



Atelier : Le biais de confirmation

 Objectif : Faire prendre conscience que nous avons tendance à retenir surtout les informations qui confirment nos idées préexistantes et à négliger celles qui les contredisent.



Déroulé de l'exercice

1. Introduction (5 min)

Expliquer simplement ce qu'est le biais de confirmation : « C'est notre tendance naturelle à chercher et retenir ce qui confirme nos croyances, et à ignorer ce qui les contredit. »

2. Distribution des mini-dossiers (10 min)

- Présenter un jeu de société connu (UNO, Monopoly, Dobble, Catan...).
- Donner aux participants deux fiches contradictoires : un avis positif et un avis négatif.
- Les participants lisent les deux.

3. Réactions des participants (10-15 min)

- Demander : « Qu'avez-vous retenu ? »
- Observer que chacun met surtout en avant ce qui correspond déjà à son opinion du jeu.

4. Mise en commun (10 min)

- Écrire au tableau ce que les uns et les autres ont retenu.
- Montrer que les deux dossiers étaient équilibrés, mais que chacun a fait une sélection.

5. Débrief (5-10 min)

- Expliquer que c'est un mécanisme automatique du cerveau : on trie l'information en fonction de ce qu'on croit déjà.
- Faire le lien avec la vie quotidienne (actualité, rumeurs, avis sur les gens...).
- Questionner : « Comment peut-on éviter ce piège ? » (recouper les infos, écouter les points de vue contraires, vérifier ses sources...).

Matériel nécessaire

- Fiches A4 imprimées (une par jeu, avec avis positifs et négatifs).
- Tableau papier ou tableau blanc pour noter ce que les participants retiennent.
- Picto commun (cerveau + puzzle) en haut des fiches pour identité visuelle.



UNO

UNO est un jeu de cartes rapide basé sur des couleurs et des chiffres, avec des cartes spéciales qui changent le cours du jeu.



Mini-dossier A – Avis positif

- L'UNO est simple et tout le monde peut jouer, même sans expérience.
- Les parties sont rapides et dynamiques.
- Les cartes spéciales (changer de sens, +4...) mettent de l'ambiance et font rire.
- C'est un jeu familial qui réunit petits et grands.

Mini-dossier B – Avis négatif

- L'UNO est trop basé sur la chance, on ne contrôle pas grand-chose.
- Les +4 et +2 peuvent créer des disputes entre joueurs.
- Le jeu devient vite répétitif après plusieurs parties.
- Certains trouvent que ça peut même casser l'ambiance à cause des coups durs.



Monopoly

Le Monopoly est un grand classique où les joueurs achètent, vendent et construisent des propriétés pour devenir le plus riche.



Mini-dossier A – Avis positif

- Le Monopoly apprend à gérer de l'argent et à faire des choix stratégiques.
- Jouer en famille est un grand classique, tout le monde connaît.
- Les cartes Chance et Caisse de communauté ajoutent du suspense.
- Certains adorent le sentiment de “devenir riche” et de construire.

Mini-dossier B – Avis négatif

- Le Monopoly peut durer des heures et devenir ennuyeux.
- Les écarts se creusent vite : les premiers perdants s'ennuient en attendant la fin.
- Les disputes sont fréquentes entre joueurs.
- Beaucoup trouvent qu'il y a trop de hasard avec les dés et les cartes.



Dobble

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité où il faut repérer l'image identique entre deux cartes.



Mini-dossier A – Avis positif

- Dobble est un jeu ultra-rapide et facile à expliquer.
- Il développe l'observation et la rapidité.
- Les parties durent 5 minutes et on peut enchaîner facilement.
- Les enfants adorent battre les adultes grâce à leur vitesse.

Mini-dossier B – Avis négatif

- Dobble favorise surtout les plus rapides : les plus lents décrochent.
- Certains joueurs trouvent ça stressant.
- Les parties se ressemblent toutes, ça peut devenir répétitif.
- Les adultes peuvent s'en lasser vite.



Catan (Les Colons de Catane)

Catan est un jeu de stratégie et de négociation où les joueurs développent une colonie en récoltant et échangeant des ressources.



Mini-dossier A – Avis positif

- Catan mélange stratégie et diplomatie : il faut négocier et planifier.
- Chaque partie est différente grâce au plateau modulable.
- Les échanges entre joueurs créent du lien social.
- Beaucoup le considèrent comme une excellente porte d'entrée vers les jeux modernes.

Mini-dossier B – Avis négatif

- Le hasard des dés peut désavantager un joueur pendant toute la partie.
- Les négociations peuvent tourner à l'avantage des plus bavards.
- La durée de jeu (1h30) peut sembler trop longue pour des débutants.
- Certains trouvent les règles trop compliquées au premier abord.