



# Les jeux de discussion



UN OUTIL POUR CLARIFIER LES VALEURS

FRANCINE PELLAUD  
HEPFR

30 NOVEMBRE 2017

# Différents types de jeux



- Clarification de l'opinion
- Les jeux des priorités
- Les continuum de discussion
- La problématisation collaborative

# Clarification de l'opinion



- Vote discret (chapeau):

Etes-vous pour ou contre la corrida  
avec mise à mort?





Les fondements de l'opinion, par ordre croissant d'attachement et d'identification individuelle.

(Eastes R-E & Barrois de Sarigny, C. (2012) cité par EASTES, R-E. PELLAUD, F. (2013) Les malentendus du développement durable in *Revue Francophone du développement durable*, n2, octobre 2013, pp. 83-94

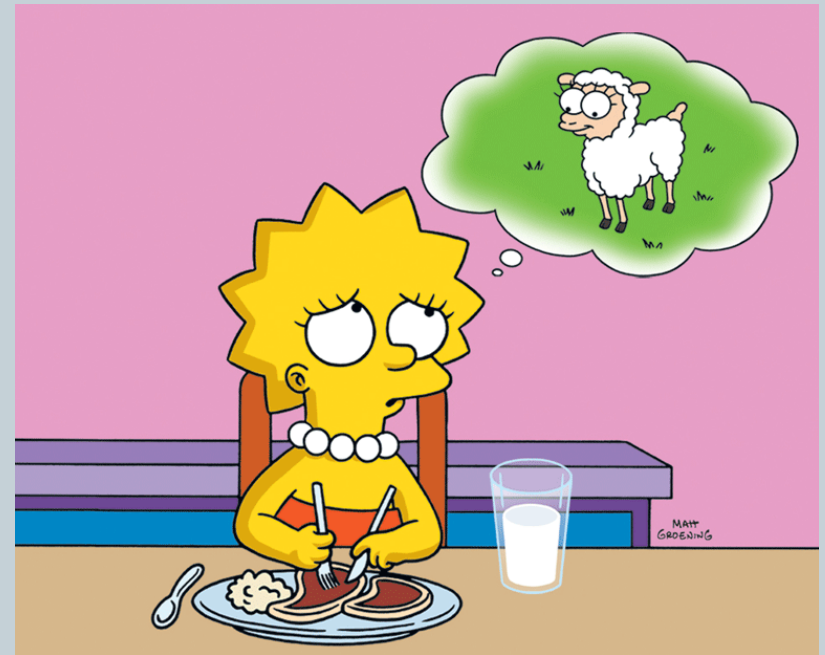
# Différents types de jeux



- Clarification de l'opinion:
  - discussion sur la pertinence des arguments (pas des opinions).  
Mise en évidences des éléments qui créent l'opinion.
- Les jeux des priorités
- Les continuum de discussion
- La problématisation collaborative

# Quels sont les principaux problèmes posés par la consommation de viande?

- Formez des groupes de 4 personnes
- Identifiez les 5 principaux problèmes posés par la consommation de viande
- Classez-les par ordre décroissant d'importance
- Le tout en 5 min....



# Différents types de jeux



- **Clarification de l'opinion:**
  - discussion sur la pertinence des arguments (pas des opinions).  
Mise en évidences des éléments qui créent l'opinion.
- **Les jeux des priorités:**
  - discussion sur les priorités à donner (le résultat n'est pas important, c'est la discussion et l'argumentation qui le sont)
- **Les continuum de discussion**
- **La problématisation collaborative**

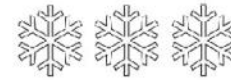
# Explore/show the transitions between facts and opinions

**POSSIBLE**

Greffer un coeur de porc  
à un être humain



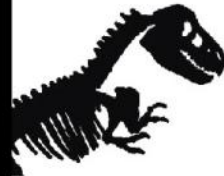
Rendre la vie à une personne  
qui a été cryogénisée



Créer des êtres humains  
qui n'auront pas de problèmes cardiaques



Recréer une espèce éteinte



Cloner un être humain



Créer un enfant qui sera  
premier de la classe



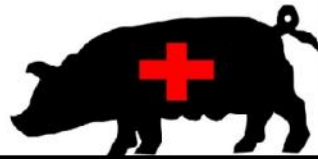
**IMPOSSIBLE**



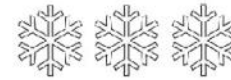
# Explore/show the transitions between facts and opinions

**DESIRABLE**

Greffer un coeur de porc à un être humain



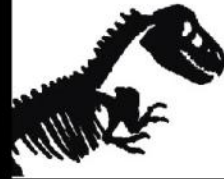
Rendre la vie à une personne qui a été cryogénisée



Créer des êtres humains qui n'auront pas de problèmes cardiaques



Recréer une espèce éteinte



Cloner un être humain



Créer un enfant qui sera premier de la classe



**UNACCEPTABLE**



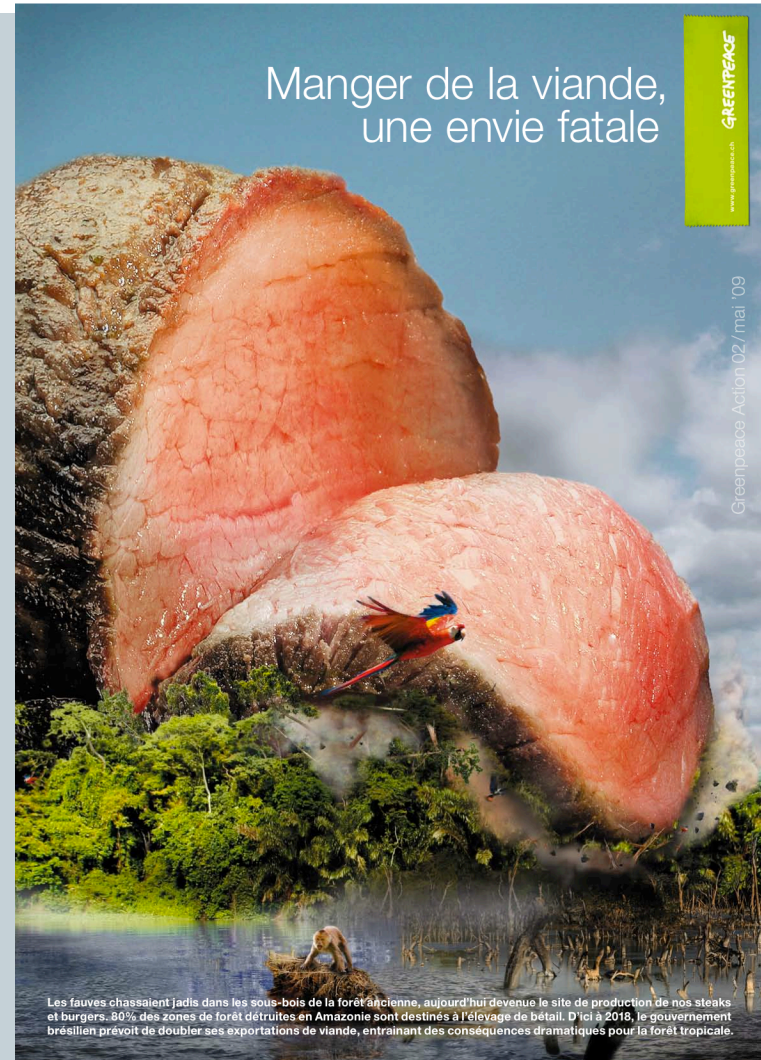
# Différents types de jeux



- **Clarification de l'opinion:**
  - discussion sur la pertinence des arguments (pas des opinions). Mise en évidence des éléments qui créent l'opinion.
- **Les jeux des priorités:**
  - discussion sur les priorités à donner (le résultat n'est pas important, c'est la discussion et l'argumentation qui le sont)
- **Les continuum de discussion:**
  - faisable / souhaitable: passer de l'un à l'autre
  - Les choix alimentaires: Sain / bon / authentique / bon pour la planète
- **La problématisation collaborative**
  - Identification d'une QSV et création d'un support pour un jeu de discussion sur la thématique

# Illustration et témoignages

1. La viande dans la littérature
  1. *En l'an 2000...*  
par Marcelin Berthelot (1896)
  2. *Ravage...* ([illustré](#))  
par René Barjavel (1943)
  3. *Le bifteck et les frites*  
R. Barthes (1951)
  4. *1Q84*  
H. Murakami (2011)
2. [Campagnes](#) et militantisme
3. [Approches humoristiques](#)
4. Questions subsidiaires:
  1. Prêts à consommer de la viande synthétique pour épargner les animaux?
  2. Prêts à manger des insectes?



# Les sites que j'utilise



- Illustration de Ravage sur la viande de synthèse:  
<http://www.rts.ch/play/radio/audio-de-linfo/audio/et-si-la-viande-de-synthese-remplaait-la-viande-que-nous-mangeons-aujourd'hui?id=4690168&station=a9e7621504c6959e35c3ecbe7f6bed0446cdf8da>
- Ex. de campagne militante:  
<https://www.youtube.com/watch?v=oHqwSYN7PFg>
- Approche humoristique:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bfG9q8idDJQ>
- Data Gueule:  
<https://www.youtube.com/watch?v=KriTQoaTrtw>

# Clarifier ses valeurs suffit-il à passer à l'action?



**NON, MAIS CELA PEUT, PEUT-ÊTRE ÊTRE,  
UN PASSAGE OBLIGÉ...**

**QUESTIONNER LE « BESOIN DE VALEUR »  
POURRAIT ÊTRE UNE PISTE  
SUPPLÉMENTAIRE... À DÉVELOPPER.**



# Charte des jeux de discussion : Merzagora, M. Dodari, P. (2010)

<http://www.groupe-traces.fr/article/manifeste-des-jeux-de-discussion/>

<https://www.engagingscience.eu/ch>

## Engage: avec un nouveau dossier: Nourrir l'humanité – pour l'école primaire



### LES SCIENTIFIQUES JOUENT-ILS AUX DÉS?

idées reçues sur la science

Les scientifiques espèrent-ils gagner lorsqu'ils jouent au loto? Ont-ils plus peur en avion qu'en voiture? Ou bien sont-ils systématiquement rationnels et froids dans leur vie de tous les jours? En quoi consiste leur travail quotidien? Qui sont-ils vraiment? Détracteurs du seul «vrai» savoir pour certains, dangereux apprentis sorciers pour d'autres, ils sont bousculés par les questions que soulèvent sans cesse les avancées technologiques, sur fond de crises sanitaires et environnementales. Les dernières appellent à une prise de recul critique destinée à mieux comprendre la nature même de la science, pour déterminer ce que l'on peut vraiment en attendre et quelles en sont les limites. C'est l'objectif de cet ouvrage, qui analyse nombre d'idées reçues sur la science et sur ceux qui la font. Il est le fruit de la réflexion d'une dizaine de jeunes scientifiques, animés par une passion commune : communiquer la science prise au cœur des enjeux de société.

Un ouvrage collectif du groupe Traces, sous la direction de Bastien Lelu, ancien élève de l'École normale supérieure de Lyon et agrégé de physique, travaille sur l'histoire des politiques européennes de mise en public de la science. Il est directeur des publications du groupe Traces.

Richard-Emmanuel Eastes, est agrégé de chimie et enseignant-chercheur à l'École normale supérieure, fondateur du groupe Traces et de l'association Les Atomes Crochus, il dirige l'Espace des sciences Pierre-Gilles de Senne à Paris.



18 €  
Couvertures © Anabalis.com  
Conception: [Milomail.fr](http://www.milomail.fr)

Le Cavalier Bleu  
www.lecavalierbleu.com

REÇUES  
IDÉES

Sous la direction de  
**Bastien Lelu**  
**Richard-Emmanuel Eastes**  
Préface de Dominique Pestre

### Les scientifiques jouent-ils aux dés?



idées reçues sur la science

Le Cavalier Bleu  
P.B.T.T.O.W.S.

# ***THE DISCUSSION GAMES MANIFESTO***



*Matteo Merzagora & Paola Rodari (FUND)*

1. Un jeu de discussion a pour objectifs d'aider les participants à se **forger une opinion** sur un sujet particulier, et d'**explorer les différences** entre leurs opinions.
2. Dans un jeu de discussion, il n'y a pas « des gens qui ont tort » et « des gens qui connaissent la vérité » ; il n'y a que des **différences d'opinions**.



# ***THE DISCUSSION GAMES MANIFESTO***

---



*Matteo Merzagora & Paola Rodari (FUND)*

3. L'un des bénéfices d'une « bonne » discussion est de **découvrir de nouveaux points de vue**, et de **comprendre** sur quelles différences d'opinion ils reposent.
4. Le matériel utilisé dans un jeu de discussion (cartes, scénarios de jeux de rôles, données, témoignages...) est préparé de manière à présenter toutes les opinions comme étant **également acceptables / compréhensibles**. Il n'y a pas de caricatures.

# ***THE DISCUSSION GAMES MANIFESTO***



*Matteo Merzagora & Paola Rodari (FUND)*

5. Un jeu de discussion n'est **jamais conçu pour convaincre** des gens de quelque chose.
6. L'un des bénéfices d'un jeu de discussion est d'**apprendre des faits** et de **comprendre des concepts** grâce au matériel utilisé, et d'**échanger** les connaissances et les expériences des participants.
7. Le **médiateur** (*facilitator*) n'est pas un expert ; il est le **garant de la qualité de la discussion** entre l'ensemble des participants, c'est-à-dire de la reconnaissance de la pertinence de leurs expériences respectives.

## Du militantisme à la neutralité

La position du communicant peut osciller entre trois pôles :

1/ le *vulgarisateur*

2/ le *médiateur*

3/ le *militant*

**Dans les trois cas il peut apporter des faits et des connaissances.**

**C'est son rapport à l'opinion de ses interlocuteurs qui change.**

# OBJECTIFS

Permettre aux participants de se faire une opinion s'ils en étaient dépourvus au préalable

Leur permettre de comprendre « pourquoi ils pensent ce qu'ils pensent »

Leur permettre de comprendre « pourquoi les autres pensent différemment d'eux »

**Par l'expression de leur opinion et leur confrontation saine avec celles des autres,  
leur donner envie d'en savoir davantage**