

Dans le cadre d'un atelier pédagogique autour du jeu de rôle « PollutionsSolutions », plusieurs pistes sont à explorer pour travailler le thème du dilemme social et de sa résolution avec les enfants – Pour toutes les discussions lancées on peut prendre des notes au tableau, afin de garder les mots-clefs, faire écrire les enfants, utiliser un désaccord pour relancer une discussion plus centrée lors d'un autre cours. ...

1. « debrief » général du jeu :

Il est important de laisser un espace d'expression libre pour que chacun puisse raconter ce qui était bien / pas bien. Il faut essayer de donner la parole à tous, si possible. Idéalement, ceci a lieu juste après le jeu pour que les émotions soient fraîches et exprimées.

On peut lancer avec des questions :

- est-ce que vous vous êtes amusés ? pourquoi ?
- est-ce qu'il y a eu des choses qui vous ont plu / déplu ?
- est-ce que vous voudriez rejouer ? Prendre un autre rôle ? Inventer de nouvelles règles ?

2. critique : « trouver les différences entre le jeu et la réalité »

Quelques points sont à évoquer et discuter

- en général, en France, la participation au bien commun se fait à travers l'impôt, en tout cas pour les gros investissements, ou par un mélange d'investissement public et privé plus récemment (un peu compliqué à expliquer, donc « impôts » devrait suffire)
- il y a de grosses différences dans l'information qui circule :
 - o on ne choisit pas les projets sauf si on est élu
 - o on ne sait pas si bien que ça les « règles » du monde : la santé et la pollution ne sont pas si bien mesurées et on n'a pas toutes les informations disponibles
 - o on ne discute pas directement avec les « autres » - on entend leur point de vue à travers les médias, pas directement
- Attention : dans la réalité il n'existe pas d'activité qui ne pollue pas au moins un peu, c'est impossible : on a choisi ici de raconter une histoire qui peut finir bien, mais ça n'est jamais comme ça. Par contre, on peut réduire suffisamment ou mettre dans des endroits sûrs, pour que ça n'abîme pas l'environnement ou la santé.

3. discussion sur les « points communs » entre le jeu et la réalité

C'est l'occasion de mettre en avant en particulier des points communs structurels – on recherche des exemples ensemble...

- est-ce que ça vous a rappelé une situation déjà vécue ? Est-ce très différent d'une situation « réelle » et pourquoi ?
 - o Autres exemples souvent cités pour ce type de situation : construction collective d'une route (certains font le travail, tout le monde en profite) ; creusement d'un puits ou d'un système d'irrigation ; construction d'un mur qui protège tout le village
 - o Dans une classe : au moment où l'on installe / range les installations sportives ; lorsque l'on range à la fin du jeu ;
- Avez-vous été gênés par des situations ? Des points de vue ? des discussions ?
- Est-ce que vous pensez que les autres étaient honnêtes et ont pensé au bien commun ?
- Est-ce que vous pensez que d'autres situations ressemblent à celle-là ? Savez-vous comment on peut décrire la tension que vous avez sentie dans les choix ? (on parlera ici de la tension entre intérêt collectif et intérêt individuel, appelé aussi « dilemme social »)
- Pensez-vous que dans la réalité tout le monde a ainsi un point de vue différent ? un pouvoir différent ? Des possibilités d'action différentes ?

On peut noter l'intérêt de donner aux enfants des rôles aléatoires, en leur fixant des objectifs et contraintes hétérogènes. Cette attribution aléatoire a deux intérêts : elle génère une certaine équité puisqu'on peut proposer de rejouer en changeant les rôles ; elle permet de ne pas se ramener automatiquement à des habitudes de pensée, on doit se mettre dans un rôle, et donc ne pas se concentrer sur ce que l'on ferait d'habitude. La répartition des rôles peut aussi ne pas être aléatoire, et on peut penser à mettre des enfants assez utilitaristes et aimant le pouvoir à la place de ceux qui ont peu de moyens, et donc doivent surtout convaincre les autres.

4. discussion sur les émotions ressenties pendant le jeu

Il s'agit de discuter sur le fait que l'action des uns peut créer des émotions chez les autres ; ces émotions peuvent alors transformer l'action : on peut ainsi tomber dans des dynamiques de renforcement de confiance ou de méfiance, qu'il s'agit d'explicitier.

- Avez-vous ressenti des émotions ? [- : Mécontentement ? Déception ? Jalousie ? Envie ? Enervement ? Sentiment d'injustice ? de trahison ? // + : Amusement ? Joie ? Confiance ? Satisfaction ?] – il s'agit d'exprimer autant les émotions négatives que positives car elles sont toutes ressorts d'action
- Pourquoi vous avez ressenti ces émotions, à votre avis ? Est-ce qu'elles ont changé votre comportement par la suite ? Est-ce qu'elles étaient dirigées vers certains plutôt que d'autres ?
- Pensez-vous qu'il soit important que l'on ressente de la confiance dans le genre de situation que vous avez rencontré ? Est-ce que vous diriez que vous ressentez une méfiance / confiance pour le groupe ou seulement pour des individus ?

Attention dans ces discussions il est important d'éviter les accusations ou les remarques par rapport aux choix / aux valeurs exprimées par les enfants. Par exemple, si quelqu'un a été égoïste et est jugé négativement par les autres, il faut toujours rappeler que dans la vie réelle on rencontre toujours des égoïstes – et qu'en plus on ne sait pas pourquoi ils décident de l'être... On sait que des individus peuvent être très égoïstes dans certaines circonstances et très généreuses dans d'autres : on ne jugera donc jamais une personne sans essayer de comprendre son point de vue... d'où les discussions.

La variabilité des caractères est un fait, tout comme la variabilité des positions sociales. Il faut l'accepter pour ce jeu, ne pas tenter de transformer la situation.

5. discussion sur les types d'interactions qui ont eu lieu pendant le jeu

Dans le cadre du jeu, les paramètres de l'impact de la pollution poussent les joueurs à se rendre compte très vite que sans action commune ils ne pourront pas conserver leurs points de bien-être, et ils se sentent donc obligés de participer aux projets collectifs.

Ils ont pour autant le choix entre :

- participer ou faire semblant de participer
- s'engager ou mentir
- convaincre les autres de s'engager (quel que soit leur comportement réel)
- partager leur compréhension du jeu avec les autres, aider les autres dans

leurs calculs et anticipation

- négocier, poser des ultimatums
- formuler des plaidoyer

Tous ces éléments font partie des compétences politiques minimales pour intervenir dans un débat dans la vie publique démocratique.

Sans être normatif, une première observation des interactions qui ont eu lieu est riche pour la discussion. On peut d'ailleurs confier à un enfant qui ne joue pas de regarder les autres jouer et de noter les occurrences de certaines interactions.

On peut utiliser un tableau pour la discussion :

	Nombre de fois	Occasion / situation	Remarques

Occurrence de mensonge			
Négociation / proposition d'échange			
Explication			
Ultimatum			
Plaidoyer			
Argumentation pour convaincre			
Divers ?			

6. Travail sur les argumentations

Suite aux différentes discussions engagées, on peut recueillir les arguments et travailler sur les hypothèses sous-jacentes, les types de raisonnement, les « bons » et « mauvais » arguments, les arguments qui peuvent s'attaquer les uns les autres, et ceux qui ne se répondent pas....