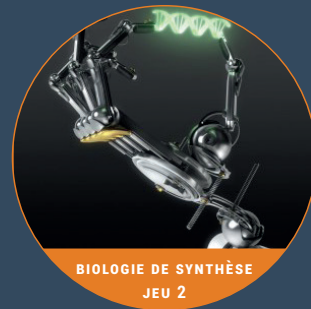


En 4 ans plus de **7500 JEUNES** ont joué à débattre.

L'association a accompagné plus de **500 professionnels**, enseignants et bibliothécaires.



**PAROLES
D'UTILISATEURS**

« C'EST LUDIQUE, CELA NOUS POUSSE
À RÉFLÉCHIR, À POUSSER NOS IDÉES
AU MAXIMUM ET À ÉCOUTER LES AUTRES. »
ELSA, À MONTPELLIER.

« CHERCHER DES ARGUMENTS, PAS
FORCÉMENT DE NOTRE AVIS, C'EST TRÈS
INSTRUCTIF. »
SARAH, À CAMBRAI.

« JOUER À DÉBATTRE CONTRIBUE,
DE FAÇON LUDIQUE, À DONNER
TOUTE SA PLACE À LA CULTURE
SCIENTIFIQUE DANS NOS
MÉDIATHÈQUES »
SANDRINE, BIBLIOTHÉCAIRE À
CHEVILLY LARUE (77)

DES SUPPORTS INNOVANTS
POUR INITIER LES ADOLESCENTS AU DÉBAT
SUR DES QUESTIONS SCIENCES SOCIÉTÉ



WWW.JEUDEBAT.COM





JOUER À DÉBATTRE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Jouer à débattre (JAD) est un dispositif de médiation scientifique qui s'adresse aux adolescents.

Ce sont des jeux de rôles basés sur une fiction autour d'innovations technologiques et scientifiques pour apprendre à débattre. **Ils sont destinés à être joués en classe ou en bibliothèque et à être animés par un enseignant ou un bibliothécaire.**

Chaque jeu est accompagné de ressources documentaires en accès libre et gratuit sur internet.

OBJECTIFS POUR LES JEUNES

- ÉVEILLER LEUR ESPRIT CRITIQUE
- LES INITIER AU DÉBAT CITOYEN
- LES SENSIBILISER AUX IMPACTS DES SCIENCES DANS LA SOCIÉTÉ
- DÉVELOPPER LEUR CAPACITÉ À APPRÉHENDER LA COMPLEXITÉ

RETROUVEZ LES JEUX, DES RESSOURCES, DES CONSEILS ET DES RETOURS D'EXPÉRIENCES
WWW.JEUDEBAT.COM

JAD, COMMENT ÇA MARCHE ?

1

TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT

Un jeu, le guide de l'animateur, une bibliographie et des ressources complémentaires pour préparer une partie.

2

JOUEZ

Pour permettre à des jeunes d'aborder des questions complexes de manière ludique.

3

DÉBATEZ

A l'issue du jeu, les jeunes veulent en savoir plus. Appuyez-vous sur les ressources pour alimenter les discussions.

4

POUR SUIVRE LES DÉBATS

Entre jeunes joueurs de JAD et acteurs du tissu socio-économique de votre territoire



POUR APPRENDRE À DÉBATTRE

Incarner des positionnements, saisir la complexité de certains enjeux, construire des argumentaires basés sur des documents, s'exprimer de façon nuancée.



POUR RENDRE SCIENCE ET CULTURE ACCESSIBLES À TOUS

Intéresser aux sciences par le jeu, aborder la science dans ses aspects transdisciplinaires et sortir des sciences sélectives à l'école.



POUR UNE ANIMATION DES TERRITOIRES

Permettre des rencontres entre jeunes, acteurs éducatifs et culturels, experts des thématiques.



UNE CONSTRUCTION PARTICIPATIVE

Construit avec des jeunes, des bibliothécaires, des enseignants et des experts, ce dispositif constitue un outil de médiation scientifique sans parti pris, adapté aux besoins de chacun.