



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, la rivière du doute et une rive droite.

Voilà comment se déroule le jeu : vous êtes l'animateur du jeu, vous proposez un argument de manière affirmative ou négative, exemple : « *L'aide publique au développement n'est pas adapté aux problématiques des pays du sud* ». Les personnes trouvant que cet argument est juste se place à gauche de la rivière, les personnes qui sont contre et celle qui sont contre se place à droite, celle qui n'arrivent pas à se positionner se place dans la rivière du doute.

Le but du jeu est que chaque rive arrive à attirer le plus de personnes de leur 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 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 qu'elle est le moment le plus opportun pour clôturer le jeu, ou pour passer à un nouvel argument.

Pour les arguments, il y a deux manières de procéder :

- Soit l'animateur lance un thème et invite les participants à inscrire une idée par rapport à ce dernier. Il lira par la suite l'ensemble des arguments.
- Soit il a préparé les arguments lui-même au préalable.

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