

« L'entreprise Orex s'installera-t-elle à Tout Moun Bien ? »

Mode d'emploi du jeu de négociation

Objectif :

L'objectif poursuivi est de permettre aux lycéens et aux collégiens de prendre conscience de la complexité de la problématique de l'orpaillage et d'apprendre à discuter sereinement sur un sujet controversé, polémique et passionnel. A partir d'un scénario imaginaire, on simule une situation où la négociation est nécessaire pour trouver une solution bénéfique au plus grand nombre.

NB : Il n'y a pas de réponse proposée dans le jeu, les solutions seront issues des discussions et varieront en fonction des participants et de la mise en place du jeu.

Tests de validation (soit on le met là ou dans l'encart conception) ici serait mieux d'avoir les publics

Ce jeu a été testé au niveau collège avec la classe de :

- 6^{ème} et de 4^{ème} du collège Saint-Paul de Cacao,
- 6^{ème} du Collège Constant Chlore de Saint-Georges de l'Oyapock,
- 5^{ème} d'Iracoubo.

Le niveau lycée a été testé avec les élèves de la

- Seconde générale du lycée Léon Gontrand Damas (Rémire-Montjoly)
- 1^{ère} SMS du lycée Melchior Garré Cayenne

Nombre de joueurs :

Tous les élèves d'une classe peuvent participer. Ils seront acteurs ou observateurs à tour de rôle.

Le nombre d'acteurs de la situation imaginaire varie en fonction du niveau scolaire.

6^{ème} – 5^{ème} : 8 acteurs

4^{ème} – 3^{ème} : 12 acteurs

2^{nde} – Terminale : 15 acteurs

Durée du jeu :

La phase de jeu proprement dite (négociation des acteurs) peut durer 1 heure. Toutefois, il convient de compter un temps de préparation, de débriefing et d'évaluation de même qu'il est possible d'arrêter la négociation lorsque la dynamique de discussion commence à s'endormir ou si les acteurs éprouvent des difficultés à intégrer leur rôle.

Matériel nécessaire :

Le texte de présentation et la carte de la situation au départ, un lexique explicatif, une liste des acteurs pour deux élèves,

Une carte de rôle par élève - acteur

- Les cartes de relance, la liste des votants, la fiche du secrétaire, une fiche d'observation par élève -observateur, une fiche de débriefing par élève et la grille d'évaluation de l'éducateur.
- La carte de situation peut être recopiée en grand au tableau pour être visible de tous.
- Les élèves devront réaliser des **chevalets** de leur personnage en inscrivant la fonction du personnage qu'ils jouent, voire en le dessinant.
- La salle doit être installée de manière à permettre une discussion conviviale entre tous les acteurs.
- Un chronomètre et éventuellement un magnétophone.

Déroulement du jeu :

Phase préparatoire :

Choix d'une option – 5 minutes

La séance de simulation peut intervenir à différents moments de la séquence pédagogique. Il est conseillé que le jeu soit utilisé dans un contexte de préparation, de répétition et d'amélioration. Il est possible de combiner les options entre elles pour atteindre vos objectifs propres :

- **Option 1** : Une séance unique où les participants sont en situation de réaction spontanée et en situation d'improvisation avec ce qu'ils connaissent et ce qu'ils sont.

- **Option 2** : Une séance avec préparation en amont (recherche, échauffement, explications techniques, lectures d'appoint sur le CDROM Sololiya ou le site internet : www.sololiya.fr (section Nou ka alé/je comprends/ L'orpaillage) , initiation au rôle, présentation de films, rencontre d'acteurs...). L'éducateur peut demander aux élèves d'apporter des articles de journaux. Suite à la distribution des cartes personnages, les élèves feront des recherches, afin d'affûter leur argumentation. Ensuite, il y a un temps de vérification des données recueillies par les élèves.

Des séances de répétition peuvent être organisées. Le jour fixé, les acteurs interprètent leur rôle. Il est possible de faire travailler les élèves sur la négociation en vous aidant des ressources en la matière proposées dans ce jeu.

- **Option 3** : Cette option reprend toutes les étapes de l'option 2 mais il y aura une séance supplémentaire de jeu durant laquelle les élèves changeront de rôle ou de position d'acteur/observateur. Cette 2^{ème} séance est intéressante car elle permet la répétition et la vérification de certains acquis, mais elle permettra aussi aux élèves de voir la situation au travers des yeux d'un autre personnage, pré-requis pour une compréhension globale de la problématique orpaillage.

Activités d'introduction au jeu

Phase 1 : Présentation u jeu de négociation – 10 minutes

- Expliquer aux élèves qu'il s'agit d'un rôle et qu'il faut séparer la personne réelle du personnage. Une fois le jeu terminé, on ne tient plus compte de ce qu'ont dit les acteurs au travers de leurs personnages ;
- Les élèves qui n'ont pas les cartes de rôles, ont pour mission d'être observateurs, ils ne doivent en aucune manière intervenir dans le jeu, ils observent en silence,

- Personne n'est détenteur de la bonne réponse, de la solution du jeu même pas vous. Vous êtes là pour les aider.

Phase 2 : Charte des bonnes pratiques de discussion – 20 minutes

Fixer avec les élèves les principes de comportements à avoir, notamment sur le respect de la parole de l'autre, la façon de parler (ex. les insultes sont interdites, interdiction de s'interrompre, respect des autres, de leurs besoins, de leurs avis, lever la main et attendre que le Maire donne la parole, ne pas se moquer... et les noter au tableau qu'ils restent bien en vue de tous.

Phase 3 : Vérification des pré-requis sur le sujet sous forme de brainstorming – 15 à 45 minutes

Poser aux élèves des questions sur le thème de l'orpaillage afin de connaître leur niveau de connaissance, leur ressenti sur le sujet.

Les questions peuvent être : Quelle est la définition du mot orpaillage ? A quoi ce mot vous fait-il penser ? Quels sont les impacts de cette activité ? Est-ce qu'on peut les réduire ? Faut-il les réduire ? Faut-il développer cette activité ? Si oui, sous quelles conditions ? Noter tous les éléments énoncés par les élèves au tableau. Les relier s'il y a lieu. Vous aider de la démarche d'analyse systémique présentée dans la partie prof du CDROM ou du site www.sololiya.fr.

Phase 4 : Expliquer le jeu – 20 minutes

Faire la lecture de la situation de départ puis distribuer les cartes de rôles (une carte par élève), les cartes de relance à 2 élèves, les fiches d'observation à 6 élèves au minimum. Puis vérifier que chacun ait bien compris sa mission/son rôle, la situation de départ.

NB : la distribution des rôles et des cartes personnages peut être aléatoire ou du fait d'un choix volontaire des élèves.

Pendant le jeu proprement dit - 1 heure

Le maire doit ouvrir les débats en rappelant l'objet de la réunion puis il passe la parole à Monsieur Kouss. Puis chacun peut s'exprimer sur ses besoins en fonction des éléments de sa carte personnage, de ses recherches et de son imagination.

Les élèves disposant des cartes de relance peuvent les poser aux moments qu'ils jugent opportuns pour faire avancer la négociation.

La décision du conseil municipal de refuser, d'accepter ou d'accepter sous conditions la proposition de l'entreprise Orex est soumise au vote, après les discussions. La majorité doit être atteinte afin que la décision soit validée. Le maire peut trancher en cas d'égalité des votes. Le vote doit intervenir dans le temps du jeu.

Les règles de bonne conduite et de bonne entente sont de rigueur (conformément à la charte établie collectivement).

Evaluer le jeu

Phase 1 : Débriefing de la séance de jeu – 30 à 45 minutes

L'évaluation sera organisée à trois niveaux :

- 1°) Les élèves donnent leur impression sur la négociation
 - Les acteurs feront partager aux autres élèves leurs impressions sur le personnage interprété, les difficultés qu'ils ont rencontrées – est-ce que j'ai atteint les objectifs de mon personnage ?...
 - Les observateurs à partir de leur grille d'observations donneront leurs conclusions, leurs impressions et observations.

2°) les élèves peuvent s'auto-évaluer lors du jeu

Une fiche de débriefing sera remise à tous les élèves pour recueillir leurs vécus de la séance.

3°) L'éducateur à partir de sa grille évaluera aussi bien les acteurs et les observateurs sur le respect des consignes, la compréhension de la problématique, la négociation, la participation, les connaissances et compétences acquises...

Il y a la possibilité de faire une évaluation écrite et orale, individuelle et collective.

Proposition :

Il serait intéressant que le groupe enregistre la séance de jeu. Cela permettra une auto-évaluation : analyse du vocabulaire utilisé, des arguments, du ton de la conversation, garder une mémoire de ce qui a vraiment été dit (pour soutenir le secrétaire et éviter les mauvaises interprétations, les quiproquos...)

Phase 2 : Débriefing – 30 minutes

Comme avec tout jeu de simulation, le débriefing ou la phase de réflexion post-jeu est la partie la plus importante et ne doit pas être oubliée ou effectuée trop rapidement par faute de temps. Cette partie permet de clarifier ce qui a été appris et c'est une bonne idée de laisser à chacun quelques minutes pour réfléchir sur son rôle, ce qu'il a appris...

Il est important de dire aux élèves que le jeu est terminé et qu'ils sont redevenus eux-mêmes.

Vérifier que chaque élève a bien rempli sa fiche de débriefing, puis amorcer un débat d'après-jeu

En vous basant notamment sur les questions de la fiche de débriefing, amener les élèves à réfléchir collectivement :

- sur la difficulté de la problématique : les élèves peuvent donner leur avis personnel sur la problématique orpillage. Est-ce que cet avis a changé ? Il serait pertinent de l'avoir demandé au préalable lors de l'étape 4 afin de pouvoir juger de l'évolution. Est-ce que les méprises ou les préjugés ont été corrigés ?
- sur la prise de décision et la concertation entre acteur (pour arriver à un compromis qui satisfasse le plus grand nombre, il est nécessaire de prendre en compte les besoins de chacun (ceux des autres, les siens propres),
- sur leur responsabilité en tant que citoyen (comment à leur niveau, ils peuvent participer à la résolution des problèmes découverts...). Des idées pour agir sont présentées dans la section « Et moi dans tous ça ? » du chapitre orpillage sur le CDROM et site internet Sololiya.

- sur le jeu et la charte de bonne conduite : d). Vous êtes –vous amusés ? Comment pourrait-on améliorer le jeu ? Souhaiteriez-vous fabriquer le même type de jeu sur un autre thème ? Les règles de bonne entente étaient elles bonnes ou devrait il y en avoir d'autre ?

Il est aussi possible de diviser la classe en petits groupes pour laisser les élèves discuter plus avant sur ces points précis ou d'aller chercher sur le CDROM ou le site internet Sololiya, réponse à leurs questions restées en attente.

Concept : Isabelle VALQUIN (stagiaire IESG-WWF), Viviane Thierron et Emilie Brocard (WWF),

Tests : Cayenne (Lycée Melchior Garré, 2 classes de 1^{ère} sms – Mai 2005), Rémire Montjoly (Lycée Gontran Damas, classe de 2^{nde} générale – Mai 2005), Saint-Georges de l'Oyapock (Collège Constant Chlore, classe de 6^{ème} – mai 2005), Iracoubo (collège d'Iracoubo, classe de 5^{ème} – Mai 2005), Roura (Groupe scolaire Saint-Paul de Cacao – classe de 6^{ème} et 4^{ème}), Cayenne (collège de Zéphir, classe de 5^{ème} – Mai 2005)

Conseil scientifique et technique : Jean-Marc Yvon (DSDS), Nyls de Pracontal (association GEPOG), Guillaume Feuillet (association Kwata), Viviane Thierron (WWF), Gwénael Guermeur et Jocelyne Cornely (DIREN), Virginie Bruneloth, Elodie Gault (GRAINE), Julien Gouze (GRID), Hermann Charlotte (Maire de Saül), Rodolphe SORPS (Conseiller municipal de Rémire-Montjoly) Fernand Marchitto (coordinateur d'Histoire-géographie pour le secondaire).

Conseil pédagogique : Marie-Line Louisor (Rectorat de la Guyane), Thomas Luglia (Professeur de sciences-physiques), Tous les professeurs, principaux et proviseurs d'établissement qui ont permis que les tests se fassent.

Copyright WWF France – 2006 (tous droits réservés pour tous pays)

Copyright : WWF France 2006.

Ces pages peuvent être imprimées pour utilisation dans un cadre pédagogique uniquement. Pour toute autre utilisation ou reproduction, des demandes écrites devront être faites auprès du WWF France : WWF bureau Guyane, 5 lotissement des Katoury, 97300 Cayenne – Tél/fax : 0594313828 – email : guyane@wwf.fr.