

CLIMATE CHALLENGE @SCHOOL

JEU DE ROLES

Un atelier présenté par le WWF

Ce jeu de rôles permet de vivre une conférence climatique à l'échelle d'une classe ou d'un groupe. En jouant le rôle des représentants de pays emblématiques des grandes conférences, les participants prennent la mesure des enjeux et de la difficulté de parvenir à des accords progressistes. Les participants doivent, en effet, relever le défi de faire mieux que dans la réalité.

Pour le descriptif de ce projet, téléchargez [l'article de présentation](#)

Discussion sur l'amélioration de l'outil

« Si j'utilisais cet outil dans le cadre de mon travail, qu'est ce que je pourrais ajouter, modifier... »

1/ Présentation assez dichotomique des choses (les bons, les mauvais).

Un public d'étudiants universitaires risque de relever des problèmes dichotomiques et d'actualisation/crédibilité des informations reçues (universitaires = au taquet avec la validité des infos).

→ Précision du WWF:

- Les fiches sont mises à jour. Il s'agit d'infos récentes donc pas de soucis d'actualisation. Cependant, même s'ils reçoivent beaucoup d'informations, celles-ci ne sont pas exhaustives car pas faisable.
- L'enjeu est de montrer la complexité d'une telle réunion pas de dire qui sont les méchants ou les gentils. Même si c'est un peu dichotomique, c'est aussi proche de la situation réelle, avec tout un ensemble d'éléments qui rendent la situation plus complexe et subtile que ce qui est présenté ici.
Conclusion : important de faire un débriefing en profondeur en abordant et discutant sur ces questions de dichotomie, les enjeux personnels etc.

2/ Ajouter une phase de passage ou de réflexion de passage à l'action : comment après une activité de ce type, faire un passage à l'action.

3/ Ça doit être pérenne, quelque chose sur le long terme. L'activité doit être un maillon de la chaîne, il doit y avoir une volonté au niveau de l'équipe éducative de mettre en place d'autres actions au niveau de l'établissement etc.

4/ Ajouter une rédaction par les participants, d'une note d'humeur, de comment ça les touche. Ne pas perdre de vue les enjeux de base des discussions : se situer soi-même par rapport à un sujet.

5/ Carrément imaginer un retour des débriefings vers le site ? Faire ça sous forme de blog (créer un espace sur le site) → retour sur le vécu de la conférence. En profiter pour réaliser un travail de collaboration avec l'équipe éducative de plusieurs jours après = suite à l'activité.

6/ L'animation est réalisée en FR et NDLS, pourquoi ne pas faire un travail de collaboration avec le côté germanophone pour le traduire en allemand ? (Avec le CRIE d'Eupen)

Liens avec Mind mapping :

- Au niveau des émotions : s'amuse beaucoup.

- Liberté de parole, éducation aux médias. Essentiellement sous forme de debriefing : espace de parole libre et retour sur les ressentis. Etre conscient des sentiments contradictoires entre la position du rôle et sa propre vision personnelle.
- Pour éviter de se sentir mal par rapport à un jeu de rôle de ce style, pourrait être intéressant de changer de rôle pour se mettre dans la peau du rôle de l'autre.