

Navettes autonomes



Règles du jeu

Navettes Autonomes est un jeu de rôle immersif qui recrée une séance du conseil communal. À l'ordre du jour : décider de l'introduction des navettes autonomes dans le système de mobilité urbaine de la commune. Chaque participant-e représente un groupe clé (Navya, Syndicats, Service de Mobilité, Association Halte au Progrès) ou fait partie du Jury Populaire, composé de citoyennes et citoyens tiré-e-s au sort. Animée par le ou la maire, la séance permet à chaque groupe de défendre ses intérêts et d'exposer ses arguments face au jury qui rendra la décision finale.

But du jeu

Convaincre le jury populaire en argumentant de manière claire, structurée et persuasive sur la position défendue par votre groupe.

Contenu du jeu

5 Fiches Rôles

Chaque fiche correspond à un rôle spécifique, associé à un groupe particulier. Chaque fiche contient : une brève description du rôle, la position défendue par ce rôle et trois espaces dédiés à la rédaction d'arguments.



5 Séries de Supports

Chaque groupe reçoit un support ou plusieurs pour approfondir sa position :

Groupe 1 - Navya : Une offre commerciale détaillant les avantages et caractéristiques des navettes autonomes proposées.

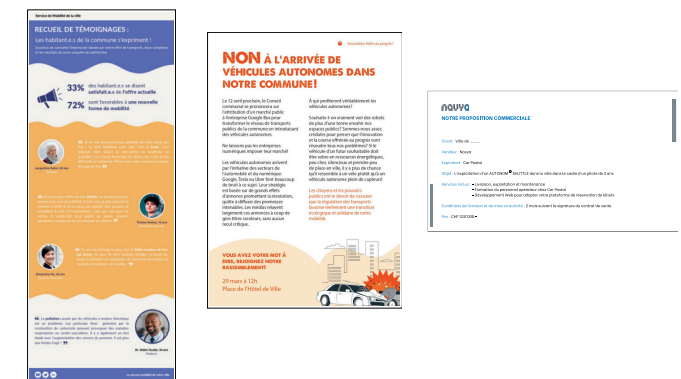
Groupe 2 - Syndicats : Un article présentant les préoccupations et revendications des travailleurs face à l'arrivée des navettes autonomes.

Groupe 3 - Service de mobilité de la ville : Une infographie mettant en avant les enjeux de mobilité urbaine et les impacts des navettes autonomes.

Groupe 4 - Halte au progrès : Un tract exposant les arguments contre l'adoption des navettes autonomes.

Groupe 5 - Jury populaire : Un dossier de consultation regroupant différentes perspectives pour aider à une décision éclairée.

Exemples



Préparation du jeu

Préparation des groupes

Formez 5 groupes et attribuez à chacun un rôle.

Chaque groupe reçoit :

- Une **Fiche Rôle** contenant la description du rôle, la position défendue et les espaces pour rédiger des arguments.
- La **Documentation Associée** à son groupe, qui servira de base pour construire les arguments.

Installation

Disposez les fiches et les documents sur une table pour chaque groupe.

Préparez une zone centrale pour le débat, où le jury populaire se réunira.

Déroulement du jeu

Début du jeu

La ou le maire joué·e par l'enseignant·e ouvre la séance, explique le contexte, rappelle les règles du débat et présente brièvement chaque groupe, son rôle et sa position.

Lecture et rédaction des arguments

Chaque groupe lit sa documentation, analyse les informations et rédige trois arguments en lien avec sa position. Le jury populaire lit quant à lui le dossier de consultation pour préparer une question pour chaque groupe.

Prise de parole

Le ou la maire donne la parole à chacun des quatre groupes pour exposer ses arguments principaux. Un chronomètre affiche 2min30 de parole par groupe.

Le Jury populaire pose ensuite ses questions : une question par groupe.

Une phase d'échange suit, permettant aux groupes de poser des questions ou de réagir suite aux différentes interventions.

Délibération du jury

Le jury populaire discute et évalue les arguments entendus. Chaque membre du jury prend sa propre décision.

Décision finale

Chaque membre du jury annonce sa décision et justifie son choix en s'appuyant sur les arguments présentés.

Le ou la maire clôt la séance et remercie l'ensemble des groupes présents.

Conception du jeu

Jeu sérieux réalisé par Lucile Berset, Sonia Agrebi et Thomas Fassnacht dans le cadre de différentes actions de formation continue pour le Centre LEARN de l'EPFL.

Conception graphique

Sonia Agrebi

Pour imprimer les Fiches Rôles



https://playandlearn.info/fiches/navettes_autonomes.pdf