

L'antisèche de l'animateur

I Organiser une fresque

- Recruter suffisamment d'animateurs pour le nombre de joueurs (4-8 joueurs par table / 1-3 tables par animateur)
- Prévoir le lieu et le matériel : des tables (2mx1m), papier, scotch, crayons à papier, gommes, feutres
- Prévoir les autorisations de droits à l'image à signer si vous prenez des photos pour publication sur les réseaux sociaux.
- Prévenir l'association ou le référent local suffisamment à l'avance pour une mise en ligne de l'événement

Pour un animateur novice, nous vous conseillons de ne pas faire plus de 2 tables et de prendre la version simplifiée du jeu (c'est à dire retirer les cartes 10, 14, 15, 41 et 42)

II Le déroulement de l'animation (3 heures)

Le jour J : avant l'arrivée des participants, préparer les tables, le papier, les trousseaux et les jeux par lots.

A. Introduction

- Présentation des participants / ice breaker (facultatif)
- Présentation de l'atelier et règles du jeu :
 - Citer Cédric Ringenbach en tant que créateur du jeu
 - Remettre les cartes dans l'ordre des causes et des effets
 - Expliquer que le jeu est basé sur l'intelligence collective (écoute, bienveillance, ok de se tromper...)
 - Donner les éléments de timing (par exemple jeu (1h30), partie créative (30'), débrief (1h))
 - rappeler que les données du jeu viennent des rapports du GIEC

B. Le jeu (1h30)

IMPORTANT:

- Le triple rôle de l'animateur : organisateur, facilitateur, connaisseur de la fresque.
- L'animateur veille à inclure tou-te-s les participant-e-s avec bienveillance et humilité.
- Éviter d'intervenir dans une équipe en dehors des temps de correction : laissons l'intelligence collective faire ses preuves !

Entre chaque set, corrigez et vérifiez que certains points sont bien compris. Faites attention à votre timing (les indications ci-dessous comprennent les temps de débriefing entre chaque lot) :

Lot 1 (15 min)	<ul style="list-style-type: none">- Expliquer ce qu'est l'effet de serre naturel ET additionnel- Expliquer pourquoi la fonte de la banquise n'est pas liée à la montée des eaux
Lot 2 (20 min)	<ul style="list-style-type: none">- Lien entre l'agriculture et déforestation- Importance de la déforestation et de son impact via le CO² émis par les feux- Expliquer la carte puits de carbone (en miroir) avec les émissions de CO₂- Expliciter les autres GES.

Lot 3 (20 min)	<ul style="list-style-type: none"> - Pour la version complète : <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le forçage radiatif, le budget énergétique et les aérosols - Proposer que les cartes 16, 17, 18, 19 et 21 forment une ligne, à la suite du budget énergétique, au milieu de la feuille (vous aurez besoin de l'autre moitié de la feuille pour la suite) - Pour la version simplifiée, s'assurer que la ligne formée par les cartes 16, 17, 18 et 19, liées à la carte 21 "Hausse de la température", soit au milieu de la feuille ((vous aurez besoin de la moitié pour la suite) - Perturbation du cycle de l'eau <p>A la fin de ce lot, vous pouvez recommander aux participants de faire les flèches au crayon</p>
Lots 4 et 5 (35 min)	<ul style="list-style-type: none"> - S'assurer que la différence entre submersion et crues est comprise - Rappeler la différence entre canicule (chaud) et sécheresse (manque d'eau) - Pour la version complète, parler des hydrates de méthane et Permafrost qui sont des boucles de rétroaction (emballement climatique) - Faire le lien avec l'actualité

C. Partie créative (30min) : trouver un titre, tracer les liens au feutre, personnaliser la fresque

D. Restitution (optionnel) : faire discourir chaque groupe sur la personnalisation de leur fresque et faire une correction globale

E. Debrief (1h - 20 personnes max)

Objectif :

- offrir un espace d'expression des émotions des joueurs
- accompagner les participants dans leur réflexion personnelle
- encourager l'échange pour ouvrir la discussion sur les solutions et le passage à l'action et l'adaptation

Pour des techniques d'animation, voir fiches techniques GT Animation

F. Conclusion

- Proposer de devenir animateurs à leur tour (objectif : 1 million)
- Après le jeu : faire suivre un mail avec des recommandations pour aller plus loin et pensez à remplir le compteur sur votre espace animateur

Et n'oubliez pas que c'est en fresquant qu'on devient fresqueur !

Pour plus d'informations, consultez le manuel d'auto-formation dans votre espace animateur