



Règles du jeu à destination des intervenant·e·s – Notre Affaire à Tous

“L’Affaire PetrolX”

Apprendre à préserver le vivant par le droit



Jeu conçu et réalisé par :

Ada Basar, Carla Bouvet, Mathis Chéa, Mélissandre Curien,
Manon Doyelle-Rivière, Claire Gautier,
Aurélien Nicolle-Romieu, Jean Plewinski

Étudiant·e·s et actif·ve·s de Lyon en droit, géographie et ingénierie ; membres de





Sommaire

I. Objectif	4
II. Aperçu	4
1. Contexte	4
2. Rôles	5
Partie demanderesse (celle qui porte plainte)	5
Expert·e judiciaire	5
Partie défenderesse (celle qui doit se défendre d'une accusation)	5
Juges	6
Greffier·e - Huissier·e	6
3. "Matériel" de jeu	6
Inclus	6
À prévoir par les intervenant·e·s	6
Fournis par les joueur·euse·s	6
III. Déroulé-type d'une intervention	6
Prérequis avant intervention	7
1) Présentation de l'association Notre Affaire À Tous	7
1 bis) Partie réalisée par Conscience & Impact Écologique	8
2) Mise en place	8
3) Présentation du jeu aux joueur·euse·s	9
4) Travail individuel et appropriation des rôles	9
5) Préparation par pôles	9
Pause	11
6) Plaidoiries	12
7) Questions & débats	12
8) Délibéré des juges et bilan avec la classe	13
9) Rendu de décision	13
10) Conclusion	13
IV. Fiche Synthèse	14
V. Charte graphique à destination des repreneur·euse·s du jeu	15
VI. Toutes les ressources	15



I. Objectif

Durant cet atelier de **sensibilisation à la justice environnementale**, immergez-vous dans un procès fictif portant sur une affaire d'implantation industrielle sur un site sensible.

Après une rapide formation aux enjeux du **changement climatique**, les participants prépareront puis déclameront leurs **plaidoiries en vue de défendre les intérêts** d'un des acteur·rice·s du procès.

Public visé : plutôt imaginé pour des adolescents, mais adaptable à des adultes

Un atelier co-construit par :

- **Notre Affaire À Tous**, association œuvrant pour la justice climatique, sociale et environnementale, notamment connue pour avoir porté l'Affaire du siècle, un procès contre l'État pour inaction climatique
- **Conscience et Impact Écologique**, association d'éducation populaire à la transition écologique

Compétences et connaissances travaillées :

- Appréhender le **droit de l'environnement** et les **droits fondamentaux** comme un **outil de régulation des activités humaines**
- Approcher la **hiérarchie des normes**, le **fonctionnement du système juridique** en lien avec les **atteintes à l'environnement**
- Développer les capacités orales d'**argumentation** et de compromis des joueur·ses autour d'un cas concret
- Confronter les **discussions fictives** aux **faits réels**, juridiques et politiques

II. Aperçu

1. Contexte

Un gigantesque gisement de pétrole vient d'être trouvé au fond d'un lac de la commune de Miribielle ! **PétroIX**, une compagnie mondiale de production et de fourniture d'énergie, toujours à l'affût de nouveaux terrains d'extraction, souhaite exploiter ces ressources fossiles. **Axel I.**, dirigeant·e de la filiale française de la compagnie, a demandé un permis de construction et d'exploitation à la **mairie de Miribielle**. Les élu·e·s se réjouissent du regain d'attractivité que pourrait engendrer l'implantation de cette entreprise sur sa commune.

Mais le projet s'avère déjà controversé.



D'un côté, le **“Comité des Entreprises du Bassin Lionnet”** se félicite d'avance de cette installation pétrolière qui leur donnera un avantage non négligeable en cette période de crises successives.

De l'autre, les habitant·e·s craignent une dégradation de leurs conditions de vie. Un **collectif de riverain·e·s**, nommé **“Vivre à Miribielle”** fait alors appel à un·e avocat·e pour intenter un procès contre la mairie et faire annuler l'autorisation d'exploitation. **Swann B.** habitant·e de Miribielle, s'inquiète beaucoup de voir son lac bien-aimé pollué par des activités industrielles.

Par ailleurs, une **association de protection de l'environnement**, du nom de **“Vert de Lion”** craint la destruction d'un écosystème vulnérable et dénonce les incompatibilités du projet avec le bouleversement climatique actuel. **Loan F., militant·e pour la préservation de l'environnement** est déterminé·e à ne pas laisser un tel chantier voir le jour.

Un procès se tient devant le tribunal administratif de la ville et chaque partie doit défendre ses intérêts pour convaincre **les juges** de trancher en sa faveur. Le·la **Dr. Kim S., expert·e judiciaire des questions énergétiques d'extraction pétrolière** aide les juges dans leur prise de décision.

Le jeu se termine après le délibéré des juges en faveur de l'annulation ou du maintien du permis de construction et d'exploitation délivré par la mairie.

2. Rôles

Partie demanderesse (celle qui porte plainte)

- Swann B., habitant·e de Miribielle, agissant en qualité de témoin
- L'association de quartier “Vivre à Miribielle”, représentée par son avocat·e
- Loan F., militant·e pour la protection de l'environnement, agissant en qualité de témoin
- L'association “Vert de Lion”, oeuvrant pour la préservation de l'environnement, représentée par son avocat·e

Expert·e judiciaire

- Kim S., scientifique expert·e sur les questions énergétiques et les enjeux de l'extraction pétrolière, rattaché·e au tribunal

Partie défenderesse (celle qui doit se défendre d'une accusation)

- La compagnie mondiale de production et de fourniture d'énergie PetrolX, représentée par son·sa dirigeant·e Axel I.



- La mairie de Miribielle
- Le “Collectif des Entreprises du bassin lionnet”

Juges

- Juges au procès

Greffier·e - Huissier·e

Le·la professeur·e ou adulte encadrant·e pourra, s’il.elle le souhaite, tenir le **rôle de greffier·e - huissier·e**, chargé de sonner l’arrivée des juges, prendre en note une trace écrite de l’intervention distribuée aux joueur·euse·s, et, le cas échéant, ramener l’ordre dans la salle d’audience. Dans l’hypothèse où les intervenant.e.s NAAT seraient assez nombreux.se.s, l’un.e d’entre eux pourra également s’en charger, afin de fournir une trace écrite de l’intervention aux participant.e.s, ou solliciter un.e participant.e volontaire.

3. “Matériel” de jeu

Inclus

- 35 cartes RÔLES portant sur 10 rôles différents
- 4 sets de 38 cartes RESSOURCES différentes
- une carte avec QR code

À prévoir par les intervenant·e·s

- Diplôme du juriste en herbe avec, au verso, le livret des solutions à faire photocopier pour le bon nombre de joueur·euse·s par l’adulte encadrant
- Un chronomètre / portable
- Un Code de Lois rouge (dans l’idéal, celui de l’environnement ;) !)
- Un “marteau” de juge pour marquer la fin du temps de plaidoirie
- 2 vieilles chemises / vieux t-shirts noirs de récup avec petite “bavette” blanche nouée / cousue qui symbolise la robe des avocat·e·s
- Une sonnette / clochette

Fournis par les joueur·euse·s

- De quoi écrire pour prendre des notes qui serviront lors des plaidoiries



III. Déroulé-type d'une intervention

La présente trame (prévue pour 3h de cours) s'articule avec la première partie "Présentation générale du changement climatique" réalisée par l'association "Conscience & Impact Écologique" (prévoir 45 min).

Il est parfaitement possible d'intervenir en milieu scolaire uniquement pour la partie Notre Affaire À Tous, néanmoins 1h50 de mise en activité des joueur·euse·s doit être préservée.

Les durées sont données à titre indicatif.

NB : Une intervention à deux est plus confortable

Prérequis avant intervention

Durée : 5 min

Matériel :

Bureaux

35 Cartes RÔLES

4 X 38 Cartes RESSOURCES

Contenu :

Former quatre blocs de bureaux répartis dans la salle (cf. [Schéma du plan de classe et regroupement des bureaux](#))

Réaliser le mix de cartes RÔLES en fonction du nombre de joueur·euse·s. Il est conseillé de respecter la parité entre demandeurs et défenseurs et de limiter le nombre de scientifiques, qui penchent souvent en faveur des demandeurs.

Préparer et séparer les 4 sets de cartes RESSOURCES qui seront distribués ultérieurement aux 4 pôles.

1) Présentation de l'association Notre Affaire À Tous

Durée : 5 min

Matériel : aucun

Contenu : (en substance)

Notre Affaire À Tous est une association œuvrant pour la **justice climatique, sociale et environnementale**. Connue nationalement pour avoir porté l'Affaire du Siècle devant



les juridictions françaises, l'association se divise en branches régionales. Intégrée dans le tissu associatif, l'antenne de Lyon mène quotidiennement des **actions de sensibilisation et de plaidoyer devant élus et citoyens**, ainsi que des **recours juridiques liés aux enjeux environnementaux** sur la région lyonnaise. Ses membres défendent collectivement la **reconnaissance juridique et politique de l'urgence climatique** et le développement d'un **droit de l'environnement** au service de l'intérêt général.

1 bis) Partie réalisée par Conscience & Impact Écologique

Durée : 45 min

Matériel : Diaporama de CIE

Contenu : Sensibilisation générale axée sur la **définition du changement climatique**, avec un approfondissement sur les **inégalités climatiques**.

Avant cette présentation, il peut être bon de prévenir les joueur·euse·s que cette partie leur sera d'une très grande utilité car ils y piocheront des arguments essentiels pour jouer.

2) Mise en place

Durée : 5 min

Matériel : Cartes RÔLES

Contenu :

Distribution des **Cartes RÔLES** au hasard et sans explication des consignes.

Pôle environnemental :

- Tous·tes les "Loan F." (4)
- Tous·tes les avocat·e·s de l'association "Vert de Lion" (4)

Pôle de quartier :

- Tous·tes les "Swann B." (4)
- Tous·tes les avocat·e·s de l'association "Vivre à Miribielle" (4)

Pôle entreprises et politiques :

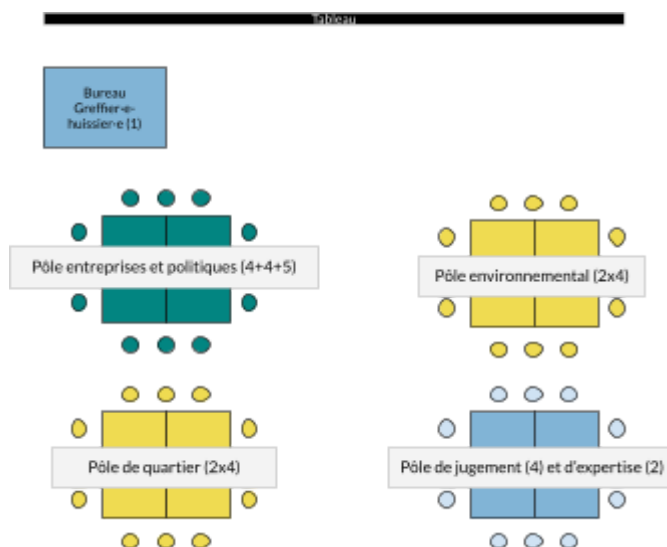
- Tous·tes les dirigeant·e·s "Axel I." (5)
- Tous·tes les maire·esse·s (4)
- Tous·tes les entrepreneurs·euses (4)



Pôle d'expertise et de jugement :

- *Tous·tes les expert·e·s judiciaires scientifiques (neutres) (2)*
- *Tous·tes les juges (4)*

Schéma du plan de classe étape MISE EN PLACE



3) Présentation du jeu aux joueur·euse·s

Durée : 10 min

Matériel : [Diaporama de présentation du jeu](#)

Contenu :

L'idée pour l'intervenant·e est de broder un récit détaillé, imagé et drôle pour que les joueur·euse·s puissent ensuite s'immerger pleinement dans leur rôle en faisant fonctionner leur imaginaire.

En substance : cf. [Contexte](#)

Pour s'assurer de la compréhension des rôles par chaque joueur·euse·s, les faire lever la main lorsque leur personnage est abordé au cours du récit.

4) Travail individuel et appropriation des rôles

Durée : 5 min

Matériel : De quoi écrire

Contenu :

Demander aux joueur·euse·s de prendre de quoi écrire.

Individuellement, les joueur·euse·s doivent se mettre dans la peau de leur personnage et réfléchir à quelques idées/arguments en lien avec leur rôle. Ce travail, seul et sans



ressource, a pour objectif de produire une base de travail écrite qui sera enrichie par la suite.

5) Préparation par pôles

Durée : 30 min

Matériel :

Cartes **RESSOURCES**

De quoi écrire

Contenu :

Chaque personnage doit farfouiller dans les **cartes RESSOURCES** situées au centre des bureaux rassemblés en pôle pour **constituer son dossier et sa plaidoirie** (sauf [Cas particulier des juges](#) et [Cas particulier des expert·e·s](#)).

Prévenir les joueur·euse·s que chaque personnage n'aura le droit qu'à **une plaidoirie de 2 min maximum**, et que celle-ci se fera **uniquement grâce aux notes prises, sans l'aide des cartes RESSOURCES**, qui auront été ramassées. Les joueurs devront également, durant ce temps de travail en groupe, choisir lequel d'entre eux assurera à l'oral l'étape **PLAIDOIRIE**, puisque chaque personnage est en double ou en triple.

Les joueur·euse·s doivent également **se répartir les arguments au sein d'un même pôle pour ne pas se répéter, prévoir les éventuelles questions des juges et expert·e·s, et anticiper les arguments que la partie adverse avancera** dans l'étape **QUESTIONS & DÉBATS**.

Cas particulier des juges

Durant la phase de recherche, les juges doivent se saisir des **concepts juridiques** qu'ils pourront utiliser pour **motiver leur décision**, c'est-à-dire expliquer à la classe pourquoi ils ont tranché en faveur de telle ou telle partie. Ils ne devront pas se contenter de donner l'issue du procès mais devront rendre explicites les critères sur lesquels s'appuient les vrais juges pour rendre un jugement. Une carte RESSOURCE spécifique (n°38) leur est dédiée.

Les intervenant·e·s s'assureront, par exemple, que les cartes RESSOURCES traitant des "Droit à / Liberté de ..." , du "syllogisme juridique" , de la "hiérarchie des normes", des "préjugés", de la "jurisprudence", de la "loi nationale et européenne", de la "Constitution"... , ont été bien comprises par les juges.



Un point sur ce que signifie “concilier les intérêts” pourra aussi être réalisé par les intervenant·e·s.

Les juges disposent enfin d'une carte RESSOURCE spécifique “Guide des Juges” dont ils devront prendre connaissance pour assurer aux mieux les *étapes PLAIDOIRIES*, et *QUESTIONS & DÉBATS*.

Cas particulier des expert·e·s

Les expert·e·s doivent **résumer les données objectives** de la première partie sur le changement climatique et synthétiser leurs connaissances personnelles en la matière ([lien avec les SVT](#)).

Leur intervention de 2 min dans l'étape *PLAIDOIRIES* a pour but d'apporter un **regard objectif et factuel sur l'affaire**.

Les questions qu'ils pourraient poser aux parties dans l'étape *QUESTIONS & DÉBATS* doivent permettre de faire la **chasse à la désinformation** (*fake news VS fact checking*) ([lien avec cours d'Anglais et de Français en collège, et HGGSP \[Histoire-Géographie-Géopolitique-Science Politique\] en lycée, dont les programmes traitent du pouvoir des médias](#))

Position des intervenant·e·s :

Les intervenant·e·s circuleront dans le groupe et veilleront au **bon fonctionnement de chaque groupe** et à l'**intégration bienveillante de chaque joueur·euse** au sein de son groupe. Si un groupe paraît en difficulté, il est possible pour l'intervenant·e de l'**aider en choisissant les cartes RESSOURCES** qui pourraient le guider.

Exemple : Au sein du pôle pétrolier, choix de la carte “Dérivés du pétrole” pour le “Comité des Entreprises du bassin lionnet”, de la carte “Liberté d'entreprendre” pour les “dirigeant·e·s Axel I” et de la carte “Contribution économique territoriale” pour la “mairie de Miribielle”.

Ils veilleront également à bien **aiguiller les juges et les scientifiques** sur leur position dans le reste du procès, et à leur préciser leurs axes de travaux. Dans l'idéal, si deux intervenant·e·s sont présent·e·s, l'un·e des deux peut rester de façon permanente avec le pôle de jugement et d'expertise.

Pause

Durée : 5 min

Matériel : Des bras

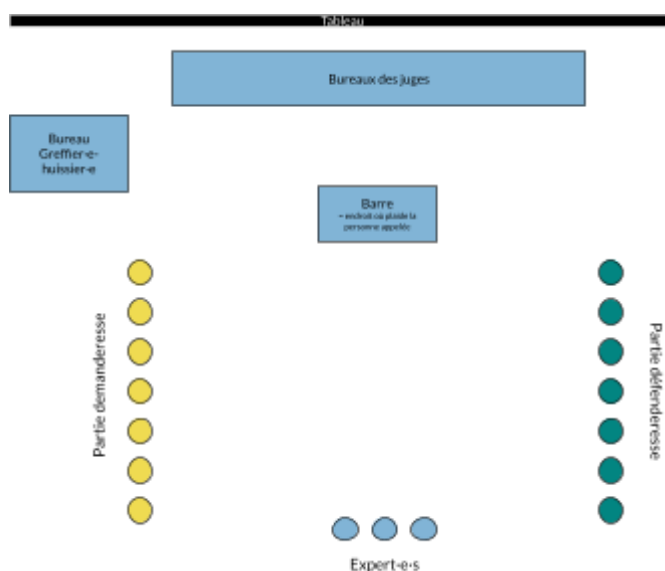
Contenu :

Normalement à ce moment de l'intervention, la moitié du temps est écoulé, soit environ 1h30, 1h40 (en comptant la partie réalisée par Conscience & Impact Écologique).

Les cartes RESSOURCES sont récupérées par les intervenant·e·s, les joueur·euse·s ne gardent que leurs notes.

Les intervenant·e·s peuvent, pour dynamiser un peu le procès, faire déplacer les bureaux pour installer la salle comme une salle d'audience : les joueur·euse·s assis·e·s sur des chaises disposées en U sans bureaux devant eux, les trois bureaux des juges face à eux, et un bureau disposé devant pour matérialiser la barre de la salle d'audience.

Schéma du plan de classe étape PLAIDOIRIES, et étape QUESTIONS & DÉBATS



6) Plaidoiries

Durée : 20 min, soit 8x2min de plaidoirie par rôle

Matériel : Un chronomètre / portable

Contenu :

Les joueur·euse·s sont averti·e·s que cette étape sera suivie d'une étape QUESTIONS & DÉBATS, et qu'ils doivent donc être particulièrement attentif·ve·s pour pouvoir poser des questions et donner des arguments qui mettront la partie adverse en difficulté.

Les juges se substituent ici aux intervenant·e·s, ce sont eux qui mènent le procès. Ils sont à la fois



- Organisateur·rice·s : Ils appellent les parties à la barre dans l'ordre rappelé sur le Guide des Juges (carte RESSOURCE spécifique n°38)
- Gardien·ne·s du temps : Ils interviennent en demandant aux parties de bien vouloir conclure, lorsque leur temps est écoulé. Compter 2 minutes par rôle. Il est possible d'afficher un chrono au tableau pour permettre à celui·celle qui parle de savoir combien de temps il lui reste. ([Chronomètre 2 minutes en ligne](#))
- Juges : Ils écoutent les plaidoiries et notent ce qui leur apparaît peu clair ou incohérent dans le discours des parties pour les amener à clarifier lors de l'étape QUESTIONS & DÉBATS.

7) Questions & débats

Durée : 30 min, dont 5 min exclusives pour les juges

Matériel : Un chronomètre / portable

Contenu :

Les joueur·euse·s sont tout d'abord interrogé·e·s par les juges (5 min), puis confrontent librement leur arguments entre rôles (contrairement à ce qui se passe lors d'un procès réel). Les expert·e·s veillent à ce que rien de factuellement faux ne soit dit lors de ces échanges, et, si un point scientifique est abordé, ils peuvent donner leur avis et/ou être interrogé·e·s par les juges et/ou les parties directement, afin de légitimer leurs arguments. Les juges modèrent le débat et posent des questions en cas de blanc ou d'imprécision.

8) Délibéré des juges et bilan avec la classe

Durée : 5 min

Matériel : Une sonnette/clochette

Contenu :

Le·la greffier·e - huissier·e fait se lever la salle d'audience lorsque les juges se retirent avec un bruit de sonnette.

Un intervenant se retire avec les juges pour le délibéré. Les juges tranchent le litige et préparent la motivation de leur décision, c'est-à-dire qu'ils doivent argumenter et expliquer pourquoi, juridiquement, ils ont pris cette décision. Leur travail de préparation de l'étape PRÉPARATION PAR PÔLES leur sera ici très utile.

Le second intervenant reste avec la classe et sollicite leurs retours sur l'intervention, de manière informelle.



9) Rendu de décision

Durée: 5 min

Matériel: Une sonnette/clochette

Contenu:

Le·la greffier·e - huissier·e fait se lever la salle d'audience par un bruit de sonnette avant que les juges ne reviennent.

Les juges rendent leur décision et l'expliquent au reste de la classe.

10) Conclusion

Durée: 5 min

Matériel: [Diplômes de juristes en herbe](#)

Contenu:

La forme de la conclusion est à l'appréciation des intervenant·e·s, qui peuvent s'ils le souhaitent distribuer à chaque joueur·euse un exemplaire du "Diplôme du juriste en herbe", contenant au verso diverses solutions que les joueur·euse·s peuvent mettre en oeuvre en milieu scolaire et à leur échelle, pour veiller à la préservation du vivant par le droit.

IV. Fiche Synthèse



“L’Affaire PetrolX”

Apprendre à préserver le vivant par le droit

Quoi ?

Procès fictif ludique pour sensibiliser au droit de l’environnement. Débats judiciairisés sur l’installation d’un complexe pétrolier dans un lac situé sur la commune de Miribielle.

Où ?

En milieu scolaire, en centre aéré, sur des festivals...
Principalement à destination des adolescents.

Qui ?

Joueur·euse·s répartis en 10 rôles :

Militant·e·s pour l’environnement (Loan F.), Avocat·e·s de l’association environnementale “Vert de Lion”, riverain·e·s de Miribielle (Swann B.), Avocat·e·s de l’association de quartier “Vivre à Miribielle”, Dirigeant·e·s de la compagnie pétrolière (Axel I.), Maire·esse·s de Miribielle, Entrepreneurs·euses du Comité des Entreprises du Bassin Lionnet, Expert·e·s scientifiques rattaché·e·s au tribunal, Juges, Greffier-Huissier

disposés selon 4 pôles :

Pôle environnemental, Pôle de quartier, Pôle innovation, Pôle d’expertise et de jugement

Comment ?

Prérequis avant intervention (5 min) (> [Cartes RÔLES](#) et [Cartes RESSOURCES](#))

- 1) Présentation de l’association Notre Affaire À Tous (5 min) (> [Diapo](#))
- 1 bis) Présentation et partie réalisée par Conscience & Impact Écologique
- 2) Mise en place (5 min) (> [Cartes RÔLES](#))
- 3) Présentation du jeu aux joueur·euse·s (10 min)(> [Diapo](#))
- 4) Travail individuel et appropriation des rôles (5 min)
- 5) Préparation par pôles (30 min) (> [Cartes RESSOURCES](#))

Pause (5 min)

- 6) Plaidoiries (+/- 8 x 2 min par acteur, 20 min au total) (> [Chronomètre](#), éléments de mise en scène...)
- 7) Questions & débats (30 min, dont 5 min pour les juges)
- 8) Délibéré des juges et bilan avec la classe (5 min)
- 9) Rendu de décision (5 min) (> [Diplôme du juriste en herbe et livret solutions](#))
- 10) Conclusion (5 min)

Avec quoi ?

35 cartes RÔLES, 4 X 38 cartes RESSOURCES, impressions du Diplôme du juriste en herbe/livret des solutions, un chronomètre, un Code de Lois rouge, “marteau” de juge, robe avocat·e fait maison, une sonnette, de quoi écrire



V. Charte graphique à destination des repreneur·euse·s du jeu

Ce jeu a vocation à grandir et s'améliorer avec le temps, à l'instar des bons vins... Au gré des interventions, n'hésitez pas à supprimer les cartes superflues ou incorrectes. Afin de créer de nouvelles cartes qui vous auraient manquées, ou de rendre les intitulés plus adaptés à votre intervention, une version modifiable de tous les documents (> [Diapo](#), [Cartes RÔLES](#) et [Cartes RESSOURCES](#), [Diplôme du juriste en herbe et livret solutions](#)...) vous sera volontiers transmise sur simple demande au·à la [référent·e-questions du jeu](#) ou à [Notre Affaire À Tous-Lyon](#).

Charte graphique

Polices :

1. Titre des cartes RÔLES : **Lato Extrabold**, taille 19
2. Titres des cartes RESSOURCES : **Poppins Medium**, taille 23
3. Corps de texte des cartes : Lato, taille 11, avec **passages en gras**

Couleurs de fond et d'encadrement :

1. Le bleu clair est le **#81b4d6**
2. Le jaune d'or est le **#efdb51**
3. Le bleu turquoise est le **#028581**

VI. Toutes les ressources

Diaporama de présentation :

https://www.canva.com/design/DAFQU3dgb1w/rWtfbrWZmzOR-iK7dR0Y7A/edit?utm_content=DAFQU3dgb1w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Cartes RÔLES et RESSOURCES :

Partie 1 :

https://www.canva.com/design/DAFB5VCTpFs/5LNeO-nDICXQRb6LRkl4xg/edit?utm_content=DAFB5VCTpFs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Partie 2 :

https://www.canva.com/design/DAFV33F0sNg/0wL-OcB1SybX4f1AQaZFZQ/edit?utm_content=DAFV33F0sNg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Diplôme du juriste en herbe et livret des solutions :

https://www.canva.com/design/DAFTPpMaapA/-jlyvdm-qJlpyyUECux40A/edit?utm_content=DAFTPpMaapA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Notice d'utilisation :  L'Affaire PetrolX - Un procès fictif pour apprendre à préserver l'environneme...



Remerciements

Création

Ada Başar, Carla Bouvet, Mathis Chéa,
Mélissandre Curien, Claire Gautier, Manon Teyssier,
Aurélien Nicolle-Romieu, Jean Plewinski

Partenaire d'intervention

Bénévoles de Conscience & Impact Écologique, dont
Antoine Michel & Mathilde Rousselon

Coordination

Emma Feyeux
Camille Panisset

Impression

Arnaud Treynet, stagiaire à Notre Affaire à Tous - Lyon

Terreau à idées

Concepteur·rices toulousain·e-s du "Jeu de la justice environnemental"

Graphisme

Mélissandre Curien
Morena Sarzo

Comité scientifique & pédagogique, et relecture

Marie-Christine Butikofer, professeure agrégée de SVT
Gilles Curien, chercheur CNRS
Relecteur·rices, NAATien·ne·s ou non

Contacts pour faire fonctionner l'intelligence collective :

Référent·e-questions du jeu

Mélissandre Curien : meliecurien@gmail.com

Notre Affaire À Tous - Lyon

E-mail : lyon@notreaffaireatous.org / Instagram : [@notreaffaireatouslyon](https://www.instagram.com/notreaffaireatouslyon)
Twitter : [@NotreAffaire69](https://twitter.com/NotreAffaire69) / Facebook : [@Notre Affaire À Tous - Lyon](https://www.facebook.com/NotreAffaireÀTousLyon)