



# The European Heart Project

Act game!

---

# POUR JOUER IL FAUT

- de l'empathie, pour reconnaître les besoins (besoin de survie, besoin d'amour et d'appartenance, besoin de plaisir, besoin de pouvoir et le besoin de liberté.)
  - De l'ouverture d'esprit, pour être capable d'explorer de nouvelles voies
  - du leadership, pour guider les autres sans les dominer
  - De la prudence et le sens des responsabilités, pour prendre des décisions courageuses.
  - De la capacité à établir des relations avec des personnes qui ne partagent pas la même opinion.
- ➔ Que vous souhaitiez vous engager politiquement dans l'avenir, que vous vouliez défendre vos droits ou simplement travailler mieux avec les autres.

le jeu ACT se  
joue en  
classe, de  
manière  
autonome,  
par équipes  
de cinq  
élèves.

- *Le jeu se déroule en quatre phases.*
- *Chaque phase est différente et vous aurez **votre propre plan de jeu pour chaque phase.***
- *Pour certaines tâches, vous aurez besoin d'un smartphone.*

# PHASE 1

- Dans la phase 1,
- vous imaginez une situation de départ passionnante (un problème à résoudre) avec votre équipe à l'aide de **quatre cartes** tirées au sort.
- Puis, vous présentez votre histoire à la classe et recevez des points pour cela.

## PHASE 2

- Vous continuez à jouer par équipe.
- Pour résoudre le problème dans votre situation initiale, vous avez besoin de l'aide des **avatars**.
- Associez correctement les cartes et ils vous aideront

## PHASE 3

- Chacun d'entre vous s'est vu attribuer des superpouvoirs par son avatar, qui font désormais de vous des **experts dans un domaine particulier**.
- L'un après l'autre, l'un d'entre vous va prendre en charge l'équipe afin qu'ensemble vous trouviez une bonne **solution au problème** de votre 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.
- **Le gagnant est l'équipe qui a obtenu le plus de points.**



Personne

Lieu

thème

## Préparation du jeu:

---

- : Il faut une équipe de cinq personnes, le plateau de jeu numéro 1 avec une pile de cartes «personnes», une pile de cartes« lieux» et une pile de cartes «thèmes».

# PHASE 1

## le début du jeu

- **Vous avez dix minutes pour développer une situation de départ passionnante pour le jeu à partir de ces quatre cartes.** Laissez-vous inspirer par les cartes, l'histoire peut se dérouler dans le passé, dans le présent, dans le futur ou dans un autre univers. Il est important que ...
  - ➔ **tous les membres de l'équipe sont impliqués.**
  - ➔ **vous développez une situation de départ qui concerne un défi**
  - ➔ **L'histoire est logique et compréhensible.**
  - ➔ **vous trouvez l'histoire intéressante.**

## la carte à thème:

- Tu auras remarqué que la carte thématique que tu as tirée comporte un **QR code imprimé**. Tu peux le scanner avec un smartphone pour obtenir plus d'informations sur le sujet.
- Mais tu n'en as pas forcément besoin pour ton histoire.
- Vous pouvez aussi inventer l'histoire et lire ensuite les informations sur votre téléphone portable. Mais si tu n'arrives pas à trouver une histoire, peut-être que les informations t'aideront. Vous aurez également besoin du QR code plus tard.

# Évaluation:

- Vous pouvez attribuer 1 à 5 points par catégorie, ou recevoir des points pour votre histoire.
- Cela représente un maximum de 25 points.
- Une histoire vraiment intéressante vaut 5 points.
- Si l'histoire n'est pas aussi passionnante, vous recevrez moins de points. Vous pouvez également recevoir ou attribuer 1 à 5 likes pour chaque histoire.
- Dans la catégorie "Travail d'équipe", vous pouvez vous attribuer 1 à 5 points d'honnêteté.
- "Nous avons vraiment bien travaillé ensemble et tout le monde s'est impliqué" vaudrait 5 points.
- Si le travail d'équipe n'a pas si bien fonctionné, vous recevez moins de points en conséquence

## Phase 2 – Choisissez vos Avatars

- **Préparation du jeu:** Pour cela, il vous faut une équipe de cinq personnes, le plateau de jeu numéro 2, une pile de cartes de condition et un smartphone. Placez les cartes face visible dans l'espace prévu à cet effet sur le plateau de jeu.
- **C'est parti !** Dans cette phase, vous retournez chacun à votre tour une des cartes de la pile.
- Le joueur qui fournit le smartphone à l'équipe commence, prend la première carte de la pile et lit la condition. Ensuite, il réfléchit au besoin auquel cette condition appartient et dit ensuite le besoin, par exemple "liberté".
- Réfléchissez en équipe pour savoir si cela peut être vrai. Pour savoir s'il ou elle a raison, vous pouvez scanner le code QR sur la carte. S'il a raison, vous pouvez 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.
- cela continue ainsi à tour de rôle.

# Avatar (suite)

- Placez chaque **première** carte de condition correcte dans le champ **le plus bas** du besoin correspondant.
- Placez chaque carte correcte suivante dans l'espace prévu **au-dessus** de la carte précédente.
- Lorsque vous avez atteint le champ **supérieur**, vous réveillez l'avatar correspondant. Ses capacités passent au membre de l'équipe qui a correctement attribué la carte supérieure. Il ou elle est maintenant **le super-héros** de ce besoin.

# recap

- Mes superpouvoirs sont ... (e.g. pouvoir)
- *Mes compétences spéciales sont: ...*
- *Ma tâche est: ...*
- *Mon outil est: ...*
- *Mon défi est: ...*

# Phase 3 – ACT!

**Préparation du jeu:** Vous aurez besoin du plan de jeu 3, qui contient toutes les explications importantes et un espace pour les notes. Vous jouez à nouveau dans votre équipe.

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



### 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?

### 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)
- Le QR code figurant sur votre carte thématique
- Articles de journaux
- Manuels scolaires, livres, Wikibooks.
- Sites de confiance sur l'internet:



Résume les informations importantes ici:

### 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







Tableau d'évaluation

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

Meilleure Option:

### CONTACTER

Nous voulons entrer en contact avec ces personnes:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

Contact en 4 étapes

1. Décrire la situation de départ
2. Décrire les conséquences
3. Proposer une solution
4. Demander le consentement

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



Étape 1 -  
**RESPECTER**  
*Reconnaître*  
*les*  
*différents*  
*besoins*

- L'un d'entre vous possède les superpouvoirs nécessaires pour guider ce processus. Il ou elle s'assure que **tous les besoins sont reconnus**, en particulier ceux qui sont **menacés** dans la situation actuelle. **Enfin, il ou elle résume** la situation: Qu'est-ce qui doit être résolu ou amélioré? Réfléchissez à celui ou celle d'entre vous qui possède ces superpouvoirs et peut donc mener cette phase du jeu.
- Il ne s'agit pas encore de savoir COMMENT vous voulez 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.
- IMPORTANT ! Mener le jeu ne signifie PAS que vous devez tout faire tout seul. Au contraire, vos tâches consistent à vous assurer que tout le monde participe, à poser des questions et à résumer à la fin.

## Étape 2 - EXPLORER

- Réfléchissez ensemble à ce que vous devez encore savoir avant d'élaborer une stratégie. Vous pouvez trouver des suggestions sur le plan de match. Vous pouvez également utiliser les codes QR sur les cartes thématiques pour obtenir plus d'informations. Prenez votre temps et trouvez autant d'informations supplémentaires que possible sur le problème. Résumez les plus importantes dans le champ approprié au bas de votre plan de jeu.
- L'un d'entre vous peut guider ce processus grâce à ses compétences particulières. Il ou elle doit **relever le défi d'identifier les informations les plus appropriées** à votre problème.
-

## Étape 3 - HIÉRARCHISER

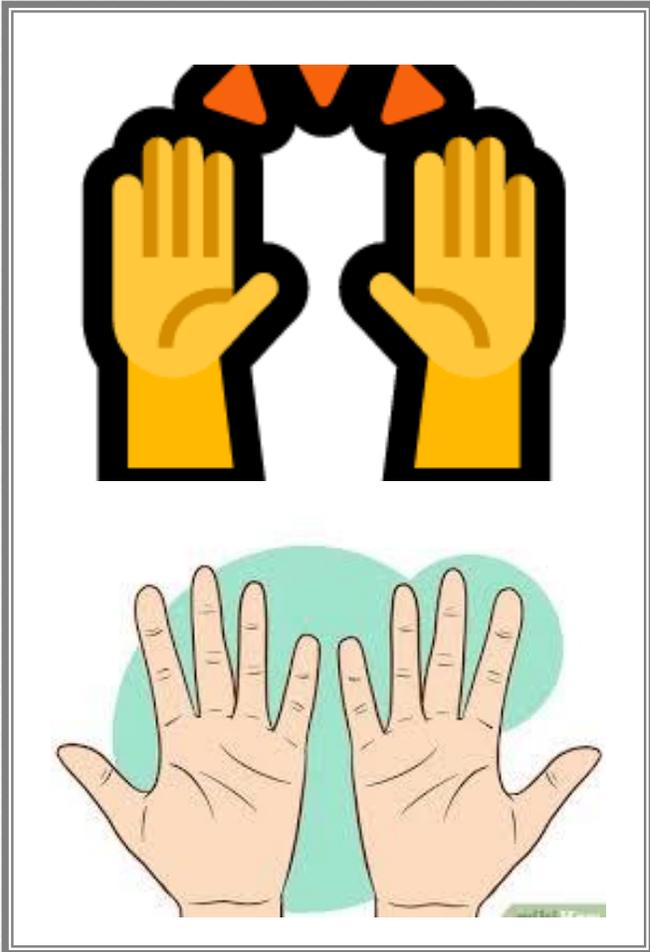
- *Identifier tes possibilités d'action*
- Que voulez-vous faire ensuite? Vous savez ce que vous voulez changer et vous avez rassemblé plus d'informations. mais quelle est la meilleure stratégie?
- Vous avez maintenant atteint un point très important où la plupart des gens - même les décideurs puissants - perdent le courage et la force de s'y tenir vraiment.
- Mais vous ne vous contentez pas d'une solution à court terme, car vous avez parmi vous le super-héros ou la super-héroïne qui vous aidera à rassembler **les meilleures possibilités** ou options pour votre problème.
- Vous voulez **trouver** une solution qui soit bonne pour toutes les personnes concernées et qui, au moins, ne soit pas pire pour les autres ou pour l'avenir! Il ou elle vous guide dans le processus suivant:

# Etape 4 DECIDER

- 
- *Décider, trouver la meilleure stratégie possible*
- Laquelle de ces options choisissez-vous maintenant comme prochaine étape? Si vous procédez à un simple vote, les membres de l'équipe qui ont voté contre peuvent se sentir exclus et des objections importantes peuvent être négligées. Il est donc préférable de choisir la méthode du consensus. Au lieu de "qui est pour, qui est contre", on cherche la solution à laquelle il y a le moins d'objections. C'est facile car vous avez parmi vous le super-héros qui peut guider la prise de décision. Il ou elle a l'outil Consensing à sa disposition.
- Vous commencez par énumérer les stratégies ou les options que vous avez notées à l'étape précédente. Il est maintenant temps de décider laquelle de ces stratégies vous pensez être la meilleure en équipe. Regardez maintenant attentivement l'explication des signes de la main sur le plateau de jeu.

# l'explication des signes de la main

---



- **Les deux mains vers le bas** signifie: Je suis tout à fait d'accord avec cette solution, je n'ai aucune objection.
- **Une main vers le bas et une main vers le haut** signifie: En principe, je suis d'accord avec cette solution, mais j'ai des réserves; j'ai une objection.
- **Les deux mains en l'air** signifie: Je ne peux pas soutenir cette solution car je vois une ou plusieurs valeurs essentielles de moi-même ou de notre communauté mises en danger par cette solution. J'ai une objection.

# Étape 5 - CONTACT

---

- *Prenez contact!*
- Félicitations ! Vous avez presque réussi! Vous avez une solution claire au problème! Vous êtes clairement en avance sur les personnes concernées. La meilleure chose à faire maintenant est de les faire participer à la dernière étape afin qu'ils fassent également partie de la solution. Mais comment?
- Pas de problème, un membre de l'équipe a les superpouvoirs pour établir le contact et répondre aux besoins!

FIN

- La boucle est bouclée, car pour cela, vous avez besoin des connaissances acquises à l'étape 1:
- Tout d'abord, réfléchissez aux personnes que vous voulez contacter pour cette étape. S'il y a d'autres personnes importantes en plus de celles énumérées à l'étape 1, par exemple des décideurs politiques importants, pensez-y maintenant et notez-les toutes sur votre plan de match.
- Imaginez que vous vous adressez directement à une personne après l'autre.

# SUITE

- Réfléchissez aux inconvénients que la situation initiale peut avoir pour eux et les autres personnes concernées, et aux besoins qui sont ainsi mis en péril. Expliquez aussi clairement comment la solution trouvée peut améliorer leur situation et quels sont leurs besoins qui seront ainsi mieux satisfaits.
  - Écrivez sur une feuille de papier ce que vous voulez dire à chaque personne.
- ➔ **Formulez des phrases claires.**
- ➔ **Soyez sensible à la situation et aux besoins de la personne.**
- Il est important que la personne à qui l'on s'adresse se sente comprise et non attaquée.

## Phase 4 - Évaluation

- 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 l'acceptent.
- Maintenant, vous pouvez enfin obtenir des points pour votre solution!
- Restez ensemble en équipe pendant quelques instants et attribuez-vous les premiers points. Continuez ensuite avec toute la classe.
- **Préparation du jeu:** Pour cela, vous avez besoin de vos anciens plans de jeu 1 et 3 et de vos notes. En plus, vous recevez le plan de jeu 4.



**Travail d'équipe:** **Joueur 1** **Joueur 2** **Joueur 3** **Joueur 4** **Joueur 5** **Total +**

II/elle a contribué à la mise en place de la solution. (max. 5 points)	<input type="text"/>					
II/ Elle s'est assuré que toutes les règles étaient bien suivies. (max. 5 points)	<input type="text"/>					
II/ Elle a été capable de mener l'activité pour lequel il était responsable. (max. 5 points)	<input type="text"/>					
II/Elle a impliqué tous les membres de l'équipe. (max. 5 points)	<input type="text"/>					
						<input type="text"/>

1. Auto-évaluation des équipes et de la préparation
2. Présentation des solutions
3. Score
4. Féliciter

total des points pour le niveau 1  
Points pour la situation initiale

**TOTAL de l' ÉVALUATION:** **★ Points**

Points pour le travail d'équipe (total)

(Meilleure option de la phase3)

**Total**

# EVALUATION

Plateau 4



# Évaluation des résultats de toutes les équipes

- L'une après l'autre, les équipes présentent aux autres comment elles ont approfondi leur histoire.
- ➔ **Quelle solution ont-ils trouvée à leur problème - quelle option ont-ils trouvée la meilleure?**
- ➔ **Comment ont-ils communiqué cette option aux personnes concernées?**
- Vous pouvez également noter les autres équipes. Votre capital est constitué des points que vous avez reçus pour la situation initiale. Répartissez-les entre les autres équipes. L'équipe dont la solution vous plaît le plus obtient le plus de points, toutes les autres reçoivent une part plus petite correspondante. Dans tous les cas, vous pouvez attribuer exactement le même nombre de points que celui que vous avez reçu lors de la phase 1.

# SUITE

- Dans le deuxième tableau, "Évaluation totale", vous pouvez inscrire les points que vous avez reçus des autres équipes pour votre performance.
- Inscrivez d'abord les points de la phase 1 (situation initiale) en haut. En dessous, vous pouvez saisir les points que vous venez de vous attribuer pour avoir guidé les étapes. En dessous, vous pouvez additionner les points que vous avez reçus des autres équipes.

ET  
VOILA

- *Vous avez réussi! Nous vous invitons à utiliser ce que vous avez appris aussi souvent que possible et à continuer à vous entraîner avec. Quel que soit l'usage que vous souhaitez faire de ces compétences à l'avenir.*