

TOUS VERT PÉTROLE

SE DÉCOUVRIR PIÈCE DE L'ENGRENAGE



fiche d'animation

TYPE
DE JEU

jeu de la ficelle

OBJECTIFS
PÉDAGOGIQUES

- accéder à la complexité du système énergétique globalisé
- comprendre les différents acteurs de la filière pétrole
- se responsabiliser en tant que consommateur

NOMBRE
DE PARTICIPANTS

à partir de 12

DURÉE

30' à 45'

MATÉRIEL

- plan des différents niveaux
- fiches des personnages
- une pelote
- un tableau
- autant de chaises que de participants

Le jeu de la ficelle



UNE ANIMATION POUR DÉCOUVRIR LES LIENS
D'INTERDÉPENDANCE DE LA GLOBALISATION

APERÇU

Inventé par Daniel Cauchy, psychologue, systémicien et éducateur belge, et diversement décliné par la suite, notamment dans le domaine des thématiques agro-alimentaires (CFSI, Starting Block), le jeu de la ficelle est une application, en ECSI, de l'approche systémique élaborée en sciences humaines. Souvent opposée à la méthode scientifique axée sur l'analyse expérimentale d'un sujet pris isolément, l'approche systémique suit la démarche inverse, consistant à ramener un sujet isolé à son contexte. Grâce à l'adoption d'une perspective interdisciplinaire, le public est ainsi accompagné dans la conscientisation des dynamiques internes, positives et négatives, d'un système donné, et dans l'expérimentation directe de ses tensions. En ECSI, cette animation est souvent utilisée pour illustrer le fonctionnements des filières socio-économiques, à travers les itinéraires que la ficelle tisse entre leurs différents acteurs.

RÈGLES DU JEU

- L'animateur prépare l'espace du jeu, distribue la prise de parole et veille aux passages de la pelote d'un participant à l'autre ; à ce fin, il note son parcours au tableau ;
- Chacun des participants prend la place de son choix et lit la fiche de son personnage sans dévoiler son identité ; il se manifeste dès qu'il se sent lié au personnage précédent et en explique les raisons ; les personnages peuvent être des personnes, des organisations, des entités étatiques, des traités, des animaux, des écosystèmes... sans aucune restriction ;
- Sur chaque chaise est posée une fiche personnage ; à partir de la chaise centrale, les autres sont disposées selon des cercles concentriques, représentant chacun un niveau de la filière, plus ou moins directement lié au personnage central. La ficelle que les participants se passent à chaque étape du jeu représente ces liens.



DÉROULEMENT

Etape 1 - Introduction aux règles du jeu : l'animateur explique brièvement aux participants les règles du jeu et la façon dont il va se dérouler ;

Etape 2 - Organisation de l'espace : l'animateur met une chaise au centre de la salle, et dispose les autres en centres concentriques autour d'elle ; il placera sur la chaise centrale la fiche personnage "Pétrole" ; sur le premier cercle, il placera les fiches personnage "exploitation" ; sur le deuxième, les fiches personnage "distribution" ; sur le troisième, les fiches personnage "consommation" ; sur le quatrième, les fiches personnage "écosystème". Toutes les fiches doivent être posées face cachée ;

Etape 3 - Ouverture du jeu : l'animateur invite les participants à prendre place sur la chaise de leur choix ; une fois que tous se sont positionnés, il donne la pelote au participant qui a choisi la chaise centrale et il lui demande de lire la fiche de son personnage, sans en révéler l'identité ;

Etape 4 - Suite du jeu : en s'adressant aux autres participants, l'animateur invite ceux qui se sentent liés au personnage qui a parlé à se manifester (en donnant la parole par ordre d'intervention) ; il invite le participant à lire la fiche de son personnage, toujours en en taisant l'identité, et à expliquer pourquoi il s'est senti lié au personnage qui a parlé. Celui-ci lui passe la pelote. L'animateur procède ainsi à chaque phase du jeu, en notant au tableau les passages de la pelote d'un personnage à l'autre. Les participants peuvent demander la parole -et la pelote- plusieurs fois au cours du jeu ;

Etape 5 - débriefing : à la fin du jeu, l'animateur invite les participants à rester à leur place et à exprimer leur ressenti par rapport aux résultats de l'animation, en les analysant avec eux.



IDÉES POUR LE DÉBRIEFING

A la fin de l'animation, on peut demander aux participants de rester à leur place et de se lever ou s'asseoir, selon les rapports de force qu'ils ont vu se faire entre les personnages du jeu. Ou encore, on peut leur demander de tirer sur la ficelle, pour représenter les liens de dépendances entre les personnages. L'animateur peut ensuite demander aux participants d'abandonner leur rôles, de s'asseoir en cercle, et d'échanger autour de leur ressenti sur l'animation qui a eu lieu.

