

LYCÉE D'ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE AGRICOLE FEDERICO GARCIA LORCA - THÉZA (Pyrénées-Orientales)



CONCEPTION D'UN KIT DE JEU DE RÔLE PÉDAGOGIQUE SUR LA GESTION DURABLE DE L'EAU

L'origine du projet : depuis 2011, le LEGTA de Théza travaille en partenariat avec l'équipe de l'UMR G-EAU de l'IRSTEA de Montpellier et le Syndicat Mixte du Bassin Versant de la Têt (66) pour des applications pédagogiques utilisant le kit de jeu de rôle Wat-A-Game (WAG). Les éléments concernant WAG sont présentés dans la plaquette jointe et accessibles également sur le site dédié : www.watagame.info

Objectif du projet : concevoir et éditer un kit de jeu de rôle éducatif dédié à la gestion durable de l'eau en s'appuyant sur la méthodologie de Wat-A-Game et sur le contexte du bassin versant de la Têt. Ce projet bénéficie d'un financement de l'Agence de l'Eau Rhône-Méditerranée-Corse et du Conseil Régional Languedoc-Roussillon. Ce kit de jeu est destiné au public lycéen (Ministère de l'agriculture et Ministère de l'éducation nationale) et ne fera pas l'objet d'un usage commercial.

Contact : Patrice Robin - LEGTA FG LORCA, THEZA.
courriel : patrice.robin@educagri.fr

PRESENTATION DE LA PHASE DE TEST "EN AUTONOMIE"

Cette phase de test intervient en phase finale de la conception du kit de jeu, avant édition définitive.

Principe général : un enseignant reçoit une "boite" avec les éléments du kit de jeu et un manuel, il prépare et conduit en autonomie une séance de jeu avec un groupe de 8 ou 16 élèves pendant 1h30 à 2h, soit 2 à 3 tours de jeu (voir au verso pour la définition d'un tour de jeu).

Objectif principal : évaluer l'appropriation du jeu et de ses règles par un nouvel utilisateur.

Modalités particulières :

*l'enseignant peut cibler un objectif pédagogique en lien avec sa discipline pour cette séance de test. L'intérêt est de faciliter la préparation de la séance de test et d'évaluer le potentiel pédagogique du jeu.

*si cela est possible, une personne participant au projet sera présente en observation le jour du test.

Présentation générale du kit de jeu :

Le kit de jeu se décline à plusieurs échelles (4 plateaux de jeu possibles). Il aborde les enjeux de la gestion quantitative de l'eau (partage de la ressource) et de la gestion qualitative de l'eau (problèmes de pollution et de qualité des eaux).

Pour cette phase de test, 3 configurations au choix sont proposées. Elles sont présentées au verso.

Période proposée pour la réalisation des test :
du lundi 5 au vendredi 16 octobre 2015

3 tests sont proposés au choix

TEST 1 : Enjeu : partage de l'eau

Plateau de jeu "Bassin versant" : le plateau de jeu représente le bassin versant d'une rivière, depuis la source de la rivière jusqu'à la mer.

TEST 2 : Enjeu : partage de l'eau

Plateau de jeu "Territoire local" : le plateau de jeu représente un territoire rural avec diverses activités humaines nécessitant de l'eau.

TEST 3 : Enjeu : pollution et qualité des eaux

Plateau de jeu "Aire d'alimentation d'un captage" : le plateau de jeu représente un territoire rural avec des activités humaines pouvant générer une pollution des eaux de surface et souterraines.

Les rôles

TEST	Nombre de postes de jeu	Rôles
1	8	3 agriculteurs - 1 collectivité territoriale - 1 gestionnaire de barrages - 2 gestionnaires de canaux - 1 habitant
2	8	4 agriculteurs - 1 collectivité territoriale - 1 industriel - 1 habitant - 1 gestionnaire de canal
3	8	6 agriculteurs - 1 collectivité territoriale - 1 habitant

Chaque rôle peut être confié à 1 élève seul ou 2 élèves en binôme.

Quelques éléments descriptifs du jeu

1. Comment est représentée l'eau dans le jeu ?

Le principe de base de WAG est de représenter matériellement les ressources jouées par les joueurs : l'eau, comme l'argent ou encore la pollution, sont représentées sous formes de petites "billes", que les joueurs peuvent manipuler et faire circuler.

2. A quoi ressemble un plateau de jeu ?

Le plateau de jeu représente principalement les éléments du système hydrologique (rivière, barrages, nappe souterraine, canaux) et la localisation des activités humaines (agriculture, industrie, villes) donc des rôles joués par les élèves.

3. Comment se déroule le jeu ?

Le jeu se déroule à travers plusieurs "tours", chaque tour représentant une période précise (1 saison, 1 année, 1 moment précis dans l'année). Les joueurs peuvent avoir des moments d'échange entre 2 tours pour préparer le tour suivant. Un bilan final est réalisé après le dernier tour de jeu.

4. Que font les joueurs ?

Les joueurs disposent d'une fiche de rôle présentant leurs objectifs, leurs moyens d'action et les différentes phases du jeu :

- l'agriculteur ou l'industriel dispose de terrains sur lesquels il conduit des activités nécessitant plus ou moins d'eau ou certains intrants. Il peut faire des changements, créer des activités nouvelles, s'équiper.
- la collectivité territoriale gère l'alimentation en eau potable des habitants, aménage son territoire, gère des espaces publics et des espaces naturels etc.
- le gestionnaire d'un canal choisit la quantité d'eau qu'il prend dans la rivière et comment il la distribue aux autres joueurs, il peut aussi investir, s'équiper ou proposer des règles.
- le gestionnaire de barrages doit faire des choix pour remplir et vider son barrage, l'entretenir, investir.
- l'habitant dispose de jardins, de piscines, qu'il doit fournir en eau. Il peut développer des activités de loisirs, essayer d'influencer les choix des autres acteurs.

Tous les joueurs tiennent un budget avec des dépenses et des recettes liées à leur rôle et à leurs actions.

5. Que fait l'animateur ?

Pendant le déroulement du jeu, le rôle de l'enseignant-animateur est principalement de veiller au bon déroulement du jeu et au respect des règles de base, de définir la quantité d'eau qui va être mis en circulation au début de chaque tour et d'animer les moments de bilan avec les élèves. Il peut aussi prendre en charge le rôle de certains acteurs (Etat ou Agence de l'eau par exemple).