



PROPOSER ET NÉGOCIER UN ODD SUR LA QUALITÉ DE L'AIR DANS LE CADRE D'UN JEU DE RÔLE

ANNEXE 1

Proposer un ODD ambitieux sur la qualité de l'air

L'objectif de ce jeu est de produire un Objectif de Développement Durable n° 18 qui aura été intégralement écrit et négocié par les élèves, jouant alors le rôle de hauts fonctionnaires pour les Nations Unies.

Contexte de la séquence

Cette annexe à la fiche XX détaille la démarche deux enseignants franciliens et leurs élèves pour l'obtention d'un ODD négocié avec deux classes, c'est-à-dire une soixantaine d'élèves. Les élèves avaient entre 15 et 17 ans.

Phases

Première phase (préparatoire)

Séance 1 : C'est quoi les ODD ?

Matériel

- Les ODD dans une langue inconnue des élèves
- un poster "vide"
- un poster modèle avec un ODD, produit préalablement par le professeur
- un document numérique complet, avec tous les ODD
- l'application ODD en action

Déroulé de la séance

Tout d'abord, les élèves étudient une version étrangère des ODD, avec les icônes uniquement (en mandarin par exemple pour des élèves européens). Ils devinent ce qui se cache derrière de le logo et choisissent un intitulé pour exprimer ce qu'ils perçoivent de l'observation du logo. Des discussions peuvent éventuellement s'engager sur les cibles (sous-objectifs) qui se cacheraient derrière les icônes colorées. Il est possible de leur distribuer une feuille où les élèves peuvent écrire l'intitulé qu'ils imaginent se cacher derrière l'iconographie. Cette activité permet une approche du caractère nécessairement universel des ODD, issues de négociations internationales ayant regroupées 197 pays et qui ont dû se choisir un langage graphique commun.

Lors de la même séance on peut distribuer l'ensemble des ODD et leurs intitulés et demander aux élèves d'en deviner la hiérarchie. Au sujet de l'aspect graphique des ODD, il sera aussi possible, lors de ce premier travail, de leur faire associer l'énoncé de l'ODD, distribué pour l'occasion, avec le logo.

Les élèves étudient des ODD déjà écrits, et comprennent leur structure, notamment la différence entre les cibles et les indicateurs.

Il est possible de choisir, pour cette étude, un ODD qui n'a pas de lien direct avec la qualité de l'air, tel que l'ODD n°5 sur l'égalité des sexes. Cet ODD peut prendre la forme du poster qui sera produit plus tard par l'élève.



Par deux ou trois, les élèves étudient un ODD et s'interrogent :

- Que pensez-vous de la correspondance entre la représentation graphique et l'intitulé de l'ODD ? Est-elle pertinente ? Auriez-vous compris le logo sans l'énoncé à côté ?
- En quoi l'ODD peut-il conduire nos société vers un monde plus durable ?

Séance 2 : Proposition d'un ODD18

Après ce travail de recherche, les élèves proposent leur propre version de l'ODD n°18, avec la possibilité de reprendre les cibles extraites précédemment, en les modifiant et en ayant, bien sûr la liberté de compléter. Il est important pour l'élève de comprendre qu'un ODD a une portée universelle et qu'il devra s'extraire de ses représentations locales et culturelles, notamment si la classe a déjà effectué un travail sur la qualité de l'air sur son territoire. Il faudra que les élèves prennent du recul sur ce travail. Par exemple, ils ne devront pas négliger la problématique des foyers ouverts utilisé pour la cuisson dans de nombreux pays du Sud. Les jeunes Européens auront tendance à négliger cette question, alors que plus trois milliards de personnes sont concernés à travers le monde et qu'il s'agit du principal risque sanitaire associé à la qualité de l'air. Il sera possible de s'aider de vidéos pour sensibiliser les élèves aux problématiques qu'ils connaissent moins (par exemple, la vidéo "[Hard to breathe](#)" de ONU-Environnement)

Les élèves produisent alors un poster qui doit indiquer :

- l'énoncé court de l'ODD, qui doit prendre la forme d'un groupe nominal
- l'énoncé long de l'ODD, qui doit avoir le format d'une proposition à la voie infinitive
- le dessin retenu pour le logo, et sa couleur
- la liste des cibles numérotées, avec en regard les indicateurs retenus

Le travail collectif des élèves est plus simple si on définit au préalable six thèmes, les élèves devant alors produire six cibles et six indicateurs. Les six thèmes qui ont été choisis au lycée François Villon étaient : transport, industrie, cuisson des aliments, énergie, agriculture, radioactivité.

Une fois ce travail de production réalisé, tous les posters sont présentés à la classe. Chaque groupe présente son ODD, et la classe débat des indicateurs et des cibles qui seront retenues pour leur ODD ambitieux, non encore négocié par les parties.

Auteur : Christophe De Viti Perdana, enseignant de Physique et de Chimie

Lycée François Villon de Paris – France.



PROPOSER ET NÉGOCIER UN ODD SUR LA QUALITÉ DE L'AIR DANS LE CADRE D'UN JEU DE RÔLE

ANNEXE 2

Négocier un ODD lors d'une simulation de négociations aux Nations-Unies

L'objectif de ce jeu est de produire, par consensus entre les parties, un Objectif de Développement Durable n° 18 qui aura été intégralement écrit puis négocié par les élèves, jouant pour l'occasion le rôle de diplomates, de lobbyistes ou d'experts.

Sommaire

Sommaire	1
Contexte de la séquence	2
Rôles à répartir entre les élèves	2
Phases	2
Phase préliminaire : appropriation de la situation de chacun des pays par les Hauts-Fonctionnaires	2
Deuxième phase : journée de proposition	3
Apprendre à connaître l'autre pour pouvoir travailler avec lui	3
Mettre en commun les deux ODD proposés	3
Se répartir les rôles dans les délégations	4
Connaître son pays et son groupe de pression	4
Troisième phase : journée de négociation (serious game)	5
Répartition dans les salles	5
Préparation des stratégies	5
Jeu sérieux (guide de jeu)	5
But du jeu	5
Etiquette et dress-code	6
Cartes du jeu	6
Phases du jeu	6
Détail d'une phase de jeu	6
Vote en salle de Vote (20 min maximum)	6
Retour en salle de négociation et communication du résultat du vote	7
Négociation	7
Fin du jeu	7
Retour sur expérience	8

Contexte de la séquence

Cette fiche annexe peut constituer les deuxième et troisième phases du travail réalisé dans la fiche “Proposer un ODD ambitieux sur la qualité de l’air (INSERER NUMERO ET TITRE FINAL)”. Elle donne le détail de la démarche pédagogique mise en oeuvre par deux enseignants franciliens auprès d’une soixantaine d’élèves âgés de 15 à 17 ans.

Rôles à répartir entre les élèves

- **Présidente et Président de séance** : veille à la bonne tenue des débats pendant les votes de la phase de jeu sérieux
- **Secrétaire** : note le résultat des votes dans un tableur, afin de suivre l’évolution de l’ODD au fur et à mesure des votes, l’objectif étant la recherche du consensus
- **Journalistes** : en autonomie ils alimentent un journal en ligne pour que les participants soient mis au courant du résultat des votes
- **diplomates** : reliés à une délégation nationale, ils négocient un ODD n°18 pour la qualité de l’air. On compte parmi eux les chefs de délégation et les conseillers politiques. Des experts et des attachés de presse les assistent.
- **Lobbyistes des groupes d’intérêt et de pression** : tentent d’influencer les autres acteurs.
- Le tableau de répartition utilisé peut être consulté dans les annexes, à titre d’exemple.

Phases

Phase préliminaire : appropriation de la situation de chacun des pays par les membres des délégations

Pour préparer les deux journées dites de proposition et de négociation, les élèves doivent s’informer sur la situation politique et les enjeux de la qualité de l’air de leur pays de jeu, souvent différents de ceux de leur pays de naissance.

Pour ce faire, on peut proposer aux élèves la réalisation d’un portfolio (numérique si possible, voir [cet exemple](#)) avec pour thème la qualité de l’air dans le pays concerné. On leur aura au préalable présenté le jeu succinctement. Ce travail de recherche se justifie par le fait qu’ils auront besoin d’un important support documentaire pour construire leur argumentaire. Chaque article sélectionné fera l’objet d’un petit résumé pour donner les idées-clés.

En fonction du niveau des élèves et des ressources disponibles on pourra leur distribuer un tableau à compléter : situation géographique, régime politique, PIB/habitant, l’IDH (indice de développement humain)...Ce travail de préparation sera utilisé lors de la journée de proposition.

Pour aider les élèves à incarner leur rôle, on pourra ajouter aux portfolios un trombinoscope de quelques personnalités politiques des pays (président, ministre des affaires étrangères...). Cela pourra aussi aider les élèves à choisir leur style vestimentaire pendant le jeu.

Deuxième phase : journée de proposition

Pour que les négociations aient un certain intérêt et une certaine ampleur, deux classes de région parisienne (France) issue de deux lycées différents ont pris part à l’activité. Soixante élèves en tout, pendant deux jours de travail.

Les objectifs de la première demi-journée dite de proposition sont :

1. Se connaître, découvrir ses coéquipiers dans les délégations
2. Mettre en commun les deux ODD proposés
3. Se répartir les rôles dans les délégations
4. Remplir une fiche-situation pour chacun des pays, pour mutualiser ses connaissances sur les pays représentés.

La journée a commencé par une conférence de Mme [Evelyne Pichenot](#), Membre Honoraire du CESE et ayant participé aux négociations des ODD. Elle explique le processus de négociations internationales, notamment les difficultés à négocier, compte-tenu des intérêts et des conceptions des acteurs souvent divergents. Elle explique comment les termes qui font débat sont mis entre crochets jusqu’à ce qu’ils soient remplacés par des termes qui font consensus. Ce procédé sera utilisé dans le jeu sérieux. La conférence a démarré par un quiz pour tester leurs connaissances sur les ODD (voir la première fiche annexe LIEN PREMIERE FICHE ANNEXE). Pour évaluer chacun des élèves de manière ludique, le questionnaire avait été diffusé à l’aide du site internet [Plickers](#), les élèves répondant à l’aide de QR-codes. Les cartons plickers servaient également d’accréditation et de carte de cantine, et participait à l’identification des élèves, tout en les aidant à rentrer dans leurs rôles.

Apprendre à connaître l'autre pour pouvoir travailler avec lui

Les 60 élèves ont été répartis en 4 groupes :

- trois groupes avaient le rôle de mutualiser les 12 cibles (4 par groupe)
- le dernier avait pour but de choisir un logo et un énoncé long.

Avant de démarrer ce travail, les animateurs de chaque groupe ont proposé un petit jeu pour “rompre la glace” et tisser des liens entre les deux groupes. Les élèves se sont mis en cercle, l'animateur a donné son prénom et son geste, l'élève suivant devait reproduire le geste, répéter le prénom de son prédécesseur et ajouter son prénom et son geste. Ainsi de suite jusqu'à avoir complètement fait le tour du cercle.

Mettre en commun les deux ODD proposés

Chaque groupe, d'une quinzaine d'élèves, constituent deux ateliers de travail, un par cible. Leur rôle est de débattre pour ne produire qu'une cible par sous-atelier (soit 6 cibles en tout). L'animateur peut aider les élèves à mener le débat en nommant un élève rapporteur dans chaque sous-atelier. On pourra aussi mettre à disposition des élèves la liste complète des cibles et des indicateurs des “vrais” ODD (cf annexe).

A la fin de ce travail, chaque rapporteur complète une “fiche navette”, qui sera lue en plénière et permettra de constituer l'ODD ambitieux, qui sera négocié.

Se répartir les rôles dans les délégations

Dans l'établissement test, chaque délégation nationale disposait d'un petit bureau, sorte de Quartier Général. Dans ces QG, on avait disposé des badges représentant les pays et le rôle à jouer dans chacune des délégations. En fonction du nombre d'élèves dans les délégations, il est possible d'inventer de nouveaux rôles. Nous avons retenu 3 rôles : “Chef de délégation”, “Porte-parole” et “Expert scientifique”. Quand les élèves découvrent leur QG, ils se répartissent les badges.

Les élèves affectés à d'autres rôles (président-e-s, journalistes, groupes de pression...) se reconnaissent aussi à ce moment-là, et préparent la journée du lendemain (découverte des salles...). Ils peuvent circuler dans les salles pour se présenter, mais sans gêner le travail : le jeu n'a pas encore commencé, même si l'enthousiasme de chacun grandit.

C'est le moment où les journalistes découvrent le matériel qui leur aura été prêté (un micro et un câble suffisent pour faire une petite équipe vidéo mobile), et peuvent créer leur médium : un tableau d'affichage papier peut suffire, ou bien un espace numérique partagé si l'établissement est équipé. D'autres média sont envisageables : compte-twitter, chaîne Youtube ou Facebook Live... Dans le lycée-test, les élèves avaient créé [une présentation Google Slide](#) en forme de journal, qu'ils mettaient à jour au gré de leurs interviews et autres “breaking-news”. Cette page internet, dont l'adresse avait été minimisée puis convertie en QR-code afin de la rendre facilement accessible à tout élève muni d'un smartphone et d'une connection, était communiquée à l'intégralité des participants du jeu, notamment par l'intermédiaire de [petites affichettes](#) en faisant la promotion. Elles renvoyaient au journal numérique, mais aussi à une [chaîne youtube](#) créée pour l'occasion et alimentée en continu. Un travail impressionnant, réalisé en autonomie, les professeurs encadrants étant surtout occupés à accompagner les délégations et les groupes de pression. Le rôle des journalistes n'est pas accessoire : c'est un outil de propagande qui sera utilisé par les délégations et les lobbies pour dénoncer des scandales, ou pour donner de l'importance à leurs annonces.

Quant à la présidence, constituée de deux élèves (un garçon et une fille pour respecter la parité, comme c'est le cas pour la présidence des débats à l'ONU), ils devront écrire à ce moment leur discours. Celui-ci, aux termes systématiques, est répété à chaque tour de vote pendant le jeu sérieux. Il indique la lecture de la cible, la possibilité d'amender, puis la mise au vote du crochet de départ ou amendé.

Connaître son pays et son groupe de pression

Pour finir cette première journée bien chargée, les élèves installés dans chacun des QG précédemment constitués doivent remplir, par délégation et par groupe de pression, un poster représentant la situation géographique de leur pays, ainsi que quelques indicateurs de développement. Ce poster est complété grâce aux connaissances des élèves. L'[exemple](#) de la Bolivie est donné en annexe. Le poster est affiché dans la salle qui servira aux négociations, accessibles à tous.

A la fin de cette journée, il sera nécessaire, pour les professeurs organisateurs, de découper chacune des 6 cibles en deux parties. Ces parties, que l'on appelle “crochets” et inspirées du langage des négociations internationales, sont négociées indépendamment et pourront être amendées le lendemain.

Troisième phase : journée de négociation (serious game)

Pendant cette journée, le jeu démarre et les élèves entre dans leur rôle. Il est important pour la réussite complète de cette journée de les avoir sensibilisés à la notion de jeu de rôle sérieux : nécessité d'adopter un dress-code et le vouvoiement.

La journée peut commencer par un moment de quiz, comme la veille, et qui porte cette fois-ci sur les règles du jeu (qui auront été distribuées la veille). Les élèves rejoignent leur QG après cet échauffement.

Pendant cette phase, les élèves doivent avoir un accès facile à toutes les ressources produites par eux ou proposés par leurs professeurs. Dans l'expérience menée à Paris, les professeurs utilisaient un [padlet](#) consacré à les rassembler. Il sera d'ailleurs possible de renvoyer aux nombreux outils en ligne proposés par l'ONU, notamment l'application consacrée aux ODD : [“ODD en action”](#).

Répartition dans les salles

Pour la tenue optimale des conditions de jeu, il a été décidé de répartir les lieux de travail comme suit :

- 1 salle de négociation, le CDI (Centre de Documentation et d'Information) par exemple, dans lequel des ordinateurs affichent le tableau de suivi des votes et le journal mis à jour par les journalistes
- 1 salle de vote, accessible uniquement à la Présidence, aux Chefs de délégation et aux journalistes (et éventuellement à toute autre personne munie d'un laissez-passer)
- Des salles de réunion, servant de QG. Idéalement, une par délégation.

Préparation des stratégies

Chaque délégation et chaque groupe de pression commencent à bâtir, avant que ne démarrent les premiers débats, sa stratégie, en répondant notamment aux questions suivantes :

- Quels sont les pays qui ont des enjeux similaires aux nôtres ? Lesquels ont des intérêts différents, voire opposés ?
- Quels arguments pouvons-nous avancer pour faire plier les pays ?
- Quelles cibles posent problème dans l'ODD ambitieux, et devront être amendées ? En se faisant aider de quels groupes de pression ?

Le même travail est réalisé dans les groupes de pression, et donne lieu à la production d'un poster de stratégie (cf [annexe](#)).

Jeu sérieux (guide de jeu)

Ce guide de jeu doit être distribué avant le démarrage du jeu afin que les élèves en prennent connaissance et se l'approprient.

But du jeu

Le jeu sérieux "Un ODD 18 pour la Qualité de l'air" a pour but d'obtenir, par consensus, un Objectif de Développement Durable en menant collectivement des négociations à la manière de celles qui sont menées sous l'égide des Nations unies. Il s'agit d'un jeu coopératif : chaque joueur, quel que soit son rôle, qu'il fasse partie d'une délégation ou d'un lobby, qu'il soit président ou secrétaire, doit travailler en coopération avec tous les autres pour obtenir un ODD accepté à 100%, sans abstention, sans aucun vote contre. L'élève aborde ici la notion de consensus démocratique.

Cependant, il est aussi possible d'atteindre, en fonction du rôle, des sous-objectifs, qui sont énoncés dans les cartes Objectifs. Ces sous-objectifs ne doivent pas faire oublier à chacun des joueurs son objectif principal : obtenir un ODD 18 par consensus.

La partie est gagnée lorsque les six cibles sont adoptées à l'unanimité lors d'une session de vote.

Etiquette et dress-code

Pour que tous se prennent au jeu et puissent s'investir avec enthousiasme dans leur rôle, il est important de ressembler au rôle qui vous a été attribué :

- Vouvoiement de rigueur
- Ne vous appelez pas par vos prénoms, mais par votre nom de famille.
- Respecter un dress-code "classe", "bureau", "citadin" : pas de t-shirt, pas de tong, pas de baskets

En dehors de règles énoncées ici, tout est permis dans un jeu sérieux, à condition que les actions effectuées et non prévues par les règles soient cohérentes avec le rôle et la situation. En cas de doute, contactez un facilitateur avant d'agir. Le facilitateur est la personne qui explique les règles.

Cartes du jeu

- Cartes Objectif (rouge)

Ces cartes précisent les objectifs et sous-objectifs de chacun.

- Cartes amendement (bleue)

Ces cartes symbolisent le droit du Chef de délégation à amender une partie de l'ODD pendant un tour de vote.

- Cartes "Breaking-News"

Ces cartes permettent de simuler un événement à l'échelle mondiale (destitution de président, événement climatique...)

- Contrat entre parties

Ces contrats, en nombre illimité, permettent de sceller un accord entre deux parties. Les contrats peuvent être rendus publics en les montrant aux journalistes, ou rester secrets.

Phases du jeu

Il y a 4 phases de jeu, chaque phase commençant par un vote en salle de vote.

La dernière phase de vote a lieu en plénière.

Détail d'une phase de jeu

1. Vote en salle de Vote (20 min maximum)

Les Chefs de délégations (et uniquement eux) se rendent en salle de vote. Ils suivent les indications de la Présidence et votent quand on leur demande.

D'autres personnes peuvent assister au vote en temps que spectateur. Ils ne pourront prendre la parole que s'ils y sont invités par la Présidence. Pour cela, ils doivent remettre à leur arrivée une carte laissez-passer. Ces cartes sont distribuées par la présidence en fonction des besoins. Elle pourra par exemple, pour débloquer une situation de mésentente sur une cible, faire intervenir un expert scientifique qu'elle sait charismatique pour aider à faire évoluer la situation de vote, ou poser une question au représentant d'un lobby.

Avant de voter une cible, les délégations peuvent utiliser une carte amendement pour modifier un crochet. Un crochet ne peut être amendé qu'une fois par tour de jeu. Cas particulier du premier tour de vote : aucune carte amendement ne peut être utilisée pendant le premier tour de vote. Ce tour sert à mettre en place le processus de vote et à tester le matériel de jeu, ainsi que la compréhension des règles par tous.

Si le délai des 20 min est écoulé avant la revue des dernières cibles, leur vote est reporté au prochain tour à la discrétion de la présidence.

2. Retour en salle de négociation et communication du résultat du vote

A la sortie de la salle de vote, un facilitateur distribue une carte Breaking News à la présidence, à chacun des chefs de délégation et aux journalistes présents.

Les chefs de délégations retournent dans leurs bureaux ("Salle de négociation") et communiquent le résultat du vote, ainsi que la carte Breaking News.

3. Négociation

A partir du résultat du vote, il sera peut-être nécessaire d'amender certaines cibles, pour les rendre plus ou moins ambitieuses, pour améliorer la grammaire... Et les faire correspondre aux enjeux nationaux. Le consensus étant nécessaire, il est nécessaire, pour éviter que la carte amendement ne soit perdue, de convaincre les six délégations nationales en amont du vote. A la disposition des joueurs la [feuille de négociation](#) pour répondre à ce besoin. Cette feuille qui joue le rôle de brouillon n'a pas un caractère officiel... Seuls les votes en délégations comptent.

Fin du jeu

Le dernier vote du jeu se termine par la signature, en version papier, de l'ODD 18, qui regroupe l'ensemble des cibles obtenues par consensus. Les cibles pour lesquelles le consensus est incomplet n'apparaissent pas dans la version finale.

Retour sur expérience

A la fin du jeu, après avoir tout rangé et profité d'un petit pot, nous avons fait un bilan sur l'expérience avec les élèves. De leur point de vue, la séquence est un succès, même s'ils ont eu des doutes au départ, lorsque les Etats-Unis ont quitté les négociations dès le premier tour de vote (c'est l'un de leurs objectifs). Certains élèves ont cru que cette attitude était négative et non prévue par le jeu ; qu'elle allait empêcher le jeu de se dérouler. D'autres font remarquer que le degré d'implication varie beaucoup d'un élève à l'autre, et peut impressionner des élèves un peu timide. Certains élèves sont complètement rentrés dans le costume du rôle qu'ils s'étaient attribués. Sur les soixante participants, seuls deux n'étaient pas vraiment rentrés dans le jeu et semblaient s'ennuyer.

Auteur(s) : Christophe De Viti Perdana, enseignant de Physique et de Chimie.

Lycée François Villon de Paris – France.