

Organiser des jeux de rôles (simulations) en milieu scolaire sur le thème de la lutte contre le changement climatique

Simulation et jeux de rôle : présentation

Une simulation est un exercice pédagogique organisé sous la forme de jeu de rôle dans lequel on reproduit la structure d'un événement avec ses procédures (par exemple l'organisation des échanges entre les individus, les discours et postures, le protocole, les méthodes de validation des textes négociés) et de ses acteurs (par exemple les états, les ONG, les entreprises, les journalistes).

Une simulation est une imitation imparfaite de la réalité : il ne s'agit pas de réaliser une reproduction exhaustive d'événements rassemblant parfois des centaines d'acteurs (comme les grandes conférences internationales), mais d'identifier les groupes d'acteurs clés ainsi que les temps forts permettant aux participants de vivre une dynamique très proche de celle de l'événement choisi. Une simulation peut imiter un événement ayant déjà eu lieu ou un événement à venir.

Des jeux de rôles plus restreints peuvent être organisés pour imaginer un débat entre des acteurs aux opinions et intérêts divergents sur une question donnée. Il ne s'agit pas là d'imiter un événement existant mais d'inventer une situation fictive proche de la réalité, en s'appuyant par exemple un débat autour d'un projet de construction d'une éolienne dans une collectivité qui souhaite proposer ses réponses locales et territoriales aux défis posés par le changement climatique, en rassemblant les différentes parties prenantes.

I. Simulation des négociations internationales sur le climat

En Décembre 2015, à la demande du Président de la République, la France accueillera la conférence des Nations Unies sur le changement climatique, dite « Paris Climat 2015 » ou « COP21 ». Cette occasion va permettre à la communauté éducative de se mobiliser autour de projets de simulations de négociations internationales sur le climat.

Les simulations : un outil pédagogique puissant

Les simulations sont utilisées depuis une dizaine d'années comme outil pédagogique afin de permettre aux élèves de vivre un moment fort d'apprentissage par la pratique en jouant le rôle de représentants d'institutions officielles en cours de négociations.

Les objectifs des simulations sont listés ci-dessous :

- comprendre les aspects multiples d'un enjeu débattu ;
- comprendre la complexité des jeux d'acteurs ;
- apprendre à défendre ses positions via la formulation d'arguments ;
- lorsque la simulation reproduit un événement international, comprendre les enjeux interculturels ;
- apprendre à devenir citoyen par la participation à des échanges entre acteurs aux intérêts divergents.

Les simulations sont particulièrement adaptées à l'éducation au développement durable en raison de l'approche transversale, de la compréhension de la complexité et des intérêts multiples basés sur des critères à la fois environnementaux, économiques, sociaux et culturels que cette éducation implique.

Simulation : mode d'emploi

Une simulation s'organise en trois étapes :

- préparation à la fois thématique et logistique
- réalisation
- compte-rendu (« débriefing »).

Préparation thématique

Une simulation reproduit une situation porteuse d'un ou de plusieurs enjeux croisés. **Avant la simulation, il est nécessaire que les « acteurs » renforcent leur connaissance et leur compréhension de ces enjeux afin de préparer les positions et intérêts qu'ils vont défendre.** Cette préparation thématique peut se faire en 2 étapes :

1. Compréhension de l'enjeu

Dans un premier temps, dans le cadre d'une présentation commune en classe, le ou les enjeux clés de la situation qui va être reproduite, comme une négociation internationale sur le climat, ou une négociation territoriale sur un « Plan climat », doivent être développés..

Dans cet ordre d'idée, si une simulation des négociations internationales sur le changement climatique est organisée, il est nécessaire que les participants travaillent sur le changement climatique afin d'en comprendre les enjeux, les causes et les conséquences.

Les simulations peuvent être préparées avec des partenaires territoriaux spécialisés dans les problématiques que les élèves doivent s'approprier, comme, par exemple, les causes du changement climatique, ou la façon dont le territoire de l'établissement développe une politique à cet égard (comme, entre autres, les « plans climat territoriaux »). La communauté éducative peut mener l'ensemble du projet sur lesquelles reposent les simulations avec des partenaires.

2. Préparer ses positions

Dans un deuxième temps, les participants doivent être répartis par groupes d'acteurs. Chacun de ces groupes doit préparer la position qui sera la sienne pendant la simulation. Pour cela, les membres des groupes doivent réaliser un travail de recherche pour comprendre en quoi les enjeux en présence affectent ceux qu'ils représentent. .

Par exemple, si des élèves jouent une délégation étatique, ils doivent réaliser des recherches sur le pays considéré et comprendre la position de ce pays par rapport aux enjeux clés en réalisant un travail à la fois historique et prospectif, tout en s'appropriant les enjeux scientifiques et civiques liés au changement climatique.

Préparation logistique

Selon le format choisi de la simulation, la préparation requiert plus ou moins de temps. Si la simulation se déroule sur plusieurs jours, il est nécessaire de commencer la préparation plusieurs mois à l'avance. Si la simulation se déroule sur une demi-journée ou une journée, un ou deux mois peuvent suffire. Le choix du support de la simulation (logiciel pré-remplis de simulation en accès direct sur internet, texte de négociation à élaborer...) est également déterminant dans l'évaluation du temps de préparation. Tout dépend ici des objectifs fixés avec les enseignants.

En fonction de la taille de la simulation, le choix des salles et lieux utilisés varient. Si la simulation reproduit une grande conférence internationale, il est ainsi conseillé de réserver plusieurs salles afin de permettre aux différents groupes d'acteurs de s'isoler ou au contraire de se regrouper pour les décisions importantes.

Réalisation

Dans un jeu de rôle, les détails ont une grande importance. Notamment, afin que les participants s'approprient pleinement leur personnage, le code vestimentaire est très important. Lors de simulation de conférence internationale, il est demandé aux participants de s'habiller de façon distinguée en fonction des acteurs qu'ils représentent. Les costumes traditionnels pour représenter certains groupes d'acteurs sont extrêmement valorisés

Les lieux choisis facilitent aussi l'impression « d'y être comme en vrai ». Pour des séances plénières par exemple, il est important de marquer la solennité des lieux en installant un pupitre, les logos de l'événement, une table pour le secrétariat de la conférence...

Compte-rendu

Les simulations sont basées sur la compréhension mais aussi sur l'émotion : aux différents temps forts de la simulation, lors de discours, de débats virulents ou de moment de consensus, les participants vont ressentir des émotions parfois fortes comme la fierté, la frustration, la colère, la joie... A l'issue de la simulation, il est crucial de sortir du jeu de rôle de faire s'exprimer les élèves sur ce qu'ils ont ressentis pendant l'exercice.

Réinvestissement pédagogique

A l'issue de cette première phase de « débriefing », une deuxième phase d'échange doit être planifiée afin de permettre aux participants d'échanger leurs idées pour mettre à profit l'énergie suscitée lors de la simulation en rentrant dans une démarche active et pratique.

Par exemple, **les élèves peuvent s'engager dans un projet d'établissement au développement durable ou dans un projet local liés aux enjeux « énergie/climat ». Une rencontre des vrais acteurs de l'événement reproduit peut aussi être organisée pour permettre aux élèves de se projeter au-delà de cet exercice.**

Simulation : exemple des négociations internationales sur le changement climatique

Organiser une simulation des conférences internationales sur le changement climatique présente un puissant intérêt pédagogique, tant sur le plan de la compréhension scientifique, économique, historique, géographique, sociale de cet enjeu majeur que sur celui de l'apprentissage du civisme et de l'engagement citoyen.

Ci-dessous sont listés des exemples de simulations ayant été réalisées qui peuvent inspirer la mise en œuvre de nouveaux projets :

- une simulation sur 3 jours a été réalisée à Sciences Po en 2011 avec 150 élèves pour reproduire la conférence climat de Copenhague. Cette simulation a permis à de nombreux jeunes de mieux comprendre les enjeux climatiques et d'inspirer la mise en œuvre d'autres projets de simulation. (liens : <http://ecologie.blog.lemonde.fr/2011/06/10/negociations-climatiques-et-si-copenhague-setait-passe-autrement/> ; [vidéo complète](#) de la simulation)
- une simulation basée sur les logiciels support (plateforme interactive où les participants voient les conséquences de leurs engagements sur les émissions et concentrations de CO2 dans l'atmosphère jusqu'en 2100) mis au point par [Climate Interactive](#) a été réalisée avec succès dans des classes de lycéens et d'étudiants. Tous les documents sont accessibles en français. (lien : <http://climateinteractive.org/simulations/world-climate>)

Organiser une simulation « World Climate » (jeu de rôle élaboré par Climate Interactive et basé sur le logiciel C-ROADs)

- o Durée : entre 2h et 3h30 ;

- [Logiciel C-ROADs](#) (ne fonctionne pas sur mac et nécessite Microsoft Excel) : gratuit et accessible en libre accès de téléchargement ;
 - [Nombre de délégations représentées](#) : 6 (USA, Chine, Union Européenne, Inde, Autres Pays Développés, Autres Pays en Développement) + 2 délégations de « lobby » (lobbys pétroliers et lobbys des ONG environnementales) ;
 - [Nombre de participants](#) : entre 12 et 50 ;
 - [Documents de facilitations \(en français\)](#) : [Guide de facilitation](#), [Fiches briefing](#), [Power Point support](#), [Données économiques](#), [Formulaire de proposition](#) et [Chevalets de délégation](#) ;
 - [Vidéos exemples](#) : [en anglais](#), [en français](#).
- Une simulation des négociations climat de Cancun a été organisée au lycée Louise Michel à Bobigny avec des élèves de lycée ayant fait l'objet d'une préparation de long-terme. (lien : <http://edd.ac-creteil.fr/spip.php?article232>)
- « [Lycéens franciliens, notre COP21](#) » : La Direction Régionale et Interdépartementale de l'Environnement et de l'Energie d'Ile de France (DRIEE) et les académies de Créteil, Paris et Versailles ont lancé, pour l'année scolaire 2014-2015, un projet d'ampleur régionale intitulé "Lycéens franciliens, notre COP 21". L'objectif est de sensibiliser les lycéens aux enjeux climatiques, de l'échelle locale à globale, ainsi qu'à la gouvernance internationale en matière de climat. [Quatorze lycées](#) des trois académies se sont aujourd'hui engagés dans le projet, soit plus de 450 lycéens sensibilisés. Comprenant des [journées de formation pour les équipes pédagogiques](#) et un accompagnement des lycées pour la réalisation de leurs projets pédagogiques tout au long de l'année scolaire, le projet aboutira, le 6 mai 2015, à une simulation de conférence internationale réunissant l'ensemble des lycéens. Le projet est mené en partenariat avec le dispositif des Lycées éco-responsables de la Région Ile-de-France, ainsi qu'avec les associations [Climates](#) (accompagnement pédagogique et animation de la simulation) et [Fréquence School](#) (ateliers pédagogiques et création de supports audiovisuels).

D'autres formats de simulations des négociations internationales sur le climat existent tels que le [Kyoto Game](#).

II. Jeu de rôle : mise en débat d'un projet territorial ou local

L'organisation d'un jeu de rôle territorial portant sur une réponse territoriale au changement climatique est très similaire à celle d'une simulation. La phase de préparation est très importante ainsi que la mise en scène du débat par les costumes notamment. Le jeu de rôle peut être organisé dans la classe sur un après-midi ou sur une journée entière en fonction du nombre de participants et du sujet débattu.

Dans la phase de préparation, dans le cadre d'un jeu de rôle sur un projet territorial/local fictif ou réel, la rencontre avec les acteurs territoriaux/locaux concernés est cruciale pour préparer la position des élèves et favoriser leur compréhension des jeux d'acteurs. Ainsi, dans l'exemple d'un projet éolien sur la commune, les parties prenantes seraient (liste indicative):

- le maire ;
- les citoyens (un citoyen en faveur, un citoyen contre) ;
- les fabricants de l'éolienne ou les techniciens s'occupant de son installation ;
- le propriétaire du terrain d'implantation de l'éolienne ;
- une association de défense des oiseaux ;
- les représentants des réseaux électriques concernés ;
- autre.

Les sujets pouvant servir de support aux jeux de rôle sont très nombreux et peuvent favoriser l'appropriation par les élèves des enjeux territoriaux ou locaux ainsi que la réflexion sur des projets d'établissement concrets pouvant servir de base à une labellisation « démarche globale de développement durable d'école ou d'établissement scolaire » (labellisation E3D). La phase de débriefing doit être valorisée dans cette perspective.