

# Fiche-outil activité

## LE JEU DE LA FICELLE "CHAUD POUR LES ALPES"

Document réalisé par Educ'Alpes – 2017

### Contexte

#### Situation d'utilisation

Cet outil se prête à de nombreuses situations : animation, atelier, formation, en salle ou en extérieur, avec un public enfant ou adulte, sensibilisé ou non au sujet. Idéalement placé en début de séquence d'animation, il est malléable dans sa durée et son contenu en fonction des objectifs pédagogiques de l'animateur.



#### Descriptif

Le jeu de la ficelle "Chaud pour les Alpes" prend la forme d'un mini jeu de rôle, qui permet de matérialiser (à l'aide d'une ficelle) et de comprendre les liens et interactions entre les différentes composantes d'un système complexe. Il est ainsi tout indiqué pour parler du changement climatique, de ses impacts dans les Alpes et du rôle des activités humaines : chaque participant est en possession d'une carte lui donnant un rôle à jouer en rapport avec le changement climatique. Des liens sont tissés entre les participants à l'aide d'une pelote de ficelle, mettant en évidence les relations entre chaque acteur/victime du changement climatique.

#### Objectifs

- Faire prendre conscience (visualiser et sentir « physiquement ») des liens entre changement climatique, impacts sur le milieu et activités humaines et des effets en cascade sur un territoire.
- Favoriser la construction d'une approche systémique, complexe, établir des liens entre thématiques locales et globales.
- Ouvrir des perspectives d'actions alternatives.



Faire prendre conscience et sentir les liens qu'ont entre eux les impacts du changement climatique en montagne



15 à 30 personnes



30 minutes à ½ journée d'animation

### Déroulé

#### Consignes

- Distribuer au hasard à chaque participant une carte du jeu de la ficelle "Chaud pour les Alpes" (ne pas distribuer les cartes bleues éco-gestes ou éco-comportements). Les participants prennent connaissance individuellement de leur carte-rôle.
- Demander aux participants de se placer en 2 ou 3 cercles concentriques (selon le nombre de participants).



- Pelote de ficelle (épaisse) de plusieurs mètres
- Cartes du jeu de la ficelle



- Le cercle interne est celui des cartes vertes dites des paramètres naturels. Les participants reçoivent une carte-rôle comme « je suis la forêt », « je suis l'air », « je suis le soleil »...
- Le ou les cercles suivants sont constitués des possesseurs des cartes oranges : les « organisateurs » ou responsables, acteurs du changement climatique (carte du type « je suis une plateforme pétrolière », « je suis une vache »...), puis violettes : les « impactés » (positivement ou négativement) par le phénomène (« je suis un glacier », « je suis un moniteur de ski »...).
- S'il n'y a qu'un seul cercle externe, on y mélange les cartes-rôles oranges et violettes.

- Pour débiter le jeu, l'animateur invite un participant du cercle interne (paramètres naturels du climat) à attraper l'extrémité de la ficelle et à lire sa carte au groupe à haute voix.
- Ensuite, lorsqu'un participant se sent en lien avec ce qui vient d'être lu (parce que sa carte-rôle montre qu'il subit une conséquence, a un problème semblable, apporte une solution...), il lève la main et lit sa carte-rôle. Il est alors relié au participant précédent par la ficelle tendue.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants aient pu lire leur carte-rôle et tiennent la ficelle. Le groupe forme alors une sorte de toile d'araignée qui relie tous les participants entre eux. Les participants visualisent ainsi et sentent physiquement, grâce à la ficelle, les liens et interactions entre eux.
- Pour clore cette première partie du jeu, l'animateur peut inviter les participants à s'écarter et tirer légèrement sur la ficelle pour sentir les tensions et les relations au sein du système. Il peut aussi proposer que ceux qui se sentent lésés par le changement climatique s'accroupissent, tandis que ceux qui se sentent gagnants lèvent le bras pour sentir encore plus les tensions.
- L'étape suivante est une phase de partage des émotions : l'animateur invite les participants à exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu : impuissance, frustration, culpabilité, surprise, incompréhension...
- En fonction du temps disponible et des objectifs de l'animation, le jeu peut ensuite se poursuivre par une phase où on analyse la situation avec les participants (décodage politique et éthique), puis une phase de construction d'alternatives : à l'aide des cartes bleues représentant les éco-comportements et les éco-gestes, sous forme d'échange d'idées..., on introduit des alternatives ou des solutions pour faire bouger le système, les participants se questionnent sur le rôle qu'ils peuvent jouer, les engagements collectifs ou individuels qu'ils peuvent prendre, etc. On peut par exemple faire un tour supplémentaire avec un réseau de solutions positives matérialisées par une ficelle de couleur différente.

## ⚠ Points de vigilance / Conseils

- L'animateur est bien en posture d'animation et non de sachant. Il n'émet donc aucun jugement sur les propos des participants et reste neutre. Il peut éventuellement lever des incompréhensions en début de jeu si les cartes-rôles ne sont pas claires pour les participants.
- Si le jeu est bloqué car personne ne trouve de lien avec la carte qui vient d'être lue, on peut distribuer des cartes-rôles restantes aux participants ne tenant pas encore leur bout de ficelle. On peut aussi ajouter des cartes blanches pour ajouter des acteurs qui ne seraient pas dans le jeu.
- La phase d'expression des ressentis est indispensable car les rôles imposés par les cartes peuvent être mal vécus par les participants. Cette phase permet aux participants de s'exprimer en dehors de leur identité dans le jeu, d'apaiser les tensions qui peuvent surgir. C'est une phase de décantation, de distanciation émotionnelle, indispensable pour passer à l'étape de réflexion et d'analyse.
- Ne pas hésiter à adapter le jeu de la ficelle en fonction de son public, de son contexte, de ses objectifs : conception d'autres cartes-rôle adaptées au territoire, ajout d'autres thèmes...

## En pratique

Initié par Daniel Cauchy, le jeu de la ficelle a un bon historique d'animation derrière lui et a fait ses preuves dans de multiples situations et auprès de publics variés.

L'OCCE 07 a réalisé une adaptation sur le thème du climat, utilisée notamment auprès d'un public d'adultes en formation et en journée de rencontre professionnelle sur le thème de la sensibilisation au changement climatique en montagne.

Une adaptation du jeu de l'OCCE07 au thème du changement climatique en montagne a été réalisée et testée lors des journées d'échange-formation professionnelles « Sensibiliser au changement climatique dans les Alpes » du pôle Educ'Alpes Climat, avec des variantes selon les massifs.

Exemples de cartes du jeu « Chaud pour les Alpes » :



## Pour aller + loin

Le site internet officiel du jeu de la ficelle regorge de ressources pour utiliser cette activité et l'adapter à différents domaines : <http://jeudelaficelle.net/>