L’éthique à la carte – Jeu de cartes

COMMENT JOUER :

Choisissez le paquet de cartes que vous voulez jouer (étudiant ou professionnel en exercice). Mélangez les cartes et placez-les face cachée. Pour déterminer qui va commencer, sélectionnez selon le nom de famille par ordre alphabétique inverse. La personne dont le nom de famille commence par la lettre la plus proche de Z sera le premier joueur. En cas d’égalité, la personne dont le prénom commence par la lettre la plus proche de A commencera.

Étape 1 : Le premier joueur prend la première carte et la lit à haute voix au groupe. On a deux minutes pour décrire comment on résoudra le dilemme éthique. Songez aux points suivants :

* Quel est le dilemme? Quelle en est la cause éthique fondamentale?
* Quels renseignements ai-je à découvrir? Comment les obtenir?
* Quelles démarches dois-je suivre pour résoudre cette situation?
  + Le dilemme éthique peut être difficile à régler, mais il y a toujours une solution.

Le compteur commence à tourner après avoir lu la question. Vous avez deux méthodes de jouer :

1. Méthode simple

Étape 2 : Vous pouvez demander aux autres joueurs de créer des renseignements supplémentaires afin de mieux comprendre la nature du dilemme, ou vous pouvez créer ces données vous-même. De toute façon, il faut décrire comment vous régleriez la situation au meilleur de vos connaissances. Assurez-vous que votre description explique la raison de votre choix d’actions.

**Étape** **3 :** Les joueurs de votre équipe peuvent offrir des suggestions encourageantes sur ce qui aurait pu être amélioré et/ou poser des questions générales.

**Étape** **4 :** Passez au prochain joueur et à la prochaine carte. Répétez les étapes 2 à 3. Tout le monde est gagnant avec ce jeu.

2. Méthode concurrente divertissante

\*Imprimez et utilisez les « cartes supplémentaires » dans votre paquet.

Étape 2 : Avez-vous une question sur le dilemme éthique? Vous devez demander aux autres joueurs de fournir les réponses. De plus, n’importe qui peut lancer à haute voix des éléments pour rendre le dilemme éthique plus difficile ou plus facile pendant votre tour.

Étape 3 : Décrivez comment vous recueilleriez des informations sur le scénario et comment vous régleriez la situation au meilleur de vos connaissances. Assurez-vous de donner la logique de votre raisonnement.

**Étape** **4 :** Après avoir répondu, ou après que la période de réponse est écoulée (selon la première éventualité), on vous évaluera. À l’aide de l’échelle ci-dessous, chaque joueur enregistrera un pointage (à ne montrer à personne). Chaque joueur devrait se demander : « Comment la personne a-t-elle réussi à comprendre et à résoudre le dilemme éthique? » « Qu’est-ce qu’elle aurait pu améliorer? ».

**La PLUPART des résultats doivent s’établir entre 3 et 4.** N’accordez pas à tout le monde un 5 ou 6 en geste de gentillesse. Cela serait contraire à l’éthique!

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 = Très mauvais | 2 = Mauvais | 3 = Passable | 4 = Bien | 5 = Très bien | 6 = Excellent |

**Avez-vous reçu une carte pour laquelle vous avez fait un mauvais choix?** Eh bien, on vous attribuera quand même un pointage uniforme.

**Étape** **5 :** Passez au prochain joueur et à la prochaine carte. Répétez les étapes 2 à 4.

**Étape** **6 :** À la conclusion du jeu, désignez une personne pour totaliser les points de chaque joueur. Celui ayant le pointage le plus élevé est le gagnant.

**Étape** **7 :** Prenez un instant pour discuter de la situation la plus immorale et la plus éthique. Chacun à son tour, discutez de ce que vous avez appris, ou appréciez l’humour de certaines des réponses bizarres. L’éthique peut être amusante!

**Règles additionnelles :**

**Trop de personnes ayant des avis sur tout?** Si des joueurs multiples répondent à une seule question, la personne qui s’est exprimée en premier est celle que vous devriez écouter. Après tout, celle-ci a été la plus rapide. N’oubliez pas, le temps s’écoule pendant ce processus.

**Trop de détails extrêmes sur un scénario?** Tant pis! On arrive parfois à tomber sur la malchance. Vous aurez UN CÔTÉ POSITIF à utiliser – pendant son tour, changer le scénario d’un joueur pour convenir mieux à votre vie.