



# JOUER À DÉBATTRE

Conçu par l'Arbre des Connaissances

## DES JEUX DE RÔLE CONSTRUITS AVEC ET POUR DES ADOLESCENTS POUR DÉBATTRE DE QUESTIONS SCIENCE-SOCIÉTÉ D'ACTUALITÉ EN MÉDIATHÈQUE OU EN CLASSE



## JOUER À DÉBATTRE, UN SUPPORT INNOVANT DE MÉDIATION SCIENTIFIQUE

Co-construit avec des jeunes, des bibliothécaires, des enseignants et des chercheurs,  
il constitue un véritable outil de médiation scientifique.

■ **EVEILLER L'ESPRIT CRITIQUE  
ET INITIER AU DÉBAT CITOYEN**



### DONNER ENVIE D'EN SAVOIR PLUS

Une bibliographie permet d'animer des recherches documentaires et de mettre en valeur les ressources de la médiathèque.

■ **INTÉRESSER AUX SCIENCES  
PAR LE JEU**



### LE DÉBAT D'ACTUALITÉ

Des informations complémentaires permettent aux jeunes de se positionner après le jeu de façon nuancée.

■ **VALORISER LA  
TRANSDISCIPLINARITÉ DES  
QUESTIONS SCIENCE - SOCIÉTÉ**

■ **FAIRE VENIR LES JEUNES EN  
MÉDIATHÈQUE**



### CONTINUEZ LE DÉBAT !

Au-delà du jeu : organisez des rencontres entre joueurs ou avec des acteurs de votre territoire pour prolonger la discussion.

À PARTIR DE 15 ANS. GROUPES ENTRE 12 ET 30 JOUEURS. ANIMATEUR MÉDIATHÉCAIRE ET / OU ENSEIGNANT.

universcience



île de France





## MÉDIATHÉCAIRE

Je souhaite dynamiser la fréquentation des jeunes en médiathèque.

Leur proposer des animations innovantes qui donnent leur place aux sciences dans la programmation culturelle de la médiathèque.

Je veux pouvoir utiliser des outils simples à mettre en place, qui mettent en valeur le côté transdisciplinaire de mon fonds documentaire.



## ENSEIGNANT

Je souhaite mettre en place des projets transdisciplinaires innovants.

Proposer des expériences aux jeunes qui les sortent du cadre du lycée pour les intéresser aux sciences autrement.

Je veux pouvoir utiliser des outils simples à mettre en place, qui permettent d'éveiller l'esprit critique de mes élèves.



## LYCÉEN

« Chercher des arguments, pas forcément de notre avis, c'est très instructif. »  
*Marie, à Cambrai*

« Ce que j'ai préféré ? L'argumentation, l'improvisation, pouvoir attaquer et se défendre. »  
*Malik, à Montrouge*

« C'est ludique, cela nous pousse à réfléchir, à pousser nos idées au maximum et à écouter les autres. »  
*Aïssatou, à Montpellier*

1

### TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT SUR LE SITE

Le jeu, les règles du jeu, une bibliographie et des ressources complémentaires.

2

### PRÉPAREZ LA THÉMATIQUE AVEC LES JEUNES

Les thématiques des jeux sont des questions d'actualité, comme l'humain augmenté ou la biologie de synthèse. Des ressources complémentaires sont à votre disposition pour introduire le sujet aux joueurs, en médiathèque ou en classe.

3

### JOUEZ

Ces supports de débats sont ludiques et faciles à mettre en place. Une partie dure deux heures.

4

### DÉBATTEZ

Les thématiques science-société sont transdisciplinaires et permettent de se poser des questions de différents points de vue. Après le jeu de rôle et la fiction, les jeunes peuvent se positionner en leur nom de façon nuancée



700

ÉLÈVES  
ONT JOUÉ EN 2014



72%

DES JOUEURS  
VEULENT REJOUER



65%

DES JEUNES SOUHAITENT  
REVENIR EN MÉDIATHÈQUE



téléchargez gratuitement

[WWW.JEUDEBAT.COM](http://WWW.JEUDEBAT.COM)