

LA CONSTRUCTION DU DÉSACCORD

Jeux de discussion

des outils pour comprendre et se comprendre

↑ Edition: [United Kingdom](#) - [Donate](#) [Get newsletter](#)

THE CONVERSATION
Academic rigour, journalistic flair

[COVID-19](#) [Arts + Culture](#) [Business + Economy](#) [Cities](#) [Education](#) [Environment + Energy](#) [Health + Medicine](#) [Politics + Society](#) [Science](#)

Les jeux de discussion : comprendre et se comprendre

November 17, 2016 10:20pm GMT



Pour ou contre la corrida ? Un sujet peu propice au débat frontal. Arles, 2009. Jean-François La Falher, CC BY-NC-ND

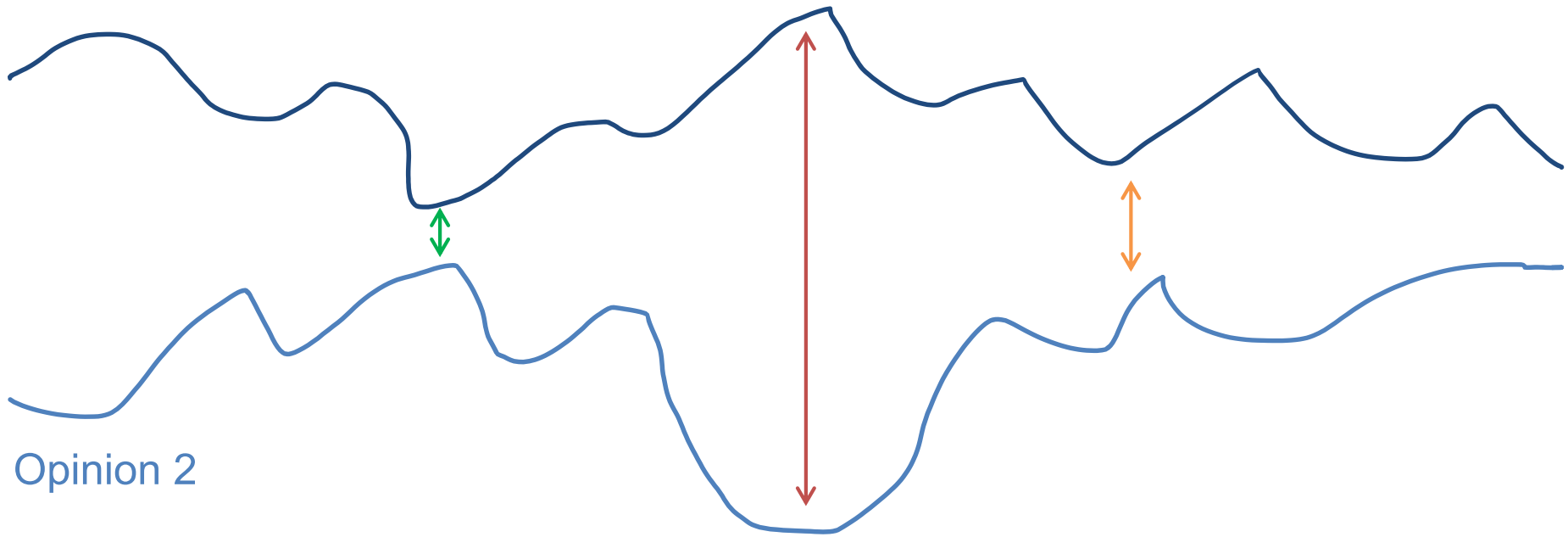
LA CONSTRUCTION DE L'OPINION

Faits – **Connaissances** – OPINIONS – **Valeurs** – Croyances

*Degré
d'identification*

LA CONSTRUCTION DU DÉSACCORD

Opinion 1



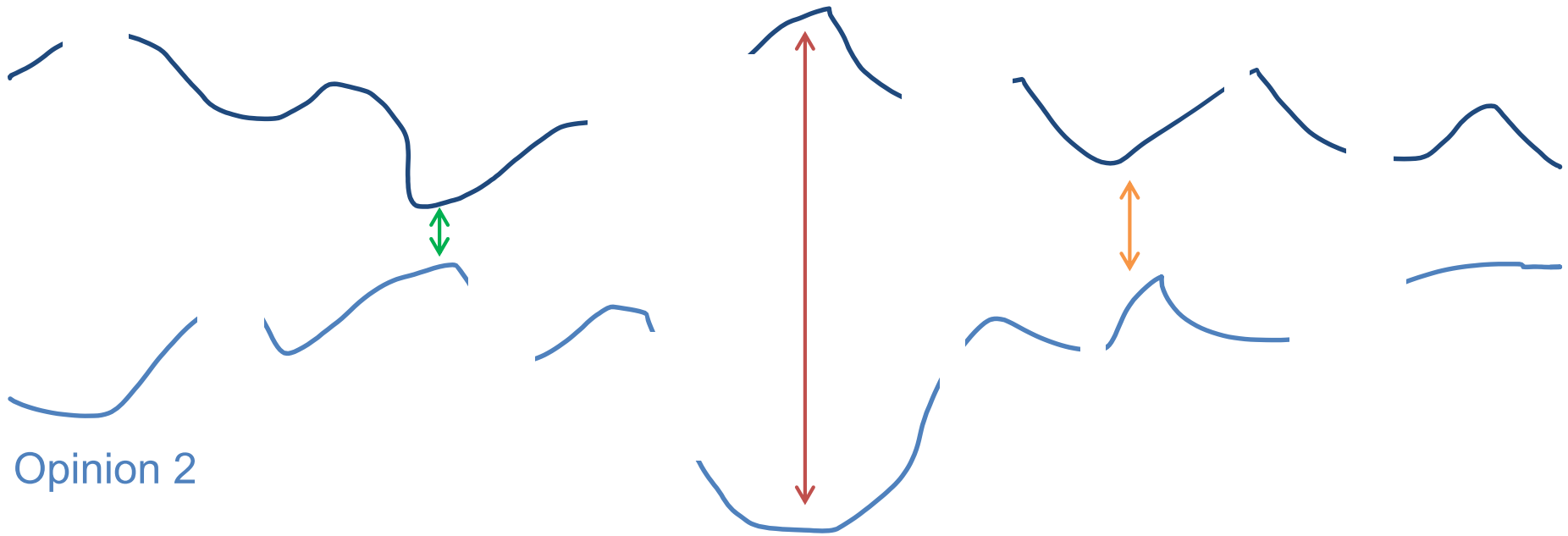
Opinion 2



Sujet quelconque

LA CONSTRUCTION DU DÉSACCORD

Opinion 1



Opinion 2



Sujet quelconque

LES JEUX DE DISCUSSION...

... permettent aux participant·es de se faire une opinion s'ils en étaient dépourvu·es au préalable

... leur permettent de comprendre « pourquoi iels pensent ce qu'ils pensent »

... leur permettent de comprendre « pourquoi les autres pensent différemment »

... permettent de générer de l'écoute, de la tolérance et le respect de l'altérité, de manière constructive

... par l'expression et la confrontation saine de leurs opinions respectives, permettent de leur donner envie d'en savoir davantage

Le taureau a sa chance (+)
Pratique culturelle ancestrale
Le taureau est souvent gracieux
Beauté artistique
Honneur du taureau
Spectacle (ambiance)
Contre l'interdit Exutoire
Qualité de vie Fierté
On tue bien les moustiques
Pas une espèce en danger
On s'en fiche / lucratif
Respect de la pulsion de mort

(-)
Dépasser
Souffrance
Plaisir de
Le taureau
Tabou
Empat
On peut

Depassement de la pulsion de \dagger

Souffrance de l'animal

Plaisir de la mise à mort

Le taureau n'a pas choisi

Tabou culturel

Exutoire
collectif

Empathie

On peut le faire sans tuer

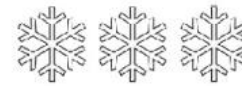
Explore/show the transitions between facts and opinions

POSSIBLE

Greffer un coeur de porc
à un être humain



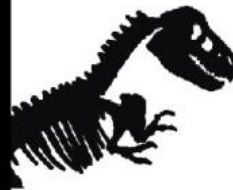
Rendre la vie à une personne
qui a été cryogénisée



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



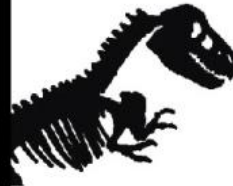
Rendre la vie à une personne qui a été cryogénisée



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

THE DISCUSSION GAMES MANIFESTO

Matteo Merzagora & Paola Rodari (FUND)

1. Un jeu de discussion a pour objectifs d'aider les participant·es 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 ou la médiatrice (*facilitator*) n'est pas un·e expert·e ; iel est le ou la **garant·e de la qualité de la discussion** entre l'ensemble des participant·es, c'est-à-dire de la reconnaissance de la pertinence de leurs expériences respectives.

Jouer et débattre pour éveiller l'esprit critique des jeunes



Avec Jouer à débattre (JAD) l'ADC met à disposition gratuite sur le site www.jeudebat.com des professionnels de l'enseignement et de la culture, des supports de débats innovants pour intéresser autrement les jeunes aux sciences et contribuer à l'éveil de leur esprit critique, par le jeu et une approche transdisciplinaire des questions science-société.

Chaque support JAD se compose d'un jeu de rôle, d'un guide pour l'animer et de ressources pour aller plus loin, afin d'accompagner au mieux les professionnels dans l'évolution de leurs pratiques.

En 2020, les supports disponibles sont :

- l'Humain augmenté
- la Biologie de synthèse
- l'Intelligence Artificielle (qui comprend deux épisodes sur les Transports et la Santé)
- les conduites addictives

Depuis 2014

100 000 jeunes joueurs

4 000 utilisateurs, professionnels de l'éducation et de la culture

Accéder au site

Flyer