

Depuis fin 2013, la CASDEN et le groupe WAG* collaborent pour développer et tester « L'Eau en Jeu ». « L'Eau en jeu » est une boîte de jeu construite selon les principes de Wat-A-Game* à destination de l'Education Nationale, à différents niveaux depuis la primaire jusqu'en terminale.

« L'Eau en jeu » sera diffusée dans 5000 établissements scolaires primaires et secondaires dans le cadre d'une opération organisée par la CASDEN en octobre 2014.

* Wat-A-Game, dit aussi « WAG », (cf <http://watagame.info>) est un kit méthodologique développé par le groupe WAG, sous la direction d'IRSTEA UMR G-EAU, pour des besoins de modélisation participative et de mise en place de jeux de rôle exploratoire avec des acteurs dans des situations concrètes de gestion de l'eau

L'Eau en jeu contient 2 jeux abordant chacun une échelle de gestion de l'eau : la bassin versant (la rivière / le fleuve) et la ville / le quartier. Chaque jeu est adaptable à différents niveaux pédagogiques et doit pouvoir être mis en œuvre facilement et rapidement par un enseignant.

L'EAU EN JEU - Bassin versant



Le plateau représente un bassin traversé d'une rivière munie d'un barrage et possédant une nappe souterraine. L'eau est représentée par des billes qui circulent dans un godet le long de la rivière ou sont stockée dans le sac de la nappe. Les joueurs sont les maires des 8 communes, et optionnellement le gestionnaire de la rivière et le gestionnaire du bassin.

Les maires choisissent des cartes représentant les activités pratiquées sur leur commune et doivent se saisir des billes pour alimenter leurs activités, le gestionnaire du barrage décide des lâchers et ventes d'eau du barrage, et le gestionnaire de la rivière est responsable du bon état de la rivière.

En fonction du temps disponible, des objectifs pédagogiques poursuivis, du niveau des élèves et de leur degré d'appropriation du jeu, il est possible de jouer selon différentes modalités et niveaux de complexité, en fonction des ressources et options prises en compte dans le jeu.

Modalité 0 : Les élèves découvrent les activités, leurs besoins et leurs effets. Chaque élève ou groupe d'élèves peut jouer à sa table avec un poste de jeu.

Modalité 1 : Les postes de jeu sont assemblés en plateau. L'eau et les autres ressources peuvent circuler entre les élèves. L'enseignant peut assumer le rôle de GESTIONNAIRE.

Modalité 2 : introduction des rôles de GESTIONNAIRE joués par les élèves

Modalité 3 : Elaboration et mise en œuvre d'un plan d'action avec des objectifs collectifs à atteindre

Modalité 4 : modélisation d'un bassin versant, création de nouvelles cartes.

Ces modalités se combinent avec différents niveaux de complexité selon les ressources intégrées au jeu : eau propre seulement (initiation), eau propre et argent (simple), eau propre, argent et pollution (avancé). Enfin différentes options peuvent être utilisées : emploi / population, satisfaction, ruissellement / inondations, recharge de nappe, pollution ambiante, alimentation.

Vidéo de démonstrations visibles sur <http://goo.gl/Y8Q46y> et <http://goo.gl/O24GI3>

Contact : contact@watagame.info // Groupe WAG G-EAU IRSTEA tel: 0673993693 © CASDEN – IRSTEA, 2014, tous droits réservés

LES EVENEMENTS

Pour chaque jeu, des tableaux d'évènements sont fournis pour les différents niveaux.

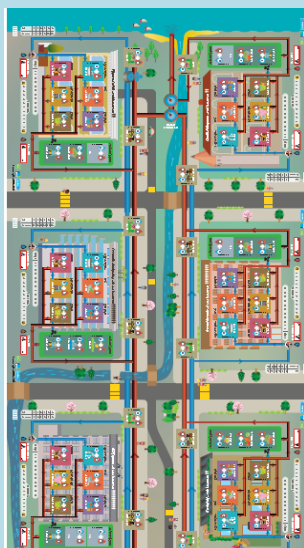
Les enseignants peuvent utiliser ces évènements pour introduire de l'inattendu ou des aspects non abordés par le jeu, ou bien les faire tirer aux dés aux joueurs à chaque tour.

LES FICHES INFO-DEBATS

Des fiches d'approfondissement thématique intitulées « fiches info-débat » sont également fournies. Ces fiches sont des supports pour approfondir des thèmes qui apparaissent dans le jeu, ou introduire et jouer des thèmes qui sont évoqués qu'en filigrane et apparaissent dans des caractéristiques additionnelles des activités (mécontentement, ruissellement et inondations, production alimentaire).

Elles permettent d'aborder le thème sous la forme : de points didactiques, d'un débat, d'une matérialisation dans le jeu

L'EAU EN JEU - Maison / Quartier



Le plateau représente un quartier dans une zone urbaine traversée par un réseau de distribution d'eau. L'eau est représentée par des billes qui circulent dans un godet le long des tuyaux. Les joueurs sont des habitants ou des élus qui gèrent des îlots soit d'habitation, soit d'espace public..

Les joueur décident des aménagements ou équipement dans leur îlot et mesurent les effets sur l'eau

En fonction du temps disponible, des objectifs pédagogiques poursuivis, du niveau des élèves et de leur degré d'appropriation du jeu, il est possible de jouer selon différentes modalités et niveaux de complexité, en fonction des ressources et options prises en compte dans le jeu.



Modalité 0 : Les élèves découvrent les utilisations domestiques de l'eau à travers les activités de leur habitation avec leurs besoins et leurs effets. Chaque élève ou groupe d'élèves peut jouer à sa table avec un poste de jeu..

Modalité 1 : Les postes de jeu sont assemblés en plateau et la gestion de tous les espaces publics du plateau peut être jouée par un groupe d'élèves.

Modalité 2 gestion des réseaux d'adduction et d'assainissement des eaux jouée par les élèves.

Modalité 3 : Gestion du quartier avec un conseil de quartier élu joué par des élèves.

Modalité 4 : modélisation d'un quartier, création de nouvelles cartes.

Ces modalités se combinent avec différents niveaux de complexité selon les ressources intégrées au jeu : eau propre seulement (initiation), eau propre et argent (simple), eau propre, argent et eau sale (avancé).

Enfin différentes options peuvent être utilisées : action publique, satisfaction, eau grise, partage d'activités, temps libre, prix de l'eau, association et engagement

QUI A GAGNE ?

Dans les jeux « Eau en Jeu » se côtoient des indicateurs de réussite collectifs (préservation de la ressource en qualité et quantité) et individuels (trésorerie, niveau de satisfaction). Ainsi il n'y a pas de règles de victoire ou de défaite prédéfinies. L'organisation en classe une discussion autour d'éventuels critères de victoire et de défaite permettra d'aborder des thématiques autour de la justice économique, sociale et environnementale.