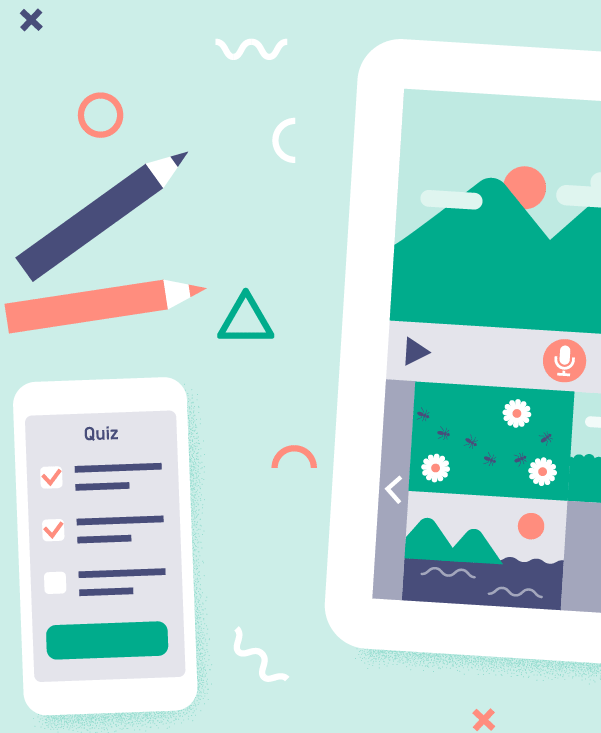




WEBINAIRE



CANOTECH

PAR CANOPÉ

Des jeux au service de l'oral

Début du webinaire à 14h

Bonnes pratiques



Coupez votre micro



Éteignez votre caméra



Posez vos questions dans le tchat

Déroulement



1h45

- Présentation de Jouer à débattre
- Découverte d'un jeu de rôle
- Questions / réponses



15 min

- Présentation d'une sélection de jeux de société

Master Word



Jeux de déduction collaboratif pour trouver le maître-mot

- Chaque joueur formule une piste
- Le guide indique combien de pistes sont bonnes, sans dire lesquelles
- On discute, on déduit et on trouve – ou pas - la réponse

3 à 6 joueurs – environ 30 min.

Dixit

- Deviner et faire deviner des cartes illustrées
- Faire preuve de subtilité
- Fait appel aux références culturelles, à l'imagination et l'interprétation



4 à 6 joueurs – environ 40 min.

Petits meurtres et faits divers

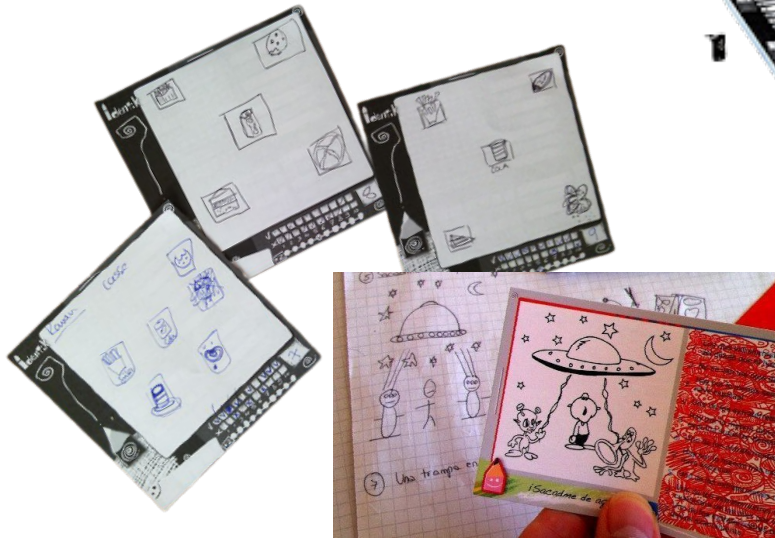


4 à 7 joueurs – environ 45 min.

- Un jeu de rôle pour travailler l'improvisation
- Une partie = une nouvelle enquête
- Des séries de mots à utiliser lors des interrogatoires
- Ecouter avec attention
- Inventer des histoires et savoir convaincre

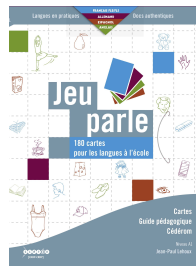
Duplik

- Décrire avec précision
- Ecouter avec attention
- Dessiner un max de détail
- Travailler les champs lexicaux



3 à 10 joueurs – 30 min. À 1 heure

Et bien plus ...



Jeu parle



Mots en Jeux



Unanimo



Cartablaba



Les mots s'en mêlent



Check list



Mots à gogo

encore !



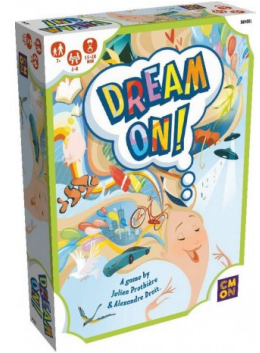
Kidikoi



Kaleidos



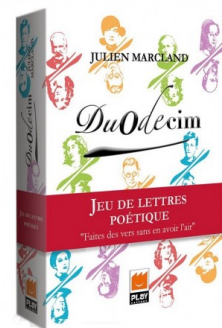
Bananagrams



Dream on



Ricochet



Duodecim



Code Names

Crédits

Coordinatrice « Jouer à débattre »

Camille Volovitch

Cvolovitch.adc@gmail.com

Médiatrice ressources et services

Isabelle Simonin

Isabelle.simonin@reseau-canope.fr

Médiatrice ressources et services

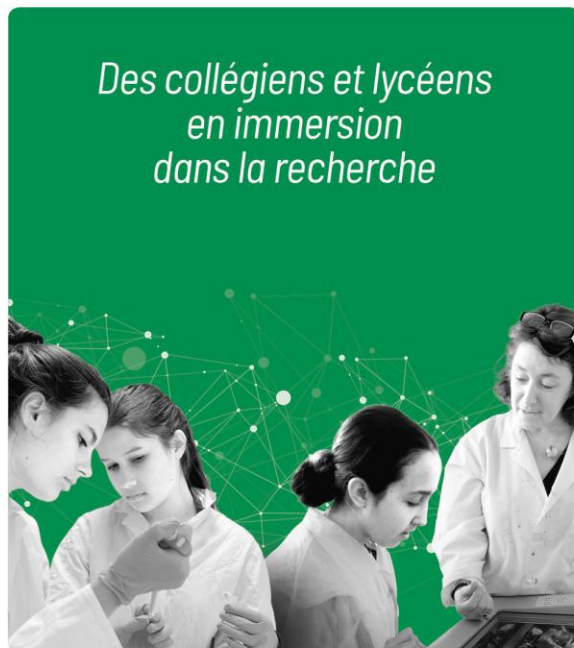
Crystal Junca-Alfonso

Crystal.junca-alfonso@reseau-canope.fr

Retrouvez-nous sur reseau-canope.fr

L'Arbre des Connaissances

Éveiller l'esprit critique, le plaisir des sciences et la citoyenneté



Des supports de débat sciences-société

DISPOSITIF GRATUIT
SUR WWW.JEUDEBAT.COM

Chaque support se compose d'un :

- **Jeu de rôle** à télécharger
- **Guide** pour l'animer
- **Espace ressources** pour préparer et prolonger la séance

LA DÉMARCHE JOUER À DÉBATTRE

- Le **jeu et la fiction** pour impliquer les jeunes, éveiller la curiosité et motiver une activité
- Le **débat** pour appréhender une problématique de manière argumentée et nuancée, et contribuer au développement des compétences psychosociales
- L'utilisation d'**objets du quotidien** pour une approche concrète des sciences



JOUER A DEBATTRE

► COMMENT ÇA MARCHE ?



1. CRÉEZ UN COMPTE
gratuitement sur le site
www.jeudebat.com.



3. FAITES-VOUS ACCOMPAGNER,
si besoin, par l'association,
pour l'utilisation des supports
et le développement de projets
pédagogiques ou culturels plus larges.



2. TÉLÉCHARGEZ
les différents supports
de débat : jeux, guides de
l'animateur et ressources.



4. PARTAGEZ VOTRE EXPÉRIENCE
depuis « Mon espace JAD » sur le
site, une fois la partie ou le projet
JAD terminé.

Depuis 2014, **100 000 jeunes** ont expérimenté JAD

JOUER A DEBATTRE

L'humain augmenté



L'humain augmenté, qu'est ce que c'est ?

JOUER A DEBATTRE

L'humain augmenté

Nous allons faire un voyage vers le futur, en 2057 et se projeter dans un monde où les augmentations sont beaucoup plus répandues, et couramment utilisées.

L'entreprise **Datavizion** s'apprête d'ailleurs à proposer à la vente son nouveau produit phare, les **implants Dataviz**... mais une association de citoyens, **Euroconsom**, souhaite empêcher cette mise sur le marché.

Intro vidéo du jeu (3'40)

<https://www.youtube.com/watch?v=EotPU8pOfS8&t=8s>

Euroconsom décide d'attaquer en justice **Datavizion**, et un procès s'ouvre aujourd'hui pour décider de la mise en vente de ces nouveaux implants !

3 groupes : **les avocats de la défense** – **les avocats de l'accusation** – les jurés

Temps de jeu 90 min (hors intro et débriefe – séance complète 2h)

Préparation du procès : 30 min

Les avocats préparent leur plaidoirie. Les jurés préparent des questions pour les jurés, ce sont eux qui auront décideront de la mise ou non sur le marché

Procès : 40 min

- Les **avocats de l'accusation** commencent : 10 min de plaidoirie et 5 min de questions des jurés
- Les **avocats de la défense** prennent la suite : 10 min de plaidoirie et 5 min de questions des jurés

A la fin des plaidoiries, les jurés se retirent pour délibérer avant de nous rendre leur verdict



Temps adapté :

- 25 min de préparation
- 15 min de procès
- 15 min de débriefe

Arguments POUR	Arguments CONTRE

JOUER A DEBATTRE

Depuis 2014 :

- **4 thématiques** ont été traitées :



L'humain augmenté



La biologie de synthèse



L'intelligence artificielle



Les addictions

➔ Et 1 nouveau support en cours de préfiguration sur le **thème de la transition climatique.**

- **+ de 4 000 utilisateurs** (professionnels de l'éducation et de la culture)
- **100 000 jeunes** concernés par notre dispositif

COMPETENCES DES ELEVES

A l'oral

- Prise de parole en continu
- Écoute
- Argumentation
- Improvisation



(plus de plaisir et moins d'angoisse dans la prise de parole)

Et globalement les **Compétences psychosociales**

- Savoir résoudre les problèmes/Savoir prendre des décisions
- Avoir une pensée critique/Avoir une pensée créatrice
- Savoir communiquer efficacement/Etre habile dans les relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi/Avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir gérer son stress/Savoir gérer ses émotions

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

A bientôt !

www.jeudebat.com

Contact : Camille VOLOVITCH
cvolovitch.adc@gmail.com



@ArbreDesConnaissances



@ArbreDC



@arbre_des_connaissances