



ACT-Game

Le jeu d'équipe du citoyen actif

Guide de l'enseignant

Auteurs

Susanne Linde & Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Graphisme

Pantelis Balaouras, GUnet, Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Traduction

Catherine Fleury-Payeur

Déclaration sur les droits d'auteur :



Cette œuvre est soumise à une licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Vous êtes libre de le faire:

- partager - copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format
- adapter - remixer, transformer et s'appuyer sur le matériel.

dans les conditions suivantes :

- Attribution - Vous devez donner le crédit approprié, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggère que le donneur de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.
- Non-commercial - Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.
- ShareAlike - Si vous remixez, transformez ou développez le matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.

Contenu

À propos du Jeu « ACT »	1
Information générales	2
Préparation:	3
Comment cela fonctionne:	5
Phase 1 – Développer l’histoire	6
Alternative pour élèves plus jeunes	8
Phase 2 – Choisis ton Avatar	9
Phase 3 – AGIS!	10
Action 1 – RESPECTER <i>Reconnais les différents besoins</i>	12
Action 2 – EXPLORER <i>Trouver plus d’infos</i>	13
Action 3 – HIÉRARCHISER	14
<i>Reconnais tes possibilités d’action</i>	14
Dans cette phase de l'action, avant que l'équipe ne prenne une décision, il est important d'utiliser tout le potentiel de l'équipe et de prendre conscience de toutes les possibilités qui ont été découvertes dans les actions précédentes.	14
La tâche des équipes est de trouver 3-4 bonnes stratégies pour améliorer leur problème. Les élèves ont peut-être besoin de votre aide pour formuler les phrases d'option. Aidez-les à rédiger des phrases claires et faciles à comprendre.	14
Action 4 – DÉCIDER <i>Trouver la meilleure stratégie possible</i>	14
Action 5 – CONTACTER <i>Prendre contact!</i>	15
Phase 4 - Évaluation	16
ACT – Modèles à photocopier	19
Règles de coopération	19
Situations initiales	20

À propos du Jeu « ACT »

Le jeu ACT est un jeu coopératif développé dans le cadre du projet européen Heart.

De nombreux jeunes dans le monde entier ont le désir d'améliorer le monde, mais n'ont souvent pas les bons outils pour le faire. Si vous ne savez pas où et comment commencer, vous perdez rapidement courage.

Ce jeu n'est pas seulement destiné à encourager les jeunes à s'impliquer dans la société avec leurs idées, mais aussi à leur donner les outils nécessaires pour le faire.

De manière ludique, vous abordez des questions sociopolitiques brûlantes et formez des compétences dont tous les politiciens ont besoin de manière urgente de nos jours :

- *L'empathie, pour reconnaître les besoins*
- *L'ouverture d'esprit, pour être capable d'explorer de nouvelles voies*
- *Le leadership, pour guider les autres sans les dominer*
- *La prudence et le sens des responsabilités, pour prendre des décisions courageuses.*
- *La capacité à établir des relations avec des personnes qui ne partagent pas la même opinion.*
- *Des compétences en communication pour entrer réellement en contact avec les autres.*

Même s'il s'agit d'un jeu de coopération, une équipe finira par gagner afin de motiver les élèves à s'impliquer et à donner le meilleur d'eux-mêmes. Avant de commencer, vous pouvez réfléchir et décider avec la classe de ce que les gagnants pourraient recevoir comme récompense. L'objectif est de faire de ce jeu une nouvelle expérience passionnante pour tous et, dans ce sens, chaque élève qui participe sera un gagnant!

Nous vous souhaitons beaucoup de succès et de précieux moments avec votre classe !

Dans le Guide pour la mise en œuvre du matériel à l'école, Module 3, vous trouverez de nombreuses autres idées et possibilités d'utiliser certaines parties du jeu ACT dans vos leçons ou ateliers.



Information générales

- La classe est divisée en équipes de cinq membres. Les équipes jouent de manière autonome.
- Vous devez imprimer le matériel de jeu.
- Pour certaines tâches, les élèves auront besoin d'un smartphone.
- Le jeu se déroule sur quatre phases. Chaque phase est différente...

Durée de chaque phase du jeu

Phase	Activité	cadre	Durée (minutes)
1	Développement de la situation initiale	<i>équipe</i>	10
	Évaluation des situations initiales	<i>équipe, Classe</i>	20
2	Invoquer les avatars	<i>équipe</i>	10
3	Respecter	<i>équipe</i>	15
	Explorer	<i>équipe</i>	15
	Hierarchiser	<i>équipe</i>	15
	Décider	<i>équipe</i>	15
	Contact	<i>équipe</i>	15
4	Évaluation	<i>équipe, Classe</i>	30

Les phases 1 et 2 peuvent être joués pendant une leçon.

La phase 3 devrait être joué d'un seul tenant, si possible, afin que les joueurs puissent se mettre dans l'ambiance et ne soient pas déconnectés du jeu à un stade précoce. Il serait bon de disposer d'une double leçon pour cela.

L'évaluation peut alors se faire juste après le jeu. Si le jeu ne peut pas être joué en une seule fois, il est important que les équipes conservent leurs planches de jeu et leurs cartes de super-héros pour un jeu ultérieur ou que vous les récupériez pour les sauver. Rappelez à la classe les objectifs du jeu et les règles au début de la suite.

Phase 1

Chaque équipe développe une situation de départ passionnante (un problème à résoudre) à l'aide de 4 cartes tirées au sort. Ensuite, les équipes présentent leur histoire à la classe et reçoivent des points pour cela.

Phase 2

Pour résoudre le problème de leur situation initiale, les équipes ont besoin de l'aide des avatars. Ils doivent associer correctement les cartes « condition » au besoin fondamental auquel elles appartiennent. Le code QR figurant sur chaque carte mène à la solution.

Phase 3

Chaque membre de l'équipe est devenu un expert dans un besoin fondamental particulier grâce à la carte de super pouvoir qu'il a reçue au niveau 2. Ce membre de l'équipe prend la tête de l'activité correspondante afin qu'ensemble, ils puissent trouver une bonne solution au problème de leur situation initiale.



Phase 4

Les équipes individuelles présentent les solutions qu'elles ont trouvées à la classe et reçoivent à nouveau des points pour cela. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points.

Préparation:

Tout le matériel dont vous avez besoin pour l'application du jeu ACT dans vos classes est disponible sous forme de modèles imprimables sur le site Web du projet. Chacune des quatre phases de jeu nécessite son propre matériel, qui est décrit ci-dessous. Chaque équipe reçoit un plateau de jeu pour chacune des 4 phases de jeu (tous en A4). Les phases 1 et 2 nécessitent également des cartes à jouer, que vous pouvez aussi simplement imprimer. La quantité de matériel nécessaire dépend du nombre d'équipes (voir "Comment ça marche"). Gardez toujours un plateau de jeu pour vous aussi.

La meilleure façon de vous préparer à utiliser le jeu en classe est de lire ce manuel jusqu'au bout. Dans ce manuel, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour expliquer le jeu aux élèves. Vous devez également vous familiariser avec les 4 plateaux de jeu, les cartes, les instructions pour les super-héros et les textes des QR-Codes.

Dans le module 4 du guide pour les enseignants, vous trouverez un résumé du jeu ACT et de son utilisation.

Aperçu du matériel nécessaire à chaque niveau par équipe

Phase 1:

- *Plateau de jeu 1*
- *40 cartes de Personnages*
- *24 cartes de Lieu*
- *24 cartes `thème`*

- Pour cette phase, vous pouvez alternativement distribuer des situations de départ préparées à la place des cartes. Dans cette variante, l'évaluation mutuelle n'est pas effectuée et les équipes peuvent seulement faire une évaluation interne de leur travail d'équipe.



Phase 2

- *Plateau de jeu 2*
 - *55 cartes ``Condition ``*
 - *5 cartes de Super-pouvoirs*
-

Phase 3

- *Plateau de jeu 3*
 - *Les 5 cartes de Super-héros de la phase 2*
 - *Document "Instructions pour les super-héros d'ACT".*
-

Phase 4

- *Plateau de jeu 4*

Les cartes peuvent être imprimées sur les deux faces ou sur du papier de couleur différente afin de les distinguer visuellement les unes des autres. Elles doivent être découpées à la taille voulue, mais peuvent être réutilisées.

Les plateaux de jeu contiennent les informations les plus importantes. Ils peuvent remplacer le manuel, à condition que vous donniez toutes les explications nécessaires. Ils contiennent également des champs vides dans lesquels les élèves peuvent prendre des notes.

Comment présenter le jeu à la classe

En guise d'introduction au jeu, vous pouvez organiser une courte séance de brainstorming avec la classe pour recueillir des sujets sur ce qui, selon eux, doit être amélioré ou changé dans le monde d'aujourd'hui.

De nombreux jeunes du monde entier ont le désir d'améliorer le monde, mais n'ont souvent pas les bons outils pour le faire. Si vous ne savez pas où ou comment commencer quelque chose, vous perdez rapidement courage. Selon vous, qu'est-ce qui doit être amélioré ou changé dans le monde d'aujourd'hui ?



Les élèves trouveront certains de ces sujets dans le jeu et la tâche consiste à développer une situation de départ intéressante. En jouant le jeu, ils acquièrent étape par étape des outils et des compétences pour traiter ce problème de manière coopérative. Les outils et les compétences qu'ils acquièrent par le jeu seront d'une grande importance dans la société future.

Comment cela fonctionne:

Le jeu ACT se joue de manière autonome dans la classe en équipes de cinq élèves. Divisez la classe en équipes de 5 membres chacune. S'il reste quatre élèves, ils peuvent former leur propre équipe. S'il reste 3 élèves, répartissez-les entre les autres équipes.

Si nécessaire, réorganisez les tables de manière à ce que les équipes puissent s'asseoir autour d'une table et travailler de manière concentrée, sans être dérangées par les autres équipes, dans la mesure du possible.

Au début, donnez un aperçu du jeu et expliquez les règles. Il est très important de créer un climat de travail favorable.

Si possible, écrivez les règles de manière bien visible sur une feuille de papier ou sur le tableau noir. Vous trouverez également un modèle en ANNEXE.

L'objectif commun est de trouver une bonne solution étape par étape.

Il y a des instructions pour le jeu qui doivent être suivies.

Écoutez-vous les uns les autres et laissez les autres finir.

Respectez les autres membres de l'équipe.

En tant qu'équipe, vous dépendez les uns des autres, alors contribuez du mieux que vous pouvez !

Précisez que toutes les équipes doivent travailler de manière indépendante, mais que vous serez toujours disponible si les élèves ont des questions ou ont besoin d'autre chose.

Expliquez chaque niveau au début, puis distribuez le matériel nécessaire (voir le chapitre Préparation). Demandez s'il y a des questions.

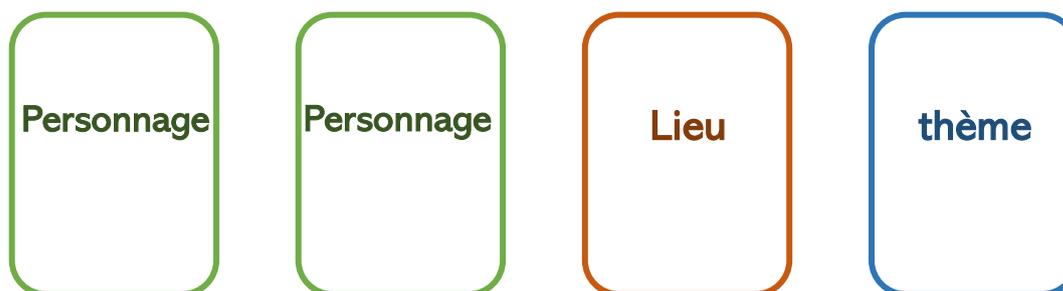


Phase 1 – Développer l'histoire

Matériel nécessaire pour chaque équipe:

- Plateau de jeu 1
- 40 cartes `Personnage`
- 24 cartes `Lieu`
- 24 cartes `thème`

Chaque équipe doit développer sa propre situation de départ intéressante à l'aide des cartes.



Les élèves doivent tirer deux cartes de la pile des cartes de personnages et une carte de chacune des deux autres piles. Vous pouvez expliquer la tâche de la manière suivante, par exemple :

Chaque équipe dispose de dix minutes pour développer une situation de départ passionnante pour le jeu avec ces 4 cartes. L'histoire peut se dérouler dans le passé, dans le présent, dans le futur ou dans un autre univers. D'autres personnes concernées peuvent également être impliquées, vous ne devez donc pas réduire l'histoire aux acteurs que vous tirez des cartes. Lorsque vous développez maintenant la situation de départ, **...Il est important que ...**

- ➔ ...tous les membres de l'équipe soient impliqués.
- ➔ ...vous développiez une situation de départ qui concerne un défi (quelque chose ne convient pas à tout le monde et doit être changé pour que ce soit mieux pour les personnes concernées).
- ➔ ...l'histoire soit logique et compréhensible.
- ➔ ...vous trouviez l'histoire intéressante.

Expliquez la tâche aux élèves. Qu'est-ce qui peut constituer un défi ? Le défi provient du mélange des cartes tirées, de l'imagination et des connaissances des équipes. Il doit s'agir



d'un problème intéressant qui sera le point de départ de la phase ACT (phase 3) plus tard dans le jeu.

Les cartes sujets: Chaque fiche thématique contient un code QR. Ce n'est pas nécessairement utile à ce niveau. Les équipes en auront besoin en phase 3. Mais il peut inspirer les élèves pour le développement de la situation de départ.

Comment utiliser le plateau de jeu: Grâce à vos explications et au tableau, les équipes doivent pouvoir travailler de manière autonome. Elles peuvent y placer les cartes tirées, trouver les règles de coopération et insérer leur situation de départ dans le champ correspondant.

Évaluation:

Exemple

- *2 cartes-personnages: ouvrier, lobbyiste*
- *Carte lieu: forêt équatoriale*
- *Carte thème: gaspillage*

Situation de départ : Un lobbyiste participe à une excursion dans la forêt tropicale pendant ses vacances. À l'orée de la forêt, le groupe passe devant une énorme décharge de déchets plastiques. Inquiet, le lobbyiste demande à un employé d'où viennent tous ces déchets et ce qu'il va en faire.

L'évaluation a lieu en plénière. C'est l'occasion et le défi pour vous, en tant qu'enseignant, de faciliter le processus, de donner un feedback aux équipes et d'offrir votre soutien pour les prochaines actions.

Chaque équipe présente son histoire aux autres. Après qu'une équipe a présenté sa situation de départ, elle reçoit des points des autres équipes pour les trois premiers critères du tableau.

- Est-ce que l'histoire est intéressante ?
- Est-ce logique ?
- Décrit-elle un enjeu sur lequel on peut travailler aux phases suivantes ?



Chaque équipe peut attribuer aux présentateurs 1 à 5 points par catégorie. Une histoire vraiment intéressante vaut cinq points. Si l'histoire n'est pas aussi passionnante, l'équipe recevra moins de points.

Pour le critère "J'aime", tout élève qui ne fait pas partie de l'équipe de présentation peut donner un "J'aime" à l'équipe s'il aime l'histoire.

Pour le critère "Travail d'équipe", chaque équipe peut s'attribuer de 1 à 10 points d'honnêteté. "Nous avons vraiment bien travaillé ensemble et tout le monde s'est impliqué" vaudrait dix points. Si le travail d'équipe n'a pas si bien fonctionné, ils s'attribueront moins de points en conséquence.

Exemple pour 30 élèves (6 équipes):

Critères	Points	Total
intéressant	max. 5 par équipe	max. 25 points (5points x 5équipes)
logique	max. 5 par équipe	max. 25 points (5points x 5équipes)
défi	max. 5 par équipe	max. 25 points (5points x 5équipes)
adhésion individuelle	1 par élève	max. 25 points
travail d'équipe	max. 10	max. 10
Total		110

Alternative pour élèves plus jeunes

Si vous ne pensez pas que vos élèves puissent créer leurs propres histoires comme situations de départ, vous pouvez utiliser des situations de départ préparées. Certaines sont ajoutées en ANNEXE, mais vous pouvez bien sûr développer des situations de départ spécifiques adaptées à vos cours. Vous avez plus de possibilités :

- *Utilisez une seule situation commune - chaque équipe de la classe doit alors trouver sa meilleure solution et ils peuvent comparer les résultats et en discuter.*
- *Utiliser différentes situations de départ (une pour chaque équipe) - Chaque équipe reçoit sa situation de départ au hasard.*
- *Utiliser différentes situations de départ (une pour chaque équipe) - Chaque équipe peut choisir la situation de départ qu'elle souhaite traiter.*



Quelle que soit la variante choisie, l'évaluation des situations de départ disparaît dans tous les cas.

Phase 2 – Choisis ton Avatar

Matériel nécessaire pour chaque équipe :

- plateau de jeu 2
- 55 cartes "Condition"
- 5 cartes "Super-pouvoir"
- Un smartphone

La phase 2 est à nouveau jouée par les équipes individuellement. Les équipes ont 10 minutes pour réveiller 5 avatars et obtenir leur superpouvoir. Chaque équipe reçoit une planche de jeu 2 et une pile de 55 cartes « condition ». Les élèves doivent mélanger la pile et la poser sur la table avec le dos vers le haut. Les cartes « Super-pouvoir » sont mises de côté pour le moment. Elles entrent en jeu l'une après l'autre dès que la case correspondante sur la planche de jeu est atteinte. Vous pouvez lire ce court texte pour introduire les élèves à cette phase du jeu :

Super ! Vous avez maintenant un point de départ pour votre jeu ACT ! Une aventure passionnante vous attend et vous ne pourrez trouver une bonne solution que si chacun fait de son mieux.

Mais avez-vous les compétences nécessaires pour mener à bien votre aventure ? Pas de problème ! Si tu réussis ce premier test, des avatars viendront à ton secours.

Procurez-vous vos avatars dès maintenant. Ils vous aideront à relever le défi.

Maintenant, chaque membre de l'équipe, l'un après l'autre, retourne l'une des cartes de la pile.

Instruction pour la suite de l'action :





Le joueur qui fournit le smartphone à l'équipe commence. Il ou elle prend la première carte de la pile et lit la condition. Ensuite, il réfléchit à quel besoin cette condition appartient et dit ensuite le besoin, par exemple "liberté".

Réfléchissez ensemble dans l'équipe si cela peut être vrai. Il peut arriver qu'une condition corresponde à plus d'un besoin. Réfléchissez alors ensemble au besoin auquel elle correspond le plus.

Pour savoir si le membre de votre équipe a raison, vous pouvez scanner le code QR sur la carte. S'il a raison, il peut placer la carte sur le champ le plus bas dans la zone du besoin correspondant. S'il ne l'est pas, la carte retourne au bas de la pile, le dos tourné vers le haut. Puis c'est au tour du membre suivant de votre équipe.

Placez chaque **première** carte de condition correcte dans la zone la **plus basse** du besoin correspondant. Placez chaque carte correcte **suivante** dans l'espace **au-dessus** de la carte précédente. Lorsque vous avez atteint le champ supérieur, vous réveillez l'avatar correspondant et obtenez la carte Superpouvoir respective. Cet avatar transmet ses capacités au membre de l'équipe qui a correctement attribué la carte supérieure. Il ou elle est désormais le super-héros de ce besoin. Les autres continuent à tour de rôle jusqu'à ce que tous aient un avatar et soient ainsi devenus le **super-héros** du besoin respectif.

Félicitations ! Vous avez réussi le test et vous êtes maintenant des super-héros d'ACT !

Maintenant, chaque membre de l'équipe se présente aux autres membres de l'équipe comme suit. Écoutez attentivement ; vous aurez besoin de ces informations au niveau suivant !

- *Mon super pouvoir est ... (par exemple, l'amour et l'appartenance)*
- *Mes compétences particulières sont : ...*
- *Ma tâche est : ...*
- *Mon outil est : ...*
- *Mon défi est : ...*

Phase 3 – AGIS!

Matériel nécessaire pour chaque équipe :

- Plateau de jeu 3

- Document "Instructions pour les ACT-Super héros"



- Smartphone pour lire les QR-codes sur les cartes thématiques

- Ordinateur portable pour faire des recherches sur Internet

Chaque équipe reçoit un plateau de jeu 3 et un document "Instructions pour ACT-Super héros", qui contient toutes les explications nécessaires. Rappelez aux élèves les règles présentées au début du jeu. L'objectif est que toutes les équipes accomplissent les tâches de manière autonome et sous leur propre responsabilité.

Cette phase est le cœur du jeu ACT, au cours de laquelle les élèves de manière intensive des questions sociales et sociopolitiques et apprennent de nouvelles méthodes et compétences. Les cinq actions indiquées au tableau représentent de bonnes pratiques sur la façon de développer une stratégie pour résoudre les problèmes de la meilleure façon possible. Veuillez être prêts à soutenir les équipes à ce niveau en cas d'incertitude.

Les 15 minutes allouées à chaque action sont données à titre indicatif. Si un groupe termine une Action en moins de temps, il peut passer à l'Action suivante et y prendre un peu plus de temps. La phase 3 dure environ 75 à 85 minutes au total. Vous pouvez commencer à introduire cette phase comme suit :

Très bien ! Vous êtes maintenant prêts à agir et à résoudre le problème de la situation de départ que vous avez développée en phase 1 ou du moins à améliorer la situation ! Maintenant que vous disposez des superpouvoirs de vos avatars, vous avez naturellement les compétences et les outils pour le faire. Chaque action est dirigée par le super-héros qui possède les compétences les mieux adaptées à cette action. Vous trouverez des indications dans votre texte et vos cartes de super-héros pour savoir de qui il s'agit.

C'est parti ! Sur votre plateau de jeu, vous pouvez voir les différentes actions et, dans vos instructions, vous lirez comment les réaliser. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à me les poser.

Chacun des 5 membres de l'équipe doit mener une action. Certains s'en sortiront très bien, d'autres trouveront la tâche difficile. Vous pouvez soutenir la classe en vous assurant que les règles sont respectées et en soulignant qu'il s'agit d'un exercice où chacun peut s'essayer à ce rôle et où les autres peuvent le soutenir.



S'il n'est pas clair qui doit diriger l'activité, vous pouvez aider l'équipe. Les mots en gras dans les instructions du jeu se retrouvent également sur les cartes de super-héros correspondantes.

Action	Leader
RESPECTER	Super-héros pour Survie
EXPLORER	Super-héros pour Plaisir
HIÉRARCHISER	Super-héros pour Pouvoir
DÉCIDER	Super-héros pour liberté
CONTACTER	Super-héros pour Amour et appartenance

Selon le tableau, les équipes commencent par l'activité "Respecter" et terminent leurs actions par l'activité "Contacter".

Plateau 3 Vous disposez de 15 minutes pour compléter chacune de ces cinq parties

The European Heart Project

RESPECTE → **EXPLORER** → **Hiérarchiser** → **DÉCIDER** → **CONTACTER**

RESPECTE
 Personne or groupes:
 1.
 2.
 3.
 4.
 • Comment la personne fait elle face à la situation ?
 Quels sont ses besoins ?
 • Comment est-ce qu'elle /il essaie de les réaliser?
 Quel est le exactement le problème qui a besoin d'être résolu?
 Erasmusu+

EXPLORER
 Inscris les thèmes sur lesquels tu peux faire des recherches pour obtenir plus d'informations dans cet espace :
 Sources d'information
 Experts (personnes ayant une formation et/ou une expérience sur le sujet)
 -Sites de confiance sur l'internet
 -Manuels scolaires, livres, Wikibooks
 -Articles de journaux
 -Le QR code figurant sur votre carte thématique
 Résume les informations importantes ici:
 Erasmusu+

Hiérarchiser
 Les stratégies pour résoudre le problème sont gagnantes si elles fonctionnent pour :

 • Les personnes concernées
 • les autres
 • tous ensemble dans le futur
 représentent des améliorations et non des situations pires encore!
OPTIONS
 Option 0: T La situation reste la même. Rien n'a changé.
 Option 1:
 Option 2:
 Option 3:
 Option 4:

DÉCIDER
 Accord
 Objection
 Résistance
 Tableau d'évaluation

	ACCORD	Objection	Résistance
Option 0			
Option 1			
Option 2			
Option 3			
Option 4			

 Meilleure Option:

CONTACTER
 Nous voulons entrer en contact ces personnes:
 1.
 2.
 3.
 4.
 Contact en 4 étapes
 1. Décrire la situation de départ
 2. Décrire les conséquences
 3. Proposer une solution
 Formuler des phrases claires
 Soyez sensible à la situation et aux besoins de la personne
 Il est important que la personne à qui on s'adresse se sente comprise et non agressée

Action 1 – RESPECTER

Reconnais les différents besoins

Dans cette première action, les élèves doivent faire preuve d'empathie envers les personnes impliquées afin d'acquérir une vision plus globale de la situation. Cela servira de point de départ pour d'autres actions.

Quelles sont les personnes impliquées ?



L'équipe doit identifier les trois ou quatre personnes les plus importantes dans la situation de départ. Les personnes impliquées peuvent être les acteurs figurant sur les fiches des personnes, mais aussi d'autres personnes. Les élèves peuvent penser aux personnes directement concernées par la situation, aux parties prenantes, aux profiteurs et aux décideurs. Ils peuvent avoir besoin d'aide pour choisir les 3-4 personnes les plus importantes dans cette action. Lorsque l'équipe choisit un groupe de personnes à impliquer, elle doit penser à une personne qui donne une voix à ce groupe.

À propos de la tâche:

La tâche consiste à faire preuve d'empathie envers les personnes concernées, l'une après l'autre :

- Comment la personne se sent-elle face à la situation ?
- Lesquels de ses besoins sont actuellement menacés ?
- Comment essaie-t-elle de les satisfaire ?

Maintenant que l'équipe a acquis une impression globale concluante de la situation, elle peut rédiger un bref résumé de la situation :

Qu'est-ce qui doit être résolu ou amélioré ? Il ne s'agit pas encore de savoir COMMENT l'équipe veut améliorer la situation. Il s'agit uniquement de savoir CE QUI ne va pas dans la situation POUR QUI et donc ce qui doit être amélioré.

Action 2 – EXPLORER

Trouver plus d'infos

Dans le cadre de cette action, les élèves doivent recueillir davantage d'informations sur la situation. L'idée est de les encourager à

- Poser des questions critiques
- Apprendre d'après des sources fiables
- Identifier les informations les plus importantes

Les élèves ont peut-être besoin de votre aide pour choisir des sujets d'étude. Aidez-les à se concentrer sur ce qui est faisable. S'ils ont des questions sur les sources auxquelles ils peuvent



faire confiance, attirez leur attention sur le code QR affiché au tableau. Il mène à plus d'informations sur les sources fiables sur le web.

À la fin de l'exercice, les élèves sont invités à trouver la solution la plus amusante à leur problème. Cet exercice n'est pas seulement amusant, mais il a un fond psychologique: faire une blague ouvre de nouvelles perspectives et crée de nouvelles associations dans le cerveau. C'est une façon plus créative d'aborder un problème.

Action 3 – HIÉRARCHISER

Reconnais tes possibilités d'action

L'action suivante du jeu ACT consiste à réviser les options en fonction de la question "Quelle est la bonne solution ?". Les élèves trouvent les critères d'une bonne stratégie sur leur plateau. Une bonne solution peut aussi comporter des inconvénients raisonnables pour les personnes si, en même temps, il y a des améliorations qui peuvent compenser ces inconvénients. Mais si ce n'est pas le cas, les personnes concernées ne seront guère d'accord avec cette solution. Si on vous interroge sur cette question, vous pouvez apporter cet exemple.

Exemple

Une famille cherche à réduire sa consommation d'électricité. Cela implique des restrictions. (Besoin de liberté). D'un autre côté, cela apporte le sentiment d'être responsable de nos ressources (Liberté) et d'économiser de l'argent (Pouvoir). La famille se réunit et réfléchit aux mesures qu'elle veut prendre (Pouvoir, amour et appartenance).

Dans cette phase de l'action, avant que l'équipe ne prenne une décision, il est important d'utiliser tout le potentiel de l'équipe et de prendre conscience de toutes les possibilités qui ont été découvertes dans les actions précédentes.

La tâche des équipes est de trouver 3-4 bonnes stratégies pour améliorer leur problème. Les élèves ont peut-être besoin de votre aide pour formuler les phrases d'option. Aidez-les à rédiger des phrases claires et faciles à comprendre.

Action 4 – DÉCIDER

Trouver la meilleure stratégie possible

À l'aide des instructions figurant dans leur manuel et sur le tableau, les équipes doivent être en mesure d'approuver leur meilleure solution de manière autonome. Grâce au code QR figurant sur leur tableau, les élèves peuvent également regarder une courte vidéo expliquant le processus de consentement.



Une équipe peut avoir besoin de votre aide si elle rencontre une ou plusieurs résistances dans la recherche du consensus. Aidez l'équipe à se mettre dans l'état d'esprit de voir cette résistance comme un signe que la meilleure solution possible n'est pas encore dans la liste. Soutenez les élèves pour qu'ils utilisent tous les arguments pour trouver une solution encore meilleure à laquelle il n'y a pas de résistance. Demandez au membre de l'équipe qui oppose une résistance ce dont il a besoin pour accepter la solution.

Action 5 – CONTACTER

Prendre contact!

En s'aidant des instructions figurant dans leur manuel et au tableau, les équipes devraient être en mesure de réaliser cette action de manière autonome. Les élèves auront peut-être besoin de votre aide pour choisir les personnes les plus importantes à contacter. Encouragez-les à impliquer également des autorités, qui peuvent influencer la situation depuis le sommet.

Vous pouvez également aider une équipe à formuler sa proposition aux personnes qu'elle souhaite contacter. Faites-leur prendre conscience de la différence entre décrire et interpréter. Aidez les élèves à faire preuve d'empathie envers la personne qu'ils contactent afin qu'ils puissent trouver les mots justes.



Phase 4 - Évaluation

Matériel nécessaire pour chaque:

- *Plateau de jeu 4*

Vient maintenant l'évaluation finale. Distribuez une planche de jeu de niveau 4 à chaque équipe. Les élèves restent assis à la table de leur équipe. Vous pouvez modérer le processus de cette manière :

Félicitations ! En arrivant ici, vous avez trouvé une solution à votre problème en équipe ! Et en plus, vous avez réfléchi à la manière de l'expliquer aux personnes concernées pour qu'elles puissent l'accepter.

Maintenant, vous pouvez enfin obtenir des points pour votre solution ! Quelle équipe sera la gagnante?

Les élèves restent dans leurs équipes et évaluent leur travail d'équipe dans un premier temps. Dans un deuxième temps, toute la classe est impliquée. Pour cela, les élèves ont besoin de leurs planches de jeu 1 et 3 et de leurs notes.

1. Auto-Évaluation des équipes et de la Préparation

Tout d'abord, les membres de l'équipe se notent mutuellement en interne en ce qui concerne leurs contributions et leur coopération. Rappelez à vos élèves de prendre la tâche au sérieux et de se donner un feedback honnête.

Évaluation du travail d'équipe

Les équipes utilisent le **tableau Travail d'équipe** pour insérer leurs scores.

Pour chaque critère, chaque membre de l'équipe peut obtenir jusqu'à cinq points de ses collègues. S'ils trouvent qu'il a fait un excellent travail, ils lui attribuent cinq points. Zéro signifie : critère pas du tout rempli. De cette manière, chaque membre de l'équipe peut obtenir un maximum de 20 points (4 critères et 5 points). L'équipe peut donc acquérir un maximum de 100 points au total.

Total des évaluations

Pour l'évaluation finale, les équipes utilisent le deuxième tableau de leur plateau de jeu, intitulé **Évaluation totale**.



Avant de faire l'évaluation finale avec toute la classe, ils préparent le tableau en y inscrivant les points des évaluations précédentes :

- Chaque équipe insère d'abord les points du niveau 1 - situation de départ dans le champ correspondant en haut à droite. Elles trouveront la somme sur leur plateau de jeu 1.
- Dans la ligne "Travail d'équipe", elle insère les scores totaux de l'auto-évaluation du tableau ci-dessus.
- La troisième ligne contient l'évaluation de la solution que l'équipe a choisie. Ils obtiennent leurs points de cette façon:

2. Présentations des solutions

L'une après l'autre, les équipes présentent aux autres comment elles ont développé leur histoire.

- ➔ Quelle solution ont-ils trouvé pour leur problème?
- ➔ Dans quelle mesure cela a-t-il amélioré la situation des personnes concernées ?

3. Pointage

Chaque équipe attribue des points aux autres équipes. Le capital de points d'une équipe est constitué des points qu'elle a gagnés au niveau 1. Ces points peuvent maintenant être répartis entre les autres équipes. L'équipe dont la solution est la meilleure reçoit la plus grande part des points. L'équipe dont la solution plaît le moins reçoit la plus petite part. Il faut maintenant faire appel à des compétences mathématiques ! La somme des points attribués doit correspondre exactement au capital de points de l'équipe.

Exemple

Une équipe a reçu 94 points à la phase 1 pour sa situation de départ. Il s'agit de leur capital. Quatre autres équipes sont présentes. Elles donnent 35 points à l'équipe dont la solution leur plaît le plus. Les autres équipes reçoivent 25, 20 et 14 points.

Les équipes donnent leurs scores l'une après l'autre et notent leurs propres points. L'équipe qui a le plus de points est la gagnante.



4. Célébrez !

La classe peut maintenant récompenser les gagnants, comme vous l'avez décidé avant le début.

C'était la dernière phase du jeu ACT et vous êtes arrivés à la fin.

Merci beaucoup d'avoir facilité l'ACT-Game !



ACT – Modèles à photocopier

Règles de coopération

L'objectif commun est d'élaborer une bonne solution étape par étape.

Les instructions doivent être suivies.

Écoutez les autres et laissez les autres finir.

Respectez les autres membres de l'équipe.

En tant qu'équipe, vous dépendez les uns des autres, alors contribuez du mieux que vous pouvez !



Situations initiales

Situation initiale 1

Personnages: *ouvrier, Lobbyiste*

Lieu: *forêt équatoriale*

Thème: *gaspillage*

Un lobbyiste fait un tour dans la forêt tropicale pendant ses vacances. À l'orée de la forêt, le groupe passe devant une énorme décharge de déchets plastiques. Inquiet, le lobbyiste demande à un ouvrier d'où viennent tous ces déchets et ce qu'il en adviendra.

Situation initiale 2

Personnages: *3 élèves, Influenceur*

Lieu: *Tribunal*

Thème: *Climat*

Le père de trois élèves a déposé une plainte contre une célèbre activiste climatique. Il l'accuse d'influencer ses enfants à leur désavantage. L'affaire doit maintenant être réglée par voie judiciaire.

Situation initiale 5

Personnages: *capitaine, personne handicapée*

Lieu: *Parlement*

Thème: *Tolérance*

Un débat animé a lieu au Parlement. Une fois de plus, un capitaine a laissé monter 57 réfugiés naufragés sur son navire. Un membre de l'assemblée demande que l'argent que coûtent les réfugiés soit donné aux personnes handicapées du pays.

**Situation initiale 4**

Personnages: Journaliste, professeur

Lieu: île

Thème: Tradition

Pour un documentaire, un journaliste se rend sur une île lointaine pour écrire sur les traditions qui y règnent. L'enseignant lui apprend que les garçons sont exclus de l'école parce qu'ils n'ont pas besoin d'une éducation pour chasser et faire d'autres travaux pénibles.

Situation initiale 5

Personnages: patron, famille de réfugiés

Lieu: École

Thème: Égalité

Un élève raconte désespérément à son professeur que son père a eu un accident au travail mais ne peut pas aller chez le médecin. En tant que réfugié, il travaille illégalement dans l'entreprise et ne doit pas trahir son patron.

Situation initiale 6

Personnages: docteur, scientifique

Lieu: Mer

Thème: Économie

Un médecin collabore à une étude dans le cadre de la recherche sur le cancer. Dans une réserve naturelle, ils ont découvert une espèce de corail rare dont les cellules sont résistantes au cancer. Un biologiste marin avertit que la recherche et l'exploitation de ce corail perturberaient le microclimat, ce qui aurait des conséquences fatales pour toute la région. Il accuse également le médecin que l'étude ne sert que des intérêts économiques, car elle a été commandée par une grande entreprise pharmaceutique.



Contact en 4 étapes

Décrivez la situation de départ

- Veillez à décrire et non à juger.
- Décrivez de façon neutre et sans blâmer.

Décrivez les conséquences

- Quels inconvénients cette situation peut-elle avoir pour la personne et les autres personnes concernées ?
- Quels besoins sont menacés pour la personne et les autres personnes concernées ?

Proposez une solution

- Formulez la solution que vous souhaitez proposer.
- Décrivez comment elle répondra mieux aux besoins fondamentaux des personnes impliquées.
- Si la proposition comporte également des inconvénients pour la personne concernée, montrez quels avantages pourraient les compenser.
- Qu'est-ce qu'il ou elle gagnera à la place ? Peut-être s'agit-il d'une autre façon de répondre à l'un de ses besoins ?

Demandez le consentement

Demandez à votre partenaire ce qu'il ou elle pense de votre proposition et sous quelles conditions il ou elle pourrait l'accepter.