



## FICHE TECHNIQUE n° 48

# Jouer pour sensibiliser, c'est tricher ?

### Sommaire

Introduction.....	2
La pédagogie par le jeu.....	3
Jeu de A à Z.....	9
La diversité des formats.....	12
Retours d'expériences et cas concrets.....	19
Ressources.....	35



## Introduction

### « *Le jeu est une activité sérieuse* »

Friedrich Frobek, pédagogue allemand.

Nous le savons tous, depuis notre plus tendre enfance, nous apprenons, imitons et cela passe le plus souvent par le jeu. Des mécanismes se mettent en place et nous permettent d'appréhender le monde qui nous entoure.

Pour cela, il existe différentes approches éducatives que nous ne percevons pas encore comme tel mais qui construisent déjà nos connaissances : imaginaire à travers le conte par exemple, sensorielle en allant à la rencontre des éléments de son environnement à l'aide de ses sens, scientifique grâce à des expériences, naturaliste en allant à la rencontre de la nature pour la connaître, artistique, manuelle ou encore sportive.

Mais est-ce que l'apprentissage ludique, c'est à dire par le jeu, peut être un moyen de faire prendre conscience d'une problématique en lien avec l'environnement ? Permettre un changement de comportement grâce au jeu, est-ce possible ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir tout au long de cette fiche technique non exhaustive mais qui vous donnera des pistes d'actions concrètes !



## Repères historiques

L'étude du jeu a une longue histoire. De Platon à Kant, de Froebel à Piaget, les philosophes, historiens, biologistes, psychologues et éducateurs ont étudié ce comportement inné pour comprendre comment et pourquoi nous jouons.

La nature humaine est joueuse, depuis toujours. Le jeu est devenu un phénomène de société depuis maintenant plus de 50 000 ans ! Dès les premières étapes de notre vie, le jeu fonde les bases de l'individu (développement physique, psychologique et social). Dans certaines sociétés antiques, les épreuves physiques résolvait des enjeux de société autant que la justice ou la politique.

Depuis le début du XXème siècle, l'importance du jeu, et de son rôle structurant dans le développement de l'enfant, ne fait plus de doute pour les chercheurs. Les résultats des recherches les plus récentes montrent, en complément de ce que les psychologues pensaient dans le passé, que jouer librement est d'une importance capitale dans le développement cognitif et social. Cela perdure dans le temps puisque selon des études, le jeu favoriserait la flexibilité et l'adaptation face à un milieu en perpétuel mouvement. Dans un monde imprévisible qui présente constamment de nouveaux challenges, jouer apparaît donc comme un outil ayant toute sa place.

Et ça ne s'arrête pas là ! Une étude menée à l'Université de Toronto révèle que pratiquer une activité stimulant le cerveau tout au long de sa vie permet d'en améliorer les capacités. Le jeu fait partie de ces activités : il socialise et évite de tomber dans l'isolement. Il aurait notamment des effets bénéfiques pour retarder et même lutter contre la maladie d'Alzheimer. Les bienfaits du jeu sont donc accessibles à tous, quel que soit l'âge !

## Définitions

Le mot « Jeu » vient du latin *jocus* signifiant « plaisanterie » ou « badinage » et a donné aussi le nom français « jouet ». Les définitions sont multiples et l'on peut qualifier le jeu comme « une activité d'ordre physique et mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir pour en tirer un plaisir ». C'est également « une activité de loisirs soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard comme les jeux d'adresses, de cartes, etc » (Définitions du Larousse). Prenons quelques instants, pour nous arrêter sur cette notion de jeu « non imposé » qui est essentielle pour le sujet qui nous amène ici, à savoir la sensibilisation. Le fait de ne pas « imposer » va justement permettre à l'animateur/parent d'intégrer des messages et des apprentissages lors de ces sessions de jeu sans pour autant que cela soit perçu comme tel par le joueur. On pourra également évoquer le concept du jeu libre qui n'impose pas le cheminement pour comprendre et où le joueur peut passer par le chemin qui correspond à sa démarche intellectuelle, sans pour autant qu'il y ait de bonne ou de mauvaise façon de faire. Ainsi, certaines notions qui auraient pu être un frein à la compréhension ou à l'apprentissage vont devenir des bases de ces moments de jeu, et c'est là tout l'intérêt.

## Et la pédagogie dans tout ça ?

Le mot pédagogie vient du grec ancien « enfant » et « conduire, mener, élever ». La pédagogie c'est l'art d'enseigner et les méthodes d'enseignement propres à une discipline, à une matière, à un ordre d'enseignement, à un établissement d'enseignement ou à une philosophie de l'éducation.

Le sens étymologique du terme pédagogie (science qui a pour objet l'éducation des enfants) semble avoir été quelque peu oublié. L'usage a surtout retenu son sens de méthode éducative.

## Mais comment y intégrer le jeu ?

**« Le plaisir rend facile ce qui est difficile »**

Le jeu va permettre de développer plusieurs aspects de notre personnalité :

- moteur et sensoriel : développe et renforce les muscles, les habilités physiques et l'équilibre. Les sens sont en éveil et le cerveau travaille pour enregistrer des connaissances.
- intellectuel : développe la pensée, des stratégies et la capacité à résoudre les difficultés
- social : permet d'apprendre à vivre et communiquer avec les autres, les respecter, les écouter, partager, ...
- langage : permet d'apprendre de nouveaux mots, d'exprimer ses idées, se faire comprendre et argumenter.
- ...

La pédagogie ludique exige de celui qui la met en pratique une grande connaissance des apprentissages qu'il veut mettre en application et de bien définir ses objectifs. Le jeu peut permettre à l'animateur d'observer le joueur et sa démarche et de lui apporter systématiquement des supports, des correctifs ou de l'aide. De plus, il permet de suivre l'apprenant sans le devancer dans son apprentissage, en respectant sa phase de latence comprise entre l'appris et l'acquis. Il faut aussi prendre en compte que le jeu reste un outil et qu'il ne règlera pas tout. Certains apprentissages fastidieux le seront encore, l'effort restant le même. Pour certains, mémoriser reste le seul moyen de les apprendre comme les tables de multiplication par exemple ! Le jeu va surtout permettre de faciliter certains apprentissages en créant les conditions propices pour apprendre, après avoir joué. L'animateur qui instaure une session de jeu va aussi créer une situation hors du cadre de l'apprentissage « classique » qui permettra aux personnes qui ont des freins vis à vis des situations d'apprentissage maître/apprenant de pouvoir s'engager dans ces processus d'animation.

### **Le saviez vous ?**

La ludification ou gamification est un phénomène répandu. Il s'agit de s'appuyer sur les mécanismes de jeux pour les utiliser dans d'autres domaines comme en situation d'apprentissage par exemple. L'impact de cette technique fait encore débat parmi les spécialistes en didactique. La ludification s'exprime à travers quatre grandes dynamiques que sont les émotions, les contraintes, les relations et l'idée de progrès. L'objectif est de motiver et d'impliquer les apprenants dans leur processus d'apprentissage. Évidemment, il ne s'agira pas d'empiler des mécanismes en adéquation avec les contenus et objectifs pédagogiques mais cela va permettre de motiver les apprenants.

## Atouts et limites

La pédagogie du ludique, comme toute autre forme de pédagogie, a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à mieux saisir certaines notions, certains concepts comme d'autres pédagogies peuvent le faire. Il faut pour cela un pédagogue qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage et prendre en compte que la pédagogie ludique procède par détour, l'apprenant n'étant pas, voire peu, conscient du but visé.

### Les atouts :

- acquérir une confiance en soi, forger son caractère
- découvrir par le plaisir
- exprimer ses émotions, développer la confiance en soi
- s'ouvrir au monde et aux autres, s'entraider, travailler en groupe
- développer le langage et la communication, enrichir ses connaissances et son vocabulaire
- inventer, créer, transformer son environnement
- expérimenter
- comprendre ce qui est autorisé et/ou interdit et/ou déconseillé
- s'amuser, se détendre
- choisir son activité
- se découvrir, repousser ses limites et agir dans un environnement peu connu
- exprimer son point de vue et écouter celui des autres
- ...

### Les limites :

- accepter des règles de jeu imposées = contraintes
- accepter de jouer ensemble = pression du groupe, des co-équipiers
- obligation de rapidité – facteur inhibant pour les plus lents, les plus réservés
- présentation du jeu = difficulté de compréhension
- demande de la concentration
- un nouvel espace et environnement de jeu = problèmes de repérage dans l'espace
- accepter de perdre, de se tromper = mauvais joueurs
- accepter de se tromper, patienter = attention au découragement
- retenir les consignes = attention au trop plein d'informations

En fonction des contextes (types de jeu, public, ...) certaines limites peuvent devenir des atouts et inversement.

Montaigne disait « Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants ». L'important est de garder en tête qu'il ne faut pas imposer le jeu mais qu'il faut avoir envie de jouer !

# Le jeu pour qui ? Tout le monde peut-il apprendre en jouant ?

Le jeu prend en compte deux composantes essentielles :

- le jeu libre, autodirigé, sans cadre spécifique dicté uniquement par sa propre motivation mêlant plaisir et spontanéité.
- le jeu dirigé encouragé par un encadrant qui a ciblé en amont un objectif d'apprentissage spécifique. Cette composante évite la déconcentration pour atteindre le but fixé.

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	<p>Activité libre et gratuite</p> <p>Essentiel au plaisir</p> <p>Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané</p> <p>Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles)</p> <p>Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure</p> <p>Contrôle des acquis</p> <p>Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques</p> <p>Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque</p> <p>Cache l'aspect éducatif de l'activité</p> <p>Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre</p> <p>Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques)</p> <p>C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées</p> <p>C'est le plaisir de performer</p> <p>Génère habituellement un apprentissage précis</p> <p>Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles</p> <p>Supporter par l'intériorité du joueur</p> <p>Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur</p> <p>Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préétablies</p> <p>Supporter par le désir d'apprendre du joueur</p> <p>Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur</p> <p>Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préétablie et sans variante</p> <p>Supporter par la compétence du joueur</p> <p>Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur</p> <p>Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles</p> <p>Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ esthétique</li> <li>▪ prédéterminé</li> <li>▪ perfectionné</li> </ul> <p>Il y a une notion de plaisir</p> <p>Le jeu est nécessaire au développement de tout individu</p> <p>Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur</p> <p>Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ le psychisme</li> <li>▪ l'émotif-affectif</li> <li>▪ le sensoriel</li> <li>▪ le cognitif</li> </ul>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure</p> <p>Sert de contrôle aux acquis</p> <p>Permet d'évaluer les appris</p> <p>Permet d'observer les comportements du joueur</p> <p>Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque</p> <p>Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ distrayant,</li> <li>▪ sans contraintes perceptibles,</li> <li>▪ axé sur les apprentissages</li> </ul> <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre</p> <p>Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ un apprentissage précis,</li> <li>▪ un appel aux connaissances du joueur,</li> <li>▪ un constat des habiletés à généraliser</li> </ul> <p>Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits</p> <p>Le jeu pédagogique est un moyen de testing</p> <p>Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La motivation intrinsèque à la connaissance</li> <li>▪ La motivation intrinsèque à l'accomplissement</li> <li>▪ La motivation intrinsèque aux sensations</li> </ul> <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ savoir gérer l'imprévu,</li> <li>▪ contrôler ses émotions,</li> <li>▪ explorer ses émotions,</li> <li>▪ développer sa motivation et sa curiosité</li> </ul> <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure</p> <p>Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprendre les notions,</li> <li>▪ apprivoiser les concepts,</li> <li>▪ structurer sa pensée,</li> <li>▪ développer ses connaissances et ses habitudes</li> </ul> <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur</p> <p>Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques</p> <p>Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis</p> <p>Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences</p> <p>Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés</p> <p>Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>
	<b>Jeu ludique</b>	<b>Jeu éducatif</b>	<b>Jeu pédagogique</b>

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>



## Chez les enfants

Chaque type de jeu correspond à une période de la vie de l'enfant.

DÉCOUVERTES *L'infographie*

# Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Source: Anna van Halbeerten - Illustration: Suzanne Roth

### 1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'empathie. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

### 2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

### 3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

### 4 PENSER COUNTERFACTUELLE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

### 5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

### 6 NEUROGÈNESE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

### 7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se réalise plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

### 8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

### 9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

### 10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent sans excès lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

### 11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

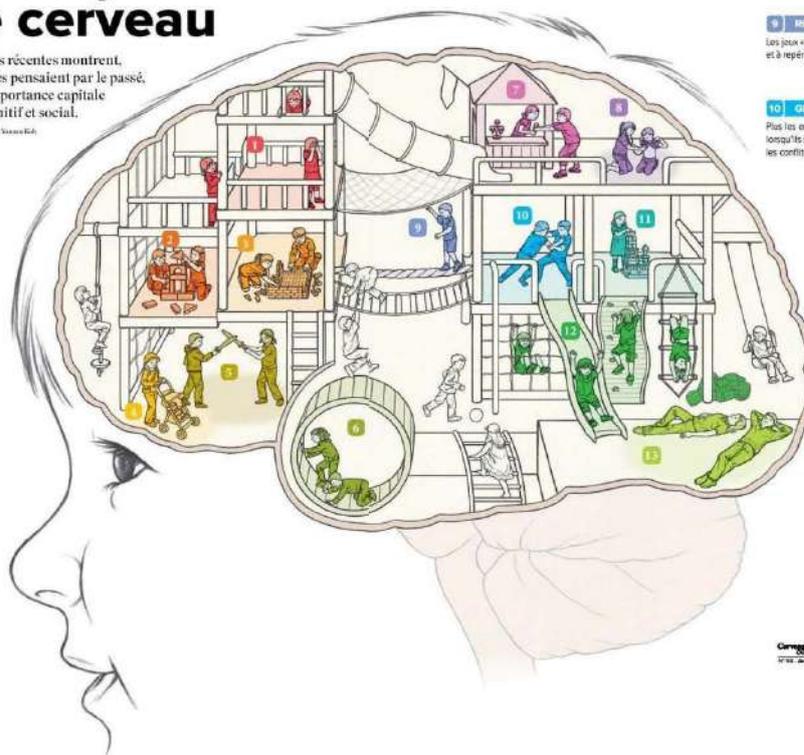
Des enfants de quatre ans qui mélangent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage. Ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

### 12 ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

### 13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



Cartoon  
17 mai 2016

Le jeu chez les enfants est capital pour l'affirmation de soi car c'est un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de découverte des autres, de développement des facultés d'imagination, de logique et d'adresse physique. Quand un enfant joue, tous ses sens sont en éveil et son cerveau travaille pour enregistrer des connaissances.



### Chez les adolescents

À l'adolescence, l'activité ludique prend la forme d'un jeu de métiers, de projection qui intègre le présent et le passé pour pouvoir se projeter dans l'avenir. À cet âge là, le jeu va permettre de :

- s'approprier son corps à travers des activités physiques et sportives
- d'acquérir de nouveaux savoirs
- s'approprier les règles dans un espace structuré
- construire son identité à travers des jeux de rôle par exemple
- d'expérimenter à la fois les potentialités et les limites
- découvrir une nouvelle façon d'être ensemble, de se connaître

### Chez les adultes

Les « grandes personnes » ont aussi besoin de jouer ! Jouer permet d'être plus créatif, plus heureux et plus performant. Individuel ou collectif, le jeu échappe aux normes de la vie sociale ordinaire. Il permet aux adultes de sortir de leur quotidien pour s'immerger momentanément. Il permet également une remise en question de la réalité de l'individu pour envisager des alternatives. Ainsi, le pédagogue utilise le jeu pour faire passer des messages. Le jeu peut également être utile dans le milieu de l'entreprise où il va permettre de mettre en place du management par le jeu. En acceptant de jouer, on accepte d'apprendre de nouvelles règles et donc on apprend à apprendre. Ainsi, jouer va permettre de faire évoluer les comportements des collaborateurs à travers un processus ludique.



# Jeu de A à Z

Créer des jeux pédagogiques demande du temps, de l'imagination, de la créativité. Il convient de formaliser l'objectif du jeu, de l'adapter aux besoins selon le public, de prévoir un espace de jeu et des supports pédagogiques adaptés aux objectifs, d'élaborer un concept, ... Le temps total du jeu sera fonction du nombre de participants et surtout du public. Ainsi, des enfants n'auront pas le même temps de concentration que des adultes et les différentes phases de jeu devront être adaptées.

Pour l'animer, il va falloir :

- Préparer l'installation du jeu : tout le matériel nécessaire doit être prêt et l'espace défini.
- Motiver les participants : donner envie d'entrer dans le jeu et faciliter la participation du public en étant à l'écoute.
- Annoncer le jeu par une histoire, un conte par exemple.
- Expliquer clairement le jeu en faisant attention à la quantité d'informations à retenir.
- Adapter le rythme et la durée du jeu en tenant compte de l'âge des participants, du moment de la journée et du lieu.
- Tenir son rôle dans le jeu dans le respect des règles, la sécurité, l'intégration des participants...
- Faire le bilan de l'introduction jusqu'à l'évaluation, permettre au public d'exprimer sa pensée, son ressenti, ce qu'il a appris, compris, réussi ou non...

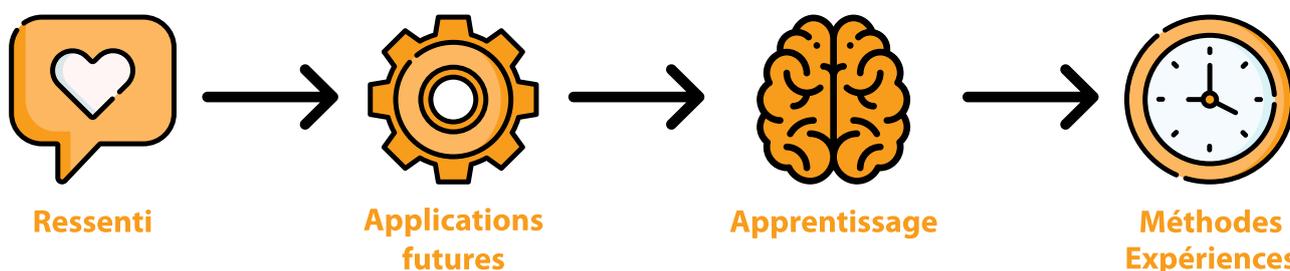
Cette dernière phase de bilan (debriefing) est PRIMORDIALE et INDISPENSABLE à la structuration de l'apprentissage et à l'intégration des savoirs transmis lors du jeu. Il faut veiller à ne surtout pas l'oublier !

## Le debriefing

**« Pour transformer l'expérience en apprentissage »**

David Crookall

Le debriefing est une phase d'analyse menée avec les participants tout de suite après une activité pédagogique afin de faire le point sur leurs apprentissages. Il s'agit d'une technique de restitution riche permettant de verbaliser le vécu et le ressenti, de se situer par rapport à ce qui s'est passé pour en faire un bilan. Son objectif est de prendre le recul nécessaire pour tirer des conclusions, se poser des questions pour ensuite capitaliser les connaissances et faciliter leur utilisation dans un autre contexte. Grâce à la réflexion sur l'expérience vécue, le joueur va être en capacité de se remémorer les phases de jeu pour les mémoriser et comprendre les informations qui en ressortent.



*Inspiré du schéma d'Anne-Céline GROLLEAU et Céline GROUSSON*

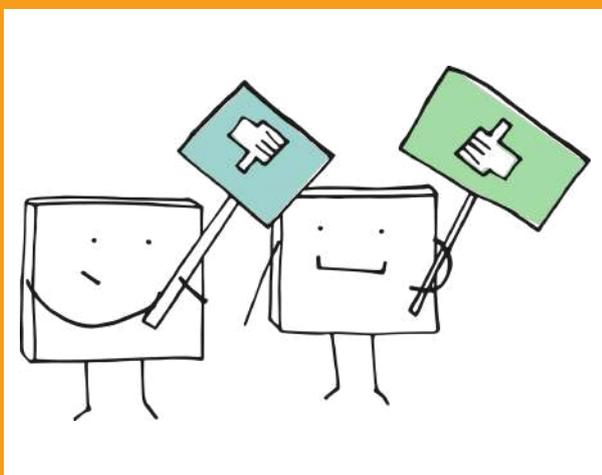


Réserver un temps collectif de retour d'expérience vécue est nécessaire et c'est un moment qui ne s'improvise pas. Cette phase de décodage permet d'exploiter pleinement les potentialités de la gamification dans les apprentissages. C'est une occasion de tirer les enseignements de la collaboration, de la stratégie de groupe, de la communication et surtout de donner du sens. Il

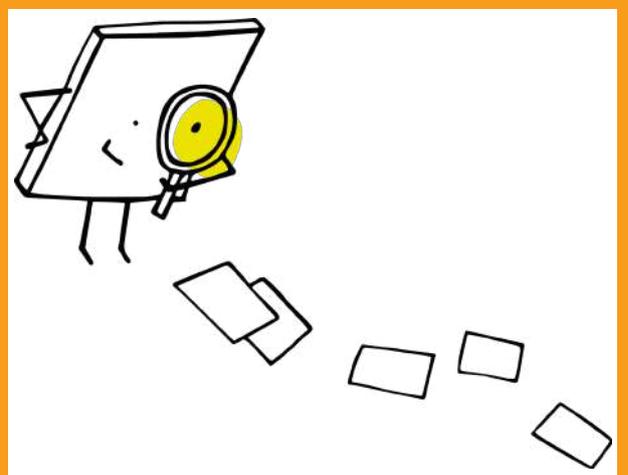
est important de créer un environnement propice aux échanges. Il doit se dérouler dans la bonne humeur. Du point de vue de l'organisation, une disposition circulaire favorise les interactions et évoque un rassemblement. Il faut prévoir au minimum 20 à 30 minutes après le jeu. Un support de type diaporama pourra toujours être utilisé pour vous seconder. Il faudra aussi veiller à capter l'attention des joueurs qui peuvent témoigner d'un épuisement après le jeu et, surtout, ne pas proposer un temps d'analyse trop long.

Le débriefing s'organise autour d'une série de questions. La restitution par les participants peut s'effectuer sous la forme d'un échange oral, d'un questionnaire, de dessins, de courts récits, d'affiche ou par le biais d'un autre jeu.

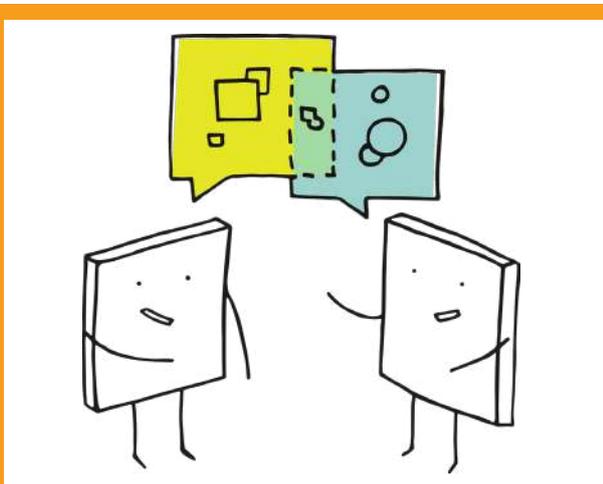
Il est préconisé de préparer une série de questions en amont en évitant les questions fermées afin de s'assurer que tout ceux qui souhaitent contribuer puissent le faire sans être interrompus. Ainsi, des étapes sont indispensables afin de faire parler le groupe, de faire le parallèle avec leur contexte et de conclure sur les messages théoriques à retenir :



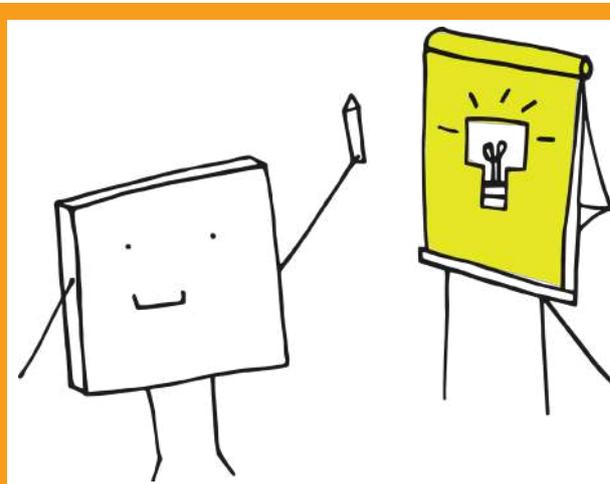
**1 Le ressenti** : certainement l'étape la plus importante pour laisser d'abord la parole aux participants et recueillir les émotions à chaud afin d'initier les interactions. Cette étape n'est pas le temps de la théorie mais de votre écoute active pour prendre un maximum de matière, ce qui vous permettra de rebondir dessus lorsque vous passerez aux enseignements théoriques.



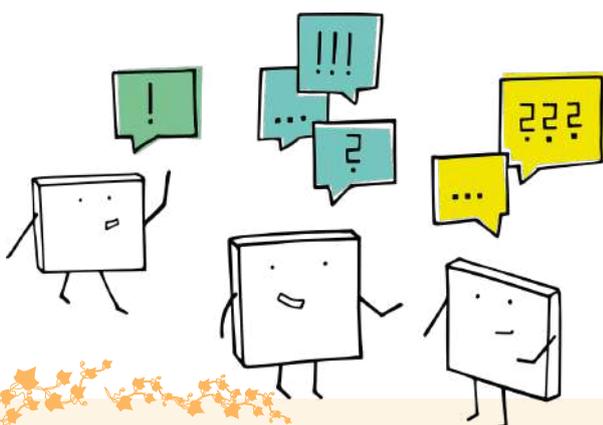
**2 La relecture, que s'est-il passé et comment** : après le ressenti, les faits ! La parole est toujours aux participants mais en orientant plus la discussion. L'objectif est d'essayer de rendre réelles les différentes séquences de leur expérience de jeu en leur faisant raconter de manière chronologique ce qui s'est passé. Une fois de plus, il s'agit de se mettre dans une position d'écoute active et de faire en sorte que tout le monde s'exprime en veillant à l'équité du temps de parole.



**3 Les enseignements :** là encore, ce sont les participants qui vont tout naturellement commencer à théoriser l'expérience qu'ils viennent de vivre et dégager les principaux enseignements dont vous vouliez qu'ils prennent conscience. Cette étape met en évidence l'apport de la pédagogie par le jeu en laissant le groupe dire ce qu'il a appris.



**4 L'enseignement théorique :** c'est à cette étape que tous les enseignements que l'on peut tirer du jeu vont être exposés au groupe. Ainsi, il sera possible de rebondir sur tout ce qui vient d'être dit pour s'appuyer concrètement sur ce que vous souhaitez dire en proposant ce jeu. C'est également l'occasion d'explicitier les éléments qui n'auraient pas déjà été abordés par le groupe. Il est important d'avoir une idée précise des messages clés à passer pour donner du sens. Attention dans cette dernière phase à ne pas mettre en échec l'apprenant. Même si l'on apprend de ses erreurs, l'apprenant n'apprend que s'il se trouve juste à la limite et en dehors de sa zone de confort et non complètement submergé. Il s'agit de construire sur des acquis pour progresser.



## L'animateur

L'apprentissage par le jeu s'appuie sur le rôle prépondérant de l'éducateur, l'animateur, l'enseignant, le parent ... Tout pédagogue a un rôle essentiel dans la conception et la diversification des activités ludiques des apprenants.

Son rôle est primordial puisque c'est lui qui va enclencher le processus du jeu en donnant les règles du jeu. À ce moment là, il va donner 3 informations essentielles pour démarrer le jeu : l'objectif du jeu, ce que le joueur doit faire quand c'est à son tour de jouer et comment savoir quand la partie est finie. Il accompagne ensuite la partie qui démarre, répond aux questions, rend autonome chaque joueur et donne des précisions si nécessaire. Une fois que chaque joueur est à l'aise avec le jeu, l'animateur sort du cercle des participants pour pouvoir être attentif au déroulement de la partie, prendre note des actions de jeu, des réactions des participants et ce jusqu'à la fin de la partie. Enfin, son rôle prend tout son sens lors du debriefing où il va faire le lien entre le jeu et le contenu avec l'aide des participants. Ce n'est pas un rôle à prendre à la légère !



## Les jeux de plateau / sociétés



La force du jeu de plateau réside d'abord dans la facilité et l'attractivité de sa mise en œuvre : placer les joueurs devant des règles simples et un objectif à atteindre à la fois ludique et concret. Au lieu de confronter l'apprenant à ce qu'on veut lui transmettre, le jeu s'appuie au contraire sur le comportement du joueur pour lui faire accéder de lui-même aux savoirs et le faire progresser. Il devient ainsi au gré de son parcours et du déroulement de la partie, acteur de ses propres découvertes. Le caractère collectif du jeu n'est pas moins déterminant car chaque joueur pense, agit et réagit sous le regard de tous les autres, il se trouve pleinement impliqué. Ce contexte favorise le sens de l'écoute, stimule l'empathie et développe aussi rapidement le goût du travail en équipe.

Ils aiguisent le sens de la réflexion et la capacité de prise de décision. L'animateur pourra faire intervenir le jeu de plateau/société pour initier les apprenants.



## Le jeu de rôle

« Le terme jeu de rôle s'applique à des activités différentes mais qui ont toutes en commun de faire assumer par un ou plusieurs participants une identité fictive » selon Francis Debyser dans son mémoire *Les jeux de rôles*.

Trois types de jeux de rôle sont différenciés en fonction de leurs objectifs :

- « **Jeux de rôle psychologiques** » : utilisés dans les années trente, ils servaient de base à des thérapies de groupes et avaient notamment pour visée de favoriser la rééducation d'individus marginalisés, afin de les réinsérer.
- « **Jeux de rôle de formation** » : issus des premiers, ils sont utilisés en situation professionnelles principalement afin de permettre aux participants de vivre des situations réelles en intégrant les comportements adéquates.
- « **Jeux de rôle pédagogiques** » : ils se construisent sur une situation de jeu fictive et une distinction entre les objectifs de l'animateur et ceux du jeu. Ils reposent sur un apprentissage par l'expérimentation : le joueur peut essayer plusieurs possibilités afin de construire une solution adéquate.

Le jeu de rôle est un outil pédagogique qui exige le respect rigoureux de règles à la fois lors de sa planification et des trois étapes de son déroulement : avant, pendant et après le jeu.

Il permet aux joueurs de résoudre des problèmes fictifs inspirés de la réalité. Ils vont incarner des personnages, avec un rôle, des préoccupations et des idées à défendre. À partir de ces éléments, les joueurs doivent improviser et trouver des solutions ensemble.



Ce format implique la participation d'un animateur, voire de plusieurs, en fonction de la taille du groupe, pour encadrer et animer les échanges.

Objectifs pédagogiques communs à tous les jeux de rôle :

- prendre la parole, exprimer une opinion et la défendre
- écouter et comprendre les autres pour trouver ensemble une solution
- se mettre à la place d'une personne ayant une fonction et un point de vue éventuellement différents des siens
- favoriser le dialogue et initier des réflexions collectives

Il développe aussi l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques.

Dans les jeux de rôle, un maître de jeux propose des profils de caractère ou des compétences mais chaque joueur crée lui-même une entité symbolique, ce qui produit un véritable transfert vers un personnage imaginaire plus ou moins proche de la réalité.

La catégorie des jeux de rôle pédagogiques présente la particularité d'établir une distinction nette entre la situation de jeu, qui est fictive, et la réalité laissant ainsi s'établir une véritable distinction entre les objectifs de l'animateur, extérieurs au jeu, et ceux du jeu lui-même. C'est donc le type de jeu qui permet d'atteindre au mieux notre objectif : exploiter les potentialités du jeu de rôle dans un objectif d'acquisition des savoirs.

Au sein de la catégorie des jeux de rôle pédagogiques, on peut distinguer deux sous-catégories : les jeux de rôles pédagogiques de sensibilisation et ceux de simulation. Alors que les premiers visent à faire acquérir aux joueurs une motivation et donc à modifier par la suite leur comportement dans une situation réelle, les seconds permettent de confronter les joueurs à une situation proche de la réalité, en leur laissant une liberté d'action quant à la conduite à tenir. Ainsi, pour faciliter les changements de comportement notamment au service de la préservation de l'eau, on pourra privilégier la première sous-catégorie. Cependant, il pourra être intéressant de prendre en compte la seconde pour lever des freins propres aux représentations que les participants peuvent avoir de leurs interlocuteurs. Par exemple, un maire pourra penser que les habitants de sa commune vont bloquer sur quelque chose alors qu'en le pratiquant, tout se passera bien.

Ces jeux de simulation assurent un apprentissage reposant sur le droit de faire des erreurs et de tirer des enseignements de celles-ci. Le jeu de rôle pédagogique repose sur un apprentissage par l'expérimentation où l'apprenant expérimente plusieurs possibilités pour établir un modèle.



## Escape game ou serious game

Le « jeu d'évasion » a envahi le monde depuis 2010 et est arrivé en France en 2013 à Paris. Le concept est simple, une équipe de joueurs se retrouve enfermée dans une pièce et dispose d'une heure pour résoudre une série d'énigmes et sortir de la pièce. Aujourd'hui, il n'est plus uniquement question de sortir d'une pièce mais il faut parfois retrouver des documents, désamorcer une bombe ou encore sauver la vie de quelqu'un...il s'agit donc toujours de résoudre une série d'énigmes en faisant preuve de logique, d'observation et d'esprit d'équipe, pour atteindre un but commun dans un temps donné.

Concevoir un escape game, c'est permettre aux joueurs de se trouver dans un état d'entière satisfaction de son expérience grâce à un équilibre parfait entre compétences requises, niveau de difficulté et progression en proposant un parcours ni trop facile, ni trop dur.

L'escape game a l'avantage de créer une véritable immersion « physique », de montrer l'importance de l'essai-erreur et de s'appuyer sur une collaboration entre les participants.



**Limites :** il faut être conscient qu'un escape game peut difficilement permettre d'approfondir un sujet et faire mémoriser des notions. Quand les gens jouent, ils se focalisent sur leur réussite et ne font pas attention au contenu. Les escape game peuvent donc difficilement remplacer un cours traditionnel pour les enseignants. C'est pour cela qu'une phase

de débriefing est indispensable à la suite du jeu. C'est le moment où l'on se pose avec les joueurs pour faire le point sur leur parcours et leurs ressentis.

Par contre, il a l'avantage d'introduire un sujet, d'éveiller la curiosité du joueur sur la thématique choisie, à le sensibiliser, pour lui donner par la suite l'envie d'en savoir plus. Un escape game pédagogique peut être utilisé dans trois phases. En introduction d'un cours, l'expérience d'escape game, généralement marquée par l'émotion, permet à l'enseignant de créer un point d'appui, un souvenir plaisant sur lequel il sera possible de s'appuyer pour rappeler les notions, identifier les connaissances à acquérir, découvrir un thème, motiver, ... On a en effet tendance à se souvenir plus facilement d'un moment où l'on a vécu quelque chose de fort. En cours d'apprentissage, il permettra d'aborder de nouvelles notions. Enfin, en fin de séquence, pour évaluer les acquis grâce à des énigmes mobilisant les apprentissages de la séquence.

Il y a plusieurs façons d'intégrer le contenu dans un escape game :

- par le scénario en utilisant par exemple un événement historique comme point de départ du jeu

- grâce au décor, tout en prenant en compte le fait que les joueurs auront plutôt tendance à le survoler
- dans les énigmes, le contenu peut être simplement décoratif dans le sens où il est prétexte à l'énigme, ou réellement apporter une réponse à la résolution de l'énigme
- dans les messages donnés par le maître du jeu. Certains escape game intègrent des acteurs qui distillent du contenu à travers plusieurs interventions
- dans le débrief qui est un **INDISPENSABLE** pour un escape game pédagogique, culturel ou éducatif ! Il va permettre de revenir sur le contenu et les énigmes irrésolues, en plus de l'expérience vécue, afin de relier les énigmes aux notions à retenir



Victoire, le défi a été relevé, le chronomètre a été vaincu, la partie est terminée ! Vraiment ? En réalité, pour l'enseignant game master et pour les joueurs, c'est le début de la phase la plus importante, celle qui justifie pédagogiquement la mise en place d'un escape game : le debriefing. En effet, vu qu'il n'est pas possible de tout voir, le debriefing est essentiel pour que l'expérience de quelques-uns devienne celle du groupe.

## Le rallye

Le rallye fait partie des grands jeux que l'on peut organiser de 3 à 120 ans, sous différentes formes. Il peut s'apparenter à l'escape game. Il se joue en général en équipe de 2 à 5 personnes et peut réunir un nombre important de joueurs. Il s'agit d'un jeu qui invite à cheminer dans un espace donné en jouant d'étape en étape.

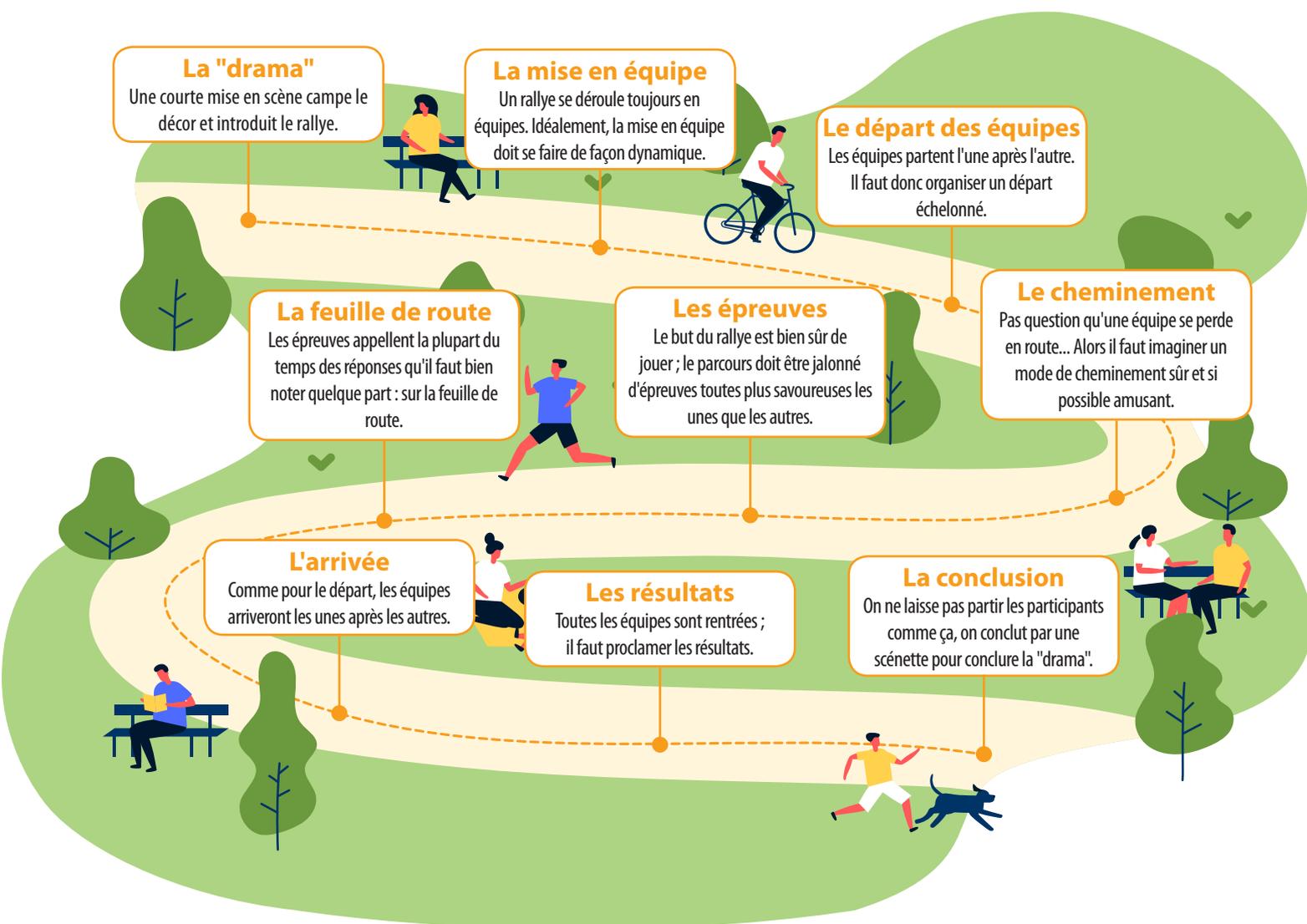


Les objectifs pédagogiques peuvent être :

- développer le sens de l'observation, la créativité
- mieux connaître son environnement naturel, urbain
- coopérer au sein de l'équipe

Sa forme ludique rend ainsi la découverte attrayante et accessible au plus grand nombre. Le participant n'a pas besoin d'être un spécialiste de la thématique pour s'amuser et prendre du plaisir à parcourir la forêt ou tout autre milieu. Jouer sous la forme d'un rallye repose sur :

- un jeu en équipe où règne coopération et émulation vis à vis des autres équipes
- dans un lieu bien délimité
- en se déplaçant de manière linéaire (d'un point A à un point B, puis de B à C, ...), en réseau (les équipes se rendent sur des lieux définis dans n'importe quel ordre), en étoile (après chaque étape, les équipes reviennent auprès de l'organisateur prendre les informations pour l'étape suivante) ou encore avec plusieurs transports différents.
- en répondant à des questions, des énigmes, des rébus, ...





Le rallye est reconnu par de nombreux spécialistes de l'éducation à l'environnement comme un formidable moyen de faire découvrir aux enfants ce qui les entoure. Sa souplesse d'organisation, son aspect ludique, sa capacité à accueillir un grand nombre de personnes, son adaptabilité à tous les lieux font du rallye un outil d'animation particulièrement riche et adapté aussi au temps des loisirs.



## Jeux vidéos / numériques

Le potentiel pédagogique du jeu vidéo n'a pas encore été réellement concrétisé. Même s'il peut se révéler utile pour l'apprentissage de savoir, il excelle surtout dans le travail des savoir-faire et des savoir-être.

Les jeux vidéos sont interactifs et participatifs par essence. Il s'agit d'un média qui existe si on s'y implique. Ces univers requièrent le joueur pour se déployer, à l'instar des livres dont les mots s'assemblent et développent leur univers grâce à l'action du lecteur. Or, dans un cadre pédagogique, la participation à la construction de l'apprentissage l'enracine plus profondément et développe un rapport plus positif à celui-ci. L'usage du jeu vidéo va favoriser une pédagogie active dans laquelle la compréhension passe par l'action.

On retrouve dans les jeux vidéos l'approche pédagogique « situations-problèmes » où les apprenants font face à des problèmes concrets (ou fictifs) à surmonter. Fondamentalement, l'échec n'existe pas dans un cadre pédagogique, seules des erreurs se manifestent durant un parcours et elles sont autant d'occasions d'apprendre et de susciter une certaine curiosité. L'erreur sous toutes ses formes constitue le cœur de l'apprentissage vidéoludique qui confronte le joueur et ses actions aux règles du jeu, sans jugement.

Les jeux vidéos demeurent donc un outil éducatif efficace à la fois dans le faire, dans la réflexion accompagnant ce faire et dans la critique de ce faire. Pratique, réflexion, esprit critique ... tout y est ! Il s'agira seulement à l'animateur d'encadrer l'intégration de ces jeux vidéos dans un processus pédagogique en pratiquant, tout comme chacun des formats, un debriefing indispensable pour allier pratique et connaissances.



**Niveau :** on préconisera l'utilisation des jeux vidéos pour des enfants à partir de 5 ans en raison de leurs effets sur leur développement. Tout va dépendre du temps passé à jouer !



Tout jeu vidéo travaille de manière naturelle sur la question de la motivation, inhérente à sa nature. Il donne du sens aux actions qui y sont réalisées. En effet, dans les jeux vidéos, la narration a une place très importante et cela répond à une demande profondément humaine. Nous avons besoin d'histoire, notre mental structure souvent lui-même le réel en histoires pour le comprendre ou y adhérer. Le jeu vidéo narre avec d'autant plus de force que le joueur participe à la construction des histoires qui s'y déploient, avec plus ou moins d'impact selon les jeux.

Le jeu a aussi l'avantage d'avoir du succès qui touche toutes les catégories sociales. Enseigner avec les jeux vidéos permet de s'ouvrir à un public conséquent mais surtout socialement varié.

Cependant, il faut faire bien attention à intégrer le jeu vidéo dans un processus pédagogique complet. Il s'agit d'un outil parmi d'autres qui ne peut remplacer la présence humaine, celle des encadrants/animateurs/enseignants comme celles des autres apprenants. Pour cela, il importe de bien penser son intégration, de ne pas l'envisager comme une récompense mais bien comme un outil pédagogique.



**Le plus important sans doute pour que la pédagogie ludique fonctionne, pour qu'elle fasse sens, est de penser en amont l'apprentissage qu'elle doit générer et de bien le formaliser pendant et après l'activité, le tout avec à l'esprit les forces et les limites de cette pédagogie. Avec tout cela, qu'elle que soit le format de jeu que vous utilisiez, il complétera parfaitement les autres formes de pédagogie et ouvrira d'autres perspectives dans l'enseignement, la formation et l'apprentissage. Tout est une question de préparation et de bonne intégration dans une démarche pédagogique précise et connue. D'autres supports comme la réalité augmentée vont venir ajouter aux techniques pouvant accompagner la démarche d'apprentissage.**

Depuis le début de cette fiche technique, nous avons vu un grand nombre d'approches pédagogiques ludiques qui vont permettre de faciliter des changements de comportement à tous les âges. Mais concrètement, comment cela se traduit si nous souhaitons apporter des connaissances au service de la préservation de la ressource en eau ? C'est ce que nous allons voir dès à présent !

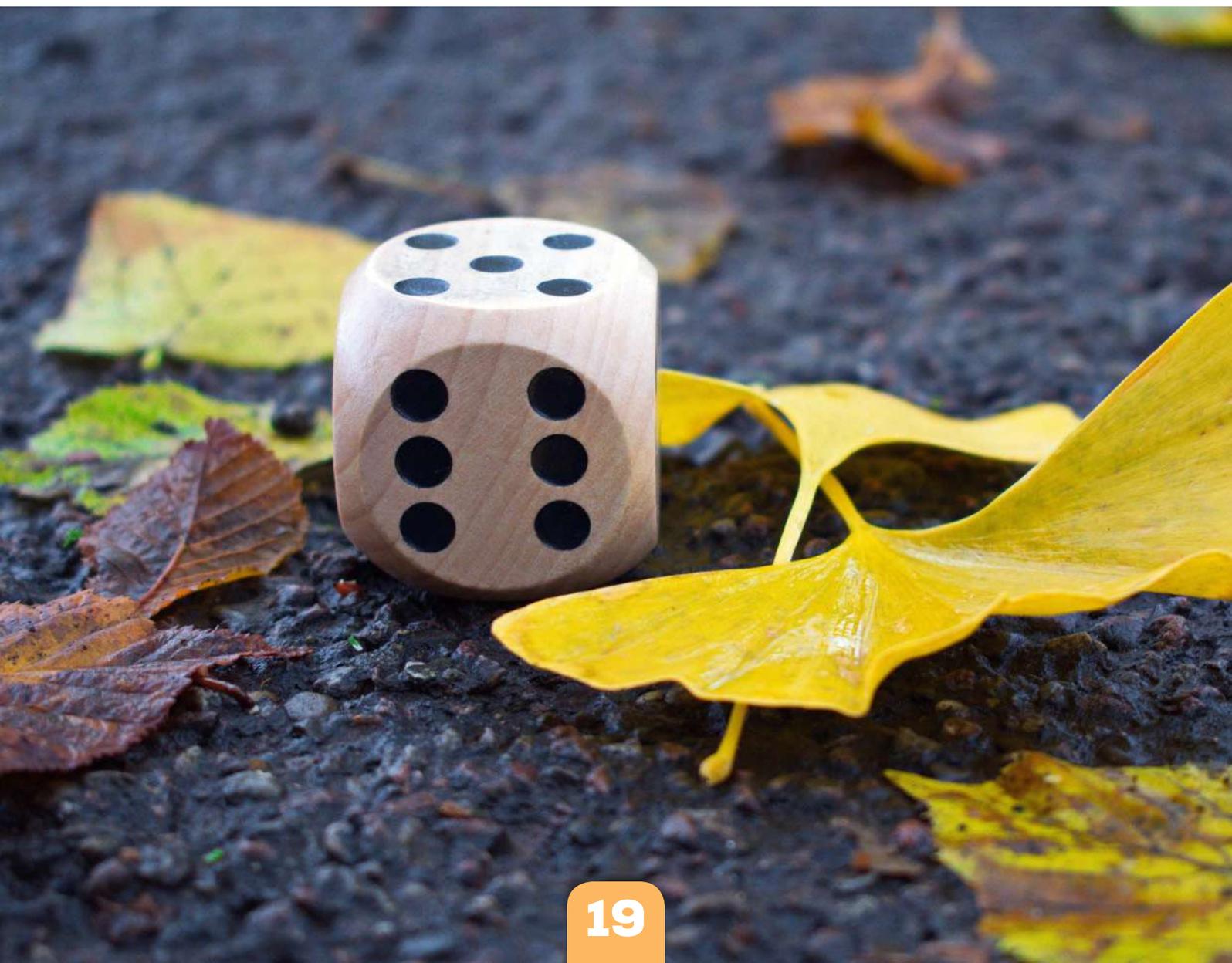
## Intégrer la préservation de la ressource en eau par le jeu

**« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche »**

Albert Einstein

Il existe de nombreux jeux et outils pédagogiques disponibles en Hauts-de-France en lien avec la préservation de la ressource en eau. Cette liste non exhaustive regroupe des outils en détaillant les informations nécessaires afin de le reproduire ou pour s'en inspirer.

Pour faire écho à ce que nous avons dit tout au long de cette fiche technique, quelque soit le format utilisé, toutes les thématiques peuvent être abordées par le jeu. Il convient tout de même de s'assurer que le sujet soit maîtrisé par l'animateur, que toutes les étapes soient respectées et ne surtout pas oublier l'importance de réaliser le debriefing en fin de séance de jeu. L'objectif ici est de pouvoir s'imprégner d'exemples concrets qui intègrent la thématique de la ressource en eau pour voir ce qu'il est possible de mettre en œuvre, quelque soit le format choisi. En effet, chaque outil est adaptable !





## « Chasse au gaspi »

Par équipe et d'étapes en étapes, les participants vont réfléchir ensemble et débattre sur l'élément "eau" dans tous les gestes du quotidien pour prendre conscience de notre impact sur le gaspillage de nos ressources.

**Thème du jeu :** La ressource en eau et les méthodes pour limiter son gaspillage

**But du jeu :** Résoudre les étapes les unes après les autres sur notre consommation et comprendre l'importance de préserver la ressource en eau au jardin, à la maison, à l'école, ...

### Objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience de nos gestes au quotidien et de notre impact sur la ressource.
- Apprendre à consommer raisonnablement en gaspillant le moins d'eau possible.
- Travail en équipe.

**Public cible :** A partir de la grande section et jusqu'au collège. Adaptable au grand public.

**Matériel de jeu :** Fiches présentes aux différentes étapes, un débitmètre, un récupérateur d'eau de pluie, des feuilles à compléter par chaque équipe à chaque étape.

**Nombre de joueurs :** Equipes de 4 ou 5 à voir en fonction du nombre d'étapes et de l'âge des participants.

**Durée du jeu :** Environ 2h.

« Ce jeu dit "en étoile" où chaque équipe vient à la table centrale entre chaque étape, me permet de m'investir avec chacun, en échangeant sur les réponses apportées aux questions et cas pratiques proposés. Le fait d'être en action permet aux enfants de mieux retenir les informations transmises et tout cela s'inscrit dans un souvenir agréable. »

« Lors des discussions avec chacun, je m'aperçois vraiment de la portée de notre sensibilisation au respect de l'environnement. Les différents aspects : jeu collectif, réflexion individuelle, échange inter-groupe, mise en situation et cas pratique sont réunis pour contribuer à inscrire durablement ce temps joué comme un élément constitutif de la conscience environnementale de ces jeunes citoyens. »



## Jeu de rôle Inond'Action

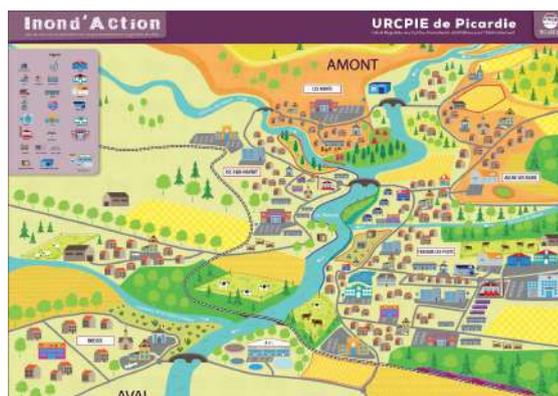
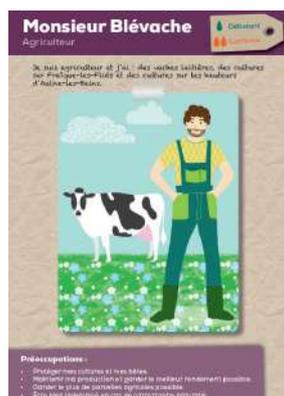
Cet outil pédagogique vise à mettre les joueurs en situation de résoudre un problème fictif inspiré de la réalité. À partir de ces éléments, les joueurs doivent improviser un débat et trouver un consensus qui satisfasse tout le monde. Il permet de mieux appréhender certains aspects de la réalité tout en s'amusant.

**Thème du jeu :** Les inondations, la prévention, la sensibilisation, la culture du risque, les cours d'eau, les ruissellements et la gestion des eaux pluviales, l'infiltration de l'eau, ...

**But du jeu :** Parvenir à trouver, ensemble, une solution.

### Objectifs pédagogiques :

- Développer la citoyenneté et un esprit critique.
- Prendre la parole, exprimer une opinion et la défendre.
- Ecouter et comprendre les autres pour trouver ensemble une solution.
- Se mettre à la place d'une personne ayant une fonction et un point de vue éventuellement différents des siens.
- Intégrer des savoirs sur le fonctionnement d'un bassin versant et plus spécifiquement sur la thématique des inondations.
- Sensibiliser aux conséquences des dérèglements climatiques.
- Appréhender la complexité des inondations et leurs impacts, directs et indirects, sur le développement des communes soumises aux inondations.
- Favoriser le dialogue et initier des réflexions collectives.



**Public cible, connaissances préalables :** Publics novices à experts sur la question des inondations allant du collègue aux élus, techniciens, chargés de mission, services de secours, de l'État, ... Le jeu s'inscrit dans les programmes scolaires à partir de la 5ème. Afin d'en faciliter l'utilisation et permettre aux joueurs d'en saisir tous les enjeux, il est important qu'ils aient ou qu'ils acquièrent quelques notions au préalable. Si besoin, ces notions devront être abordées en classe avec l'enseignant ou avant le jeu avec l'animateur.

**Matériel de jeu :** Malette comprenant deux plateaux représentant le bassin versant, des fiches explicatives, un guide d'animation, des supports visuels, des cartes personnages et des cartes événements.

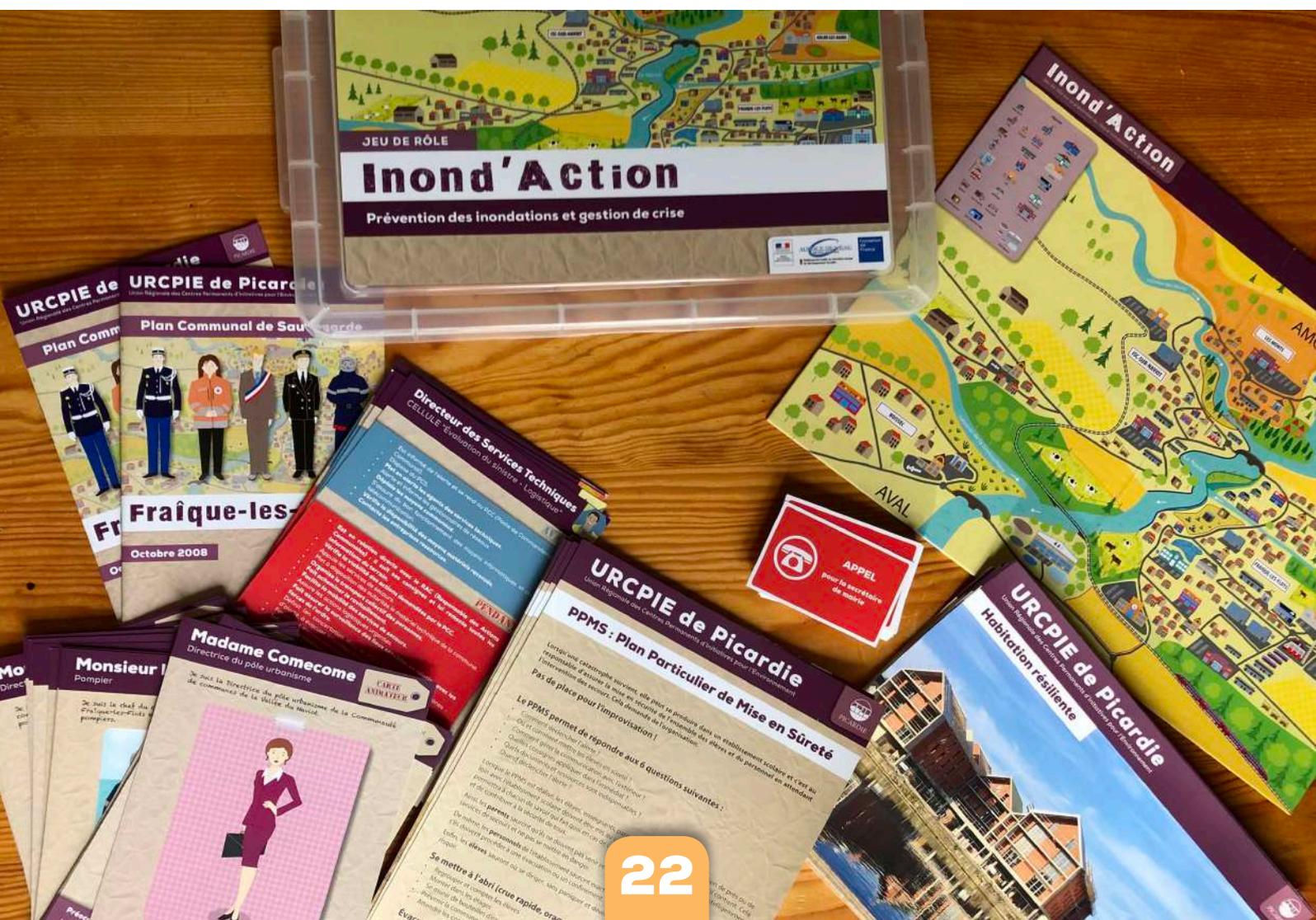
**En plus :** une table pour disposer les ressources, un paperboard et des feuilles de brouillon.

**Nombre de joueurs :** Cela dépend du mode de jeu (prévention des inondations ou gestion de crise)

**Durée du jeu :** Environ 2h.

« Ce jeu nous a permis d'avoir un avant goût des réalités de terrain tout en prenant plaisir à prendre la casquette de quelqu'un d'autre ! »

**Réalisé par qui et quels financements :** Le jeu de rôle Inond'action a été conçu et réalisé par l'URCPIE de Picardie, en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie, la Région Hauts-de-France, la Fondation de France et de nombreux contributeurs.





## Y'aqua danlo

Cet outil pédagogique place les participants en situation d'exploration, les deux pieds et les deux mains dans l'eau. En découvrant quelques notions autour des bio-indicateurs, cet outil permet de faire bouger de manière significative les représentations sur l'eau.

**Thème du jeu :** Expérimenter pour sensibiliser sur la qualité du milieu aquatique

**But du jeu :** Estimer la qualité chimique et biologique d'un cours d'eau en réalisant des prélèvements d'invertébrés aquatiques sur le terrain puis en les étudiant en salle. Ensuite, les élèves réinvestissent et approfondissent leurs connaissances en jouant le rôle d'acteurs de l'eau autour d'un scénario d'une pollution d'une rivière.

### **Objectifs pédagogiques :**

- Découvrir un cours d'eau dans sa globalité.
- Evaluer sa qualité par l'étude d'un indicateur biologique.
- Connaître les acteurs de l'eau et leurs rôles.
- Ouvrir les yeux sur l'environnement proche des participants.

**Public cible :** Niveau collège et seconde.

**Matériel de jeu :** 2 malles transportables, 14 loupes binoculaires et une épuisette.

**Nombre de joueurs :** Cela va dépendre du site choisi pour réaliser l'animation et du nombre d'animateurs.





« Les enfants s'attendent effectivement à voir des poissons et à observer un peu de micro-faune aquatique permettant aux poissons de se nourrir. Par contre, ils ne s'attendent pas à voir autant de vie. »

« Ce que montre ce projet, c'est la capacité d'un programme pédagogique à sensibiliser les adultes en même temps que les enfants. Lorsqu'une classe est en animation, elle est accompagnée par 4 ou 5 adultes qui entendent le même discours que les enfants et font la plupart du temps les mêmes découvertes. Nous n'avions pas anticipé la sensibilisation des adultes par ce biais et pourtant, elle est bien réelle et efficace. »

**Réalisé par qui et quels financements :** L'outil ludique Y'aqua danlo a été conçu et réalisé par l'URCPIE de Picardie, en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie.



## La malle CALEO

Cette malle d'expérimentation permet, grâce à 7 ateliers, de réaliser une série d'expériences pour se rendre compte de notre impact sur l'environnement. Il sera question d'expérimenter, de fonctionner par essai/erreur pour voir les effets du réchauffement climatique et comment faire pour y remédier.

**Thème du jeu :** L'adaptation au changement climatique

**But du jeu :** Autour d'un plateau, chaque groupe se trouve face à des événements émetteurs de CO<sub>2</sub> (circulation automobile, agriculture, feu de forêt, ...) et les participants doivent essayer de réduire le taux de CO<sub>2</sub> dans l'atmosphère. Chacun calculera également ses propres émissions de CO<sub>2</sub> au quotidien avant de réfléchir aux gestes éco-citoyens à mettre en place.



### **Objectifs pédagogiques :**

- Découvrir les phénomènes impliqués dans les changements climatiques à travers des expériences et des mises en situation.
- Comprendre les causes et les conséquences du réchauffement climatique.
- Prendre conscience de l'impact de nos gestes quotidiens et savoir mettre en place des gestes éco-citoyens.

**Public cible :** A partir du CM1 jusqu'au collège et grand public.

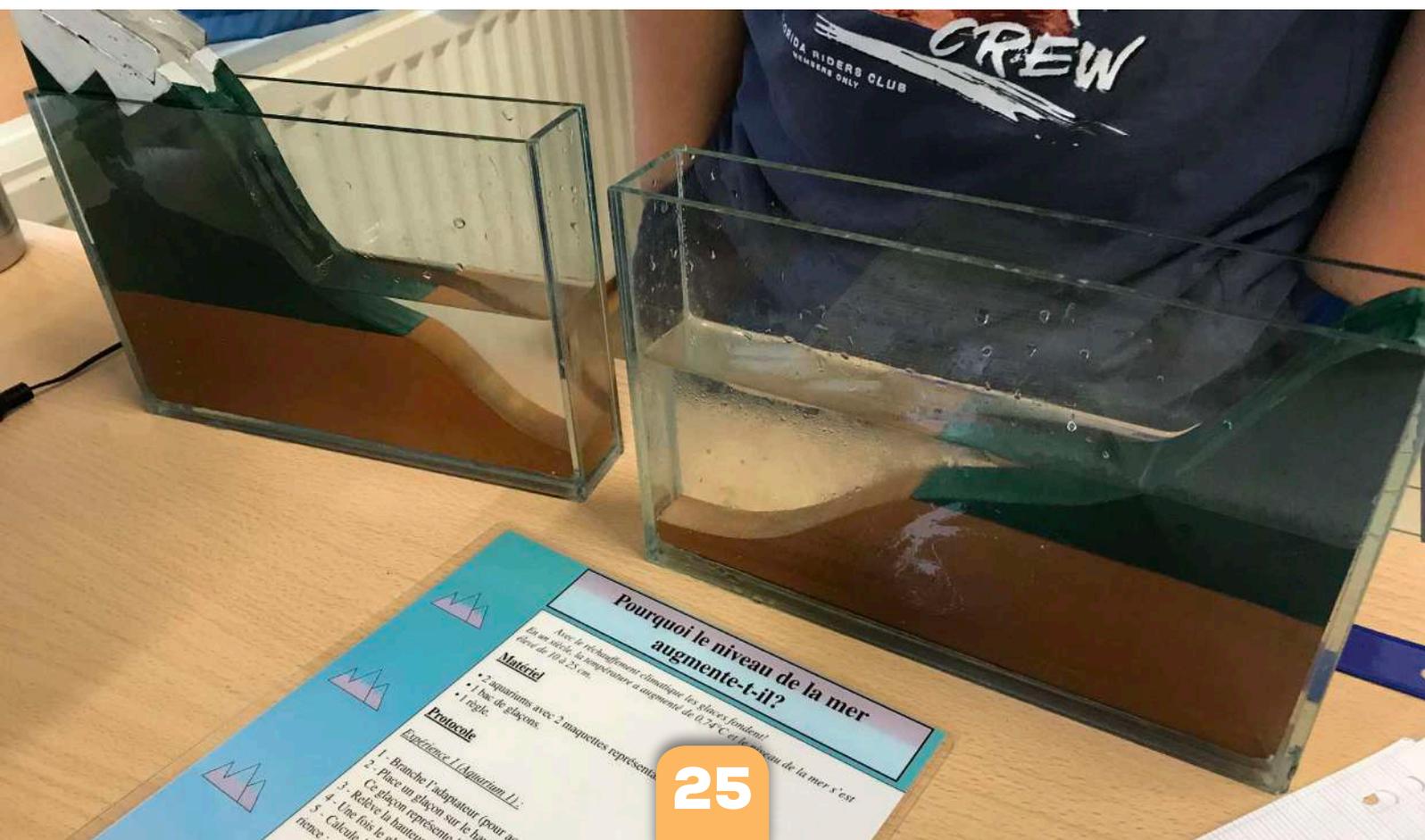
**Matériel de jeu :** Malle qui comprend tout le matériel pour réaliser les 7 ateliers à laquelle il faut ajouter des bouteilles d'eau et des glaçons.

**Nombre de joueurs :** Sachant qu'il est possible de choisir les ateliers en fonction du thème de son intervention, il s'agira d'adapter le nombre de groupes, souvent composés de maximum 5 ou 6 personnes.

**Durée du jeu :** Cela dépend du niveau des participants. Ce jeu, plus adapté à partir du collège, dure environ 2h30.

*« Connaître son environnement n'est pas chose facile et donc savoir ce qui permet de le conserver, de l'améliorer, de le respecter ne l'est pas non plus, surtout pour des enfants de 10 ans qui ne se rendent pas encore compte des conséquences que peuvent avoir certains de leurs gestes. Ce jeu pédagogique permet d'aborder cette thématique et de voir comment on peut agir au quotidien. »*

**Réalisé par qui et quels financements :** Cette malle a été élaborée par l'URCPIE de Picardie en partenariat avec de nombreux contributeurs.





## Le monde de l'eau douce : la Vouivre

Une légende locale raconte que des animaux aquatiques mystérieux peuplaient l'étang, il y a fort longtemps. Pourtant de nos jours, ils ont complètement disparu. Une hypothèse suggère qu'ils ont été supplantés par les poissons carnassiers que nous connaissons. Ce jeu propose de recréer cette lutte pour la vie !

**Thème du jeu :** Le monde de l'eau douce et les espèces qui y vivent.

**But du jeu :** L'objectif est d'avoir le plus de nourriture pour que son espèce évolue et soit la dernière à survivre.

**Déroulement :** À chaque tour de jeu, 4 équipes doivent trouver le maximum de cartes nourritures dispersées dans un espace à l'extérieur. Le groupe ramenant le moins de proies (poissons ; batraciens...) voit l'un de ses membres passer dans le groupe qui en avait trouvé le plus. Ainsi, il n'y a pas de perdant.

### Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la biodiversité aquatique.
- Aborder des notions de chaînes alimentaires.
- Intégrer les notions d'adaptation et d'évolution naturelle.
- Expérimenter la compétition alimentaire dans un écosystème.
- Susciter l'imaginaire.
- Permettre aux enfants de jouer librement en liant aspect scientifique et imaginaire.

**Public cible :** Enfants de 6 à 12 ans.

**Matériel de jeu :** 50 cartes nourriture, 20 cartes espèces, 15 cartes bonus, les règles du jeu, un chronomètre et un signal sonore pour avertir entre les tours.

**Nombre de joueurs :** Pour maintenir l'interactivité et permettre à tous de jouer, garder un maximum de 24 joueurs.

**Durée du jeu :** Environ 2h.

*« Je me souviens d'une activité particulièrement démonstrative de la "puissance" pédagogique de l'approche ludique. »*

**Réalisé par qui et quels financements :** Ce jeu a été réalisé au cours d'un accueil de loisirs par un animateur du CPIE des Pays de l'Aisne.



## Jeu de pistes sur l'eau

Un jeu de piste pour comprendre les enjeux de l'eau aujourd'hui !

**Thème du jeu :** Cinq grands thèmes ont été retenus et déclinés au fil des 10 questions : notre consommation d'eau et le gaspillage, le cycle de l'eau domestique, le retraitement des eaux usées, les acteurs de la gestion de l'eau et l'engagement citoyen indispensable pour protéger la ressource.



**But du jeu :** Trouver l'emplacement de chacune des 10 étapes et répondre aux questions abordant le thème de l'eau sous l'angle d'une discipline à chacun des arrêts. Des récompenses sont attribuées aux vainqueurs si le jeu est conçu comme un concours entre les équipes.

### Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser au respect de l'eau.
- Apprendre à convaincre son entourage de faire de même.
- Elaborer des outils d'éducation au respect de l'eau.
- Agir concrètement sur ces actions quotidiennes en lien direct avec l'eau et limiter son gaspillage.
- Faire prendre conscience de l'importance de l'eau dans la vie de son école ou à la maison.

**Public cible :** Principalement destiné aux élèves engagés dans les classes d'eau, ce jeu peut constituer une première approche du thème de l'eau ou servir d'étape ludique pour confirmer les connaissances acquises. Il existe également une version grand public destinée aux associations et aux collectivités.

**NOS CONSOMMATIONS D'EAU**

En France, nous consommons environ 165 litres d'eau par jour et par personne. 1 % de cette consommation est consacré à la boisson, 6 % à la cuisine, 39 % à la toilette et le reste aux WC et à l'entretien de la maison.

une fûte = 100 l par jour	15 à 40 l
20 à 60 l	120 à 150 l
39 à 84 l	3 à 12 l
12 à 25 l	

Il suffit d'ouvrir un robinet pour que l'eau coule. Cette facilité ne doit pas nous faire oublier que l'eau est un bien précieux. Avec de petits gestes au quotidien, chacun peut contribuer à économiser l'eau.

**PRÉSERVER L'EAU**

ÊTRE UN ECOCITOYEN, c'est :

- préserver la qualité de l'eau
- l'économiser
- et s'engager pour faire respecter cette ressource indispensable à toute vie !

Ne pas jeter de produits polluants

Ne pas laisser couler l'eau

Réparer les fuites

Participer à la gestion de l'eau

Des actions simples multipliées par tous chaque jour pour une grande cause : l'eau !

**Matériel de jeu :** Le jeu de pistes comprend 10 affichettes-indices à imprimer, 3 points d'étapes numériques, des feuilles de route à imprimer, des affichettes de communication à imprimer et un livret pédagogique avec les fiches conseils et les fiches repères avec les questions.

**Nombre de joueurs :** Cela sera fonction du nombre d'équipes. Pour favoriser les interactions et permettre à chaque joueur de s'exprimer des petits groupes seront à privilégier.

**Durée du jeu :** Environ 2h.

**Réalisé par qui et quels financements :** Ce jeu de piste sur l'eau a été conçu et réalisé par l'association Le temps presse, en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie et la société Le Vent Tourne.



## L'eau sans phyto

Cette malle pédagogique permet d'aborder successivement la définition d'un pesticide, les risques de l'utilisation sur l'environnement ainsi que sur la santé et les pratiques alternatives pour en supprimer l'utilisation.

**Thème du jeu :** Apporter des connaissances sur les produits phytosanitaires pour provoquer une prise de conscience de l'enjeu de santé publique et d'impact sur la biodiversité liés à leur utilisation, dans un but de faciliter les modifications de comportement.

**But du jeu :** Les élèves découvrent les notions à travers 5 ateliers de manipulation réalisés en petits groupes, complétés de deux temps de questionnement en groupe classe, en introduction et en conclusion.

### Objectifs pédagogiques :

- Définir la notion de pesticides.
- Connaître les répercussions de ces produits sur la qualité de l'eau, les écosystèmes et la santé.



**Public cible :** À partir du collège, lycée général et professionnel. Pour une utilisation avec d'autres publics, cela peut nécessiter des adaptations.

**Matériel de jeu :** Une mallette comprenant un livret pédagogique, un support numérique avec un diaporama, un livret imprimable, un dossier de documents ressources et tous les éléments pour la réalisation des 5 ateliers.

**Nombre de joueurs :** Une classe soit environ 25 élèves.

**Durée du jeu :** Environ 2h.

**Réalisé par qui et quels financements :** Cette mallette a été conçue et réalisée par l'URCPIE de Picardie, en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie.



## Mission POLU PALO

C'est un jeu de rôle pédagogique qui aborde, de manière ludique et vivante, la notion de citoyenneté appliquée à la préservation de la ressource en eau.

**Thème du jeu :** Ce jeu de rôle permet de découvrir les différents acteurs de l'eau et de se familiariser avec les mécanismes de la gestion de l'eau.

**But du jeu :** Cet outil a pour vocation de faire découvrir les différents acteurs de l'eau sous la forme d'un jeu de rôle.

**Objectifs pédagogiques :**

- Identifier les acteurs de l'eau, connaître leurs rôles.
- Comprendre la complexité de la mise en place du dispositif de gestion de l'eau.
- Savoir organiser le circuit de l'eau potable et de l'assainissement.
- Etre capable de retransmettre les connaissances acquises au bon moment et en argumentant.
- Savoir construire de manière concertée une ou plusieurs solutions à une situation problème.
- Acquérir des attitudes citoyennes : renforcer son attitude face aux économies et au respect de l'eau, comprendre la nécessité de préserver la qualité de l'eau, savoir se situer par rapport aux autres acteurs, pouvoir s'engager localement et participer à la gestion de l'eau.



**Public cible :** Cette mallette est destinée à être utilisée par les enseignants du cycle 3 et du début du secondaire (du CM1 au collège).

**Matériel de jeu :** Le jeu comprend le livret de l'enseignant, la fiche résumé, un plateau, les fiches utilisateurs et spécialistes, des chevalets, les cartes de situation, le questionnaire d'évaluation et une affiche.

**Nombre de joueurs :** Le groupe devra être divisé en 12 petits groupes de 2 à 3 enfants selon les 12 rôles à jouer. Le nombre total peut donc osciller entre 24 et 26 enfants, à l'appréciation de l'animateur.

**Durée du jeu :** Environ 2h30.

**Réalisé par qui et quels financements :** Ce jeu de rôle a été réalisé à l'initiative et sous le contrôle de l'Agence de l'eau Seine-Normandie.



## Jeux sensoriels « Zones Humides »



Il s'agit d'un parcours autour d'un plan d'eau et dans une forêt humide ponctué d'activités et de séquences sensorielles afin de s'immerger et de développer une affinité émotionnelle.

**Thème du jeu :** Animation autour de l'eau, des zones humides et des éléments qui les caractérisent.

**But du jeu :** Cheminer, activer ses sens et découvrir deux types de zones humides à travers différentes activités.

### Objectifs pédagogiques :

- Faire passer des messages autour de la nature, des milieux humides et ce que l'on peut y trouver.
- Développer les capacités sensorielles et particulièrement celle du toucher.
- Faire émerger les questionnements et les hypothèses sur des idées en lien avec l'eau.
- Participer aux échanges, exprimer son ressenti.
- Axer l'animation autour des sens :



– La vue : avec une palette qui a la forme d'un nénuphar, chercher autour d'eux différentes couleurs ou formes qu'ils vont venir coller sur la palette comme du roseau, fleurs du bord de l'eau...



– L'ouïe : avec la prêle en créant des sifflets ou des petites flutes avec le roseau à balai par exemple.



– Le toucher : avec la création d'un petit sentier sur lequel vont venir marcher les enfants masqués et où ils devront deviner sur quoi ils marchent.



– L'odorat : en trouvant certaines plantes comme la menthe aquatique par exemple ou la feuille de Pétastrate.



**Public cible :** A partir de la maternelle.

**Matériel de jeu :** Les indispensables de tout animateur nature à savoir un couteau, un sécateur, des palettes en carton et une colle naturelle.

**Nombre de joueurs :** Le plus souvent adapté à une classe entière (25/30 enfants)

**Durée du jeu :** Environ 2h.



## Le zéro-phyto dans les espaces publics

Dans ce jeu de rôle, les joueurs incarnent des personnages avec un rôle et des points de vue à défendre. Ils doivent faire des choix sur les techniques de gestion en zéro-phyto des espaces publics de la commune.

**Thème du jeu :** Comment intégrer le zéro-phyto dans les espaces publics en lien avec le changement climatique, la ressource en eau et la biodiversité.

**But du jeu :** Parvenir à trouver ensemble une solution pour aboutir à un consensus pour leur territoire.

### Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la complexité de la gestion des espaces publics et son impact direct et indirect sur le développement des communes.
- Intégrer les savoirs sur la gestion des espaces publics, le matériel alternatif et les évolutions

liés au zéro-phyto.

- Comprendre l'importance d'intégrer le zéro-phyto pour préserver la ressource en eau.
- Développer la citoyenneté et un esprit critique.
- Prendre la parole, exprimer une opinion et la défendre.
- Ecouter et comprendre les autres pour trouver ensemble une solution.
- Se mettre à la place d'une personne ayant une fonction et un point de vue éventuellement différents des siens.

**Public cible :** Il a été conçu pour être utilisable par différents publics allant des plus novices au plus experts. Autour de la table peuvent se retrouver des élus, des citoyens, des responsables et agents techniques, ...

**Matériel de jeu :** Le jeu comprend un guide d'animation, un plateau de jeu, des cartes acteurs, des fiches solutions techniques, des fiches actions et des cartes jetons.

**Nombre de joueurs :** De 6 à 13 joueurs.

**Durée du jeu :** Environ 1h30.

« La principale difficulté dans la mise en œuvre de ce jeu de rôle réside dans l'appropriation par les participants des personnages et de leurs attentes. En effet, cet outil est principalement destiné à des élus et techniciens de collectivités locales. Or, il s'avère que pour des élus, il semble délicat de porter un discours trop éloigné de leurs idées, même pour du jeu ! ».

**Réalisé par qui et quels financements :** Ce jeu a été élaboré par l'URCPIE de Picardie en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie et la Région Picardie.



## Le zéro-phyto dans les établissements scolaires



Dans ce jeu de rôle, les élèves incarnent des personnages avec un rôle et des points de vue à défendre. Ils doivent trouver des solutions pour supprimer l'utilisation des produits phytosanitaires sur les espaces verts d'un collège.

**Thème du jeu :** Comment intégrer le zéro-phyto dans les espaces verts d'un collège en lien avec le changement climatique, la ressource en eau et la biodiversité.

**But du jeu :** Parvenir à trouver ensemble une solution alternative à l'emploi des pesticides.

### **Objectifs pédagogiques :**

- Définir la notion de phytosanitaires.
- Appréhender la concertation.
- Découvrir les méthodes alternatives d'entretien des espaces verts.
- Comprendre l'importance d'intégrer le zéro-phyto pour préserver la ressource en eau.
- Développer la citoyenneté et un esprit critique.
- Prendre la parole, exprimer une opinion et la défendre.
- Ecouter et comprendre les autres pour trouver ensemble une solution.
- Se mettre à la place d'une personne ayant une fonction et un point de vue éventuellement différents des siens.

**Public cible :** Il a été conçu pour être utilisable par différents niveaux scolaires allant de la 6ème à la 3ème.

**Matériel de jeu :** Le jeu comprend un guide d'animation, un poster de jeu, des cartes personnages, des fiches réponses, des fiches espaces verts, des vignettes, des chevalets et un schéma.

**Nombre de joueurs :** De 8 à 10 joueurs à savoir que chaque carte personnage peut être attribuée à un groupe d'élèves.

**Durée du jeu :** Environ 2h.

*« Il est donc incontournable d'identifier des espaces sur lesquels mettre en place une gestion différenciée. Il n'existe aucune solution finale, à chaque groupe de construire le compromis qui convient aux participants. »*

**Réalisé par qui et quels financements :** Ce jeu a été élaboré par l'URCPIE de Picardie en partenariat avec l'Agence de l'eau Seine-Normandie.

- Réseau de création et d'accompagnement pédagogique : <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>
- Gilles BROUGÈRE (2012). *Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game*, 13 p.  
[En ligne : [https://experice.univ-paris13.fr/wp-content/uploads/2015/02/Le\\_jeu\\_peut-il\\_tre\\_srieux\\_\\_.pdf](https://experice.univ-paris13.fr/wp-content/uploads/2015/02/Le_jeu_peut-il_tre_srieux__.pdf)]
- Maxime DUQUESNOY, Gaël GILSON, Jérémy LAMBERT, Charlotte PREAT (2019). *La pédagogie du jeu*, 35 p.  
[En ligne : <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf>]
- Louise SAUVE. *La scénarisation et la production du jeu éducatif*. Université / SAVIE, 48 p.  
[En ligne : <https://www.telug.ca/tec1200/tec1280/textes/casC/pdf/scenarisation.pdf>]
- Fiche technique du LIERRE n°15. *Un outil pédagogique pour mes animations ? Pourquoi pas !* Réalisée par l'URCPIE de Picardie.
- Fiche technique du LIERRE n°25. *Des outils pour animer sur le thème de l'eau*. Réalisée par l'URCPIE de Picardie.
- Mission POLU PALO  
[En ligne : <http://www.eau-seine-normandie.fr/enseignants%26formateurs/outils-pedagogiques/mission-polu-palo>]
- Classes d'eau scolaires  
[En ligne : <http://www.eau-seine-normandie.fr/enseignants-formateurs/classes-d-eau-scolaires>]
- Jeu de pistes sur l'eau  
[En ligne : <http://www.la-kolok.com/pedagogie/piste-eau/>]
- Jeu numérique : L'eau, une ressource vitale à protéger et à partager  
[En ligne : <https://www.lumni.fr/jeu/l-eau-une-ressource-vitale-a-protéger-et-a-partager>]

## Comment concevoir des jeux pédagogiques

### Jeu de plateau :

- <https://ludikecole.fr/>
- [https://carrefour-education.qc.ca/guides\\_thematiques/jeux\\_de\\_soci%C3%A9t%C3%A9\\_en\\_classe\\_apprendre\\_jouer\\_cr%C3%A9er\\_et\\_fabriquer#section-1282](https://carrefour-education.qc.ca/guides_thematiques/jeux_de_soci%C3%A9t%C3%A9_en_classe_apprendre_jouer_cr%C3%A9er_et_fabriquer#section-1282)

### Jeu de rôle

- Gilles GIRARD, Diane CLAVET, Richard BOULÉ (2005). *Planifier et animer un jeu de rôle profitable pour l'apprentissage*. Pédagogie Médicale, Volume 6, 8 p.  
[En ligne : <https://www.pedagogie-medicale.org/articles/pmed/pdf/2005/03/pmed20056p178.pdf>]
- Émilie ALBERT-FEDOLAK (2017). *Jeu de rôle : un levier pédagogique pour l'apprentissage de la communication et la socialisation en classe de langue vivante hétérogène*. HAL, 61 p.

[En ligne : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01429901/document>]

- *Le jeu de rôle dans l'enseignement supérieur pour développer l'autonomie et la motivation des étudiants*. Grenoble, Juin 2017.

[En ligne : <https://www.innovation-pedagogique.fr/article2307.html>]

### **Escape game**

- Groupe de compétences AEJN. *Concevoir un escape game, livret méthodologique*. Décembre 2019, 11 p.
- <https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique>
- <https://scape.enepe.fr/>
- <https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique>
- <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

### **Rallye nature**

- Les fiches pédagogiques « Dans les bois d'chez nous »  
[En ligne : [https://mrn.metropole-rouen-normandie.fr/files//MaisonDesForetsBundle/Resources/public/malle//fichier/Les\\_fiches\\_pedagogiques\\_Malle\\_4.pdf](https://mrn.metropole-rouen-normandie.fr/files//MaisonDesForetsBundle/Resources/public/malle//fichier/Les_fiches_pedagogiques_Malle_4.pdf)]
- <https://www.animateur-nature.com/rallye-nature/rallye-nature.html>

### **Jeux vidéos**

- Jeux vidéos et éducation. Manuel de pédagogie vidéoludique.  
[En ligne : <http://www.educajeux.be/>]
- <https://www.reseau-canope.fr/notice/jeux-video-et-serious-games.html>
- <https://www.educavox.fr/accueil/debats/enseigner-avec-les-jeux-video-vers-une-pedagogie-videoludique>
- <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/apprendre-par-le-jeu-video>

## **Structures ressources**

- **Le réseau des CPIE**  
<http://www.cpie-hautsdefrance.fr/>
- **Réseau canopée**  
<https://www.reseau-canope.fr/>
- **Agence de l'eau Seine-Normandie**  
<http://www.eau-seine-normandie.fr/>