

Le Jeu du Système

Activité Pédagogique
Compétence Démarche systémique

1. Le jeu du système, un activité pédagogique pour introduire la pensée systémique

Le jeu du système est une activité pédagogique active qui permet d'introduire efficacement la notion de système et des concepts clés associés à la Démarche systémique.

Durée	Nombre de participants	Matériel
5-15min	De 5 à 100 personnes	Pas besoin de matériel particulier, simplement de l'espace pour se déplacer

Déroulé de l'activité

- 1) Demander à tous les participants de penser à 2 personnes différentes présentes dans la salle → *Définition des liens qui unissent les éléments du système*
- 2) Demander ensuite que chaque personne se mette à un endroit dans la pièce
- 3) Demander ensuite à chacun de se positionner à équidistance des 2 personnes (être attentif aux participants pour voir à peu près, avec qui il sont liés – utile pour l'étape 5) → *Définition des règles qui régissent les interactions dans le système*

S'ensuit un mouvement général qui aboutit ou non à une position d'équilibre (ou tous les participants arrêtent de se déplacer).

- 4) Expliciter "vous formez un système, d'après vous quels sont les 3 caractéristiques basiques d'un système ?" (
 - a. Un ensemble d'éléments
 - b. Des relations entre les éléments
 - c. De ces relations sort une fonction : "le tout est plus que la somme des parties"
 - d. Faire le parallèle avec le système Terre ou autre système étudié.
 - i. Exemple pour le système Terre : les éléments sont les océans, l'atmosphère, la biosphère qui interagissent et font émerger des propriétés essentielles pour l'espèce humaine, la fonction "habitabilité de la Terre".
- 5) Après avoir défini la notion de système. Simuler une perturbation en demandant à un participant de s'accroupir (simuler sa mort, sa disparation). Demander ensuite aux participants qui ont pensé à cette personne de faire la même chose et ainsi de suite. S'ensuit un effondrement du système ou une partie du système en fonction du nombre de relations des participants concernés.

→ *Illustrer la notion d'interdépendance dans un système, si un élément interconnecté s'effondre, c'est le système entier qui peut s'effondrer (on peut également constater que certains éléments sont moins connectés). Il est possible à ce moment-là d'explorer plusieurs concepts : interdépendance, espèce clé dans un écosystème, point de rupture (changement*

non-linéaire). Cela permet d'explorer les conséquences d'une modification des liens entre les éléments d'un système.

- 6) Dans un second temps, demander à une des personnes accroupies de se lever et de demander aux autres participants liés à cette personne de se lever et ainsi de suite. Cela permet de véhiculer le même message mais dans le sens inverse, par exemple la restauration d'un écosystème.