

Le jeu **Sustainable Development Geek** a été imaginé pour stimuler le débat sur des sujets sérieux de façon ludique. Il est ancré dans la conviction que pour réussir, le développement exige des questionnements et des discussions, et qu'il en va davantage de l'amélioration des idées que de la recherche de la réponse « juste ».

**Sustainable Development Geek** est inspiré des objectifs de développement durable (ODD – Sustainable Development Goals en anglais) définis par les Nations Unies dans l'Agenda 2030 de développement durable, entré officiellement en vigueur le 1er janvier 2016. Les objectifs de développement durable sont valables pour tous les pays du monde et visent à éradiquer la pauvreté, à combattre les inégalités et à maîtriser le changement climatique d'ici 2030.

Nous espérons que ce jeu remettra en question les idées reçues, qu'il provoquera des discussions animées et qu'il ouvrira de nouvelles perspectives. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !

### Partagez la geekitude

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires, remarques ou idées pour nous aider à poursuivre le développement de notre jeu. Vous avez également la possibilité de commander des copies supplémentaires et de trouver des ressources complémentaires, y compris des versions sur PDF, une liste de références et vos propres lunettes de geek sur [www.eda.admin.ch/sdgeek](http://www.eda.admin.ch/sdgeek).



## MISE EN PLACE

Il y a plusieurs façons de jouer à ce jeu. Certaines sont décrites dans ce manuel et d'autres proposées en ligne ([www.eda.admin.ch/sdgeek](http://www.eda.admin.ch/sdgeek)).

Ce jeu contient...

### Cartes de questions (106)

**Recto**

Dans le monde, combien de personnes dépendent du bois, du charbon ou des déchets animaux pour la cuisson et le chauffage ?

**A** 3 milliards de personnes (40 % de la population mondiale)

**B** 1 milliard de personnes (14 % de la population mondiale)

**Verso**

A - 3 milliards de personnes (40 % de la population mondiale)

B - Dans le monde, 3 milliards de personnes ou 40 % de la population mondiale dépendent toujours du bois, du charbon ou des déchets animaux pour la cuisson et le chauffage. Ces combustibles traditionnels sont souvent utilisés dans des fourneaux inefficaces, qui contribuent à la pollution de l'air dans les habitations et ont de graves conséquences pour la santé de leurs habitants. Généralement, ces combustibles sont longs à rassembler. Bien souvent, cette activité incombe aux femmes et aux filles et contribue à la dégradation de l'environnement, par exemple par la déforestation ou la production de charbon.

L'objectif de développement durable auquel se réfère la question.

#### Niveaux

- geek novice
- geek stagiaire
- geek professionnel

Utilisez ce **chiffre** pour enregistrer les questions que vous aimeriez réutiliser (par exemple à des fins de formation ou de médiation) ou consultez la source originale de l'information dans notre liste de références sur [www.eda.admin.ch/sdgeek](http://www.eda.admin.ch/sdgeek).

### Cartes de jeu

- > Cartes ODD (17)
- > Cartes A et B (2)
- > Carte Super Geek (1)



## LE GRAND DÉBAT

Pour celles et ceux qui pensent que pour régler un problème il faut en parler. **5 à 10 joueurs, 30 à 60 minutes**

### Matériel

- > Cartes de questions
- > Cartes A et B
- > Cartes ODD
- > Papier et crayon pour noter les points (ou jetons)
- > Minuterie (30 secondes)

### Mise en place

Les joueurs s'asseyent en cercle.

Les rôles de « banquier » (note les points), « chronométrateur » (surveille le temps) et « lecteur » (lit les cartes de questions, mélangées) sont attribués à trois des joueurs. Ces personnes participent aussi au jeu.

Dans les cartes de jeu, choisissez les cartes A et B et autant de cartes ODD (peu importe lesquelles) que nécessaire pour obtenir un nombre total de cartes égal au nombre de joueurs. Ainsi, pour 5 joueurs, outre les cartes A et B, choisissez encore 3 cartes ODD, soit un total de 5 cartes. Posez les cartes de jeu, face cachée, au milieu du cercle, et mélangez-les.

### Règles du jeu

Il y a plusieurs tours de jeu par partie. Le gagnant est le premier à obtenir 17 points (ou bien jusqu'à ce que vous n'avez plus de cartes, de temps, ou de patience).

Au début de chaque partie, tous les joueurs piochent une carte de jeu puis la révèlent au reste du groupe en la posant devant eux. Les joueurs ayant pioché une carte A ou B seront les débatteurs et défendront leurs réponses respectives, A ou B (proposées sur les cartes de questions). Les joueurs ayant pioché une carte ODD seront les décideurs et voteront, à l'issue du débat, pour la réponse qu'ils estiment correcte.

Le lecteur saisit la première carte de question sur la pile et la lit aux joueurs, y compris les deux réponses possibles (A ou B). Puisque le lecteur participe également au jeu, il doit s'abstenir de lire la réponse.

Une fois que la question a été lue, le débatteur A dispose de 30 secondes pour défendre sa position. C'est ensuite au débatteur B de prendre la parole pour 30 secondes également. Lorsque le temps de parole est écoulé, le chronométrateur l'indique aux débatteurs. Ceux-ci peuvent choisir librement leurs arguments. Le but est ici de rallier le plus de décideurs possible à leur cause.

Une fois que les deux parties ont présenté leurs arguments, les décideurs placent simultanément leurs cartes ODD à côté de la réponse qu'ils estiment être la bonne – A ou B.

Le lecteur retourne alors la carte de la question et lit la réponse correcte.

### Décompte des points

**DÉBATEURS** – Un point est attribué pour chaque carte ODD « gagnée ». Ils ne reçoivent pas de point pour avoir défendu la bonne réponse.

**DÉCIDEURS** – Un point leur est attribué pour avoir choisi la bonne réponse. Une mauvaise réponse ne donne droit à aucun point.

### + SUPER GEEK

La carte Super Geek permet d'ajouter un élément de surprise et de malice au jeu.

Pour cette variante, remplacez simplement une carte de jeu par la carte Super Geek, face cachée. Tous les joueurs piochent une carte. Celui qui pioche la carte Super Geek la place devant lui et la conserve jusqu'à ce qu'il décide de la jouer. Les autres replacent leurs cartes au centre.

Réintégrez la carte que vous avez substituée précédemment contre la carte Super Geek dans le jeu, mélangez à nouveau et recommencez à jouer normalement: tous les joueurs (y compris le Super Geek) piochent une carte au centre du cercle et la révèlent aux autres participants.

Le Super Geek a maintenant le pouvoir de changer de rôle avec un autre joueur, à sa guise, pour autant que ce joueur n'ait pas déjà commencé à présenter ses arguments. Cela signifie que, si le Super Geek a une carte ODD, mais qu'il préfère être débatteur pour cette question, il peut utiliser sa carte Super Geek pour inverser les rôles avec un débatteur A ou B, avant que cette personne ait exprimé ses arguments. Le Super Geek peut même prendre la place du débatteur B après que le débatteur A a exprimé ses arguments, du moment que le débatteur B n'a pas commencé à parler. Le détenteur de la carte Super Geek peut aussi l'utiliser lorsqu'il est déjà débatteur, mais qu'il souhaite changer de camp (A <-> B) ou de rôle (A <-> décideur).

La carte Super Geek est transférée à la personne qui a été forcée de renoncer à son rôle, qui pourra l'utiliser à tour suivant, et ainsi de suite (la carte Super Geek ne peut pas être utilisée plus d'une fois par tour de jeu).

### + RÉCOMPENSER LE DÉBATEUR

Si le groupe est composé de joueurs disposant de connaissances approfondies du sujet ou si vous souhaitez récompenser un débat de grande qualité, vous pouvez adapter les points comme indiqué ci-dessous.

Une fois que les débatteurs A et B se sont exprimés, les décideurs COM-MENCENT par placer leurs cartes ODD à côté de la réponse qu'ils estiment avoir été la mieux défendue. Chaque débatteur reçoit alors un point pour chaque carte ODD qu'il est parvenu à gagner.

Les décideurs placent ensuite leur carte ODD à côté de la réponse qu'ils estiment être correcte. Les débatteurs reçoivent alors un point pour chaque bonne réponse. Une réponse incorrecte ne donne droit à aucun point.

### + RÉFUTATION

Cette variante permet aux débatteurs de réfuter brièvement le point de vue de leur adversaire. Concrètement, cela signifie qu'après que les débatteurs A et B ont présenté leurs arguments pendant 30 secondes, chacun dispose de 10 secondes supplémentaires pour réfuter les arguments de l'autre. Le joueur A commence, puis c'est au tour du joueur B.

### + CONSULTANTS

Cette variante permet aux débatteurs d'engager d'autres joueurs en guise de consultants et de les laisser argumenter à leur place.

Un débatteur peut engager un consultant après que la question a été posée, mais il doit le faire avant le début du débat. Le débatteur et le consultant s'accordent sur le tarif. Il peut s'agir par exemple de 2 points avant le débat, ou d'un partage à égalité des points gagnés, ou d'un point avant le débat et d'un point supplémentaire si le débatteur parvient à gagner au moins 3 points à l'issue du tour de jeu, etc.

Les joueurs votent et reçoivent des points en fonction de leur rôle à l'origine. Ainsi, si le débatteur A a engagé un consultant pour s'exprimer à sa place, tous les points gagnés reviennent au débatteur A. Le consultant conserve son rôle de décideur et vote en conséquence.



## TOUT OU RIEN

Pour celles et ceux qui ont le goût du risque et qui veulent changer le monde.  
**2 à 4 joueurs, 60 minutes**

### Matériel

- › Cartes de questions
- › Cartes ODD
- › Papier et crayon pour noter les points

### Mise en place

Disposer les 17 cartes ODD en cercle entre les joueurs.

Les cartes des questions sont mélangées et empilées.

### Comment jouer ?

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le groupe ait réalisé les 17 objectifs de développement durable. Le gagnant est celui qui a réalisé le plus d'ODD.

Chaque tour comprend un lecteur et un intervenant, rôles qui passent d'un joueur à l'autre à chaque tour.

Le tour commence quand le lecteur prend la première carte de la pile et lit la première question. L'intervenant répond. S'il se trompe, la carte de la question est placée sur une pile de défausse et le tour suivant commence.

Si l'intervenant a raison, il peut choisir de continuer à répondre aux questions ou d'arrêter. Il doit faire ce choix AVANT que la question suivante soit posée. Cependant, il peut demander à connaître l'objectif de développement durable sur lequel porte la question suivante.

Au moment où l'intervenant décide d'arrêter, il peut empocher toutes les cartes de questions auxquelles il a répondu correctement. En revanche, s'il répond de manière erronée à une question, toutes les cartes gagnées pendant ce tour de jeu sont perdues et placées sur la pile de défausse. Un nouveau tour débute.

Avec les cartes qu'il a empochées à ce tour de jeu, l'intervenant « réalise » les objectifs de développement durable correspondants en plaçant la carte de question sur la carte ODD correspondante. Si la carte de question porte 2 icônes ODD l'intervenant choisit lequel des deux ODD il veut réaliser. Ce choix ne peut pas être modifié par la suite.

Si un objectif de développement durable a déjà été réalisé, il ne peut pas l'être une nouvelle fois. Dans ce cas, le joueur garde les cartes avec les questions correspondantes ; il pourra les utiliser pour acheter une question lors d'un tour suivant.

Lorsque son tour commence, l'intervenant peut décider d'échanger 3 cartes de questions auxquelles il a répondu correctement contre la possibilité de répondre à une question sur un sujet des objectifs de développement durable de son choix. S'il fait usage de ce droit, les trois cartes de questions sont posées sur la pile de défausse. Le lecteur prend alors les cartes en partant du dessus de la pile et cherche la première carte marquée de l'icône de l'objectif de développement durable désiré. Le lecteur pose la question et le jeu continue normalement. Un joueur peut acheter autant de questions qu'il lui est possible d'en obtenir par tour de jeu.

À la fin de chaque tour de jeu, vous devez compter le nombre d'objectifs de développement durable réalisés par ce joueur. Inversez ensuite les rôles et commencez un nouveau tour.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les 17 ODD aient tous été réalisés. À ce moment-là, le joueur ayant réalisé le plus grand nombre d'ODD remporte la partie.

### + TAUX D'ÉCHANGE DIFFÉRENTS

Si vous constatez une grande différence entre le niveau de connaissance des joueurs (p. ex. lorsque des experts du développement jouent avec des novices), vous avez la possibilité d'ajuster le taux d'échange pour l'achat d'une question : par exemple 2 cartes de questions pour les novices, 4 pour les experts.

### + SUPER GEEK

Posez les cartes A, B et Super Geek à côté des autres cartes ODD dans le cercle.

Pour obtenir les cartes A ou B, les joueurs doivent répondre correctement à trois cartes de suite. Pour obtenir la carte Super Geek, les joueurs doivent répondre correctement à cinq cartes de suite. Utilisez une carte de question au choix pour indiquer que les cartes A, B ou Super Geek ont été obtenues ; les autres cartes gagnées peuvent être utilisées normalement, que ce soit pour réaliser les ODD ou acheter une question par la suite.

## ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Lorsque le consensus est gage d'un monde meilleur. **10 à 70 personnes, 45 minutes minimum** (ou « continuellement » si des joueurs rejoignent ou quittent le jeu en cours de partie)

### Matériel

- › Cartes de questions (pour les petits groupes) ou présentation sur ordinateur et projecteur
- › Un stock de chocolats (ou autre petite récompense, environ 15 par joueur)
- › Un pot ou vase transparent
- › Quelques prix spéciaux pour les débats
- › Des petites tables (tables hautes par exemple)
- › 2 tasses (ou gobelets en carton) portant les indications A et B
- › Une minuterie et une clochette pour surveiller le temps (facultatif)

### Animateurs

1 présentateur chargé de lire les questions et les réponses à l'assemblée

1 à 6 intendants responsables de la logistique du jeu. Si vous n'avez pas d'intendants, déposez un stock de chocolats sur chaque table et appelez-en à l'honnêteté des participants pour la distribution de ces petites récompenses.

### Mise en place

Le présentateur est responsable de lire les questions et les réponses à l'assemblée et peut utiliser un projecteur pour diffuser les questions.

Les intendants sont responsables de la logistique du jeu. Ils gèrent le stock de chocolats et assistent les participants pendant le jeu.

Les joueurs sont assis ou debout autour des tables, en petits groupes.

Deux gobelets marqués A ou B sont posés sur chaque table.

### Comment jouer ?

Au début de chaque tour, les intendants distribuent un chocolat par joueur. Ensuite, le présentateur choisit une question, qu'il lit à voix haute ou projette pour l'assemblée.

Chaque groupe de joueurs discute de la question. Ils doivent parvenir à un consensus sur l'une des réponses proposées et déposer tous leurs chocolats dans le gobelet correspondant : A ou B.

Le présentateur peut décider de définir une limite temporelle pour la discussion sur les questions. Il peut aussi utiliser une clochette pour signaler la fin du temps à disposition.

Une fois que tous les groupes se sont entendus sur leur réponse, le présentateur lit la bonne réponse à voix haute ou la projette pour l'assemblée. Les joueurs ayant choisi la bonne réponse peuvent garder leur chocolat. Les autres doivent le déposer dans le pot transparent (une tâche pour laquelle les intendants peuvent les assister).

### + TOUR DE DÉBAT

Pour rendre le jeu plus dynamique, le présentateur peut de temps à autre annoncer un débat.

Avant de révéler la question à débattre, deux volontaires sont sélectionnés pour représenter A ou B. Le présentateur lit ou projette la question. Chaque débattre dispose alors de 30 secondes pour défendre sa position face à l'assemblée. Les autres joueurs sont libres de voter pour leur débattre favori en plaçant leur chocolat dans le gobelet correspondant. Les intendants collectent puis comptent les chocolats.

Le gagnant de ce tour de jeu est le débattre ayant remporté le plus de suffrages. Le présentateur a ici la possibilité de remettre un prix au débattre gagnant (même s'il n'a pas défendu la bonne réponse).

### + SCORES

Il n'est pas nécessaire de compter les scores pour cette variante du jeu, surtout si elle a lieu dans le cadre d'une manifestation où les participants rejoignent ou quittent le jeu en cours de partie. Dans un cadre plus structuré, une possibilité est de faire jouer les tables les unes contre les autres et d'attribuer 1 point pour chaque réponse correcte dans un tour de jeu normal et 3 points si le « délégué » de la table gagne le débat.

## MÉDIATION

Sustainable Development Geek peut servir à compléter des séances de médiation ou d'autres événements organisés pour des groupes.

### Échauffement

Au début de l'atelier, divisez les participants en petites équipes de 2 à 4 personnes et encouragez-les à trouver un consensus sur une réponse commune avant de retourner la carte pour découvrir la réponse correcte. Incitez les équipes à partager leurs expériences précédentes, leurs idées préconçues ou leurs réactions à la question.

### Vitamine

Avant la session, choisissez quelques questions se rapportant à votre thème (chaque carte porte des ODD auxquels elle fait référence) ou piochez des cartes au hasard.

Lorsque le niveau d'énergie diminue dans la salle, divisez l'espace en deux zones – A et B. Les participants s'alignent sur la ligne de démarcation imaginaire.

Lisez la question et demandez aux participants de se rendre du côté qu'ils estiment correct (A ou B). Avant de dévoiler la bonne réponse, vous pouvez encourager la discussion en demandant à une personne de chaque camp de défendre sa solution.

### Brise-glace

Dispersez les cartes sur le lieu de la pause-café ou d'un apéritif et incitez les participants à discuter du développement durable.

Pour d'autres idées d'événements et d'activités pédagogiques, rendez-vous sur [www.eda.admin.ch/sdgeek](http://www.eda.admin.ch/sdgeek).

Impressum: Direction: Tehani Pestalozzi\* – Développement: Natalie Frei et Jenny Ulrich – Contenu: Geraldine Bollmann, Philippe Brunet, Annalena Flury, Federico Peter, Liliane Schöpfer, Denise Staubli et Andreas Weber – Remerciements: Andrea Bader (éducation 21), Céline Beaulieu (WWF), Sandra Brühlmann, Lyne Calder, Anne Dray (ETH), Christoph Dutschler, Claude Garcia (ETH), Daniel Gassmann (éducation 21), Andreas Gerber, Sellina Haeny, Sophie Hirsig, Angela Jorns, Stefan Lügstenmann, Nicole Merkt, Madis Org (consultant), Nicole Ruder, Martina Schärer, Yvonne Schneider (eduki), Andrea Siclari, Roland Staudenmann, Till Meyer (Spieltrieb), Markus Ulrich (Ulrich Creative Simulations), Zora Urech (Helvetas), Alina Wick (eduki), Zacharias Ziegelhöfer (SECO), ainsi que tous nos testeurs en Allemagne, Israël, Laos, Mongolie, Ouganda, République tchèque, Soudan du Sud et Suisse.

\*Collaborateurs/trices de la Direction du développement et de la coopération suisse.

Ce projet a pu être réalisé grâce au généreux soutien de la Direction du développement et de la coopération suisse. Il est disponible en français, anglais, allemand et italien. Ce jeu est publié par la Confédération suisse et ne peut pas être vendu ni reproduit à des fins commerciales.

Novembre 2017

