



Rivière du doute

Ce jeu est un débat déguisé. Le but de ce dernier est que ses participants se positionnent autour d'une affirmation.

Tout d'abord, il faut matérialiser la rivière (deux rangées de chaises, moquette, marquage au sol, deux cordes...) qui doit avoir une place centrale dans la pièce.

Une fois la rivière matérialisée, vous avez l'image suivante devant vous : une rive gauche avec une pancarte « d'accord », la rivière du doute et une rive droite, avec la pancarte « pas d'accord ».

Voilà comment se déroule le jeu : vous êtes l'animateur du jeu, vous proposez l'affirmation suivante :

« des exilés risquent de se faire écraser sur l'autoroute, je les prends dans ma voiture »

Les personnes trouvant que cet argument est juste se placent à gauche de la rivière, les personnes qui sont contre et celle qui sont contre se placent à droite, celle qui n'arrivent pas à se positionner se placent dans la rivière du doute.

Le but du jeu est que le groupe de chaque rive arrive à attirer le plus de personnes de son côté. L'animateur doit donc jongler avec la distribution de parole de la manière suivante :

- en s'adressant à la rive gauche : « pourquoi êtes-vous pour ? »
- en s'adressant à la rive droite : « pourquoi êtes-vous contre ? »
- en s'adressant à la rivière : « pourquoi êtes-vous dans le doute ? »
- Apport de l'intervenant

Le jeu peut se terminer à deux moments, soit lorsqu'il n'y a plus de personnes dans la rivière, soit lorsque qu'une des rives est remplie de l'ensemble des participants. C'est au libre choix de l'animateur de décider quel est le moment le plus opportun pour clôturer le jeu.

Dans tous les cas, cela lui demande de maîtriser un minimum le sujet afin de ne pas se retrouver bloqué.