

# Le Défi

## Règles du Jeu



1 animateur/maître du jeu

Public : adultes, jeunes adultes et élèves du collège au lycée.

Nombre de joueurs : de 3 à 10, au-delà créer des sous-groupes de joueurs.

### **Proposition « débat classique » :**

Objectif : Lancer un débat sur les solutions de l'écologie, pour faire comprendre d'une part que tous les acteurs ont un rôle à jouer, et d'autre part que plusieurs approches de chaque problématique sont possibles.

- Trier les cartes selon leur catégorie : problématique, méthode et acteurs.
- Mélanger chacune des catégories et les disposer en trois tas, faces cachées.
- Tirer trois cartes, une depuis chacun des tas, et les déposer faces visibles pour que tous les joueurs les voient.
- Le maître du jeu demande aux joueurs d'imaginer une solution se rapportant à la combinaison de ces trois cartes.
- Chacun réfléchit pendant 5 minutes sans commenter.
- Le maître du jeu propose ensuite des définitions des cartes (il peut s'aider du livret des définitions), les joueurs peuvent compléter selon leurs connaissances.
- Les joueurs proposent à tour de rôle les solutions qu'ils ont imaginées, et les commentent au fur et à mesure. Le maître du jeu relance la discussion pendant les temps morts (voir le rôle du maître du jeu). Ce temps dure environ 15 minutes.
- Le maître du jeu met fin au débat et propose un bilan sur l'une ou l'autre des questions suivantes : Quels sont vos freins pour agir ? jusqu'à quel niveau pensez-vous pouvoir agir ?

Si une ou plusieurs solutions proposées semblent réalistes et réalisables à l'ensemble des joueurs, elles seront dans l'idéal proposées à un véritable acteur, ce qui peut permettre de lancer un autre débat sur la manière de concrétiser cette communication.

A défaut, les idées seront intégrées sur la plateforme Green Ideas Incubator. Cette étape permet qu'aucune idée ne tombe dans l'oubli.

### **Proposition « sémantique » :**

Objectif : mettre en commun les connaissances des joueurs sur un aspect des problèmes environnementaux, leur faire réaliser la diversité de leur approches, leur faire comprendre le besoin de s'informer. De préférence pour un public mixte, de 6 joueurs ou plus.

- Le maître du jeu choisi de mettre en avant une des catégories de carte : problématique, méthode ou acteurs.
- Une carte de l'une de ces catégories est tirée au hasard de la catégorie choisie et déposée face visible devant les joueurs.
- Les joueurs énoncent chacun leur tour le premier mot qui leur vient à l'esprit, en rapport avec la carte.
- Les échanges se poursuivent jusqu'à ce que le groupe finalise une définition de la carte, la plus complète possible.

La définition obtenue pourra être confrontée à une recherche documentaire.

### **Proposition « corrélation » :**

Objectif : faire comprendre les liens de corrélation (cause-conséquence par exemple) entre plusieurs problématiques environnementales.

- Le maître du jeu choisi de mettre en avant une des catégories de carte : problématique, méthode ou acteurs.
- Deux cartes de l'une de ces catégories sont tirées au hasard de la catégorie choisie et déposées face visible devant les joueurs.
- Chaque joueur doit trouver un lien de corrélation entre les deux cartes.

### **Le rôle du maître du jeu :**

Le maître du jeu a un rôle clé d'encadrement ! Il a pour mission :

- Expliquer les règles et gérer le temps.
- Faire parler les pessimistes et les optimistes à tour de rôle, confronter leurs points de vue avec bienveillance.
- Identifier un manque d'information et y pallier, soit en proposant une définition, soit en demandant aux autres joueurs d'expliquer.
- Mettre un terme aux hors-sujets en rappelant les consignes du jeu, recentrer l'attention.
- Permettre à tout le monde de s'exprimer, repérer les timides et les mettre en avant.

En cas de temps mort, le maître du jeu doit être capable de relancer la discussion, il peut alors imposer une contrainte supplémentaire, pour lever les freins inconscients.

- La méthode QQQCCP (à l'aide d'un tableau) : Ecrire les mots Qui, Quand, Où, Quoi, Combien, Comment, Pourquoi au tableau, demander ce que peuvent inspirer ces questions par rapport à une ou plusieurs des cartes présentées.
- Imaginez si vous aviez un super pouvoir : si j'étais immensément riche, si j'avais le don d'ubiquité, si j'avais le pouvoir de persuasion, si j'étais un géant, si j'étais président.