

REGLE DU JEU

« Quelles solutions ? »

Nombre de joueurs

2 équipes de 8 joueurs environ

Matériel

11 cartes « Quelles solutions ? » recto uniquement (série 1)

11 cartes « Quelles solutions ? » recto/verso (série 2)

Principe

Les élèves doivent répondre la question « quelles solutions trouver pour lutter contre la malnutrition (sous et sur alimentation) ? ».

Pour cela on les met « dans la peau » de décideurs qui vont avoir recours à des experts pour les aider dans leur choix.

Les cartes de la série 1 ne présentent volontairement que des solutions « clefs en main » qui semblent parfaites.

Les cartes de la série 2 présentent les mêmes solutions mais accompagnées de nuances.

L'objectif est de faire prendre conscience aux élèves de la « multi factorialité » des causes de la malnutrition et de la complexité des solutions à mettre en œuvre.

Pour autant il ne doit pas y avoir de défaitisme. Avec des politiques concertées des solutions sont possibles.

Début de partie

On divise le groupe en 2 sous groupes.

Le groupe 1 reçoit les cartes de la série 1 et a pour consigne de choisir les 4 solutions qui lui semblent les plus pertinentes.

Le groupe 2 reçoit les cartes de la série 2 et a pour consigne de préparer des arguments pour répondre aux propositions qui seront faites par le groupe 1.

Chaque groupe a 10 minutes pour lire les cartes.

Déroulement

Le groupe 1 désigne un rapporteur qui présente les solutions retenues et justifie ses choix.

Après cette présentation le groupe présente ses arguments.

L'animateur relance, corrige ou complète les propositions.