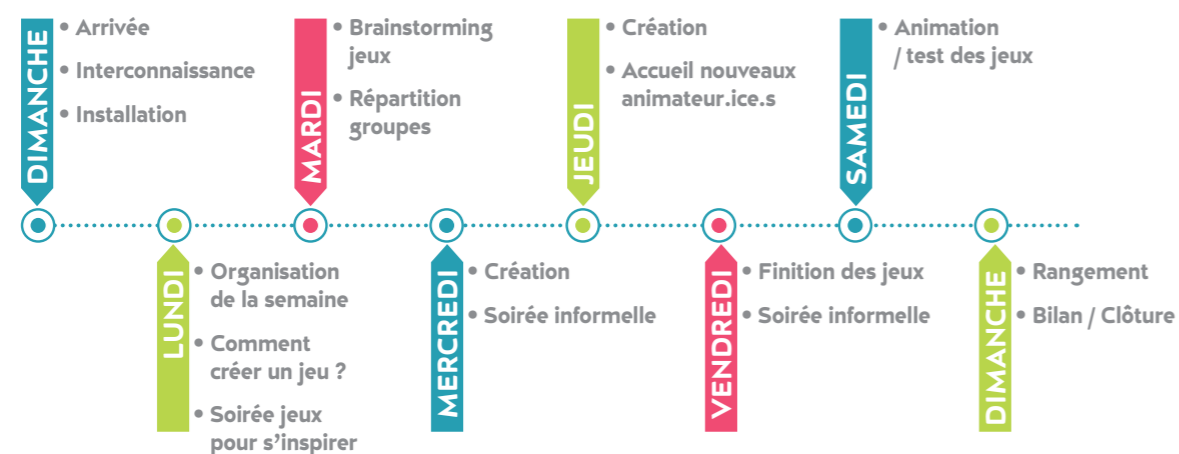
→ L'autonomie des groupes de travail

L'axe thématique transversal identifié par les participant.e.s a été celui du changement climatique. Le groupe s'est ensuite divisé en quatre groupes en fonction de l'intérêt de chacun.e dans les sous-thématiques qui inspirent les jeux. Chaque sous-groupe a trouvé le rythme de travail nécessaire pour avancer dans la création de son outil et pour prendre part à la logistique de la semaine.

→ La libre circulation des résident.e.s entre les groupes

Plusieurs résident.e.s ont eu l'opportunité de collaborer au processus créatif de l'un des autres trois groupes. Ce qui leur a permis de confronter plusieurs types des questionnements liés à la dynamique et aux objectifs pédagogiques des jeux.

LA STRUCTURATION DE LA SEMAINE DE RÉSIDENCE



Les participant.e.s ont opté pour une approche de « temps de travail consacré » à chaque étape de création et non pour des objectifs journaliers. De ce fait les activités et temps de travail quotidiens fixés en collectif ont été suivis de manière fluide et en fonction des besoins et envies du groupe.

Pour chaque outil la finalité était la création d'un socle structuré mais modifiable. Ceci dans une perspective de partage et d'ouverture envers les pair.e.s animateur.ice.s qui dans le futur adapteront ces outils pour différents contextes.

Cher.e.s lecteur.trice.s, c'est à votre tour de poursuivre cette démarche d'appropriation et d'adaptation et de diffuser les outils le plus possible.

LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS

→ Se découvrir

La moitié des résident.e.s n'avait jamais participé à un processus de création de jeux. Ils.elles ont exprimé s'être senti mis.e.s en confiance et accompagné.e.s par les animateur.ice.s plus expérimenté.e.s. Par ailleurs les participant.e.s ont exprimé se sentir fier.e.s des jeux créés et de leurs apports à la co-organisation de la résidence en général.

→ Découvrir & apprendre d'un processus créatif

Le groupe a constaté que tous. tes avaient porté une vigilance particulière pour éviter les biais idéologiques ou manichéismes dans les jeux. Ceci grâce à une prise de recul constante quant à la posture de l'animateur.ice.

→ Par rapport au rythme et dynamique collective

L'arrivée de résident.e.s animateur.ice.s pour l'animation et tests a apporté de l'énergie pour aider à finaliser et expérimenter les outils.

→ Une belle expérience d'autonomie et co construction

Les participant.e.s ont exprimé leur satisfaction d'avoir pu construire en autogestion le cadre quotidien des temps de création et de repos, en se régulant collectivement et selon les envies de chacun.e.



LES 4 JEUX ou comment aborder le réchauffement climatique par 4 ANGLES DIFFÉRENTS

COMMENT SE SERVIR DE CE LIVRET ?

Ce livret est destiné à toute personne ou collectif intéressés par la méthodologie de l'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité (ECS).

Formalisée par Starting-Block et le réseau SENS, L'ECS est une démarche éducative ayant pour objectif une ouverture sur l'autre et le monde qui nous entoure. Elle vise à accompagner chacun.e dans ses questionnements et son engagement citoyen et solidaire. S'appuyant sur des méthodes actives et participatives, accessibles à tous.tes, elle se traduit par la mise en place d'animations ludiques (jeux de rôle, ateliers participatifs...) visant à faire découvrir une thématique et à favoriser l'expression de chacun.e pour construire un débat permettant la construction d'un esprit critique, et une mise en action individuelle ou collective.

Il s'agit donc d'un guide pour les animateur.ice.s - qui avec quelques apports de connaissances sur la thématique du changement climatique - peuvent animer / adapter les outils. Pour chacun de 4 jeux créés lors de la résidence, il vous est proposé dans ce livret les trames suivantes :

- > le contexte approprié d'animation (espace)
- > les matériaux nécessaires
- > le déroulé
- > quelques pistes pour le débriefing
- > des propositions d'indicateurs d'évaluation

À la fin du livret il y a deux types d'annexes pour chaque outil. D'une part des apports de connaissance pour appréhender certains termes techniques. Et d'autre part le matériel de jeux nécessaire par exemple : les cartes ou fiches à distribuer aux participant.e.s lors des différentes étapes de jeu.

Cher.e.s animateur.ice.s, toute initiative de partage et modification est la bienvenue pour vous l'approprier et l'adapter aux publics.

BONNE ANIMATION !



LA FACE CACHÉE D'INTERNET

INTRODUCTION :

UN CLOUD MASSIF ET INSTALLÉ SUR TERRE !

En 2020 internet représentera 15% de la consommation mondiale d'électricité. Les participant.e.s vont découvrir la face cachée d'internet : une infrastructure physique et des besoins énergétiques pharaoniques.

L'information est gardée dans les disques durs des foyers et dans leur version géante : les datacenters. Les datacenters et la circulation d'information dans le globe ont besoin des mêmes éléments physiques que les ordinateurs : de l'électricité pour fonctionner et pour ne pas se réchauffer des systèmes de maintien de température et des kilomètres et des kilomètres de câbles. (seul 1% de l'information transite par satellite).

Résumé du jeu :

Dans ce jeu collaboratif trois équipes personnifient les différents acteurs d'internet (les entreprises gérant les datacenters, l'Etat ou autres fournisseurs et les utilisateur.rice.s). Le but pour les équipes est de reconstruire physiquement l'infrastructure mondiale constituant « internet ». En répondant à des questions et découvrant des informations sur la thématique, ils collecteront des ressources permettant d'atteindre leurs objectifs.

1. PRÉSENTATION DU JEU

But du jeu / Qui gagne ?

La première équipe à avoir installé toutes ses infrastructures réunit les conditions de victoire. Ensuite le jeu devient coopératif car il s'agit d'avoir une représentation globale des besoins physiques d'internet pour fonctionner. Les équipes peuvent donc s'entraider et en répondant correctement aux questions de l'animateur.ice. Et ainsi réussir ensemble à installer la totalité des infrastructures.

Durée : 1h - 1h30

Public : 10 à 99 ans

6 à 9 joueur.euse.s (3 équipes dans le jeu)

Aucune connaissance initiale nécessaire (un public qui utilise internet sur ordinateur, téléphone ou tablette).

Objectifs :



- Favoriser l'émergence des représentations des participant.e.s et échanger sur les alternatives
- Découvrir la partie physique d'internet et questionner l'idée du « cloud »
- Comprendre le fonctionnement de l'infrastructure et ses besoins en énergie
- Comprendre les impacts environnementaux de cette infrastructure

Nombre d'animateur.ices : 1 ou 2

Disposition de l'espace : Il faut un espace permettant de mettre un grand plateau au centre d'un cercle fait par les joueur.euse.s. Si besoin, prévoir tables et chaises.

Matériel et disposition du jeu :

MATÉRIEL PRÉSENT EN ANNEXE :

- > 3 cartes équipes qui contiennent les grilles énergétiques. Ces grilles énergétiques montrent les quantités d'infrastructures que chaque équipe doit installer par continent, ainsi que les ressources nécessaires pour le faire.
 - Les grosses entreprises des Technologies de l'Information et de la Communication TIC (Amazon, Apple, Facebook, Google, Dell, Microsoft) qui gèrent les datacenters
 - L'Etat et FAI (Fournisseurs d'Accès à Internet) qui gèrent le réseau et câbles
 - Les utilisateur.rice.s (structures, individus) qui possèdent les ordinateurs, tablettes, smartphones
- > Des cartes quizz et des cartes actions (matériel de l'animateur.ice).
- > 1 planisphère qui servira de plateau de jeu avec la division géographique suivante : Amérique du nord, Amérique latine, Europe de l'ouest, Europe centrale et de l'est, Afrique et Moyen-Orient, Asie et Pacifique.

MATÉRIEL À FABRIQUER :

- › 3 types d'infrastructures fabriqués en cartons (briques, pailles...) ou représentés par des objets :
 - 38 datacenters
 - 30 réseaux : câbles
 - 31 terminaux (ordinateurs tablettes smartphones etc.)
- › 5 types de ressources énergétiques, qui peuvent être représentées par des briques de couleur type Lego de différentes couleurs (nucléaire, charbon, gaz, fuel et énergies renouvelables).



2. DÉROULÉ / TRAME D'ANIMATION / DÉBRIEFING

Mise en place

Tout d'abord, l'animateur.ice explique aux participant.e.s l'objectif collaboratif du jeu, c'est-à-dire : reconstituer le réseau pour répondre aux besoins internet.

Constitution des 3 équipes

Puis l'animateur.ice distribue les cartes personnages (les entreprises gérant les datacenters, l'état + les fournisseurs, et les utilisateur.ice.s) aux trois équipes. Ces cartes contiennent une description des objectifs à atteindre pour chaque personnage et la grille énergétique.

Explication des règles du jeu

Les joueur.euse.s doivent gagner des ressources énergétiques (briques de couleur type Lego) pour répondre aux besoins énergétiques de leurs infrastructures en répondant aux cartes quizz piochées tour à tour et lues par l'animateur.ice.

Une fois les ressources énergétiques gagnées par zone et positionnées sur la grille énergétique, les joueur.euse.s échangent les cartes contre les infrastructures et les positionnent sur le plateau de jeu.

Phases de jeu

L'animateur.ice pose les questions à tour de rôle aux équipes. Chacune des bonnes réponses leur permet de gagner une ressource énergétique.

Dans le cas où la première équipe ne répond pas juste à la question, une autre équipe aura la possibilité de répondre.

L'animateur.ice peut à tout moment annoncer des événements qui affectent une ou plusieurs équipes, en utilisant les cartes actions.

La fin du jeu et débriefing

Le jeu se termine, lorsque toutes les équipes ont terminé d'installer leurs infrastructures. Ce qui permet d'obtenir une représentation de l'aspect physique réel d'internet.

Pour sortir du jeu, l'animateur.ice va demander aux joueur.euse.s de raconter ce qui s'est passé pendant le jeu (ressentis sur la consommation d'énergie et sur les questions quizz).

Questions types : Que s'est-il passé durant le jeu ? Avez-vous été étonné.e.s à un moment du jeu ? Que ressentez-vous lorsque vous regardez la représentation du réseau ? Croyez-vous que le réseau construit est fidèle à la réalité ? Quels sont les problèmes que le jeu soulève ?

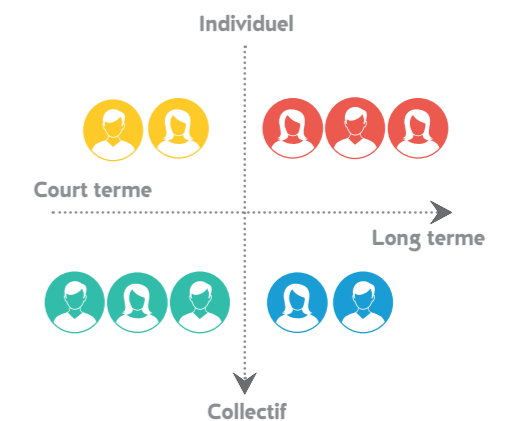
L'animateur.ice peut apporter des informations et des précisions (voir livret d'information).

Discussion sur les alternatives

Pour discuter des alternatives vous pouvez organiser un débat en croix ainsi proposé :

Les participant.es sont invité.e.s à se positionner sur un axe dessiné au sol pour proposer une idée d'alternative à partager. Les axes sont d'un côté individuel/collectif et de l'autre long terme/court terme.

D'abord les participant.e.s discutent en petit groupe avec les personnes qui se sont positionnées de manière proche. Puis les animateur.ices facilitent la parole à chacun.e pour exprimer leurs points de vue et échanger à ce propos.



Trucs et astuces pour les animateur.ices

- L'animateur.ice peut poser les questions à tous les participant.e.s. Et ainsi modifier le rythme de jeux.
- Ce jeu apporte beaucoup d'informations chiffrées et il est possible que certaines ne soient pas comprises ou passent inaperçues. A certains moments du jeu il peut être pertinent de relancer les participant.e.s avec des questions du type « Ce chiffre vous semble vrai ? Ces volumes vous parlent-ils ? »
- Lors du débriefing, il est important de séparer les phases : ressentis, bilan avec informations et échanges sur les alternatives.



INDICATEURS D'ÉVALUATION

Afin de savoir si les objectifs du jeu ont été atteints. Voici quelques indicateurs :

- Est-ce que les participant.e.s ont échangé facilement lors du débriefing ?
- Est-ce que tous les participant.e.s ont participé aux jeux et aux échanges ?
- Avez-vous abordé les points suivants :
 - › Les besoins énergie d'internet aux différents stades (fabrication du matériel, utilisation, réseau et datacenter)
 - › Les différentes ressources et leurs intérêts/défauts pour l'environnement
 - › L'obsolescence programmée
 - › La confrontation entre la réalité et la représentation obtenue par le jeu
 - › Les alternatives
 - › Les implications entre transition écologique et transition numérique : sont-elles complémentaires ?



SUR LES CHEMINS DES MIGRATIONS

INTRODUCTION : PARTIR EST LA SEULE OPTION

D'après The Internal Displacement Monitoring Centre (IDMC), en 2015 18,9 millions de personnes ont dû s'exiler à cause du réchauffement climatique. Les causes sont nombreuses inondations et sécheresses parmi tant d'autres... Ce jeu permet de se questionner sur l'étape « d'après ». Quitter sa terre est seulement le début d'un chemin difficile.

Résumé du jeu :

A la façon d'un jeu type « livre dont vous êtes le héros » les participant.e.s sont invité.e.s à découvrir les étapes d'un parcours migratoire. Cette expérience immersive permet aux participant.e.s d'appréhender quelques-unes des multiples raisons qui forcent une personne à quitter sa terre, ainsi que les dilemmes vitaux auxquels elle peut se voir confrontée.

1. PRÉSENTATION DU JEU

But du jeu / Qui gagne ?

Il n'y a pas de concurrence. Dans leur rôle de migrant, les participant.e.s cherchent une stabilité qui leur permette de subvenir à leurs besoins essentiels pour mener une vie digne. Il s'agit donc d'un jeu de choix (stratégie) face aux options qui se présentent sur leur chemin. Les conditions de victoire sont individuelles par joueu.r.euse.



Durée : 1h

Public : à partir de 14 ans, de 1 à 9 participant.e.s (maximum 3 personnes dans 3 équipes)

Objectifs :

- Favoriser l'émergence des représentations des participant.e.s et échanger sur les alternatives
- Se questionner et échanger sur les enjeux des migrations climatiques
- Acquérir des connaissances sur cette thématique : définition, diversité des raisons au départ...

Nombre d'animateur.ices : 1 à 3 selon le nombre de participant.e.s

Disposition de l'espace : Selon le nombre d'équipes et de participant.e.s, une table et des chaises avec suffisamment d'espace pour poser l'ensemble des cartes.

Matériel et disposition du jeu :

DOCUMENTS PRÉSENTS EN ANNEXE :

- > 1 fiche « histoire introductive »
- > 6 cartes de définition
- > 2 cartes d'informations pour échanges/débats
- > 3 situations de départ + des cartes parcours numérotées et associées à situation de départ

- > des cartes questions pour le gain de capital de départ
- > planisphère à imprimer en 3 exemplaires
- > 3 cartes de statut

AUTRE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- › 3 dés
- › des ressources thématiques
- › des post-it
- › grande feuille blanche séparée en 2 pour faire le bilan des représentations des participant.e.s avant et après le jeu

2. DÉROULÉ / TRAME D'ANIMATION / DÉBRIEFING

Installation du jeu

L'animateur.ice commence par accueillir les joueur.euse.s, explique que le jeu va évoquer les migrations (sensibilisation au thème). Il demande ensuite aux participant.e.s d'écrire sur des post-it ce que représente les mots : migrations et migrants. Chacun.e colle ses post-it sur la feuille prévue à cet effet, puis l'animateur.ice explique que nous reviendrons sur les mots écrits en fin de jeu. Il.elle lit ensuite la fiche « histoire introductive », puis explique le principe et fonctionnement du jeu.

Les participant.e.s choisissent au hasard une situation parmi les trois pour incarner des personnages qui vont être amenés à migrer.

Les participant.e.s lisent leur fiche et se repèrent sur la carte du monde qui leur est donnée.

Parcours migratoire

- En lisant la fiche situation choisie au hasard, les participant.e.s (seul ou en équipe) doivent décider de partir ou ne pas partir. Si la décision est de partir, ils.elles se concertent sur les trois objets qu'ils.elles prendraient pour leur voyage. Une fois leur choix fait : rester ou partir, ils.elles doivent décrire leur situation, montrer où ils.elles se situent sur la carte et expliquer aux autres les choix qu'ils.elles viennent de prendre.
- Ensuite, ils.elles lancent un dé, dont le résultat représente leur capital économique, psychologique et physique en début de partie : ainsi avec 4, 5 et 6 les participant.e.s ont le capital minimum pour partir. Mais avec 1, 2 et 3 leur capital économique, psychologique et physique est insuffisant pour débiter leur chemin malgré leur choix. Ils.elles peuvent augmenter leur capital en répondant correctement à des questions que les animateur.ice.s leur poseront. C'est 1 point par réponse correcte et ils.elles pourront partir une fois atteint le minimum de 4 points de capital économique, psychologique et physique.
- A chaque nouveau départ, un lancer de dé est nécessaire pour connaître la capacité économique, psychologique et physique des participant.e.s à aller plus loin. Lancer les dés permet de déterminer s'ils.elles ont ces ressources ; dans le cas contraire ils.elles doivent essayer de les acquérir ou alors suivre un chemin imposé. Le voyage entrepris n'est pas un chemin simple, de nombreux obstacles les affaiblissent. Chaque décision prise par les participant.e.s est marquée par une nouvelle carte événement et il est possible qu'elles aillent à l'encontre des choix des participant.e.s. Dans ce cas ils.elles ne peuvent pas modifier ce choix et sont contraint.e.s de suivre les indications de la carte.

S'ils.elles changent de pays au cours du jeu, les participant.e.s doivent se replacer sur la carte du monde.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les participant.e.s arrivent à la carte questionnement. Cette carte leur demande de déterminer leur « statut juridique ». Plusieurs options de « statut » peuvent leur correspondre mais ils.elles « choisissent » en analysant les descriptions qui leur sont proposées. *Choisir est volontairement mis entre guillemets puisque le choix n'en est pas un et c'est un des objectifs du jeu mettre de en lumière les contraintes, obstacles et difficultés qui pèsent sur les parcours migratoires.*

Enfin on demande aux participant.e.s de décrire ce qu'ils.elles ont ressenti lors des différentes étapes du jeu.

Débriefing

Ensuite, les animateur.ice.s proposent aux joueur.euse.s/groupes de discuter entre eux, et ils.elles facilitent et accompagnent la discussion à l'aide des questions suivantes :

- › Pouvez-vous exprimer votre ressenti à la fin du jeu en un adjectif ?
- › Quel statut aviez-vous ? Comprenez-vous la différence entre vos statuts ?
- › Quels ont été les grandes étapes de votre parcours, avez-vous été étonné.e par ce qui est arrivé à votre personnage ? Quelle fin auriez-vous souhaité pour votre personnage ?
- › Qu'est-ce qui vous questionne ?

Une fois la restitution faite, les participant.e.s peuvent échanger sur ce qu'ils.elles viennent de vivre, sur les représentations de chacun.e, ce qu'ils.elles ont appris et les animateur.ice.s peuvent apporter des compléments d'informations :

- Le jeu reflète-t-il la réalité ? Oui / non ? Pourquoi ?
- Connaissez-vous des personnes qui ont dû migrer pour arriver en France ou ailleurs ?
- Connaissez-vous la situation migratoire de votre pays ?
- Connaissez-vous les acteur.rice.s qui œuvrent pour l'aide et l'accueil des personnes en trajectoire migratoire ?
- Comprenez-vous l'importance de l'utilisation des termes spécifiques liés à la migration ?
- Quel(s) rôle(s) ont les médias et les politiques ?
- Que peut-on faire pour améliorer les choses ?
- Quel était votre avis sur les migrations avant le jeu ? Qu'en est-il maintenant, a-t-il changé ?



Trucs et astuces pour les animateur.ices

- Se familiariser sur le sujet et lire les informations données avec le jeu.
- Les animateur.rice.s doivent avoir une certaine clarté par rapport aux définitions du jeu. Les termes migrants et réfugiés par exemple sont souvent utilisés de façon interchangeable mais il y a bien une différence entre eux.
- Les animateur.ice.s peuvent mettre à disposition à la fin des échanges les ressources thématiques aux participant.e.s pour qu'ils.elles puissent les lire et approfondir leurs connaissances.

Variantes

- › Avant de commencer le jeu, il est possible de faire un autre petit jeu d'introduction : l'animateur.rice demande que tous les participant.e.s se rassemblent à un endroit qui représente le lieu où ils.elles sont en ce moment. Puis on délimite les contours de la France/Europe/ Monde autour de ce lieu. Ensuite selon les indications géographiques, on leur demande de se placer sur cette carte imaginaire selon le lieu où ils.elles sont né.e.s. Une fois les participant.e.s placé.e.s (normalement le groupe central commence à s'élargir), on leur demande de se placer là où un de ses parents est né. A la fin de cette étape, le groupe de départ est totalement dispersé et l'animateur.ice peut conclure sur le fait que ce sont des migrations qui ont permis d'arriver à ce résultat. Et que le jeu suivant permettra de ressentir et de mieux comprendre les migrations (raisons, difficultés, diversité,...).
- › Ajouter des situations de migrations : une personne se déplaçant pour voyager, une personne se déplaçant pour le travail, une personne se déplaçant pour fuir son pays pour ses croyances...



INDICATEURS D'ÉVALUATION

Evaluation (observation) tout au long du jeu :

- Implication active ou non des participant.e.s durant le jeu
- Compréhension des différents statuts (questions, réponses, échanges de savoirs au sein du groupe)

Evaluation finale :

- La qualité des échanges avec les participant.e.s.
- Représentation des participant.e.s sur les mots migrants et migrations avant et après le jeu : post-it. Chacun.e écrit ses représentations de ces mots sur 3 post-it, on refait de même à la fin pour voir ce qui a changé ou pas

Facultatif :

- Les participant.e.s se mettent en ligne, devant eux sont symbolisées des lignes (qualitatif ou quantitatif) : bien (1), super (2), et derrière eux moyen (-1) et pas bien (-2), la ligne où ils.elles se trouvent au départ signifie sans avis (0). Aux questions posées par les animateur.rice.s, les participant.e.s avanceront d'un pas s'ils.elles ont trouvé bien, de deux pas si super, s'ils.elles n'ont pas d'avis ils.elles restent sur place, s'ils.elles n'ont aimé que moyennement il.elles reculent d'un pas et si pas du tout ils.elles reculent de 2 pas. Ils.elles devront argumenter leur réponse à chaque fois ; l'animateur.rice remplit un document sous forme de grille (qualitative et quantitative) suivant les réponses aux questions : Avez-vous appris des choses durant le jeu ? Les animateur.rice.s ont- été un soutien ? Avez-vous eu des apports de vocabulaire ? Etait-ce suffisant ? Avez-vous apprécié le jeu ?



SOCIETOS

INTRODUCTION :

QUEL DÉVELOPPEMENT POUR LA COMMUNAUTÉ ?

Selon les chiffres de 2015 de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature le nombre d'espèces menacées a augmenté de 5 205 à 23 250 depuis 1996. Les pays où les espèces disparaissent le plus vite sont l'Indonésie, l'Inde, le Brésil, et la Chine. Il s'agit de pays qui vivent des changements profonds avec entre autre une urbanisation accélérée. Justement, ce jeu questionne les conceptions du bien-être et des besoins matériels. Societos met en scène et en jeu le lieu de rencontre de 4 visions différentes du monde, 4 manières différentes de vivre et d' « impacter » la nature.

Résumé du jeu :

Societos est un grand-jeu pour découvrir et expérimenter différents types de sociétés, et réfléchir à notre rapport à notre propre société et nos modes de vie. C'est un grand jeu d'extérieur qui nécessite un grand terrain, si possible boisé. Les participant.e.s sont reparti.e.s en équipes représentant chacun un type de société (inspirée des sociétés existantes). Au cours du jeu, ils.elles devront interagir pour survivre et atteindre des objectifs de développement de leur société.

Le jeu fait appel à des mécanismes de mini-jeu de dextérité, de stratégie, du troc et de négociation.

1. PRÉSENTATION DU JEU

But du jeu / Qui gagne ?

Chaque communauté a ses propres objectifs et conditions de victoire. Pour les atteindre les communautés sont parfois concurrentes et parfois coopératives. Mais dans un monde de précarité alimentaire, chaque communauté doit se nourrir pour survivre jusqu'à la fin du jeu.

Durée : 3h

Public : Entre 15 ans et 99. Minimum 15-20 personnes



Objectifs :

- Favoriser l'émergence des représentations sur l'interculturel
- Questionner la place de la nature dans notre environnement sociétal et échanger sur les alternatives
- Susciter le questionnement par rapport à la place de l'individu dans un groupe
- Expérimenter l'interculturel

Nombre d'animateur.ices : 4 minimum

Disposition de l'espace : Le jeu nécessite un grand espace extérieur (c'est un jeu où l'on doit courir, s'attraper, etc.). Si possible boisé. Un espace intérieur peut être intéressant pour les temps de débriefing. Les participant.e.s sont divisés en 4 civilisations (Dictatos, PachaMan, Lâaé, Speculos). Chaque équipe doit pouvoir se rencontrer et échanger séparément, si possible sans être aperçue par les autres groupes.

Matériel et disposition du jeu :

DOCUMENTS PRÉSENTS EN ANNEXE :

- > fiche expert.e.s
- > 4 fiches objectifs de société : 1 par peuple
- > fiches individuelles pour chaque joueur.euse.s
- > 4 fiches animateur.rice pour expliquer les règles : 1 par peuple
- > 4 fiches peuple : 1 par peuple

AUTRE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- › un grand nombre d'objets symbolisant les ressources (Or, Bois et Fer) : graines de légumineuses, morceaux de laines colorés ou encore bout de papier etc...
 - › des points de reconnaissance : 1 par joueur.euse autres que Lâae (idem)
 - › des « osties » : paquet de bonbons
 - › délimitation de camps (cordes, bâtons ...)
 - › un sifflet ou tout autre objet de signal sonore.
- › fonderie et alliage : 2 cartons avec écrit respectivement fonderie et alliage
 - › 26 foulards de deux couleurs différentes (13 pour les Dictatos et 13 pour les Speculos)
 - › 13 symboliseurs des mines/forêts différenciés si c'est mine, forêt ou or et numérotés de 1 à 13 (cagette avec numéro peint de couleurs différentes)
 - › des bracelets de conversion : au moins 1 par joueur.euse

2. DÉROULÉ / TRAME D'ANIMATION / DÉBRIEFING

SOCIÉTOS SE DÉROULE EN 3 PHASES :

01

Une **première phase** lors de laquelle les joueur.euse.s s'approprient les us et coutumes de leurs sociétés.

03

Une **seconde**, de type grand-jeu d'extérieur, lors de laquelle les 4 peuples vont devoir remplir des objectifs particuliers à chacun et pendant laquelle les 4 équipes seront amenées à se rencontrer, négocier ou combattre.

02

La **troisième phase** est un debrief (indispensable), lors duquel, les joueur.euse.s (sorti.e.s de leur rôle), vont pouvoir exprimer leur vécu, leurs ressentis et établir des parallèles avec la réalité dans le but d'imaginer des alternatives ou changements possibles à leur échelle.

Installation du jeu et explication

Pour commencer, les animateur.rice.s expliquent aux participant.e.s qu'ils.elles vont constituer 4 équipes lors de la première étape. Ensuite lors de la deuxième étape ces équipes vont peut-être entrer en interaction et le cas échéant vivre des moments de paix et de conflit. L'objectif principal étant la survie, chaque équipe aura **différentes manières d'acquérir et de stocker de la nourriture et d'autres ressources (auto production, négoce, combat).**

- › **Juste avant de commencer la première étape** les animateur.rice.s incarnent leur rôle d'expert.e.s et expliquent aux participant.e.s qu'ils.elles sont des scientifiques venu.e.s des Etats-Unis dans le but de mener une expérience socio-historique afin d'étudier le comportement des individus selon leurs caractéristiques de société ainsi que les relations inter-sociétés.
- › Les animateur.ice.s auront avec eux une « fiche expert.e.s » qui contient les règles et des conseils sur les informations à donner.

1^{ère} PHASE

Appropriation des rôles par les participant.e.s

- Les animateur.ice.s divisent les participant.e.s de manière aléatoire en 4 groupes de taille plus ou moins égale : Dictatos, PachaMan, Lâae, Speculos (PachaMan peut être plus réduit et ne doit pas dépasser 7 membres en tout cas).
- Les animateur.rice.s vont chacun.e dans un groupe pour expliquer les règles de chaque société. Pour cela il est nécessaire d'éloigner les équipes les unes des autres. Les animateur.ice.s distribuent 1 fiche peuple par équipe et une fiche individuelle correspondante par participant.e. Ces fiches peuples portent les caractéristiques des peuples et le tableau des arbres des techniques (ne pas s'en soucier pour l'instant).
- Lorsqu'ils.elles ont compris comment les décisions étaient prises au sein de leur société, l'animateur.ice peut (si cela s'y prête) leur faire en faire prendre quelques-unes de manière hypothétique. (Manger ensemble ? Qui fait la vaisselle ? Ou autres tâches de vie collective ?).
- Les animateur.ice.s distribuent aussi les ressources de base par peuple (tableau dans la fiche expert.e.s).
- Les animateur.ice.s vont bientôt partir vers la « zone neutre » (établie dans le grand terrain). Ils.elles se tiennent à disposition des participant.e.s, qui peuvent poser des questions tout au long du jeu mais toujours en zone neutre.
- Juste avant de partir les animateur.ice.s expliquent le fonctionnement du signal sonore et des saisons pour la 2^{ème} phase : le son indique un changement de dynamique de jeu. Un premier son indique le début de la 2^{ème} phase d'interaction ou d'atteinte des objectifs de société. Cette phase est divisée en 4 périodes de 10 minutes (on les appelle Saisons). Il y a d'abord une saison de combat, ensuite une saison de paix, ensuite

combat et enfin paix. La 1ère saison de combat commence directement avec le 1^{er} son de la corne. **Lors des saisons de paix on ne peut pas attaquer ni être attaqué.e. On négocie tout le temps.**

- Les règles des combats sont expliquées dans les fiches individuelles. Ensuite les joueur.se.s se dirigent vers la « zone neutre ».
- Une fois dans la zone neutre, ils.elles se concertent et font **le son une fois pour marquer le début de la 2^{ème} phase du jeu.**

Attention LES ANIMATEUR.ICE.S OU « EXPERT.E.S CHERCHEUR.EUSE.S ÉTATS UNIEN.NE.S » VEILLENT AU BON DÉROULEMENT DU GRAND JEU EXTÉRIEUR DE LA 2^{ÈME} PHASE.

2^{ème} PHASE

Grand-jeu extérieur

Dans cette étape les équipes tentent d'atteindre leurs objectifs, ils concernent des dynamiques internes à leur sociétés (ex : conditions de vie ou avancées techniques) et les obligent à s'aventurer en dehors de leur territoire à certains moments. Tout est expliqué dans leurs fiches peuple et individuelles. (certaines zones d'ombres aident à nourrir le suspense du jeu !)

À certains moments les équipes se questionneront et viendront voir les animateur.ice.s dans la zone neutre. Lorsqu'on est dans la zone neutre on ne peut pas attaquer ni être attaqué.e.

Pendant cette phase, tout.e participant.e quittant son territoire doit avoir une ressource avec lui.elle.

- Les ressources : il existe 4 types de ressources dans Societos : le bois, le fer, l'or et la nourriture. L'or et le fer sont produits dans des mines, et le bois dans les forêts. Les équipes ont quelques ressources au début du jeu (tableau ressources de base) et la nourriture est répartie différemment entre les équipes (voir annexe gestion de ressources).
- Les mines et bois : au total le terrain de Societos contient 6 mines de fer, 6 forêts et 1 mine d'or connus par tous. Par contre la forêt des Pachamans à elle seule contient le double d'or, le double de bois et un peu de fer. Toutes les forêts et mines sont en dispute. Même celles des Pachamans dont les participant.e.s ne connaissent pas l'existence en début de jeu. Pour gagner une mine ou une forêt il suffit de mettre un drapeau de son équipe dessus (détails des règles dans la fiche expert.e.s).

DÉROULEMENT D'UNE SAISON :

- Les animateur.ices laissent se dérouler la première saison (10 min), et font le signal sonore. Pendant la pause (5 min) ils.elles distribuent les gains que rapportent les mines et forêts que chaque équipe possède à l'instant T (tableau prod mines et forets / fiche expert.e.s).

Puis ils.elles valident l'avancée technologique des différents peuples en récupérant les ressources nécessaires pour les atteindre (détails fiche expert.e.s). Ils.elles doivent aussi marquer les différents propriétaires des mines et replacer les drapeaux si besoin.

La nourriture est répartie selon des conditions précises à chaque peuple (voir annexe gestion de ressources).

- À la fin des 5 minutes de pause les animateur.ice.s font le signal sonore. Une nouvelle saison commence (10 min). Ensuite ils.elles font de nouveau le signal sonore et effectuent les mêmes étapes pendant la pause (5 min).

DÉROULEMENT DES COMBATS :

Pendant les saisons de guerre, des combats peuvent avoir lieu pour récupérer des ressources. Pour attaquer, il faut toucher le dos d'un.e adversaire. La personne qui touche le dos choisit le type de jeu (cf. : fiche perso), le vainqueur prend une ressource, mais c'est le.a vaincu.e qui choisit ce qui est cédé. (Le peuple Dictatos a un combat particulier, vérifiez dans la fiche expert.e.s).

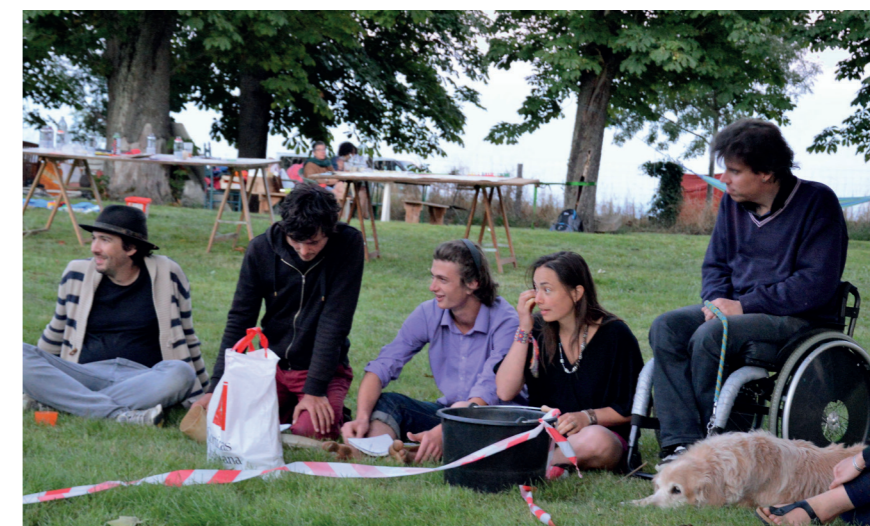
Le détail des règles est expliqué dans les fiches « objectifs de société » distribuées aux équipes, et pour les animateur.ice.s dans l'annexe « fiche expert.e.s ».

Attention IL EST NÉCESSAIRE DE GARDER AU GRAND MINIMUM UNE HEURE POUR LA 3^{ÈME} PHASE. UN.E ANIMATEUR.ICE UTILISE LE SIGNAL SONORE POUR ANNONCER LA FIN DU JEU (SIGNAL PRÉCISÉ AUX PARTICIPANT.E.S EN DÉBUT D'ANIMATION).

3^{ème} PHASE

Débriefing et ouverture

- Les animateur.ice.s disent un premier discours en tant qu'expert.e.s pour dire à quel point « L'expérience est concluante. Et c'est une aide immense au progrès scientifique et que ça c'est vraiment génial... ».
- Les animateur.ice.s font une présentation et valorisation de ce que chaque société a achevé. Par exemple : « Bravo les Pachamans, vous avez profité de manière ultra-posée/ Vous avez fait une belle œuvre/ etc. » « Bravo les Dictatos vous avez convertis tant de personnes, vous avez achevé telles améliorations, etc. » « Bravo les Lâae vous avez fait ceci, et notamment à la famille Tamboulous qui a eu tant de point de valorisation etc. ».



Voici une proposition de debriefing, il en existe d'autres, à ajuster notamment selon le nombre de participant.e.s.

- **5 min - Ressenti** : tout le monde s'assoit. Chacun.e est invité.e à penser son ressenti silencieusement. Puis celles et ceux qui le souhaitent le partager avec le groupe le font « qu'est-ce que j'ai ressenti pendant le jeu ? Mon état émotionnel en tant que personnage à la fin du jeu... ». L'animateur.ice.s peut noter les mots clés sur un grand paperboard.
- **5 min - Retour de l'observateur** : les animateur.ice.s racontent quelques faits marquants de la partie, ou des phrases choc par exemple : phrases drôles dites par les joueur.euse.s lors d'une attaque etc....
- **15 min - Déconstruction du système jeu** : les participant.e.s se retrouvent en petit groupe par équipe et doivent faire un schéma qui illustre le fonctionnement de leur société, prise de décision. Ils.elles notent ce qu'ils.elles ont compris des autres sociétés. En essayant de voir à quelles sociétés existantes cela leur fait penser. Puis retour/présentation en grand groupe et mini synthèse.
- **15 min - Débat** : Débat mouvant pour discuter sur la société. Quels rapports à la nature pour chaque équipe ? Quelle place pour la nature lors de la rencontre culturelle ?
- **15 min - Alternatives** : En petits groupes les participant.e.s se mélangent entre les équipes. Ils.elles doivent construire des critères d'une société qui permettrait l'équilibre entre humains et non-humains. Par ailleurs on peut noter des idées d'engagement individuel ou collectif pour tendre vers ce modèle de société.

Les animateur.ice.s remercient les joueur.euse.s, c'est la fin du débriefing. Puis affichage des paperboard, déambulation et discussion libre.



Trucs et astuces pour les animateur.ices

- Sociétos est un grand jeu d'ECS. Dans ce cadre (mais pas que) il est donc important d'avoir une réflexion en amont en équipe d'animation, sur le positionnement des animateur.ice.s par rapport à la thématique.
- Sociétos se veut un jeu d'expérimentation. Il est donc très important en tant qu'animateur.ice d'amener les participant.e.s à prendre au sérieux les us et coutumes de chacune des sociétés. Seulement, comme dans la vie quotidienne, ces sociétés peuvent s'influencer et changer pour des causes internes. Il faut donc être ouvert.e à de l'inventivité de la part des joueur.euse.s, **qui potentiellement peuvent prendre totale liberté avec les règles** internes à chaque société (mais ne pas forcément leur dire cela de but en blanc bien sûr!). La désobéissance aux règles est également intéressante à analyser dans les phases de débriefing.

Variantes

- S'il y a plus de temps disponible que 3h il serait intéressant d'accorder ce temps extra à des « Pourparlers » entre la fin de la 2^{ème} étape et le débriefing. Les chercheur.se.s réunissent avec des représentant.e.s de chaque société pour les prévenir de la disparition prochaine de certaines ressources. Est-il possible de trouver un accord sur des quotas d'exploitation par an ? S'aligneraient tous sur les niveaux des groupes les moins consommateurs ?



INDICATEURS D'ÉVALUATION

Evaluation (observation) tout au long du jeu :

- Questionnements et interactions groupales
- Capacité de concertation entre les membres des équipes

Evaluation 1^{ère} phase du jeu :

- Compréhension des caractéristiques des peuples
- Appropriation des rôles
- Organisation et distribution des tâches au sein des équipes

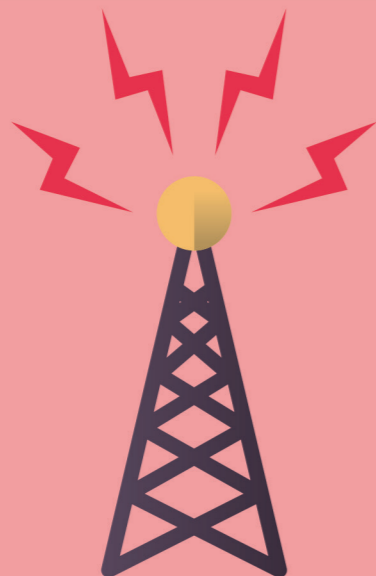
Evaluation 2^{ème} phase du jeu :

- Compréhension des mécanismes de combat et négociation
- Compréhension et application des règles
- Compréhension des caractéristiques des peuples adversaires

Evaluation 3^{ème} phase du jeu :

- La qualité des échanges au sein des groupes
- Représentations des participant.e.s sur chaque organisation sociale ou culturelle
- Représentations sur l'impact de chaque fonctionnement social sur la nature
- Déroulement et résultat(s) des « pourparlers » s'il y en a eu.

BREAKING NEWS



BREAKING THE NEWS

INTRODUCTION :

LA GRAVITÉ D'UN ÉVÈNEMENT OU L'ÉVÈNEMENT EN SOI ?

Parmi tous les événements qui ont lieu en une journée dans le monde, les médias doivent faire un travail de priorisation et de hiérarchisation. Ou il s'agit de choisir en quoi et comment investir une minute à la radio, à la télévision, ou une colonne au journal ? Ceci est un calcul avec beaucoup de variables ! Peut-on juger qu'un sujet urgent qui s'inscrit dans le long terme comme le changement climatique est absent ou omniprésent ? Que dire de la manière dont il est abordé ? Breaking the News permet de se questionner sur le processus de création de l'information.

Résumé du jeu :

Au travers d'un court jeu d'écriture les participant.e.s auront un aperçu du processus interne de rédaction des lignes éditoriales des médias. Un jeu immersif à partir duquel ils.elles pourront débattre sur comment s'informer et ainsi pouvoir déceler au quotidien l'information et la désinformation et ses biais.

1. PRÉSENTATION DU JEU

But du jeu / Qui gagne ?

Les participant.e.s qui découvrent quel article correspond à quelle ligne éditoriale.

Durée : 1h30 environ

Public : 5 à 10 participant.e.s
(si écriture en binôme).
Entre 15 et 99 ans



Objectifs :

- Partager les représentations sur différents médias et découvrir des solutions alternatives aux médias dominants pour s'informer autrement.
- Expérimenter l'écriture journalistique à travers le traitement d'un événement selon des contraintes
- Appréhender la non-neutralité de l'information et les enjeux politiques et économiques que représentent les médias.



Nombre d'animateur.ices : 1 ou 2

Matériel et disposition du jeu :

DOCUMENTS PRÉSENTS EN ANNEXE :

> 5 fiches média (Bastamag, Le Monde, Libération, Le Figaro, BFM) avec description du média, ligne éditoriale et mots-clefs

> 1 fiche événement avec photo, description sommaire et informations annexes

AUTRE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

> Des feuilles et des stylos pour écrire

ESPACE

> Une salle suffisamment grande pour que les équipes puissent se diviser et rédiger dans le calme. Des tables et chaises peuvent rendre l'espace plus confortable.

Matériel de jeu :

- > 25 cartes de vote : 5 Bastamag, 5 Le Monde, 5 Libération, 5 Le Figaro, 5 BFM
- > 1 feuille pour noter les votes des participant.e.s



Remarques liminaires :

→ Breaking the News essaye de présenter un spectre idéologique et politique assez large de l'opinion médiatique en France. Les médias choisis se présentent eux-mêmes des bords politiques différents. Ainsi Le Figaro d'après son directeur lui-même est un journal de droite et de centre droite ; BFMTV de par son émission en continu et le choix d'information dans l'immédiat peut être considéré comme sensationnaliste. Le Monde de par son histoire est réputé comme ayant une lecture sobre et neutre des événements mais c'est la propriété de trois grands entrepreneurs qui se situent à leur tour dans une idéologie sociale-démocrate libérale. Pour sa part le journal Libération se considère de centre gauche. En fin le média indépendant Basta ! Mag est financé par de dons des lecteurs, des fondations et des fond publics à peu près à un tiers chacun. Les journalistes de Basta ! Mag se déclarent militant.e.s et leurs articles visent à donner de la profondeur sur des sujets traités superficiellement par d'autres médias.

2. DÉROULÉ / TRAME D'ANIMATION / DÉBRIEFING

- 1** L'animateur.ice présente le but du jeu : les participant.e.s sont des journalistes et devront écrire un article sur l'évènement : FUIITE DANS UNE CENTRALE NUCLÉAIRE DE LA DRÔME. Chaque participant.e se voit attribuer une fiche média : Le Monde, Le Figaro, Libération, BFM, Bastamag. Les participant.e.s doivent garder secret le média qui leur est attribué. (3 min).
- 2** Les participant.e.s prennent le temps de lire leur fiche média. (3 à 5 min).
- 3** L'animateur.ice présente l'évènement à traiter sous forme d'un titre sommaire et d'une photo à montrer aux participant.e.s (Cf. fiche évènement). Plusieurs informations annexes sont proposées (exemple : déplacement de population, explications des causes de l'évènement, discours politique en réaction, etc...). L'animateur.ice demande aux participant.e.s d'écrire un article entre 5 et 10 lignes en fonction des contraintes de leur fiche média. Les mots-clefs proposés le sont à titre indicatif et les participant.e.s sont libres d'utiliser les infos annexes ou non et d'inventer des informations et les inclure dans leur article.



- 4** Les participant.e.s écrivent leur article. (30 à 40 min environ, le temps varie beaucoup d'un groupe à l'autre). Pendant ce temps, l'animateur.ice passe dans chaque groupe pour leur distribuer 5 cartes vote (1 de chaque média) et leur explique qu'elles serviront après la lecture des articles.
- 5** Les participant.e.s lisent tour à tour leur article. (10 min).
- 6** Chaque participant.e doit placer face cachée la carte vote qu'il pense correspondre à chaque article. Lorsque tout le monde a placé sa carte, on révèle les cartes et les participant.e.s dévoilent la fiche média de leur article. (5 min). L'animateur.ice consigne les votes sur la feuille de vote.

Débriefing

(temps libre, en fonction des participant.e.s et comme on le sent !)

- > Tour de ressenti en un mot.
- > Qu'est-ce que ce jeu montre par rapport au traitement médiatique d'un évènement ?
- > Quelles différences apparaissent entre les différents médias ?
- > Est-ce que vous pensez que les contraintes proposées sont réalistes ?
- > Proposer un temps d'échange sur les alternatives aux grands médias pour s'informer et des ressources sur le sujet (ex : Basta, Monde diplomatique, Médiapart, Lundi matin, Fakir, Paris Luttes Info, Acrimed, Les Nouveaux Chiens de Garde...



Trucs et astuces pour les animateur.ices

- Le débriefing commence spontanément au cours de la phase 6 car les participant.e.s réagissent en fonction du résultat des votes. Le débriefing proposé l'est à titre indicatif, la discussion peut aussi suivre son cours tout en proposant des axes de réflexion.

Variantes

- Dans un parcours de formation ou animation il serait possible d'ajouter des micros-trottoirs ou d'autres dispositifs d'entretien pour analyser les choix de personnes et d'avis exprimés en fonction encore une fois des lignes éditoriales.



INDICATEURS D'ÉVALUATION

Evaluation (observation) tout au long du jeu :

- Implication des participant.e.s durant le jeu
- Compréhension des contraintes
- Ressentis exprimés sur le jeu
- Correspondance entre les articles et la ligne éditoriale des médias proposés

Evaluation finale :

- La qualité des échanges avec les participant.e.s.
- Élément de débats et discussion concernant l'idéologie des médias et la perspective des participant.e.s
- Identification des médias et de leur ligne éditoriale
- Dynamiques des échanges lors du débriefing



BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE (non exhaustive)

Sur les impacts environnementaux d'internet

- Fabrice Flipo, Michelle Dobré et Marion Michot, La face cachée du numérique. L'impact environnemental des nouvelles technologies, l'Echappée, 2013.
- Greenpeace, « Clicking clean : who is winning the race to build a green internet ? », 2017
- Le site Transition 2 de la Fondation Internet Nouvelle Génération
- <http://reseau.fing.org/qntransitions/>
- www.greenit.fr/
- www.isf-systext.fr/node/552

Migrations climatiques

- Dina Inonesco, Daria Mokhnacheva, Francois Gemenne, Atlas des migrations environnementales, Les presses de Sciences-Po, 2016.
- Le dossier RITIMO sur les migrants climatiques : <https://www.ritimo.org/Les-migrants-climatiques>
- Amnesty international www.amnesty.fr

Education aux médias

- Revue d'ITECO ANTIPODES, Pour une éducation aux médias, n°217, juin 2017.
- Corroy-Labardens, Barbey, Klyindou, Education aux médias à l'heure des réseaux sociaux, Paris, L'Harmattan, 2015.
- Pour une informatique émancipatrice
La quadrature du net : www.laquadrature.net/fr

REMERCIEMENTS

Merci à toutes les personnes qui ont participé à ce projet : Louis et l'équipe avec ce formidable accueil de la résidence, le festival, les participant.e.s à la résidence éducative Camille, Louise, Anthony, Marie-Laure, Hugo, Lucas, Omaé, Matthieu, Rémi, Florie, Hélène, César, Nina, et Delphine, l'équipe permanente de Starting-Block, et tous les festivalier.e.s qui se sont prêté.e.s aux jeux

Merci à tout.e.s les startien.ne.s impliqué.e.s dans la rédaction, coordination, relecture. Et tout ce qui se rapporte à ce livret.

Graphisme : Eric Bauer

Écriture et réalisation : César Buritica et Florence Cherrier avec les apports des participant.e.s de la résidence éducative 2016.

Nos partenaires :

Ce projet et le présent document ont été réalisés avec le soutien des partenaires suivants. Les propos de ce document ne les engagent aucunement.



Ce sont les propos des créateurs. ice.s de ce livret.



www.starting-block.org

www.reseau-sens.org