

### Rapport avec le programme d'études

Argumentation, communication orale, réflexion sur des questions éthiques, des problèmes de société et des questions d'avenir

### Compétences

Formulation d'arguments, communication orale, coopération au sein du groupe, prise de décisions collective, analyse de problèmes et choix des actions

### Durée

2 à 3 heures, convient également pour une journée de projet

### Méthodes

Jeu de rôle, simulation, travail de groupe, discussion

### Matériel

Tablette / smartphone; cartes de personnage et d'événement (téléchargeables), fiches de travail 1 et 2 (téléchargeables), plusieurs dés à six faces

### Indication didactique

L'enseignant·e joue le rôle de modérateur·trice et guide la classe à travers les rondes de simulation. Il·Elle détermine le nombre de cartes d'événement (tours) – et donc les thèmes – qu'il·elle souhaite aborder avec les élèves.

### Objectifs de la simulation

Fonder une colonie et assurer la survie des colons

### Phase 1 : préparation

**Narration et code législatif :** le·la modérateur·trice décrit d'abord l'univers du jeu (FT2). Il·Elle explique ensuite aux élèves qu'ils·elles sont des astronautes qui doivent fonder une colonie. Dans un premier temps, ils·elles doivent déterminer les lois qui régissent la vie en société. Les élèves ont accès au recueil de lois via un outil de vote (par exemple, Microsoft Forms). Ils·Elles peuvent aussi voter en cochant les cases sur la FT1. Ces lois constituent le code législatif de la colonie. Pendant chaque tour du jeu, une loi existante peut être modifiée ou une nouvelle loi peut être ajoutée afin d'adapter le texte aux besoins de la colonie.

**Cartes de personnage :** une fois que les lois ont été déterminées, chacun·e tire une carte de personnage au hasard et se voit ainsi attribuer son rôle. Les rôles possibles sont les suivants : colons, scientifiques, centurions de l'espace, médecins, androïdes et jeunes. Les jeunes sont des cartes de remplacement pour les personnages décédés. Ils·Elles vieillissent de deux ans à chaque tour, jusqu'à ce qu'ils·elles puissent choisir une nouvelle carte de personnage une fois qu'ils·elles ont atteint l'âge de la majorité. Les chiffres figurant sur la carte désignent les forces du personnage dans divers domaines (défense, connaissances spécialisées) et peuvent mener à des actions sur la base de dés en fonction des cartes d'événement. Après avoir lancé les dés, les joueurs additionnent une force déterminée à la valeur de dés obtenue (par exemple, dans le cas d'un problème de santé : santé (5) + dés (2) = 7 points). Il faut atteindre une valeur de dés supérieure à celle indiquée sur la carte d'événement. Sinon, le personnage meurt.

**Cartes d'événement :** à chaque tour, le·la modérateur·trice pioche au hasard une carte d'événement dans le tas et la lit à voix haute. Les cartes d'événement confrontent le groupe d'élèves à des problèmes qu'ils·elles doivent résoudre ensemble ou en jouant les un·e·s contre les autres. Les cartes d'événement s'expliquent d'elles-mêmes. Souvent, les joueurs doivent prendre des décisions et mener des discussions. Des actions sur la base de dés peuvent également se produire en fonction des cartes d'événement.

**Technologies :** à chaque tour, la colonie peut promouvoir une nouvelle technologie de la liste fournie (FT1) grâce aux électeur·trice·s qui se prononcent sur une proposition par un vote à main levée. La proposition doit venir de la classe. S'il y en a plusieurs, les avantages et les inconvénients sont discutés. Les technologies aident à gérer les défis décrits sur les cartes d'événement.

### Phase 2 : déroulement de la simulation

**Premier tour :** (1) Les gardien·ne·s de la loi lisent les lois à voix haute. (2) Les membres de la colonie votent une première technologie. (3) Le·La·modérateur·trice pioche une carte d'événement dans le tas et la lit à voix haute. (4) Après avoir parcouru la carte d'événement, il·elle demande si une loi doit être modifiée ou complétée. Si tel est le cas, la loi est discutée avant d'être votée conformément au droit de vote.

**Tours suivants :** (1) Tirer une carte d'événement (2) Résoudre le problème (3) Discuter les amendements (4) Voter une nouvelle technologie (5) Les jeunes qui deviennent adultes choisissent une nouvelle carte de personnage et les personnages décédés reçoivent une carte de jeune (6) Tour suivant

### Phase 3 : évaluation et réflexion

L'enseignant·e lit la carte finale (voir cartes d'événement disponibles en téléchargement). Après le dernier tour, les élèves doivent s'exprimer lors d'un débriefing pour évaluer la simulation, leurs décisions et leurs réactions.

#### Questions possibles :

- Quelles difficultés avez-vous rencontrées lors des décisions et des votes ?
- Trouvez-vous le facteur aléatoire (lancer de dés) injuste ou réaliste ?
- Que pensez-vous de la société que vous avez fondée dans la colonie ? Souhaitez-vous y vivre ?
- Dans quelle mesure votre colonie est-elle démocratique ou non démocratique ?
- Pouvez-vous tracer des parallèles avec la réalité politique ou l'Histoire ?
- Comment vous êtes-vous senti·e·s dans votre rôle ? Quelles différences y a-t-il avec votre quotidien ?
- Qu'est-ce qui vous a plu ou déplu dans votre rôle ? Expliquez-en les causes.
- Comment avez-vous traité les habitant·e·s de la planète ? Discutez de vos décisions.
- Comment avez-vous géré les androïdes ?
- Quelles sont les questions d'avenir qui vous préoccupent ou vous inquiètent ?

Aperçu du matériel pour la simulation  
disponible en téléchargement



### Scientifique



Né-e sur le vaisseau mère, tu as été préparé-e à ce métier dès ton plus jeune âge. Ton objectif est d'assurer la survie de cette colonie, et pour ce faire, elle doit faire l'objet de développements techniques et mener des activités de recherche. Tu t'engages en faveur de cette cause en politique.

Connaissances techniques

### Androïde Homunculus 4.0



Développée il y a cent ans sur Terra, la patrie des ancêtres des colons, ton intelligence artificielle a soudainement acquis une conscience pendant le long vol dans l'espace. Malheureusement, tu penses que le monde n'est qu'un jeu d'algorithmes. Tu peux travailler de manière autonome, sans instructions, et prendre des décisions. Tes collègues et toi avez maintenu le vaisseau mère en fonctionnement et contribué à établir la colonie. Les émotions te sont étrangères, mais tu aspiras à ressembler à un être humain.

6

6

7

### Météorite dangereux

Des profondeurs de l'espace, un météorite s'approche de votre planète. Cette menace venue de l'espace a le pouvoir de frapper et de faire beaucoup de victimes. Seul l'équipage de la **station spatiale** est protégé automatiquement.

#### SCÉNARIO 1 :

La **recherche scientifique** est prévue par la loi et vous disposez de **télescopes orbitaux** → le météorite sera découvert à temps, vous disposez d'un tour supplémentaire pour prendre des dispositions. Sinon : impact surprise du météorite lors de ce tour. Tout le monde lance les dés deux fois. Les joueurs qui obtiennent un nombre inférieur à 9 au lancer de dés périssent dans la catastrophe.

#### SCÉNARIO 2 :

Il y a un **système de protection planétaire** (20 points) en place. Les scientifiques (connaissances techniques + dés) et l'armée (défense + dés) combinent leurs forces et tentent d'obtenir plus de 100 points au lancer de dés pour éviter l'impact. Si la tentative échoue, tout le monde lance les dés deux fois. Quiconque obtient un nombre inférieur à 7 meurt de l'impact. Les joueurs (santé etc.) ne sont pas pris en compte.

### Révolte des androïdes

Si les androïdes ne sont pas traités de façon égale devant la loi, ils commencent à revendiquer leurs droits politiques.

Le/La modérateur-trice lance les dés :

#### SCÉNARIO 1 – NOMBRE PAIR

Protestations – Les androïdes refusent de contribuer à résoudre les problèmes tant qu'ils ne sont pas égaux devant la loi. En raison de la grève, il n'y a pas de nouvelle technologie pour la colonie pendant ce tour.

#### SCÉNARIO 2 – NOMBRE IMPAIR

Révolte – Chaque androïde attaque deux colons humains pendant ce tour. En raison du chaos, aucune nouvelle technologie n'est développée pendant ce tour.

À défaut de trouver une solution, le problème persistera au prochain tour. La carte est simplement jouée à nouveau.