

Ritm'ez vos innovations pédagogiques – Dijon – 5 juillet 2021
Jeux de rôles et jeux sérieux



SERIOUS GAME SOLUTRÉ

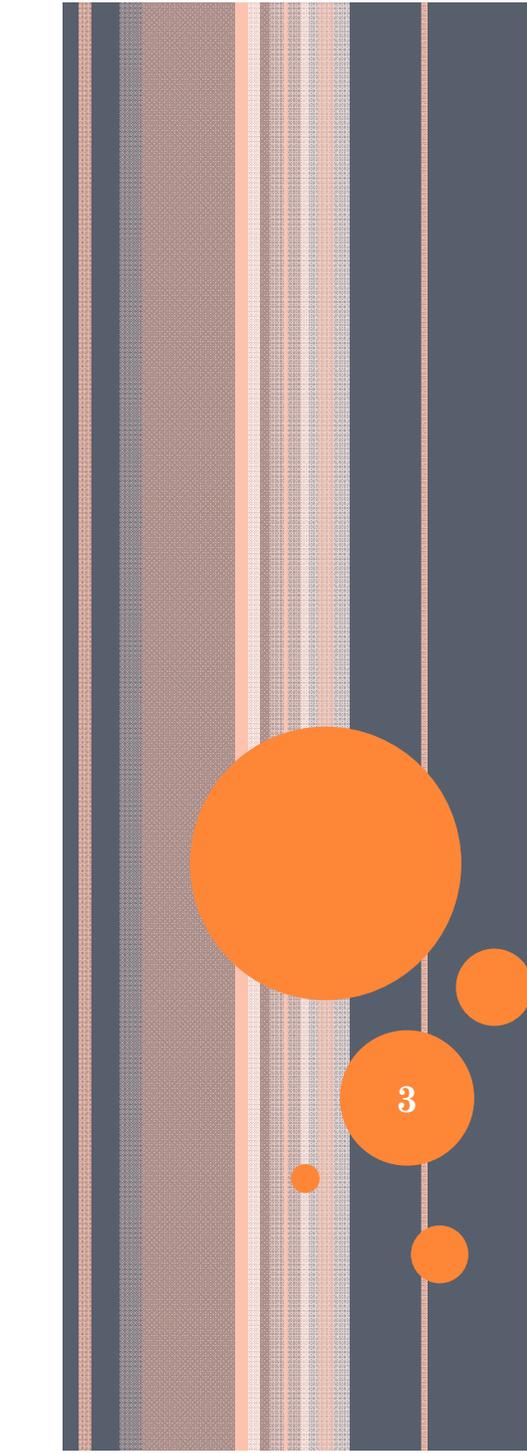
Anne Jégou

anne.jegou@u-bourgogne.fr

Damien Marage, David Simiand, Catherine Carré,
Nicolas Bécu, Laurent Simon, Sophie Morlaix, Amélie
Duguet

PLAN DE LA PRÉSENTATION

- 1 - Pourquoi un jeu ?
- 2 - Présentation du jeu et objectifs d'apprentissage
- 3 – Bilan : apports, difficultés et perspectives



1 - POURQUOI CE JEU ?

- 1.1 Un objectif de modélisation territoriale
- 1.2 Le Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson
- 1.3 Version 1 du jeu
- 1.4 Renforcer la ludicité

1.1 UN OBJECTIF DE MODÉLISATION TERRITORIALE

- Souhait de travailler sur la roche de Solutré, le pays lamartinais depuis 2016
- Au départ un objectif pédagogique : atelier professionnel master 2 BIOTERRE Paris 1
- Difficultés locales de **gouvernance territoriale**
- Enquête terrain = **audit patrimonial puis modélisation des dynamiques (ARDI)** puis création et test d'un jeu
- Programme de recherche CRBFC + DREAL BFC 2017-2018
- Faire jouer les acteurs du territoire ?

MODELISATION D'ACCOMPAGNEMENT

<https://www.commod.org/>

1.2 LE GRAND SITE DE FRANCE SOLUTRÉ- POUILLY-VERGISSON

Daphné
des Alpes

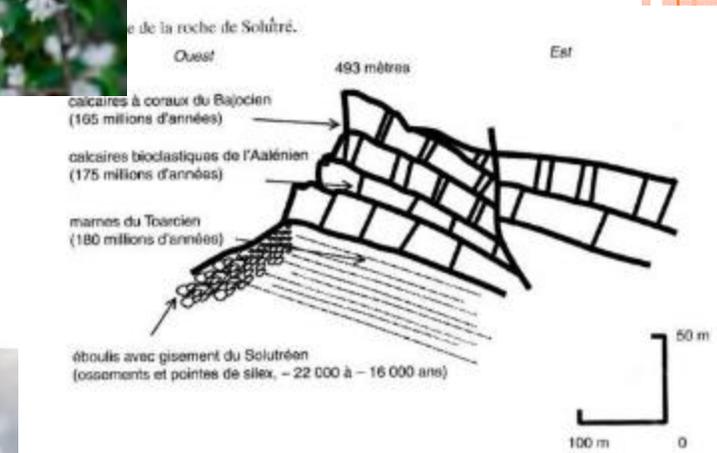
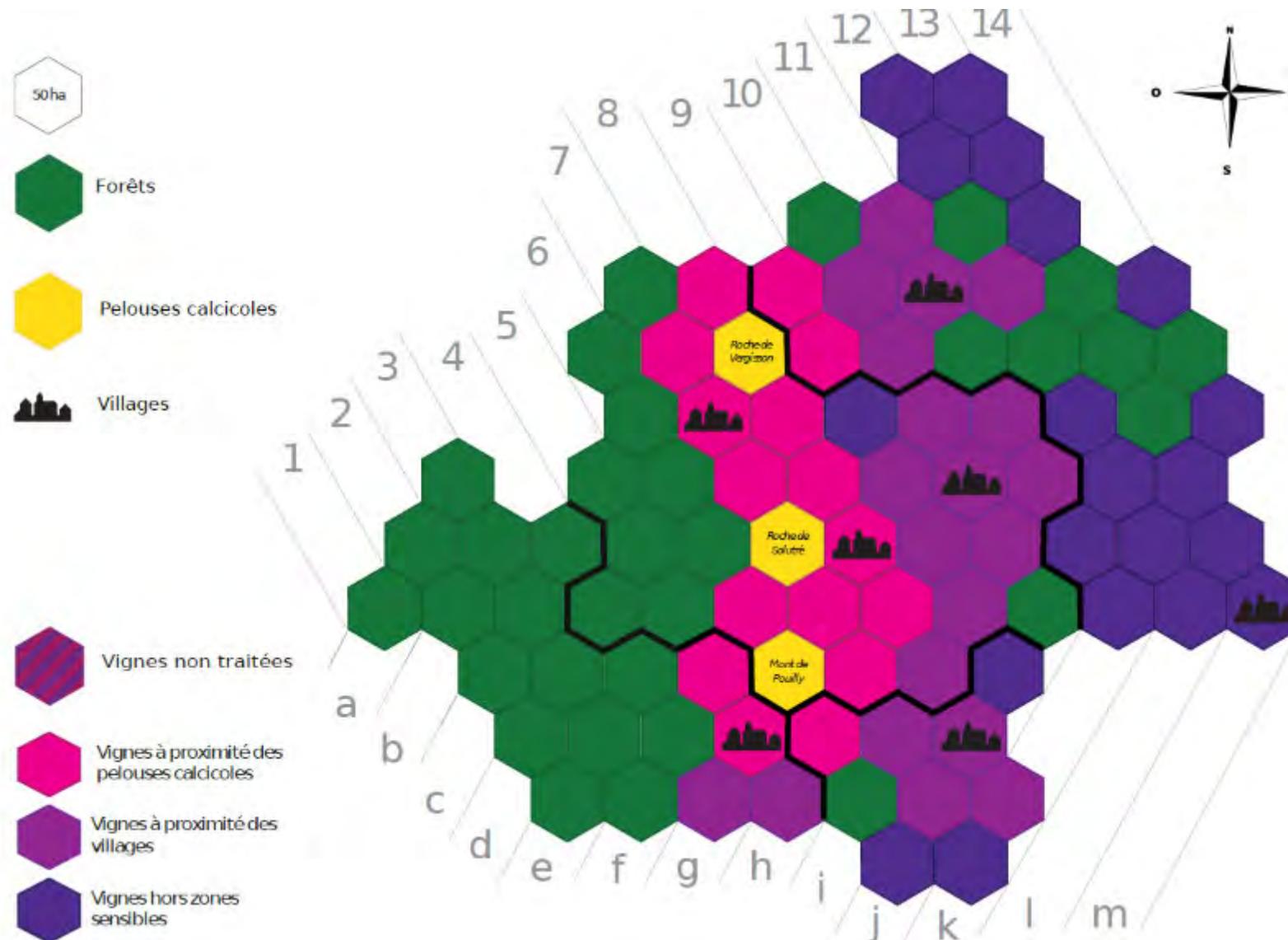


Figure 16 : Panorama des Roches du Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson



Billet de 20 « Roches » pour le SMA, réalisé par Jaime Riaño

1.3 VERSION 1 DU JEU



Test avec les M2 BIOTERRE Décembre 2017 - Paris

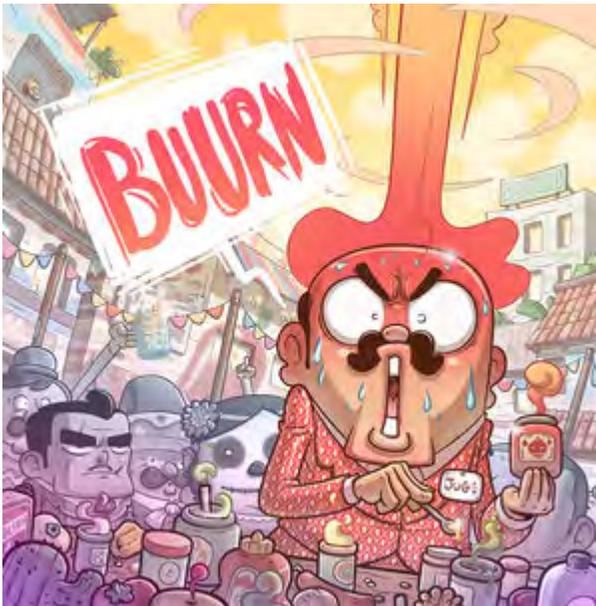


Test avec les L3 Géo Avril 2019 - Dijon



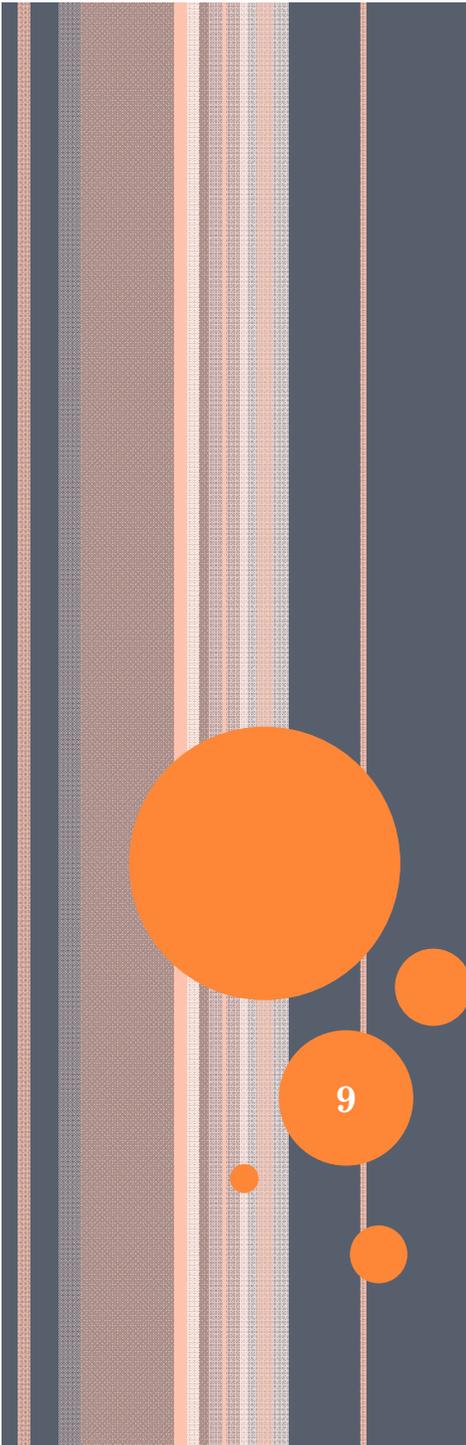
1.4 RENFORCER LA LUDICITÉ

- David Simiand, créateur de jeux



- Un jeu collaboratif





2 – QUEL JEU POUR QUELS OBJECTIFS ?

9

2.1 Objectifs d'apprentissage

2.2 Modalités du programme

2.3 Description du jeu

2.1 OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Faciliter les apprentissages des étudiants :**
 - Améliorer leur motivation et leur engagement
 - Expérientiel : faire vivre la gouvernance territoriale
- **Compétences académiques :**
 - Identifier le millefeuille territorial français et analyser les jeux d'acteurs
 - Opérer des arbitrages fins et décisifs dans la gouvernance territoriale
- **Compétences transversales (non académiques) :**
 - Sens du travail en équipe
 - Pluralisme politique et mode délibératif
 - Acquisition d'un sens politique : aide à la décision

2.2 MODALITÉS DU PROGRAMME

- Tests en LP GEVU (politiques publiques de développement durable) et L3 Géo (Espaces fragiles et vulnérabilités humaines), dans des enseignements avec jeux de rôles
- Evaluation par des chercheurs en sciences de l'éducation :

Sophie Morlaix, Amélie Duguet, Abraham Tamayo-Martinez

- Enquête qualitative et observation auprès des LP GEVU
- Enquête quantitative auprès des L3 géo
- Maintien du partenariat avec la DREAL : Damien Marage
- Innovation : peu de jeux de plateau dans l'enseignement supérieur

2.3 DESCRIPTION DU JEU

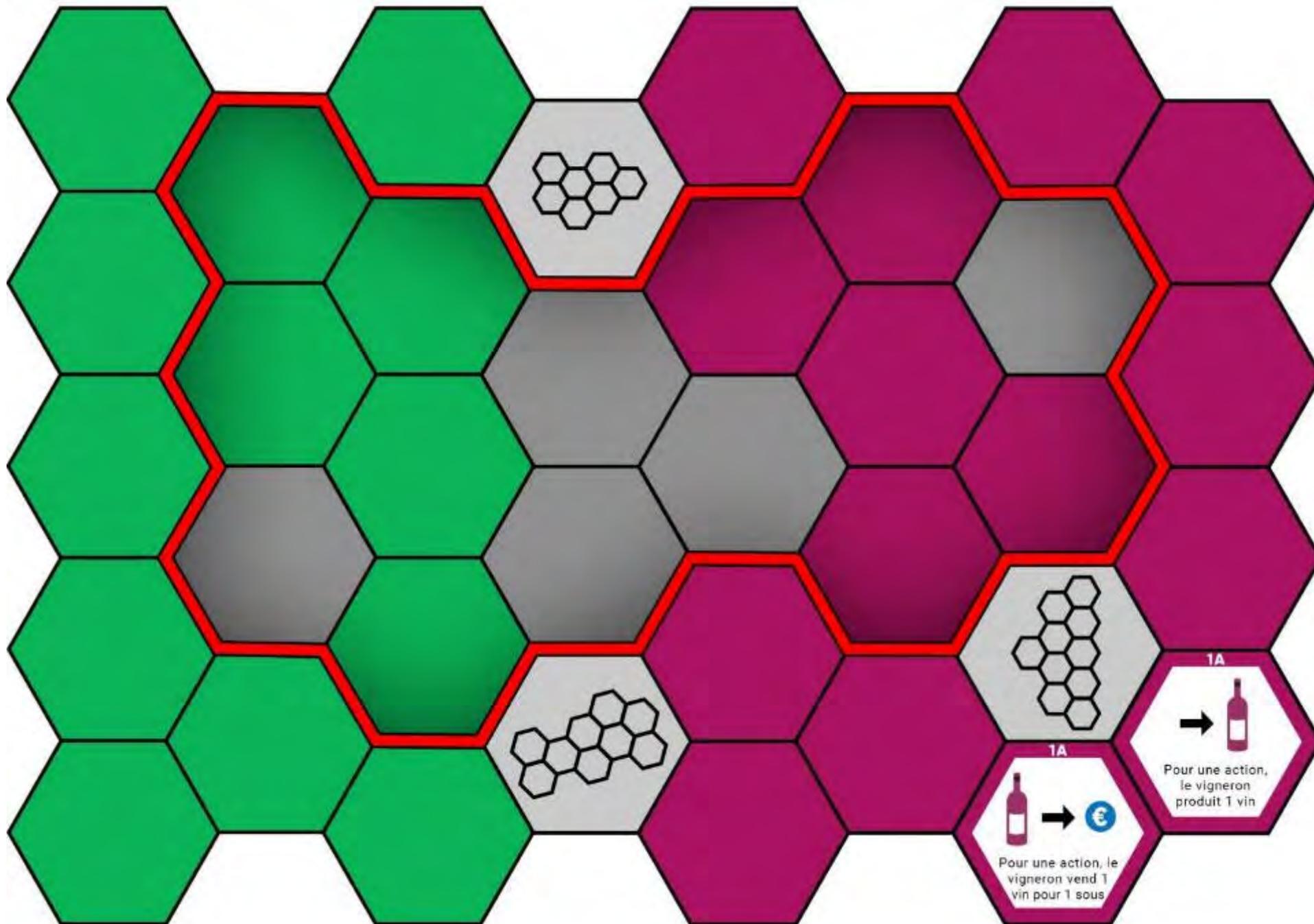
5 joueurs = 5 acteurs

- Ecologue (DREAL)
- Viticulteur
- Habitant
- Professionnel du tourisme
- Elu

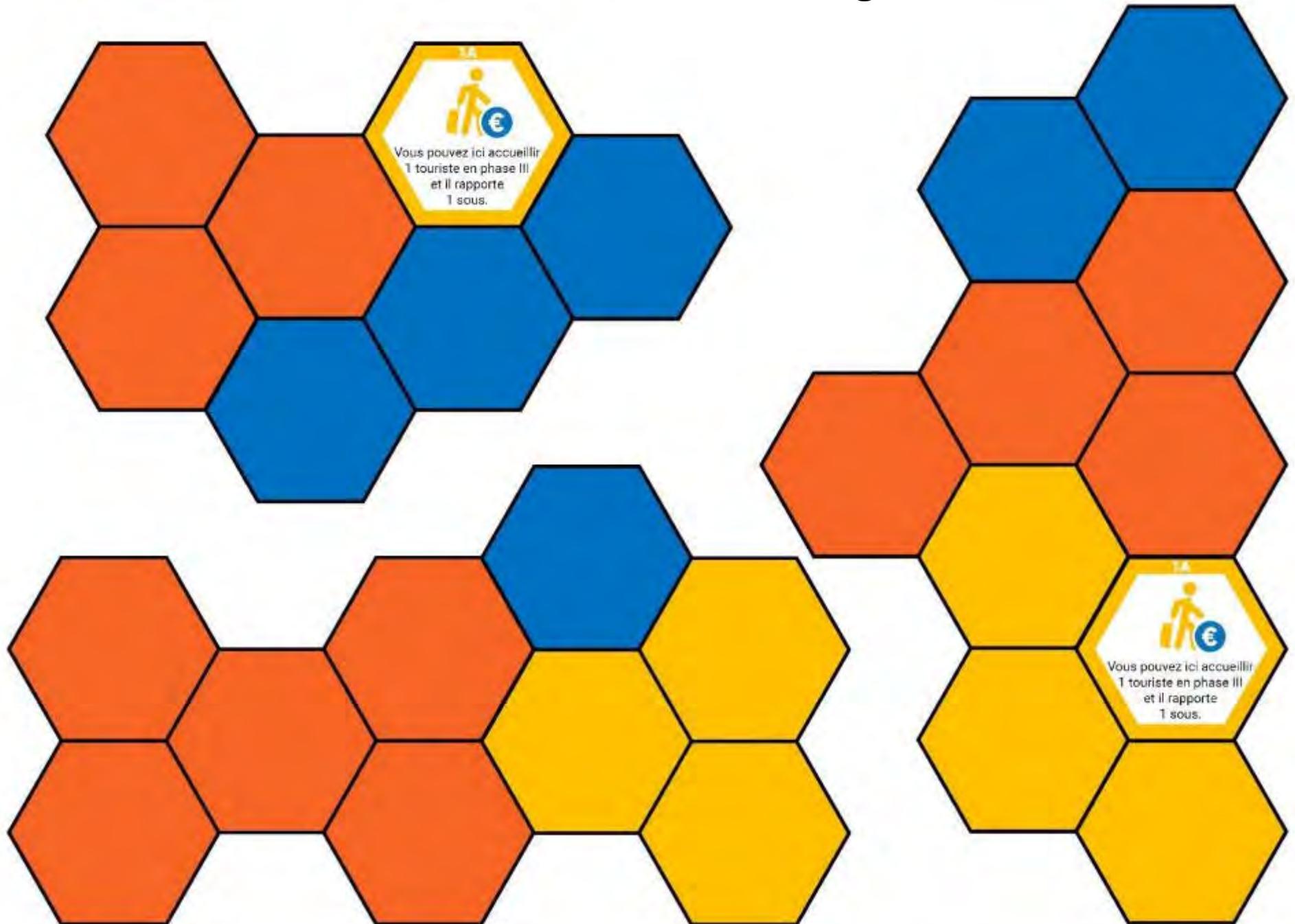
But du jeu

- Faire monter les 3 jauges
« Environnement », « Economie », « Qualité de vie » au maximum
- Réaliser son objectif secret individuel
- Les joueurs peuvent interagir entre eux, négocier, se demander appui ou conseil, ou participation financière à un projet.

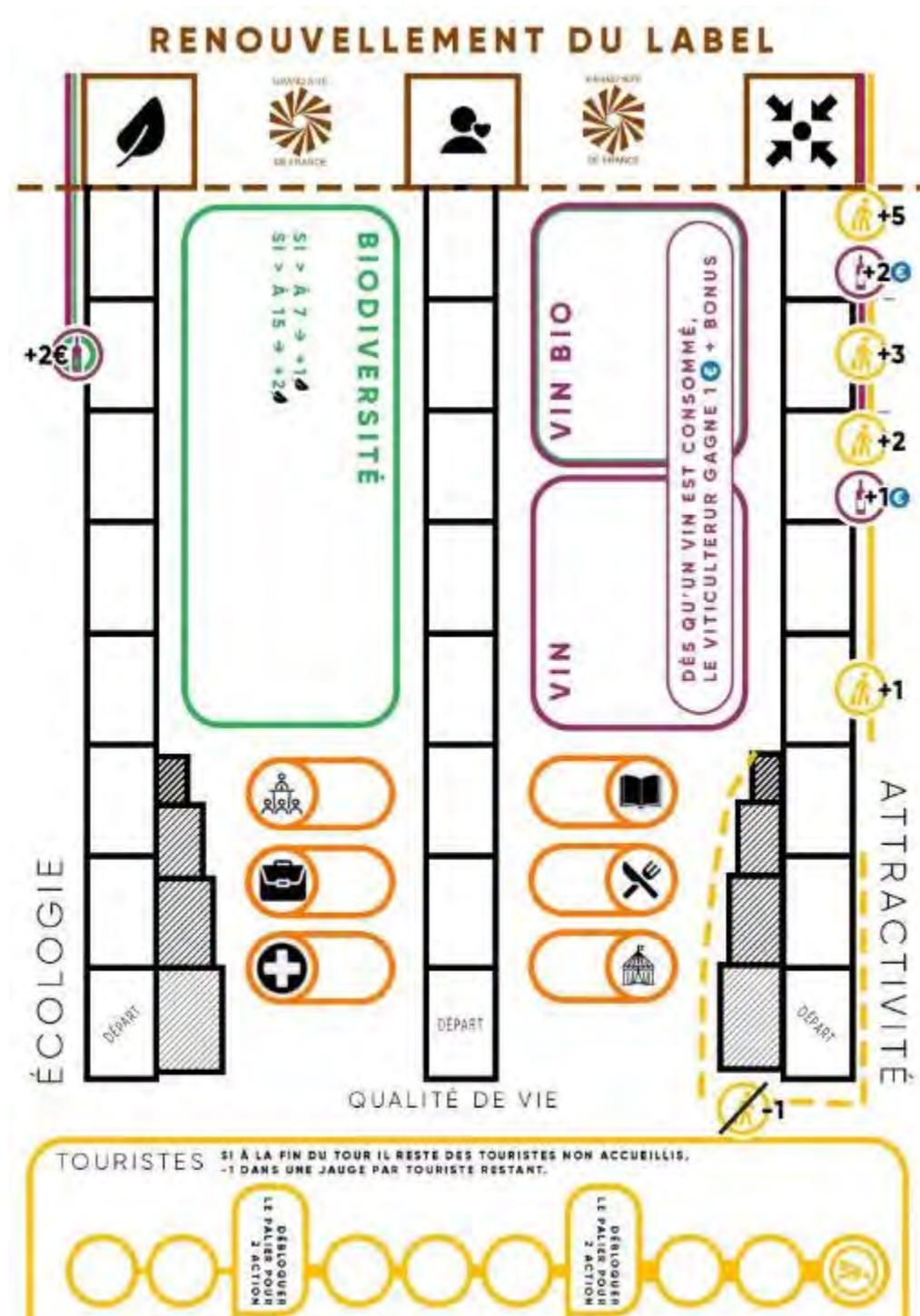
Les espaces forestiers et viticoles



Zoom sur les 3 villages



Plateau jauges et ressources

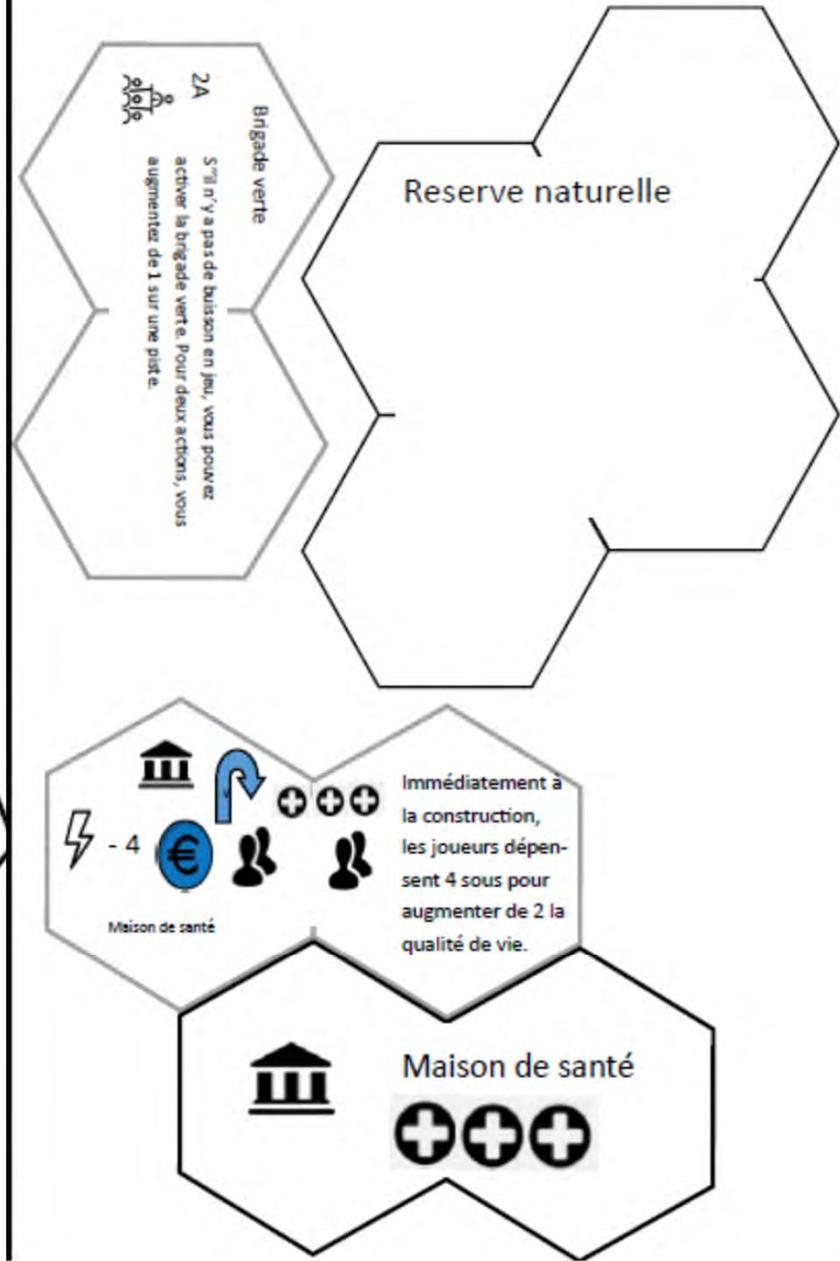
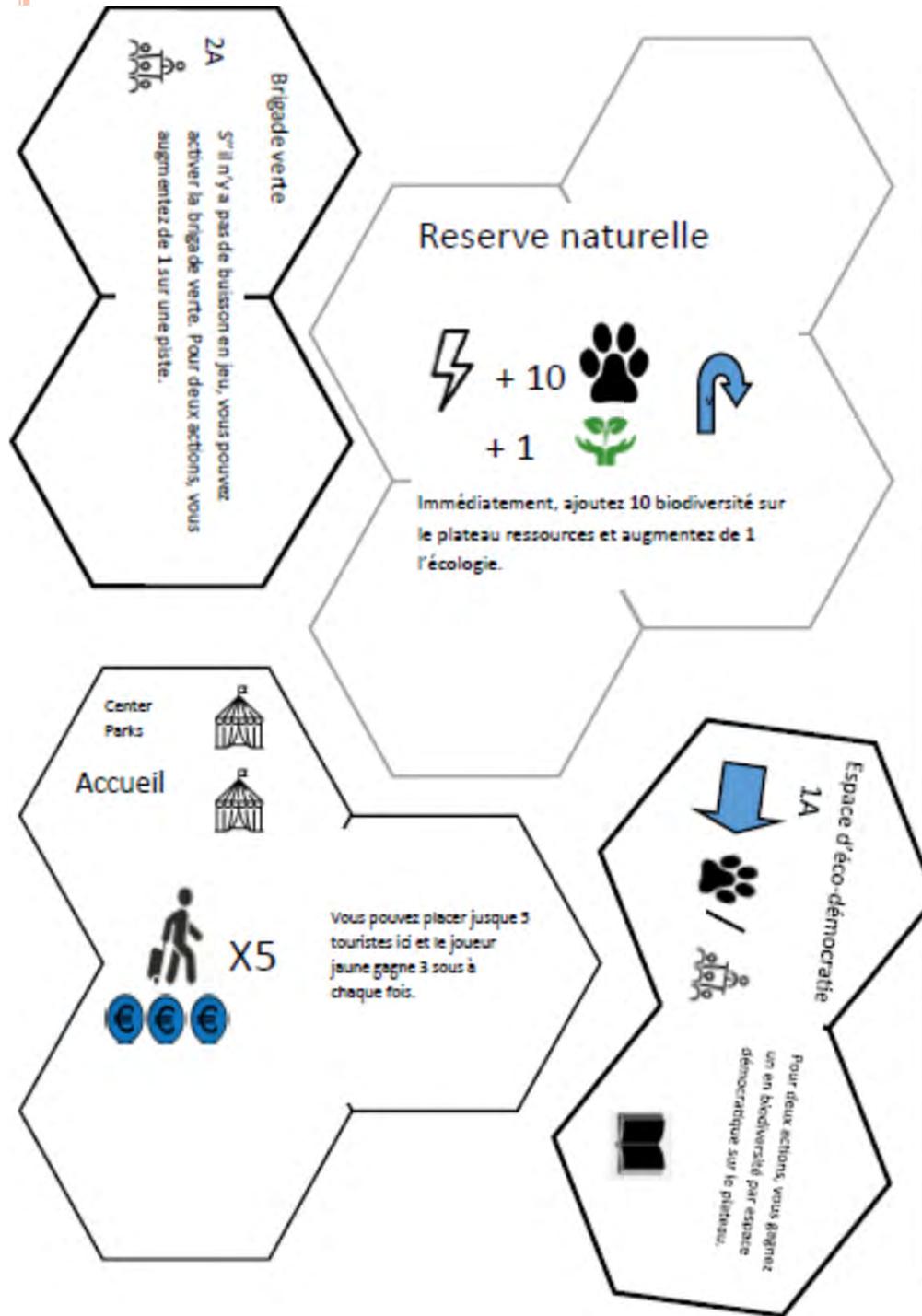


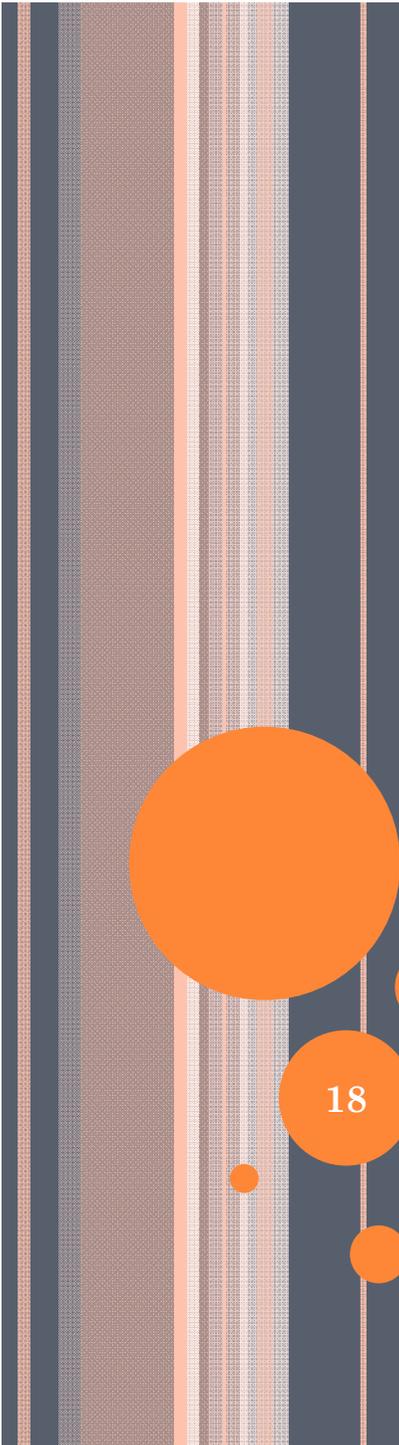
Chaque joueur a des hexagones à poser sur le plateau

The image displays 24 hexagonal game cards, each with a unique icon and text. The cards are arranged in a grid-like pattern, with some overlapping. The cards are as follows:

- Card 1 (Top Left):** 3A, Bouvette Bio éphémère, 1A, Utilisable par violet.
- Card 2 (Top Middle):** 3A, Cycle de réunions publiques sur la nature, 2A, Sentier botanique, A chaque début de tour, un touriste en plus arrive sur le plateau ressource.
- Card 3 (Top Right):** 2A, Vous devez avoir minimum 5.
- Card 4 (Second Row Left):** 3A, Restauration des murets, A chaque augmentation de gagnez 1.
- Card 5 (Second Row Middle):** 2A, Jardin partagé, 2A, Doit être adjacent à, 1A, Défaussez un touriste du plateau ressources.
- Card 6 (Second Row Right):** 1A, Camp de baguage d'oiseaux.
- Card 7 (Third Row Left):** 1A, Restauration de murets, Défaussez un vin et gagnez un biodiversité.
- Card 8 (Third Row Middle):** 2A, Hébergement atypique : cabane, Accueil.
- Card 9 (Third Row Right):** 2A, Demande de sub, 1A, Pour une ac 3 sous.
- Card 10 (Fourth Row Left):** 1A, vendre un vin bio pour 2 sous plus bonus.
- Card 11 (Fourth Row Middle):** Gagnez un de biodiversité et un en qualité de vie.
- Card 12 (Fourth Row Right):** A chaque début de tour, un touriste en plus arrive sur le plateau ressource.
- Card 13 (Fifth Row Left):** A chaque augmentation de qualité de vie, gagnez un de biodiversité.
- Card 14 (Fifth Row Middle):** 2A, Pour 2 actions, augmentation de 1 l'écologie.
- Card 15 (Fifth Row Right):** 1A, Pour une action, gagnez 1 de biodiversité sur le plateau ressources.
- Card 16 (Sixth Row Left):** Défaussez un vin et gagnez un biodiversité.
- Card 17 (Sixth Row Middle):** Accueil.
- Card 18 (Sixth Row Right):** 1A, Pour une action, gagnez 1 de biodiversité sur le plateau ressources.

Grands projets





3 – BILAN : APPORTS, DIFFICULTÉS ET PERSPECTIVES

18

3.1 Bilan de l'année 1 RITM

3.2 Un jeu Bac + 3 / Bac – 3 ?

3.3 Un jeu géographique : quel espace faire jouer ?

3.4 Editer le jeu

3.1 BILAN DE L'ANNÉE 1 RITM

Réussites

- Tests auprès des étudiants + évaluation
- Tests auprès des enseignants
- Conception finalisée
- Graphisme en cours

Difficultés

- Réticences éditoriales
- Enseignants peu disponibles

Les apports de RITM

- Financement
- Objectif pédagogique
- Suivi de l'ingénieure pédagogique
- Communication

3.2 UN JEU BAC– 3 / + 3 : QUEL JEU POUR LES LYCÉENS ?

- Difficultés à mobiliser les enseignants de lycée cette année
- 1 session test fin juin, 5 enseignants connaissent le jeu
- Jeu pour l'enseignement supérieur et les professionnels
- ⇒ Faire une version spécifique, qui « casse » la structure actuelle du jeu
- ⇒ Monter un groupe de travail ad hoc

3.3 UN JEU GÉOGRAPHIQUE : QUEL ESPACE FAIRE JOUER ?

- Localisme solutréen ?

Pari risqué

- Monter en généralité vers un espace archétypal ?

Un espace anonyme

- Proposer des extensions avec d'autres types de milieu
 - Jeu facilement applicable à l'OGS Ballons des Vosges
 - Camargue, Ste Victoire ?

3.4 EDITER LE JEU

Trouver un éditeur...

- Éditeurs de jeu inappropriés
- Éditeurs pédagogiques (Canopée, Educagri) proposent du Print & Play
- Quid des éditeurs universitaires ? => PUFC ?

Auto-édition d'une dizaine de prototypes

- Fabricant spécialisé coûteux mais le moins cher : Ere de jeux
- Graphisme réalisé à la MSH : Tristan Fellmann

Développement d'une version numérique repoussée :
SMA sous CORMAS ?
Éloignement La Rochelle

VERS UNE ÉDITION PLUS LARGE

Modalités

- Recherche de nouveaux co-financeurs : CRBFC, CD71, Grands sites de France
- Plusieurs centaines d'exemplaires

Publics intéressés

- Etudiants en géographie, sciences de la vie, sciences de la Terre, aménagement paysager
- Etudiants en master MEEF PE et PLC
- Professionnels de l'aménagement du territoire
- Particuliers joueurs

Merci de votre attention