

# QUELLE MÉTHA POUR MA COMMUNE ?



## LIVRET ANIMATEUR DU JEU

### RÔLE D'ANIMATEUR DU JEU

C'est à vous de présenter le jeu et ses règles. Vous décrivez le scénario, la raison de la présence des personnages, et le but du jeu.

Il est important de bien connaître les personnages et le contenu de leurs fiches : leur positionnement, les questions qu'ils doivent poser, les informations que chacun possède. En effet, en tant qu'animateur, vous devrez probablement aider les joueurs à se rappeler de ce qu'ils doivent dire, pour éviter que les discussions tournent en rond, ou que les joueurs n'aient plus rien à se dire. Votre rôle d'animateur du jeu est primordial pour que les échanges soient le plus fluide et réaliste possible !

Dans le jeu, vous interprétez le conseiller en énergies de la Chambre d'agriculture locale. Vous n'animez pas le débat, c'est l'agent de la communauté de communes (voir plus loin). Vous aidez les joueurs lorsqu'ils ont des questions techniques ou de fond sur la méthanisation – cela permet de consolider les phases d'apprentissage sur le sujet.



### PRÉSENTATION DE LA CARTE

Lors de la présentation du jeu, appuyez bien sur le fait que la carte est évolutive. En fonction des discussions, des personnages pourront dire qu'ils ont une information complémentaire, ou qu'ils sont en possession de données (cartes des monuments historiques, ou réseau de gaz), et vous l'ajouterez alors à la carte.

**Présentation de la carte : Deux formats peuvent être mis en place :**

- **Format papier** – la carte principale est imprimée sur une feuille blanche, en A3. Les cartes secondaires doivent être imprimées sur du papier transparent, pour faire office de calques.
- **Format numérique** – la carte principale est projetée dans la pièce où se déroule le jeu. Les cartes secondaires sont ensuite ajoutées, via un cliqué-glissé, et ajouter un calque.

**Exemple :** Quand la personne qui joue l'agriculteur parle de son exploitation du GAEC Gaz Vert à Boisonville, vous ajoutez le transparent « localisation personnes » avec les communes, les maisons et les fermes, pour lancer le mouvement.



## DISTRIBUTION DES RÔLES

Comme précisé dans la règle, il faut environ **6 joueurs minimum** pour la séance du jeu de rôle. S'il y a plus de 6 personnes, doublez les rôles dans cet ordre de préférence :

- **Deux chefs d'exploitations** - l'agriculteur du GAEC Gaz vert, puis les chefs d'exploitations des autres fermes impliquées dans le projet de méthanisation.
- **Deux maires** - le maire de Brossé-sur-Loire, puis de Villemant ou de Chambourg.
- **Deux agents de communautés de communes** - ils travaillent ensemble, l'un peut être le chef d'équipe et le second le chargé de mission.

Quand vous distribuez les fiches des personnages, terminez par le rôle de l'agent de la communauté de communes, et précisez que c'est lui qui gèrera l'animation de la réunion. Laissez ensuite le temps à chacun de lire en détail sa fiche personnage, et passez les voir individuellement pour vérifier si le rôle a été compris. Vérifiez notamment que ceux qui ont des informations pour enrichir la carte les ont bien notées. Donnez-leur des pistes de comportement, ou de phrases pour les aider à s'approprier leur rôle. Ils peuvent tirer parti de leurs expériences réelles pour enrichir le jeu. Expliquez leur bien que toutes les informations ne sont pas à donner dès leur première prise de paroles. L'idée est bien de simuler une réunion de ce genre.

### OBSERVATEUR

Une personne aura le rôle de l'observateur. Il ne participera pas au jeu en tant que tel, car il n'a pas de personnage à incarner. Son rôle est d'identifier les moments forts de la réunion, et de présenter lors du debriefing ce qu'il s'est passé, dans quel ordre les sujets ont été abordés.

### INTRODUCTION PAR L'AGENT DE LA COMMUNAUTÉ DE COMMUNES

Le débat est géré par la personne qui interprète le rôle de l'agent de la communauté de communes. Prenez le temps de bien lui expliquer cela. Vous serez son soutien dans le jeu si besoin, mais il doit prendre la place du gestionnaire de la réunion. Dites-lui que c'est à lui d'introduire la réunion, mais sans lui donner d'indication sur comment faire. Précisez-lui que l'introduction et la conclusion sont des moments importants dans ce genre de réunion, et que cela aide à cadrer et organiser les discussions. Rappelez-lui que les personnages ne se connaissent pas (pour suggérer un tour de table rapide par exemple...).

## PRÉSENTATION DE LA CARTE

Les échanges peuvent durer environ une vingtaine de minutes. Lorsque les joueurs sont soit arrivés à un accord, soit que la discussion n'avance plus, allez voir le joueur qui fait l'agent de communauté de communes et dites-lui qu'il faut clôturer la réunion. Une fois cela fait, passez au debriefing. L'objectif est d'identifier les moments forts de la réunion, et que chacun partage son impression.

### QUESTION DU DEBRIEFING À POSER :

- Qu'avez-vous pensé de votre rôle ? Comment vous sentiez-vous dans cette position ? Avez-vous réussi à gérer les différentes phases du jeu ?
- Pour les éléments qui n'ont pas trouvé de consensus, que s'est-il passé ? sur quoi avez-vous buté ? que faire dans ce cas là pour faire bouger la discussion.
- Comment le début et la fin de la réunion ont-ils été gérés ? faut-il mettre en place quelque chose pour que la réunion se passe bien ?
- Qu'est-ce qui a le plus crispé les participants ?

Faites le debriefing avec l'observateur. Tous les sujets ne seront pas forcément abordés. Faites la synthèse avec lui du déroulement, comment ont été orientés les débats. L'objectif est que chacun se projette dans le rôle de l'organisateur de la réunion, et se demande ce qu'il pourrait faire dans ces cas-là. On réalise la synthèse des idées, avant de passer à la suite de la formation.