

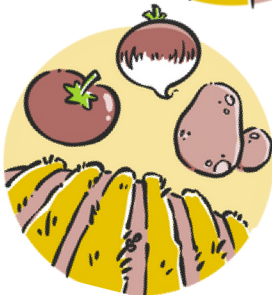


Le monde à travers champs : Débriefing

Un dispositif pour réfléchir et se mettre en projet



Un temps pour se poser en fin de partie, faire le point sur les découvertes, clarifier, se questionner... et pourquoi pas décider de passer à l'action !



Bon plan !

Au moment du débriefing, il sera temps de mettre de l'ordre dans les découvertes et prises de conscience des joueurs. Pour préparer ce moment, n'hésite pas à te référer à **la FAQ - Ferme aux questions du jeu**. Elle permet de répondre à la plupart des questions qui pourraient surgir, permettant ainsi la meilleure compréhension possible des aspects de la thématique que le jeu permet d'aborder.

En bref

Etapes	Résumé	Disposition	Matériel	Temps
Tour des émotions	<i>"Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Est-ce que le jeu était juste ?"</i>	Grand groupe	Bâton de parole, outil d'expression	5 min
Calcul des points et réflexion sur les stratégies de jeu	En autonomie, chaque équipe convertit les bâtiments et services qu'elle a achetés pour son village en points de qualité de vie. Les membres de l'équipe se questionnent ensuite sur leur stratégie de jeu.	Par équipes de jeu	Par équipe : <ul style="list-style-type: none">• Une carte "résultats"• Un questionnaire de réflexion (en annexe)	15 min
Mise en commun et apport	Un représentant par équipe fait la synthèse au grand groupe des réflexions échangées entre jeunes. Les animateurs complètent les informations si nécessaire (apport).	Grand groupe	Notes des différentes équipes + panneau et marqueur.	20 min
Mise en projet	Recueil des idées et décision.	Grand groupe	Panneau pour prendre note	15 min

Étapes

Tour des émotions - 5 min

Le jeu que ton staff et toi venez de faire vivre aux jeunes leur a donné l'occasion d'expérimenter plusieurs **situations d'injustice** : les familles ont reçu des situations de départ très différentes, toutes n'ont pas été impactées de la même façon par les événements, toutes n'ont pas bénéficié des mêmes opportunités... Il est donc d'autant plus important que chacun puisse **exprimer son émotion** avant d'entrer dans le vif du sujet. Pour ce faire, tu peux leur proposer l'outil habituellement utilisé dans le groupe, ou un autre de votre choix : cartes émoticônes à choisir, échelle/roue des émotions où placer sa pince à linge, ça va/ça va pas, etc.

C'est également l'occasion de demander aux jeunes s'ils se sont rendu compte des inégalités dans les situations de départ et s'ils ont eu l'impression d'être libres de leurs choix au cours du jeu. Si des réflexions émergent déjà à cette étape, les noter sur un panneau en annonçant qu'il est prévu d'y revenir lors de la mise en commun.



Calcul des points et réflexion sur les stratégies de jeu - 15 min

Par famille de jeu, les participants utilisent une **carte "résultats"** pour découvrir leur score en convertissant leurs possessions en points de victoire et en additionnant le résultat. Plus la famille a acheté d'améliorations pour son village, plus le total de ces améliorations lui rapporte de points.

La famille qui obtient le score le plus élevé est déclarée vainqueur.

Toujours en équipe-famille, les jeunes reçoivent ensuite un **questionnaire de réflexion** (en annexe).



En annexe de ce cahier, découvre 3 outils téléchargeables pour exprimer ses émotions, histoire de varier de temps en temps et de trouver celui qui convient le mieux à ton groupe !

Mise en commun - 20 min

Une fois revenus en grand groupe, les animateurs annoncent que ce moment sera également celui de revenir sur les questions laissées en suspens, notamment au moment du tour des émotions.

Chaque équipe envoie son rapporteur **partager ses réponses** au questionnaire, devant le grand groupe. Les animateurs prennent note, sur un grand panneau, des thématiques à retenir et les approfondissent au fur et à mesure de la discussion.

Si certaines fermes étaient “jumelles aveugles” dans la partie, c’est également le moment de confronter les résultats des familles concernées : ont-elles fonctionné de la même façon ? Pourquoi ?

N’hésite pas à **consulter la FAQ** pour te préparer à répondre aux questions brûlantes des jeunes, et à éclaircir le sens de certaines règles ou certains aspects de la problématique mise en scène dans le jeu !



Mise en projet - 15 min

Les animateurs demandent alors aux jeunes comment ils pourraient, avec leur mouvement de jeunesse ou leur école[2] **aider les agriculteurs et agricultrices à améliorer leurs conditions de vie.**

Les possibilités sont nombreuses, voici quelques idées pour aider celles des jeunes à émerger :

- Aller visiter une ferme ensemble pour découvrir le travail et la vie d’agriculteurs proches de chez nous ;
- Proposer notre aide à une ferme de la région, par exemple pendant le camp ;
- Acheter les produits de fermes locales directement auprès d’elles, pour leur assurer un meilleur revenu ;
- Partager nos découvertes avec notre entourage, pour conscientiser nos proches ;
- Récolter des fonds pour une association qui soutient les agriculteurs et agricultrices dans le monde, comme Iles de Paix par exemple.

Après un tour de questions de clarification, on écarte (en expliquant pourquoi) celles qui semblent les moins réalistes, et on propose aux jeunes de **voter** pour celle(s) qu’ils voudraient **mettre en œuvre avec le groupe.**

[2] Comme on suppose que les jeunes n’ont que peu de pouvoir de décision à la maison, le but n’est évidemment pas de créer de conflit de loyauté en confrontant les habitudes de consommation de leur famille.



En toute dernière étape, les animateurs et animatrices peuvent éventuellement proposer au groupe de **jouer à nouveau au jeu**, en tenant compte de leurs apprentissages (favoriser la coopération, diversifier les récoltes, etc.)



Quelques ressources supplémentaires

Pour exprimer son émotion lors du débriefing

La roue des émotions 123 KiD

Illustré de pictogrammes faciles à comprendre, cet outil a pour objectif d'aider à exprimer et à associer ses émotions et ses besoins.



À télécharger sur :

<https://www.123kid.org/articles/la-roue-des-emotions>



Okapi, Tes émotions décodées

Dans ce dossier d'un magazine pour ados, on retrouve un descriptif des 6 émotions de base, mais surtout le "Mood meter", un tableau des émotions permettant d'identifier et de nommer son émotion, ainsi que des exercices pour la gérer.



À télécharger sur :

<https://www.bayard-jeunesse.com/infos/pour-bien-grandir/psycho-okapi-decode-les-emotions-des-ados/?srsltid=AfmBOopi2cZGLXu6eXnl8281hTRDKg250KyjvCD-rrEZAi3TuyNj-Uc>

Les cartes Émotions des Scouts

Mis à disposition par Les Scouts, ce jeu de cartes permet de développer l'intelligence émotionnelle des enfants et ados, en apprenant à identifier et à exprimer leurs émotions, mais aussi à accueillir celles des autres pour entrer en connexion. Un jeu de cartes Besoins est également disponible.



À télécharger sur :

<https://lesscouts.be/fr>





RÉSULTATS



2 points



2 points



1 point



**Total de l'argent
divisé par 100
= nombre de points**



1 = 5 points
2 = 12 points
3 = 21 points
4 = 32 points
5 = 45 points
6 = 60 points



RÉSULTATS



2 points



2 points



1 point



**Total de l'argent
divisé par 100
= nombre de points**



1 = 5 points
2 = 12 points
3 = 21 points
4 = 32 points
5 = 45 points
6 = 60 points



RÉSULTATS



2 points



2 points



1 point



**Total de l'argent
divisé par 100
= nombre de points**



1 = 5 points
2 = 12 points
3 = 21 points
4 = 32 points
5 = 45 points
6 = 60 points



RÉSULTATS



2 points



2 points



1 point



**Total de l'argent
divisé par 100
= nombre de points**



1 = 5 points
2 = 12 points
3 = 21 points
4 = 32 points
5 = 45 points
6 = 60 points



Questionnaire de réflexion

Annexe pour le débriefing

Comment décririez-vous la situation de départ de votre ferme ?

- Riche ou pauvre ?
- Durable ou non ?

Est-il facile de répondre à cette question ? Pourquoi ?

Avez-vous l'impression d'avoir été libres de vos choix, en partant avec cette situation de départ en particulier ? Si vous aviez eu la situation de départ opposée, auriez-vous fait des choix différents ?

Quelle stratégie avez-vous choisie ? (Développer la ferme ou améliorer le village, utiliser ou non des produits chimiques, privilégier tel type de récoltes...) Qu'auriez-vous aimé faire différemment ?

Quelle actualité a eu le plus gros impact sur votre ferme ?
Pourquoi ?

Pour améliorer votre village, qu'avez-vous acheté et pourquoi ? Les avantages qui allaient avec vous ont-ils surpris ? Qu'avez-vous appris en les lisant ?



Questionnaire de réflexion

Annexe pour le débriefing

Comment décririez-vous la situation de départ de votre ferme ?

- Riche ou pauvre ?
- Durable ou non ?

Est-il facile de répondre à cette question ? Pourquoi ?

Avez-vous l'impression d'avoir été libres de vos choix, en partant avec cette situation de départ en particulier ? Si vous aviez eu la situation de départ opposée, auriez-vous fait des choix différents ?

Quelle stratégie avez-vous choisie ? (Développer la ferme ou améliorer le village, utiliser ou non des produits chimiques, privilégier tel type de récoltes...) Qu'auriez-vous aimé faire différemment ?

Quelle actualité a eu le plus gros impact sur votre ferme ?
Pourquoi ?

Pour améliorer votre village, qu'avez-vous acheté et pourquoi ? Les avantages qui allaient avec vous ont-ils surpris ? Qu'avez-vous appris en les lisant ?



