

12 - DANS NOTRE IMMEUBLE

Niveau 3 - Thèmes M & A

Le racisme conduit non seulement à des attaques violentes à l'encontre des étrangers ou des réfugiés, mais aussi à une discrimination au niveau du logement, de l'emploi et d'autres aspects de la vie quotidienne.

Cette activité est un jeu de rôle.

Thèmes abordés

- Les conflits entre personnes de cultures différentes peuvent être solutionnés de manière positive.
- Notre analyse et notre approche des conflits diffèrent selon les antécédents sociaux et culturels des personnes concernées.
- Nos propres intérêts peuvent déformer notre perception du problème, voire l'aggraver.

Objectifs de l'activité

- Analyser nos attitudes vis-à-vis des personnes de groupes culturels et sociaux différents.
- Explorer les stratégies de résolution des conflits.
- Réfléchir aux limites de la tolérance.
- Réfléchir à la relation entre discrimination et conflit d'intérêts.

Durée

1h30 - 2h00

Taille du groupe

Au minimum 10 personnes, et au maximum 25

Préparation

- Exemplaires des cartes de rôle
- Exemplaires de la fiche : « Notes de l'observateur »
- Exemplaire des cartes : « Clés pour trouver une solution »
- Stylos et papier pour la prise de note par les observateurs

Instructions

1. Expliquez aux membres du groupe que, par le biais d'un jeu de rôle, ils vont recréer une situation qui peut se produire dans la vie quotidienne de n'importe qui. Lisez ensuite : « *Près de chez vous se trouve un immeuble dont l'un des appartements est loué à un groupe d'étudiants étrangers qui reçoivent souvent des visiteurs venus de chez eux et qui organisent fréquemment des soirées. Certains voisins, notamment ceux habitant dans les appartements proches, sont mécontents et se plaignent que les étudiants et leurs amis font beaucoup de bruit, les empêchent de dormir et ne respectent pas les bâtiments. Les voisins ont demandé la tenue d'une réunion pour essayer de résoudre le problème* ».

2. Demandez à des volontaires de jouer le rôle des voisins : vous aurez besoin d'au moins six personnes (mais pas plus de 9). Les autres participants joueront le rôle d'observateurs.

3. Distribuez les cartes de rôle aux volontaires et donnez à chaque observateur un exemplaire des « Notes de l'observateur ». Laissez aux participants 5 minutes pour réfléchir à ce qu'ils ont à faire.

4. Rappelez aux joueurs que leur objectif consiste à apporter une solution au problème, puis commencez le jeu de rôle.

5. Laissez la discussion se dérouler pendant environ 10 minutes puis, sans l'interrompre, distribuez à chaque joueur un exemplaire de « Clés pour trouver une solution ».

Laissez le jeu de rôle se poursuivre pendant 10 minutes. Vous pouvez cependant si nécessaire décider de l'interrompre plus tôt ou, au contraire, de le prolonger.

Compte rendu et évaluation

Demandez aux participants de se réunir pour la discussion qui portera sur deux aspects :

1. Le jeu de rôle

Parlez de ce qui s'est passé durant le jeu en vous servant des questions suivantes :

- Qu'ont noté les observateurs et quelles sont leurs impressions à propos de ce qui s'est passé pendant le jeu ?
- Qu'en pensent les acteurs ? Ont-ils éprouvé des difficultés à jouer leur rôle ? Qu'ont-ils trouvé le plus difficile/le plus facile ?
- Les participants ont-ils constaté une différence entre les deux phases, c'est-à-dire avant et après la distribution de « Clés pour trouver une solution » aux acteurs ?
- Quels ont été les arguments avancés ? Étaient-ils basés sur des faits, sur la raison ou sur l'émotion ?
- A-t-il été difficile de trouver des arguments pour ou contre les étudiants ?
- D'où les participants ont-ils tiré leurs arguments ?
- Le problème a-t-il été résolu ? Tous les participants étaient-ils satisfaits de l'issue ?

- S'agissait-il d'une solution équitable ou bien l'une des deux parties en présence a-t-elle dû faire davantage de concessions que l'autre ?
- Quelles auraient pu être les autres solutions envisageables ?

2. La situation dans la réalité

Une fois que chacun a eu la possibilité de s'exprimer, vous devez aider le groupe à réfléchir aux problèmes posés et à les analyser. Vous pouvez entamer le débat en posant des questions du type :

- Ce jeu de rôle reflète-t-il une réalité quelconque de la vie quotidienne ? Quelles sont les similitudes et les différences ? Y-a-t-il eu des exagérations ?
- Quels personnages reflétaient le plus fidèlement des comportements courants dans notre société ?
- Lorsque nous nous trouvons face à un conflit impliquant des personnes d'antécédents culturels différents, tentons-nous de trouver une solution qui satisfasse tout le monde, ou plutôt d'imposer notre point de vue sans tenir compte de ceux qui pensent ou ressentent les choses différemment ?
- Dans quelle mesure le conflit évoqué est-il véritablement lié à des différences culturelles, plutôt qu'à d'autres aspects, comme des intérêts économiques et personnels ?
- Quelqu'un possède-t-il une expérience de ce type de conflit ? Quelles en étaient les circonstances ? Si cela ne vous est pas arrivé, pourquoi ?

Conseils pour l'animateur

Soyez très attentif au déroulement du jeu de rôle, car ce qui se passe va affecter votre intervention. Par exemple, vous n'aurez peut-être pas besoin de distribuer les cartes de « Clés pour trouver une solution » et, ensuite, vous devrez décider de la façon d'équilibrer la discussion entre l'analyse de la dynamique de groupe, du processus de prise de décisions en groupe et le rapprochement des problèmes avec la réalité.

Notez qu'il existe deux sortes de cartes de « Clés pour une solution » : la carte 1, pour le « Président » et la carte 2 pour les autres joueurs. Le choix de l'attribution de la carte 1 à telle ou telle personne dépendra de ce qui s'est passé précédemment. Si les participants ont démocratiquement décidé que l'un d'entre eux devait présider la réunion, alors vous devrez remettre la carte 1 à la personne choisie. Sinon, vous la donnerez au « responsable du comité des locataires ».

Trouver des solutions à des problèmes et prendre des décisions sont des processus délicats. Il faut posséder de solides aptitudes en matière de communication, être réceptif aux besoins des autres et faire preuve d'imagination et de confiance, pour pouvoir analyser les problèmes en toute honnêteté.

Les problèmes se résolvent plus facilement lorsque les personnes concernées défendent leurs propres intérêts et tentent de trouver un terrain d'entente ou de parvenir à un

consensus, de telle sorte que chacun y trouve son compte. Malheureusement, trop souvent, les gens défendent ardemment une position à laquelle ils doivent ensuite renoncer à contrecœur et font des compromis, pour finalement avoir le sentiment d'avoir perdu et non gagné quelque chose.

Durant l'évaluation, il est important que vous tentiez de faire appréhender au groupe la différence entre d'une part les attitudes que nous adoptons souvent face aux étrangers ou aux personnes différentes, et d'autre part la manière dont nous gérons les problèmes concrets au quotidien, en faisant appel à nos aptitudes interpersonnelles et de communication.

Suggestions de suivi

Demandez aux participants d'envisager, à la lumière des enseignements de cette activité, les mesures pratiques envisageables pour améliorer les relations entre les différents groupes qui vivent au sein de la communauté. Mettez ces mesures en application.

Si vous désirez continuer sur les thèmes d'identité nationale, vous pouvez utiliser l'activité « 19 - Fêtes nationales ». Sinon, si vous êtes intéressé par l'étude des préjugés et des conflits familiaux, vous pouvez essayer « 13 - Devine qui viens dîner ce soir ».

Le jeune étranger

Vous parlez et comprenez parfaitement la langue de votre pays d'accueil, mais ne saisissez pas pourquoi vos voisins sont mécontents. A votre avis, vous et vos amis étudiants vous comportez de manière tout à fait normale. Vous ne quitterez cet appartement sous aucun prétexte.

Le responsable du comité des locataires

Votre appartement est loin de celui des étudiants étrangers. Personnellement, ils ne vous dérangent pas, mais vous n'aimez pas les étrangers et ne voulez pas qu'ils vivent dans votre immeuble.

La jeune femme (25-30 ans)

Vous vivez seule et êtes effrayée par les jeunes étudiants, car ils vous semblent très étranges et différents de vous.

Le jeune

Vous êtes également étudiant. Vous n'avez pas d'opinion très tranchée sur la question, mais vous souhaiteriez emménager dans l'appartement occupé par les étudiants étrangers.

Le réfugié

Vous êtes aussi étranger, mais d'un pays différent de celui des étudiants. Vous et votre famille n'avez que peu de contact avec les autres habitants de l'immeuble. Vous n'avez jamais eu de problèmes avec quiconque, mais vous vous sentez très isolé.

Le couple âgé

(Ce rôle doit être joué par deux personnes)

Vous êtes tous les deux conscients des problèmes qui contraignent de nombreuses personnes à quitter leur pays pour tenter de faire leur vie ailleurs. Vous soutenez une organisation qui aide les pays en voie de développement.

Le voisin au chômage

Vous vous opposez farouchement aux politiques qui permettent aux étrangers de venir vivre et travailler dans votre pays. Vous pensez que les étrangers ne devraient être admis qu'en tant que touristes.

Le propriétaire de l'immeuble

Les jeunes étrangers paient toujours leur loyer en temps opportun et vous ne souhaitez pas perdre les revenus issus de cet appartement. Pourtant, vous n'aimez pas beaucoup les étrangers et voyez dans ce conflit la possibilité d'en profiter pour augmenter ce loyer.

D'autre part, vous êtes aussi en mesure de leur louer un appartement dans les faubourgs de la ville.

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

Notes de l'observateur

Cette carte doit être remise à chaque observateur.

Votre tâche, en tant qu'observateur, consiste à observer avec beaucoup d'attention tout ce qui se passe et à prendre des notes dont vous rendrez compte dans la discussion à la fin du jeu de rôle.

Les choses à noter sont les suivantes :

- Les joueurs ont-ils respecté leur tour pour prendre la parole, tous essayaient-ils de parler en même temps, ou certains ont-ils tenté d'imposer leur point de vue ?
- Quelqu'un a-t-il pris les rênes de la discussion pour tenter de la faciliter ?
 - À quels types d'arguments les joueurs ont-ils fait appel ?
 - Y-a-t-il eu un quelconque changement dans les attitudes et le comportement des joueurs avant et après la distribution des « Clés pour trouver une solution » ?

« Clés pour trouver une solution » - Carte 1

Cette carte est pour la personne qui préside la réunion.

Note : Si, jusqu'à présent, personne n'a été élu démocratiquement pour présider cette réunion, alors cette carte devra être remise au responsable du comité des locataires.

1. Président : Vous avez été élu démocratiquement pour présider la réunion. Continuez ainsi. Suivez les « Conseils pour présider la réunion ».

2. Responsable du comité des locataires : Jusqu'à présent, personne n'a été élu pour présider cette réunion. Suggérez alors que cette réunion a besoin d'un président qui doit être élu démocratiquement. Proposez-vous comme président, compte tenu de votre position de responsable du comité des locataires. Si les autres acceptent votre proposition, conservez cette carte et suivez les « Conseils pour présider la réunion ». Si une autre personne est élue, remettez-lui cette carte et prenez sa carte en échange.

Conseils pour présider la réunion

Cette carte est pour la personne qui préside la réunion.

Votre tâche consiste à maintenir l'ordre et à faciliter la réunion. Vous devez veiller au respect des conditions suivantes :

Chacun doit avoir la possibilité de s'exprimer.

Chacun doit parler à son tour.

Si nécessaire, fixez une durée pour les interventions et ne laissez pas les joueurs dépasser le temps imparti.

N'autorisez pas l'emploi d'injures, veillez à ce que les joueurs ne perdent pas le problème de vue et ne dévient pas la conversation.

Faites en sorte d'entretenir la discussion dans un sens positif.

Veillez à ce que les joueurs ne fassent pas fausse route : le but est de parvenir à une solution.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.

« Clés pour trouver une solution » - Carte 2

Cette carte doit être remise à chaque joueur, sauf au président.

Réfléchissez à ce que vous, dans votre rôle, pouvez faire pour parvenir à une solution.

- Écoutez attentivement et respectez le droit de chacun de s'exprimer.
- Tentez de faire le lien entre ce que vous avez à dire et ce qui vient d'être dit. Quand vient votre tour, commencez par résumer ce que vient de dire l'orateur précédent.
- Tentez de faire la distinction entre les faits et vos opinions.
- N'essayez pas de détourner la conversation, mais restez-en au fait. Concentrez-vous sur le problème des étudiants et sur la nécessité de trouver une solution. Ne faites pas intervenir d'autres faits, opinions ou idées personnelles.