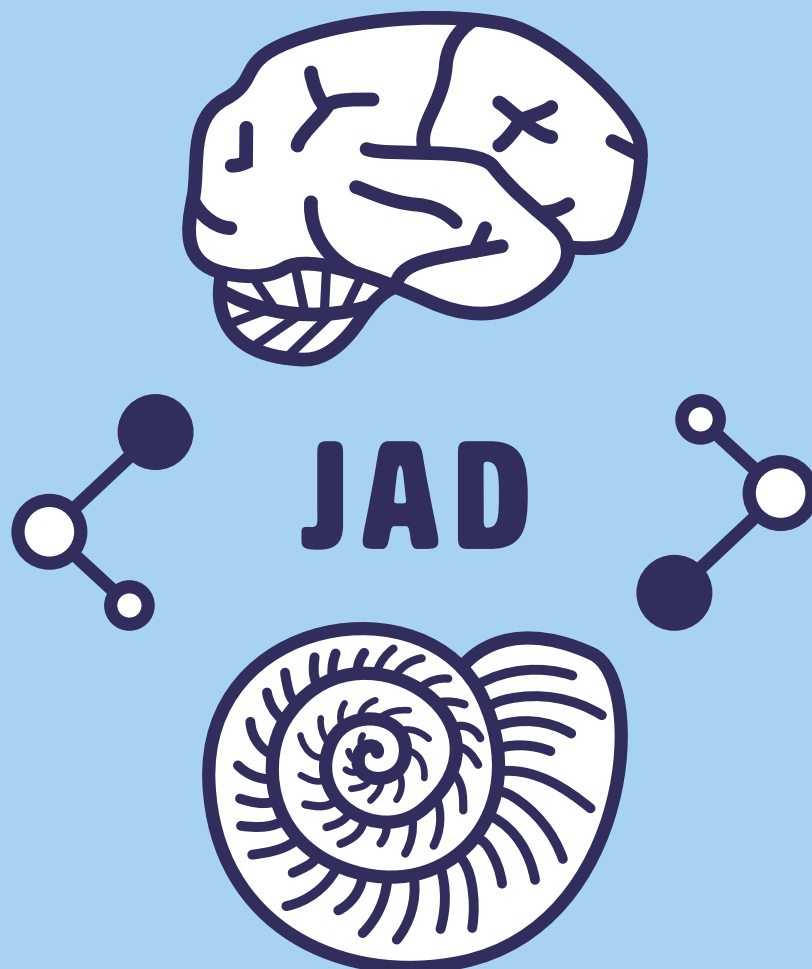


JOUER À DÉBATTRE



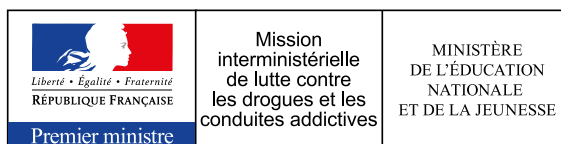
— GUIDE DE L'ANIMATEUR

Jouer à débattre (JAD) est une collection de jeux produits par l'Arbre des Connaissances.

CONÇU PAR



AVEC LE SOUTIEN DE



INTRODUCTION



Retrouvez toutes les pièces du jeu sur www.jeudebat.com.

Vous trouverez sur le site www.maad-digital.fr des articles, des vidéos, des infographies, des BD Instagram et autres supports qui vous permettront de prolonger le jeu ou de le préparer.

Jouer à débattre (JAD) est un support pédagogique, articulé autour d'un jeu de rôle, qui va amener les joueurs à s'exprimer autour des conduites addictives. Conçu pour les jeunes, à partir de 14 ans, le but est de les intéresser aux sciences et de les amener à se poser des questions. En effet, dans la vie courante, le terme d'addictions est galvaudé, utilisé pour parler de tout attachement fort à une activité ou une substance. Mais il existe un point de vue scientifique sur ce qu'est l'addiction. Le jeu se propose d'en faire l'écho et d'esquisser les mécanismes qui y mènent.

Ce support est conçu en complémentarité d'un autre dispositif de l'association : la plateforme **MAAD Digital** un média d'information sur les addictions pour les adolescents et jeunes adultes. Ces ressources sont destinées aux jeunes de 13 à 25 ans.

Ce guide l'animateur vous aidera à préparer et animer une partie de Jouer à Débattre. N'hésitez pas à nous contacter pour toute question et à nous faire part de vos réactions ou celles des jeunes ! Merci d'avance !

SOMMAIRE

P. 2 - INTRODUCTION + SOMMAIRE

P. 3 - PRÉPARATION DU JEU EN AMONT

1 | **Matériel nécessaire** - p. 3

2 | **Matériel de jeu** - p. 3

P. 4 - DÉROULÉ DU JEU

1 | **Les différentes étapes** - p. 4

- A) Schéma d'un tour de jeu
- B) Trois niveaux d'information

2 | **Le jeu** - p. 10

- A) Introduction
- B) Les règles du jeu
- C) La mission tour à tour
- D) Le bilan de la mission

3 | **Sortie du jeu et débriefe** - p. 22

PRÉPARATION DU JEU EN AMONT



POINT INFO

Vous trouverez le film d'introduction sur Youtube :
<https://youtu.be/CbhCEVVCPvw>



SUGGESTION

Si vous n'avez pas d'enceintes, vous pourrez lire le texte accompagnant le film d'introduction qui vous est fourni ci-après.



POINT INFO

Tout au long du guide, suivez les pictogrammes pour connaître vos actions :



distribuer



projeter



lire ou faire lire



SUGGESTION

Imprimez les Carnets de bord en recto-verso.

1

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Ce jeu a été conçu avec un film d'introduction ainsi que des illustrations à projeter au tableau, pour accompagner les textes qui seront lus à haute voix.



Pour organiser une partie, vous aurez besoin :

- d'un vidéo projecteur et d'enceintes (pour le son du film d'introduction);
- de 5 îlots de tables et chaises pour diviser les joueurs en 5 groupes (entre 3 et 7 personnes par groupe).

2

MATÉRIEL DE JEU

Vous trouverez dans ce guide de l'animateur tous les textes à lire, et sur le site www.jeudebat.com les éléments à imprimer ou projeter.

A) Éléments à distribuer en début de partie

- les **Carnets de bord** (1 par groupe)
- les **Pancartes STOP ou ENCORE** (1 par groupe)

B) Éléments à distribuer au fur et à mesure de la partie

- les **9 Cartes Fossiles** : à chaque tour, distribuez 1 carte à chacun des groupes qui décide de continuer l'aventure;
- les **7 Cartes Info scientifique** : distribuez 1 carte à tous les groupes aux tours 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9 et 10;
- les **10 Cartes Témoignages** : si un groupe s'arrête, distribuez à ce groupe la carte qui correspond au tour où il s'arrête ainsi qu'à chaque tour suivant. Le numéro des tours est indiqué sur les cartes.

DÉROULÉ DU JEU [DURÉE MOY. 1H]



SUGGESTION

Le jeu a été conçu pour que les joueurs prennent peu à peu conscience que le vrai sujet abordé est les addictions. **NE LEUR ANNONCEZ PAS LE THÈME DU JEU EN AMONT!** Vous pouvez par exemple dire qu'il parle de santé ou du cerveau...

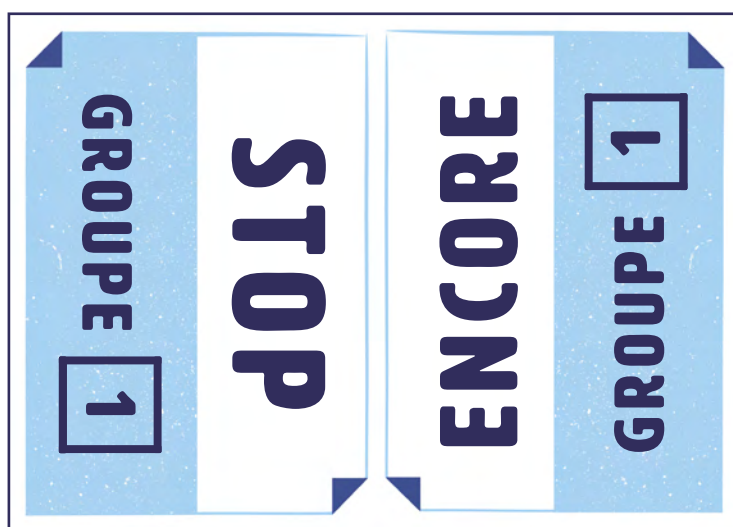
1 | LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

- 1. Les groupes s'installent en 5 îlots distincts, pas trop éloignés les uns des autres.
- 2. **Présentation de l'histoire et de l'aventure : projetez le film d'introduction.** Si vous avez des enceintes, le texte d'intro sera lu par la voix off du film. Si vous n'en avez pas, vous pouvez lire le texte vous-même à haute voix.
- 3. **Vous allez raconter leur mission étape par étape.** Chacune d'entre elle correspondant à un tour de jeu, et aux illustrations qui seront projetées au tableau.

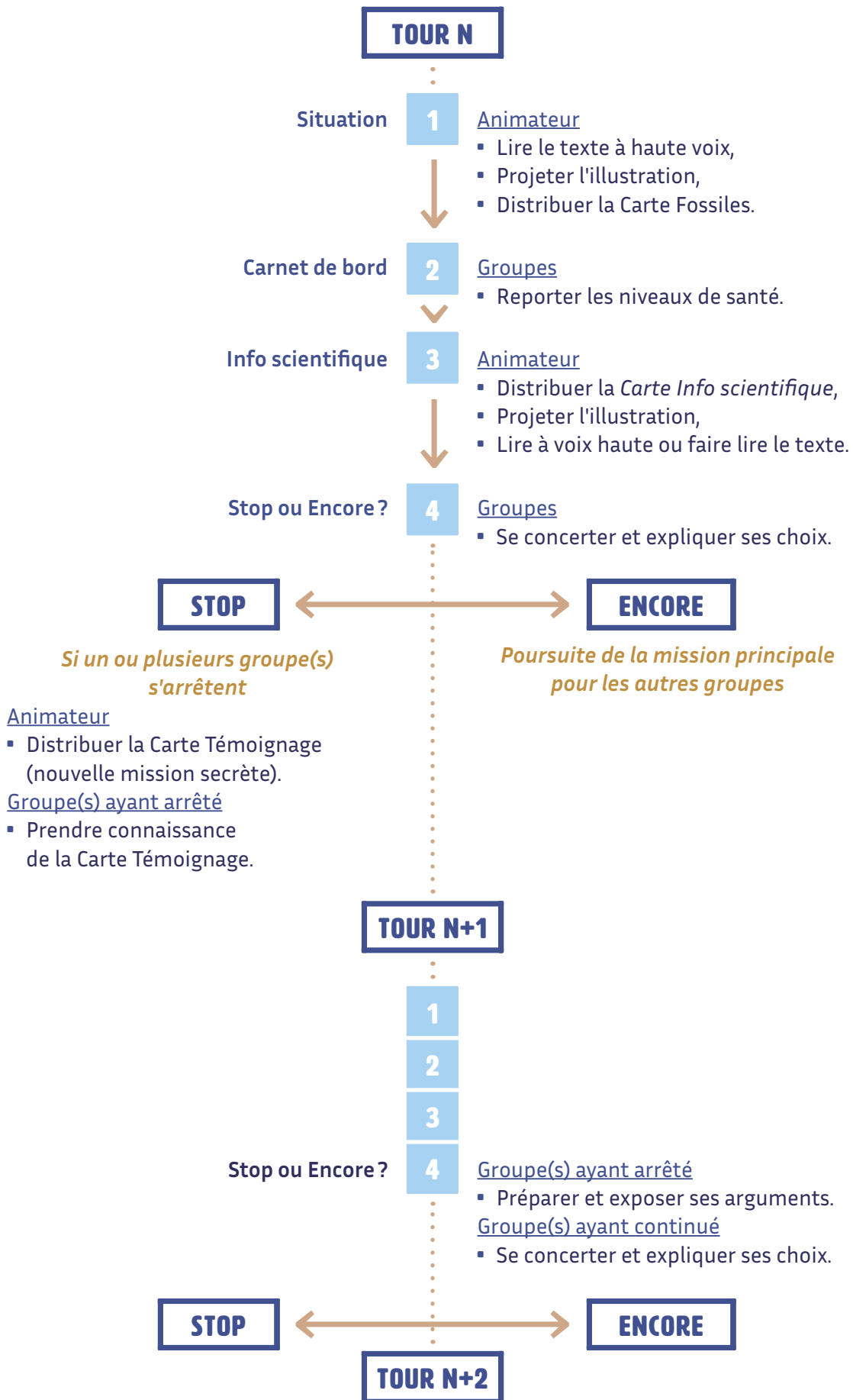
[BUT DU JEU]

- **Le but du jeu est de s'arrêter à temps!**
Les joueurs vont voir évoluer le nombre de Fossiles qu'ils ont trouvés et leur état de santé.
- **À chaque tour de jeu : les joueurs doivent décider si ils continuent l'exploration ou si ils arrêtent.**
Si ils continuent, ils prennent le risque de tout perdre mais peuvent aussi progresser. Si ils arrêtent, ils ont une nouvelle mission (qui peut leur apporter des points bonus).
- **À la fin du jeu ces indicateurs sont convertis en points** qui permettent de voir qui s'est le mieux sorti de cette aventure.

Exemple de Pancarte
Stop ou Encore.



A) Schéma d'un tour de jeu



B) Trois niveaux d'information

- Les **Situations** racontent l'évolution de l'histoire :
- lecture des **textes** à haute voix et projection des **illustrations** correspondantes;
 - évolution des niveaux sur le **Carnet de bord** et distribution d'une **Carte Fossiles** à ceux qui continuent.

Exemples d'illustrations de Situations.



SITUATION 1



SITUATION 5



Exemple de Carnet de bord (recto et verso).

BILAN DE MISSION

GROUPE

1

SITUATION DE SORTIE :

BONUS ÉVENTUELS :

SCORE FINAL :

CARNET DE BORD









CERVEAU : CAPACITÉ D'AGIR

- . +

PERSO : MORAL, BIEN-ÊTRE

- . +

RÉSEAU : RELATION AUX AUTRES

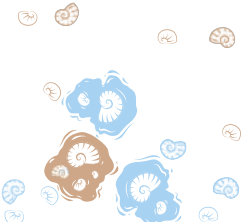
- . +

TOTAL DE FOSSILES :

<p>SITUATION 1 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 7 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>SITUATION 2 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 8 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>SITUATION 3 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 9 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>SITUATION 4 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 10 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>SITUATION 5 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 11 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>SITUATION 6 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>SITUATION 12 : Stop ou Encore / Pourquoi?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>


Exemple de Cartes Fossiles.

FOSSILES



À l'issue de la Situation N°2.

FOSSILES



À l'issue de la Situation N°5.

- Les Informations scientifiques sont données à tous aux tours 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 :
- distribution des **Cartes Info scientifique** aux joueurs et projection des **illustrations** correspondantes;
 - lecture des **textes** à haute voix par l'animateur ou un joueur.

Exemple d'illustration Info scientifique à projeter.



Exemple de Carte Info scientifique à distribuer.



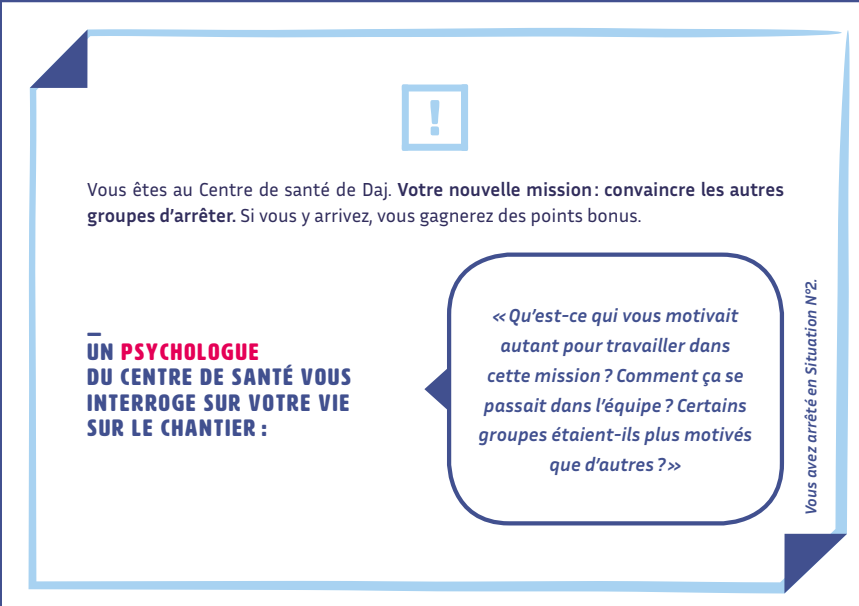
! POINT INFO

Quand un nouveau groupe arrête : veillez dans la mesure du possible à savoir si les arguments de ceux qui avaient déjà arrêté l'ont convaincu, auquel cas, vous pourrez leur donner des points bonus à la fin du jeu.

→ Quand un groupe décide d'arrêter, il rentre au Centre de santé. On lui donne :

- une **nouvelle mission** : « Vous êtes au Centre de santé de Daj. Votre nouvelle mission : convaincre les autres groupes d'arrêter. Si vous y arrivez, vous gagnerez des points bonus. »
- la **Carte Témoignage** qui va lui servir à réagir à la Situation suivante.

Exemples de Cartes Témoignage à distribuer.

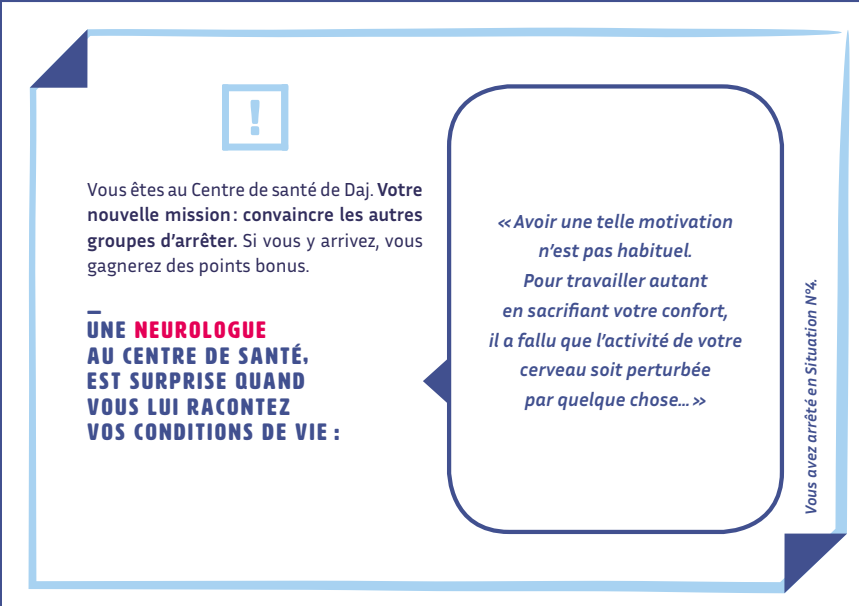


Vous êtes au Centre de santé de Daj. Votre nouvelle mission : convaincre les autres groupes d'arrêter. Si vous y arrivez, vous gagnerez des points bonus.

UN PSYCHOLOGUE DU CENTRE DE SANTÉ VOUS INTERROGE SUR VOTRE VIE SUR LE CHANTIER :

« Qu'est-ce qui vous motivait autant pour travailler dans cette mission ? Comment ça se passait dans l'équipe ? Certains groupes étaient-ils plus motivés que d'autres ? »

Vous avez arrêté en Situation N°2.



Vous êtes au Centre de santé de Daj. Votre nouvelle mission : convaincre les autres groupes d'arrêter. Si vous y arrivez, vous gagnerez des points bonus.

UNE NEUROLOGUE AU CENTRE DE SANTÉ, EST SURPRISE QUAND VOUS LUI RACONTEZ VOS CONDITIONS DE VIE :

« Avoir une telle motivation n'est pas habituel. Pour travailler autant en sacrifiant votre confort, il a fallu que l'activité de votre cerveau soit perturbée par quelque chose... »

Vous avez arrêté en Situation N°4.

2 | LE JEU



Vidéo d'introduction



PROJETER LA VIDÉO (avec du son)

ou



LIRE À VOIX HAUTE

« Nous sommes en 2052.

Les conséquences du réchauffement climatique se sont accélérées ces 50 dernières années: perturbations du climat, menaces sur la biodiversité... Les crises politiques et les guerres n'ont rien arrangé. L'horizon est assez sombre pour l'humanité...

Les terres restées gelées depuis des dizaines de milliers d'années au-delà des cercles polaires fondent de plus en plus vite. Des gaz, des virus, des bactéries et des vestiges préhistoriques émergent de cette couche de terre gelée qu'on appelle le permafrost.

Cela crée une inquiétude mais aussi un grand espoir.

Les instituts de recherche, les entreprises chimiques et les laboratoires pharmaceutiques du monde entier espèrent qu'on y trouvera des trésors biologiques, pour mieux comprendre l'histoire de la vie et sauver notre futur.

Des aventuriers de toutes sortes partent à la découverte de Fossiles, des micro-organismes, des restes de plantes ou d'animaux préhistoriques, figés dans la glace, qui pourraient permettre de fabriquer de nouveaux matériaux ou des médicaments.

Vous formez une équipe de 5 groupes d'aventuriers qui part en exploration scientifique dans le grand nord de la Sibérie.

Pendant cette mission, vous allez vivre dans un camp de base (où se trouvent les lits, les douches et la nourriture) et vous travaillerez sur une mine où vous allez creuser pour chercher des Fossiles...

Attention votre mission est dangereuse! Les conditions de vie et de travail seront difficiles.

Personne ne sait ce que vous allez trouver, ni ce à quoi vous serez confrontés.

Vous recevrez des Informations scientifiques du Centre de santé de Daj, à 850 km.

Elles pourront vous aider à décider si vous continuez ou arrêtez votre exploration.

À vous de jouer et de vivre cette aventure... Bonne chance! >>

B) Les règles du jeu



DISTRIBUER

- Carnets de bord
- Pancartes Stop ou Encore



POINT INFO

Une couleur par groupe.



SUGGESTION

Si besoin, désignez dans chaque groupe un élève qui sera responsable de noter dans le Carnet de bord. Éventuellement, faite tourner cette responsabilité entre les élèves au fur et à mesure du jeu.



LIRE À VOIX HAUTE

«Le jeu raconte l'histoire de votre équipe composée de vos 5 groupes. Au fil du temps, vous allez être confrontés à différentes Situations. Chaque **Situation** égale un tour de jeu.

Je vous distribuerai des **cartes**: pour les **Fossiles** que vous allez trouver et pour les **Informations scientifiques** qui vous seront envoyées par le Centre de santé de Daj, à 800 km de votre camp de base.

ATTENTION: votre mission est dangereuse! Vous devez ramener des Fossiles mais aussi prendre soin de vous. Votre score final dépendra de votre réussite dans ces deux objectifs.

Vous avez un **Carnet de bord** pour noter l'évolution de votre état personnel.»

«Vous voyez qu'on parle de 3 éléments:

- votre capacité d'agir (sur la ligne **CERVEAU**);
- votre état d'esprit (sur la ligne **PERSO**);
- votre relation avec le groupe (sur la ligne **RÉSEAU**).

Le petit point au milieu est le point de départ. Vous allez voir qu'au fur et à mesure des situations vous allez monter (aller vers la droite, quand tout ira bien) ou descendre (aller vers la gauche, quand ça n'ira pas bien). Il faudra noter cette évolution, en notant des croix sur ces lignes.»

«À chaque tour de jeu, chaque groupe devra décider si vous continuez l'exploration sur le chantier ou si vous préférez rentrer au Centre de santé de Daj.

→ **SI VOUS CHOISISSEZ DE CONTINUER**: vous pourrez continuer de trouver des Fossiles, et peut-être augmenter les niveaux de votre tableau de bord mais aussi les voir chuter!

→ **SI VOUS CHOISISSEZ D'ARRÊTER**: vous quittez l'exploration et vous êtes amenés au Centre de santé de Daj, où on vous donnera une nouvelle mission dans le jeu.

Vous conservez vos niveaux santé et vos Fossiles au point où vous en êtes.

Le jeu se termine quand tous les groupes auront décidé de rentrer. On pourra convertir les tableaux de bords en points qui permettront de voir quel groupe a le mieux réussi ses deux missions: ramener des Fossiles et rester en bonne santé.»

C) La mission tour à tour

[Tour 1]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 1

[Diaporama, Slide 1]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 1

« C'est l'installation. Vous trouvez sur votre camp de base : les dortoirs, la cuisine, la salle de bain, les bureaux. Vous prenez vos marques et préparez le matériel pour la mine où vous allez travailler.

Les premières semaines se passent très bien : vous obtenez de bons résultats et la bonne ambiance dans l'équipe vous motive. Vous êtes tous heureux d'être là et la vie au camp de base est joyeuse. Les Fossiles se dégradent rapidement, vous devez vous dépêcher de les stocker dans de grandes glacières pour ne rien perdre de vos récoltes.

Dans votre **Carnet de bord**, avancez d'une case sur la ligne **RÉSEAU** (parce que tout va bien entre vous) et **CERVEAU** (parce que vous êtes en forme et vous faites des découvertes intéressantes). »



PROJETER

Info scientifique 1

[Diaporama, Slide 2]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 1

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **Le circuit de la récompense** :

Le cerveau possède un système qui lui permet de sélectionner les actions à reproduire ou non, c'est le "circuit de la récompense". Une molécule, la dopamine, est libérée dans certaines régions du cerveau lorsque l'on fait certaines actions et provoque une sensation de plaisir qui pousse à les reproduire. C'est le cas pour des comportements nécessaires à notre survie, notamment boire, manger, se reproduire... »



SUGGESTION

Faire lire le texte de la Carte Info scientifique à un élève.



LIRE À VOIX HAUTE



SUGGESTION

Rappeler les règles du jeu et ce qui se passe si on continue et si on arrête. À ce stade, il n'est pas nécessaire de laisser beaucoup de temps : < 1 min.

« Tout se passe bien, mais vous avez le choix de continuer votre exploration ou de rentrer au Centre de santé. Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**.

Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes : STOP ou ENCORE ?** »



Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.



DISTRIBUER

Carte Témoignage 1

au(x) groupe(s) qui ont arrêté

[Tour 2]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 2
[Diaporama, Slide 3]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 2

«Maintenant vous êtes bien installés, et vous avez pris un rythme de travail très soutenu: chacun à son poste donne le meilleur de lui-même. Les plus observateurs d'entre vous remarquent que plus vous creusez, plus vous découvrez une mousse fine qui semble se dissoudre dans l'air dès qu'on la touche. Vos conditions de vie ne sont pas faciles: il fait froid, il n'y a pas d'eau chaude pour tout le monde et les lits ne sont pas très confortables, mais rien n'entame votre moral, vous êtes super motivés!

*Dans votre Carnet de bord, avancez de deux cases sur la ligne **PERSO** (vous êtes très motivés parce que vous aimez votre travail).»*

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment leur laisser un temps pour préparer leur arguments, pendant que ceux qui continuent se mettent d'accord:



SUGGESTION

Laisser:

- 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments;
- 5 min max. d'échanges entre les groupes.

«Vous avez le choix de continuer votre exploration ou de rentrer au Centre de santé.

Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire.

*Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**.*

*Est ce que vous continuez ou vous arrêtez? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes: STOP ou ENCORE?**»*

→ Si tous les groupes ont continué précédemment:

«Vous avez le choix de continuer votre exploration ou de rentrer au Centre de santé. Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes: STOP ou ENCORE?**»



DISTRIBUER

Carte Témoignage 2
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 3]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 3
[Diaporama, Slide 4]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 3

« Vous travaillez énormément et vous passez parfois jusqu'à 12 heures par jour sur la mine ! Certains ne s'arrêtent même plus pour manger parce qu'ils ne veulent pas perdre de temps. Ceux qui rentrent faire une pause au camp de base se sentent un peu coupables et finissent par sauter à leur tour les repas pour travailler. Cet investissement donne de très bons résultats : vous récupérez toujours plus de Fossiles et vous êtes tellement heureux de votre succès que, malgré la fatigue, vous fêtez ça tous ensemble, presque tous les soirs. Et même les moins fêtards d'entre vous participent !

*Dans votre Carnet de bord, avancez de 2 cases sur la ligne **PERSO** (car vous êtes heureux), de 2 cases sur la ligne **RÉSEAU** (car ça se passe bien entre vous). »*



PROJETER

Info scientifique 2
[Diaporama, Slide 5]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 2

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **L'influence des pairs** :

Les humains sont des êtres sociaux, ils agissent en groupe. Les comportements valorisés dans un groupe apparaissent comme positifs et normaux à ceux qui en font partie ou qui aimeraient en faire partie. Chacun va avoir tendance à agir pour faire comme les autres membres du groupe ou pour correspondre à ce qui est bien perçu dans le groupe. Cela s'appelle l'influence des pairs ("pair" signifie une personne qui est égale à moi). Selon les personnes, il est plus ou moins difficile de résister à cette influence. »

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment :



SUGGESTION

Laisser :

- 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments ;
- 5 min max. d'échanges entre les groupes.

« Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire. »

→ Si tous les groupes ont continué précédemment, lire directement :

« Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes : STOP ou ENCORE ?** »



DISTRIBUER

Carte Témoignage 3
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 4]

LIRE À VOIX HAUTE

PROJETER

Situation 4
[Diaporama, Slide 6]

DISTRIBUER

Carte Fossiles 4

« Vous creusez sans cesse dans la mine et découvrez des Fossiles prometteurs. Ce rythme de travail un peu fou commence à impacter la vie quotidienne: certains dorment de façon décalée, au milieu de la journée. Vous êtes moins précautionneux, si bien que vous avez abîmé certains Fossiles en les extrayant... sûrement les effets de la fatigue.

Malgré cela, vous ne vous sentez bien que lorsque vous creusez dans la mine.

Des nouvelles étonnantes vous parviennent: une autre équipe d'explorateurs, arrivée avant vous, dans une mine à 400 km de la vôtre, a dû faire appel aux secours. Elle a été évacuée vers le Centre de santé de Daj. En effet, des membres de cette équipe se sont effondrés tant physiquement que psychologiquement. Pour eux, c'est la fin de la mission...

Étonnant, mais ça peut être une aubaine d'avoir une concurrence en moins.

Dans votre Carnet de bord, reculez de 4 cases sur la ligne PERSO (votre bien-être a baissé) et de 4 cases sur la ligne CERVEAU (la fatigue vous fait faire des erreurs). »

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment:

SUGGESTION

Laisser:

- 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments;
- 5 min max. d'échanges entre les groupes.

« Vous avez le choix de continuer votre exploration ou de rentrer au Centre de santé.

Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire.

→ Si tous les groupes ont continué précédemment, lire directement:

« Vous avez le choix de continuer votre exploration ou de rentrer au Centre de santé. Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes: STOP ou ENCORE ?** »

DISTRIBUER

Carte Témoignage 4
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 5]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 5
[Diaporama, Slide 7]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 5

« Vous avez petit à petit déserté le camp de base où vous étiez finalement mal à l'aise et stressé. Votre vie n'est pas confortable dans ce camping de fortune que vous avez installé sur le site de la mine mais quelque chose vous motive à rester là. Vous travaillez toujours plus. La mousse inconnue qui vous avait d'abord intriguée est de plus en plus présente à mesure que vous creusez. Elle se disperse dans l'air dès qu'on la touche et vous n'y faites pas vraiment attention quand elle a disparu... Dans ces conditions difficiles, certaines tensions commencent à voir le jour au sein de l'équipe mais vous les oubliez vite. Peu importe la fatigue ou vos disputes : la priorité c'est de vous donner à fond dans la mine et vous vous sentez bien en travaillant.

Dans votre **Carnet de bord**, reculez de 4 cases sur la ligne **RÉSEAU** parce qu'il y a quelques tensions entre vous. Avancez de 2 cases sur la ligne **PERSO** car vous vous sentez mieux depuis que vous vivez dans la mine. »



PROJETER

Info scientifique 3
[Diaporama, Slide 8]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 3

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ. Vous vous souvenez du Circuit de la récompense, dont on a parlé au début ? **Perturbation du circuit** :

Certaines substances perturbent le fonctionnement normal du circuit de la récompense. Elles provoquent une libération excessive de dopamine dans le cerveau, ce qui peut entraîner des troubles du comportement. »



SUGGESTION

Laisser :
– 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments ;
– 5 min max. d'échanges entre les groupes.

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment :

« Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire. »

→ Si tous les groupes ont continué précédemment, lire directement :

« Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes : STOP ou ENCORE ?** »



DISTRIBUER

Carte Témoignage 5
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 6]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 6
[Diaporama, Slide 9]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 6

« Vous travaillez toujours beaucoup en vivant près de la mine. Vous trouvez de plus en plus de Fossiles mais cela vous enthousiasme moins, c'est la routine. De temps en temps, vous repassez sur le camp de base pour prendre une douche, faire un peu de lessive ou prendre à manger dans les réserves. Un matin, une Information importante au sujet de l'équipe qui avait été évacuée vous parvient: ses membres ont été soignés au centre de santé de Daj et les médecins pensent qu'ils ont été soumis à une substance inconnue qui semble avoir affecté leurs cerveaux et leurs comportements. Il semblerait que le coupable soit une substance psychoactive issue d'un champignon préhistorique, qui aurait la forme d'une mousse blanche et se trouverait en quantité dans les profondeurs.

Dans votre **Carnet de bord**, reculez de 2 cases sur la ligne **PERSO** (vous êtes de moins en moins heureux). »



PROJETER

Info scientifique 4
[Diaporama, Slide 10]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 4

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **Substance psychoactive**:

Une substance psychoactive agit directement sur le cerveau. Elle perturbe en particulier le fonctionnement du circuit de la récompense et altère des fonctions comme la mémoire, l'apprentissage, la motivation, le sommeil, la concentration et le rapport aux autres. »

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment:



SUGGESTION

Laisser:

- 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments;
- 5 min max. d'échanges entre les groupes.

« Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire. »

→ Si tous les groupes ont continué précédemment, lire directement:

« Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes: STOP ou ENCORE?** »



DISTRIBUER

Carte Témoignage 6
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 7]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 7
[Diaporama, Slide 11]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 7

« La substance psychoactive à laquelle l'autre équipe a été soumise ressemble à la mousse qui se dégage du permafrost lorsque vous creusez dans la mine. Vous décidez de la cultiver pour en savoir plus dans une serre que vous bricolez avec les toiles de tentes, et vous y passez bientôt tout votre temps. Vous sacrifiez encore un peu de votre confort de vie et vous n'avez plus autant de temps pour récolter des Fossiles. Mais tant pis : vous vous sentez bien dans la serre et avez tout le temps envie d'y être pour étudier cette nouvelle substance.

Dans votre Carnet de bord, avancez d'une case en CERVEAU (votre intérêt pour la substance vous stimule) et d'une case en PERSO (votre moral s'améliore). »



PROJETER

Info scientifique 5
[Diaporama, Slide 12]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 5

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, *L'accoutumance* :

En présence de substances psychoactives, le corps humain s'adapte. Avec le temps, les mêmes doses ne donnent plus les mêmes effets. Il va falloir toujours plus de substance pour atteindre l'effet recherché. Ce phénomène appelé "accoutumance" ou "tolérance" est un mode de défense du cerveau pour maintenir son équilibre et continuer à fonctionner. Par contre cela incite à augmenter les doses consommées. »

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont **arrêté** précédemment :

« Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire. »

→ Si tous les groupes ont **continué** précédemment, lire directement :

« Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre *Carnet de bord*.
Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos *Pancartes : STOP ou ENCORE ?* »

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.



SUGGESTION

Laisser :

- 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments ;
- 5 min max. d'échanges entre les groupes.



DISTRIBUER

Carte Témoignage 7
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

[Tour 8]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 8
[Diaporama, Slide 13]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 8

« Vous avez réussi à cultiver la fameuse mousse et lui donnez le nom de MOSS. Vous avez même trouvé un moyen pour la concentrer: les serres de culture fonctionnent très bien. L'ambiance dans l'équipe se dégrade, vous commencez à vous disputer et l'organisation s'en ressent: certaines glacières où étaient stockés les Fossiles ont été débranchées. Vous avez peur d'être évacué car vous ne voulez pas être privé de MOSS et devenez un peu parano dès que vous croyez entendre le bruit des hélicos... Par moments vous ressentez un violent besoin d'une forte dose de MOSS et vous vous précipitez dans la serre pour en respirer une large bouffée.

Dans votre **Carnet de bord**, reculez de 4 cases sur la ligne **RÉSEAU** (parce que les relations ne sont plus bonnes entre vous) et de 4 cases sur la ligne **CERVEAU** (parce que vous commencez à perdre le contrôle de vos actions). »



PROJETER

Info scientifique 6
[Diaporama, Slide 14]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 6

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **Le craving**:

Le mot **craving** vient du verbe anglais to crave "avoir terriblement envie de". Le craving est un "désir puissant et compulsif d'utiliser une substance psychoactive", il peut survenir à n'importe quel moment. Il peut être provoqué par des éléments associés à la consommation de la substance (gestes, lieux, personnes, etc.), mais aussi par le stress ou des émotions négatives. »

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont arrêté précédemment:

« Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire. »

→ Si tous les groupes ont continué précédemment, lire directement:

« Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**. Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes: STOP ou ENCORE?** »



SUGGESTION

Laisser:
– 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments;
– 5 min max. d'échanges entre les groupes.



DISTRIBUER

Carte Témoignage 8
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.

[Tour 9]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 9
[Diaporama, Slide 15]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 9

«Vous commencez à perdre vos repères dans le temps et l'espace, cela provoque des angoisses et entraîne la désorganisation complète du chantier. Vous avez perdu presque tous les Fossiles que vous aviez récoltés car quelqu'un a débranché toutes les glacières. Vous vivez dans des conditions d'hygiène et de confort déplorables. La seule chose qui compte et qui vous apaise est de cultiver et de respirer du MOSS.

Dans votre Carnet de bord, reculez de 3 cases en CERVEAU (parce que vous perdez vos repères) et de 3 cases en PERSO (ça ne va pas du tout).»



PROJETER

Info scientifique 7
[Diaporama, Slide 16]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 7

«Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **L'addiction** :

Lorsque le besoin de consommer une substance psychoactive est profondément ancré, son absence entraîne un manque qui ne sera levé que si on la consomme. La recherche de la substance devient envahissante, le système de récompense a été kidnappé par la substance. Le cerveau est monopolisé et n'arrive plus à assurer ses autres tâches. Il est prisonnier: c'est l'addiction.»

→ Si un ou plusieurs groupe(s) ont **arrêté** précédemment :

«Je passe la parole à vos camarades qui sont rentrés au Centre de santé et qui ont quelque chose à vous dire.»

→ Si tous les groupes ont **continué** précédemment, lire directement :

«Mettez-vous d'accord par groupe et écrivez rapidement vos raisons dans votre **Carnet de bord**.
Est-ce que vous continuez ou vous arrêtez ? Montrez-moi tous en même temps vos **Pancartes : STOP ou ENCORE ?**»

→ Si un groupe arrête, lui demander de dire pourquoi et lui donner sa nouvelle mission est secrète.



SUGGESTION

Laisser :
– 5 min de concertation au sein de chaque groupe pour préparer leurs arguments;
– 5 min max. d'échanges entre les groupes.



DISTRIBUER

Carte Témoignage 9
au(x) groupe(s) qui ont arrêté

[Tour 10]

LIRE À VOIX HAUTE



PROJETER

Situation 10
[Diaporama, Slide 17]



DISTRIBUER

Carte Fossiles 10

« Votre mission est un échec: vous avez perdu tous les Fossiles et êtes en très mauvais état de santé. Une évacuation sanitaire est organisée en urgence car il est nécessaire de stopper votre consommation de MOSS.

Dans votre Carnet de bord, toutes vos jauges sont au plus bas, dans le rouge. »



PROJETER

Info scientifique 8
[Diaporama, Slide 18]



DISTRIBUER

Carte Info scientifique 8

« Vous recevez une Information scientifique du Centre de santé de DAJ, **Le sevrage**:

Le sevrage est la période qui suit l'arrêt de la consommation d'une substance psychoactive. Le cerveau qui a été imprégné met du temps à retrouver un équilibre de fonctionnement sans la substance. On ressent alors le manque qui se traduit par un mal-être physique et psychique. Ces signes qui marquent l'existence d'une dépendance disparaissent habituellement en quelques jours. Le craving peut, lui, persister des semaines voire des mois après le sevrage. La reprise de la substance aboutit souvent à une perte de contrôle de sa consommation et la réinstallation de la dépendance. »

→ C'est la fin de la partie. Tous les groupes s'arrêtent.

D) Le bilan de la mission

→ Reportez les points d'après le tableau en fonction du tour d'arrêt.

→ Donnez des points bonus (10 points) aux groupes qui, lorsqu'ils ont arrêté auront bien participé, trouvé des arguments et réussi à convaincre d'autres groupes d'arrêter à leur tour.

Tour d'arrêt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	75	95	110	120	75	70	60	45	20	0

3 | SORTIE DU JEU ET DÉBRIEFE

- **Pour conclure demander aux joueurs :**
 - De quoi parlait le jeu ?
 - Quelle serait leur définition de l'addiction ?
- **Revenir sur leur parcours dans le jeu :**
 - les raisons pour lesquelles ils ont continué ou arrêté ;
 - ce qui s'est passé dans chaque Situation et ce que ça leur évoque sur les conduites addictives.
- **Refaire une lecture des Cartes Info scientifique et aller plus loin avec les ressources liées.**



Le circuit de la récompense

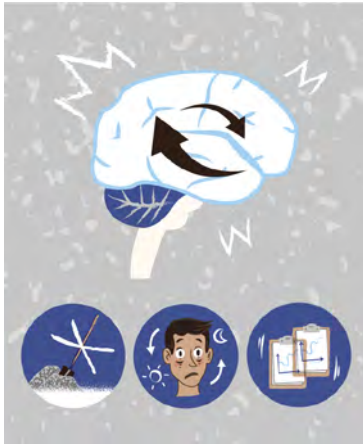
<http://www.maad-digital.fr/video/systeme-de-recompense-et-addiction>



L'influence des pairs

<http://www.maad-digital.fr/en-bref/quelle-est-l'influence-des-autres-dans-la-consommation-de-substances-psychoactives>

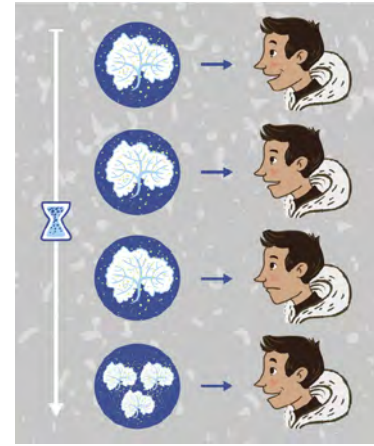
<https://www.addictaide.fr/apprendre-a-resister-a-l'influence-des-pairs-un-moyen-de-diminuer-ses-consommations/>



La perturbation du circuit
<http://www.maad-digital.fr/decryptage/peut-parler-daddiction-au-sucre>



Substance psychoactive
<http://www.maad-digital.fr/en-bref/peut-comparer-les-drogues>



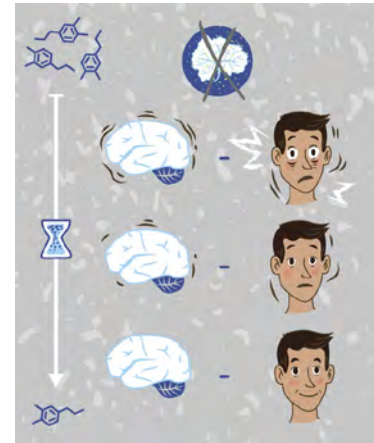
L'accoutumance
<http://www.maad-digital.fr/en-bref/tolerance-et-addiction>



Le craving
<http://www.maad-digital.fr/en-bref/tolerance-et-addiction>



L'addiction
<http://www.maad-digital.fr/en-bref/laddiction-cest-quoi>



Le sevrage
<http://www.maad-digital.fr/en-bref/addictions-sevrage-mode-demploi>

CELLULE DE PRODUCTION

- *Dominique Donnet-Kamel*
- *Camille Volovitch*
- *Clara Fruchon*
- *Jérémy Cordonnier*
- *Clara Belloc*



- *Sébastien Odasso* (conseil en Game Design)
- *Olivier Parent* (conseil en scénario)
- *Maria Melchior* / Directrice de recherche à l'INSERM (conseil scientifique)

CONCEPTION GRAPHIQUE

- *Marie Jamon* (Design graphique et illustrations)
- *Akénium, Guillaume Monnain* (Conception vidéo, teaser)
- *Claire Vandermeersch* (Conception vidéo, introduction du jeu)

COMITÉ DE PILOTAGE

- *Bertrand Nalpas* / Chercheur Inserm, addictologue
- *Denis Lejay* / Chargé de mission Prévention en milieu scolaire et universitaire, MILDECA
- *Auriane Djian* / Chargée de mission pour la recherche, MILDECA
- *Bérénice Hartmann* / Chargée d'études en promotion de la santé, éducation à l'alimentation, prévention des conduites addictives, DGESCO
- *Véronique Gasté* / Cheffe du bureau de la santé, de l'action sociale et de la sécurité, DGESCO
- *Valérie Lallemand-Breitenbach* / Présidente de l'Association l'Arbre Des Connaissances (ADC)
- *Morgane Le Bras* / Secrétaire générale de l'Association l'Arbre des Connaissances (ADC).

CO-CONSTRUCTEURS

Un grand MERCI aux **339 élèves et 22 enseignants** qui ont participé à la production. En 2018/2019: *une classe de 3^e du Collège Auguste Janvier (Amiens) et une classe de seconde du Lycée Pauline Roland (Chevilly-Larue)* furent associées à l'élaboration du projet. À l'automne 2019, des élèves des *Lycée Romain Rolland (Ivry-sur-Seine), Collège Mozart (Paris), Lycée Germaine Tillion (Le Bourget), Lycée Bergson (Paris), Lycée Jacques Brel (La Courneuve), Lycée Bartholdi (Saint-Denis), Lycée René Auffray (Clichy-la-Garenne)* ont testé le jeu.

JOUER À DÉBATTRE EST ÉGALEMENT SOUTENU PAR

