MÉTHODE

Quitte ou double

Pour acquérir des connaissances sur les enjeux en santé-environnement en jouant. Pour chaque question, chaque participant ou équipe propose une réponse puis parie sur la meilleure réponse proposée pour doubler ses points.

Objectifs

Acquérir et partager des connaissances sur les enjeux liés à la santé-environnement.

Coopérer avec son équipe.

Matériel nécessaire

- Ardoises effaçables (modèle en annexe à plastifier)
- Jetons (modèle en annexe)
- Liste des questions et réponses associées (en annexe)

Description

Constituer 4 ou 5 équipes de 1 à 5 personnes et leur distribuer une ardoise et 2 jetons de la même couleur que l'ardoise.

L'animateur pose une question (en annexe).

Chaque équipe réfléchit pour proposer une réponse unique (sous la forme d'un nombre) qu'elle note sur son ardoise.

L'animateur ramasse les ardoises et aligne les réponses par ordre croissant en laissant un espace entre les ardoises. Il lit à voix haute les différentes réponses.

Chaque équipe se concerte et parie avec ses 2 jetons.

- Les jetons se placent dans un intervalle ou aux extrémités
- Les 2 jetons peuvent ne pas être placés au même endroit.

L'animateur révèle la bonne réponse et compte ou distribue les jetons-points (en annexe).

- 1 point est gagné pour chaque ardoise encadrant la bonne réponse. Si une bonne réponse se situe à une extrémité, une seule ardoise obtient 1 point.
- 1 point est gagné par jeton parié dans le bon intervalle.

L'animateur prend le temps ensuite d'expliquer d'où vient le chiffre, les enjeux qu'ils révèlent et autres compléments d'informations utiles à la compréhension. Un temps d'échanges avec les participants peut s'engager.

Une fois ce premier tour de jeu terminé, chaque équipe récupère son matériel et l'animateur pose une nouvelle question. Le nombre de questions posées est fonction du temps disponible.

Vous pouvez ajouter des questions à la liste proposée.

Variantes possibles

Pour le dernier tour, il est possible de proposer aux équipes de miser aussi leurs jetons-points gagnés au fil de la partie en prenant le risque de tout perdre.

Cette séquence a été élaborée et expérimentée dans le cadre d'une formation animée par le GRAINE, l'IREPS, Labocités et l'URACS. Elle a été finalisée dans le cadre du

Mise à jour de cette page :
27/02/2024

La durée
de 1h à 1h30

Le public
Jeunes/ adultes
Professionnels

Les effectifs minimum et maximum
Entre 4 et 20 personnes

Annexe
- Ardoises et jetons à plastifier
- Liste de questions et réponses associées

Source
Cette séquence est une adaptation du jeu de société Quitte ou double de D Crapuchettes.

Elle s'appuie sur les ressources proposées par Seb Hovart : sebformation.wordpress.com

Auteur **Promotion Santé Auvergne-Rhône-Alpes** *69008 Lyon*
Réseau d'acteur

dispositif Emergence de l'IREPS ARA.