



Volubilis

Réseau euro-méditerranéen
pour la ville et les paysages

Paysage en jeu

Fiche descriptive

PRÉSENTATION DU PROJET

Paysage en jeu est une animation pédagogique qui propose aux lycéens d'aborder les conséquences des changements climatiques dans les paysages avec comme support un jeu de rôle coopératif de prospective à l'échelle régionale afin de les sensibiliser à leur environnement.

Cette action ludique implique la prise de décisions et l'analyse de leurs répercussions sur l'environnement et les paysages à l'horizon 2050.

Le jeu consiste à inventer un territoire plus frugal autour du lycée, et plus particulièrement à l'échelle de la région SUD, en prenant en compte différents enjeux : l'énergie, la biodiversité, l'urbanisme, le bien-être, l'agriculture, etc. L'association s'est appuyée sur un prototype déjà développé en 2015 (le « Frugalub ») à l'occasion d'un atelier pédagogique de Volubilis qui avait réuni une douzaine d'étudiants sur le Pays d'Apt.

Grâce à un financement de la Région Sud, nous avons pu créer et éditer ce jeu. Puis nous sommes intervenus dans différents lycées de la région.



Prototype de Frugalub

FINALITÉS DU PROJET

- Développer une vision globale des enjeux du développement durable en travaillant à l'échelle du territoire de vie
- Appréhender la complexité des choix à faire en montrant les liens complexes sous-jacents entre les enjeux économiques, énergétiques, environnementaux et sociétaux.
- Permettre aux lycéens d'anticiper l'avenir et de leur donner envie d'aller plus loin sur leur territoire en adoptant des postures citoyennes
- Permettre aux lycées de lier ce projet à d'autres actions de développement durable qu'ils mènent ou qu'ils souhaitent enclencher.
- Permettre aux lycées de s'impliquer sur leur territoire, notamment en faisant participer au jeu des partenaires locaux ou en diffusant les réflexions finales des lycéens auprès des décideurs locaux.

PUBLICS CONCERNÉS

Le jeu a été conçu pour des lycéens, mais il peut être adapté pour des collégiens de classe de 4ème ou de 3ème, des étudiants ou des adultes.

PRINCIPES DU JEU

Durée : environ 1h à 1h30 et animation complète jusqu'à ½ journée

Nombre de joueurs maximum : 15

Matériel : Le jeu est composé d'un plateau de jeu, de 120 cartes « paysage » et des pions pour comptabiliser les points de développement dans 5 catégories « société », « agriculture », « biodiversité », « énergie » et « développement économique » et la pollution engendrée. Il se joue en 3 équipes de 5 joueurs, dont chacune doit développer un territoire (le littoral, la plaine ou la montagne).

But :

Le jeu étant coopératif, les joueurs ont pour intérêt de rechercher la réalisation d'un objectif commun, celui de ne pas faire augmenter la jauge de pollution qui a pour conséquence le réchauffement climatique.

La réussite passe par la mobilisation de chacun des joueurs et la concertation de tous les territoires. Il est question d'intelligence collective pour évoluer et gagner ensemble.

Déroulement :

Le jeu commence en 2021 et se compose de 5 tours jusqu'en 2050. À chaque tour, chacune des équipes doit acheter une carte « paysage » grâce au million qui est la monnaie du jeu.

Une carte « paysage » est une action de développement qui rapporte des points « société », « agriculture », « biodiversité », « énergie » et/ou « développement économique ». Elles peuvent aussi faire perdre des points dans certaines catégories suivant les cartes choisies.

Par exemple, la carte « Construire un hôtel à insectes » rapporte +1 point en biodiversité, la carte « Développer l'agriculture intensive » rapporte +2 en agriculture, mais -1 en biodiversité, la carte « Développer le transport fluvial » rapporte +1 point en énergie et +1 point en développement économique ...



Il est possible de coopérer avec certaines cartes « paysage ». Les territoires peuvent alors acheter la carte ensemble (divisant le montant par 2) et ainsi partager les points de développement. Cela implique donc que les joueurs discutent et débattent entre eux.

Le choix des cartes a un impact sur l'environnement et par conséquent sur le réchauffement climatique, puisque chaque carte comporte un indice de la pollution engendrée.

À la fin de chaque tour, les points (développement et pollution) des cartes achetées sont comptabilisés. La pollution figurée par des pions de la couleur de l'équipe sur une jauge commune aux trois territoires. Cette jauge symbolise l'augmentation du réchauffement climatique qui créera, selon le degré atteint, des impacts sur les territoires avec les cartes événements.

À la fin des 5 tours, l'animateur du jeu demande aux joueurs, dans quel territoire ils auraient aimé vivre ces 50 dernières années ?

Chaque équipe va alors devoir expliquer la stratégie de développement territoriale qu'elle a mise en place et pourquoi.

Un vote individuel et secret est réalisé à la fin du jeu, le territoire qui obtiendra le plus de votes sera le gagnant.

L'INTERVENTION EN LYCÉE

Une intervention en lycée est composée de deux temps qui se déroulent sur 3 heures. Il est nécessaire de faire 2 demi-groupes s'il y a plus de 15 élèves dans la classe.

1^{er} temps « Paysage en jeu »

- Tour de table

Après une présentation de l'animateur et des élèves, nous jouerons au jeu « Paysage en jeu ».

- Paysage en jeu

À la fin du jeu, chacun exprimera son ressenti, nous détaillerons et expliquerons les notions des cartes « paysage » que les élèves n'auront pas comprises, un débat sera lancé sur les différentes stratégies de développement qu'ils ont appliqué durant le jeu.

2^{ème} temps « Boîte à paysage »

- Lecture de photographies

Dans un deuxième temps, chaque étudiant.e aura apporté une photo prise autour de chez lui/elle en lien avec les thématiques abordées dans le jeu (« société », « agriculture », « biodiversité », « énergie » et « développement économique »). Nous commenterons ces photos et aborderons des notions d'esthétisme de paysage.

- Ébauche d'une charte sur le lycée (conclusion et perspectives)

L'animation sera conclue par une mise en perspective des acquis du jeu à l'échelle du lycée. Il sera demandé aux élèves quelles sont les actions déjà mises en place dans l'établissement sur les 5 thèmes abordés par le jeu (« société », « agriculture », « biodiversité », « énergie » et « développement économique »). Grâce à cet état des lieux et à partir des idées ou actions suggérées par les élèves, une charte sera élaborée. Celle-ci pourra être affichée dans l'enceinte du lycée ou de la classe, les élèves pourront choisir l'action qu'ils souhaiteraient mettre en œuvre.

AUTRES INTERVENTIONS POSSIBLES

Intervention avec un public autre que lycéen

L'intervention décrite précédemment pour les lycées peut être réalisée aussi en collège (pour des 4^{ème}/3^{ème}) ou avec des étudiants. Elle peut aussi être adaptée suivant le programme de l'année.

PRIX DE L'INTERVENTION

Nous sommes subventionnés par la Région Sud et la DREAL PACA pour intervenir dans des établissements scolaires ou recevant des jeunes jusqu'à 30 ans.

Hors subvention, l'intervention coûte 400 euros



Nous contacter : contact@volubilis.org

Adaptation du jeu sur votre territoire

Le plateau du jeu est actuellement à l'échelle de la Région Sud. Si vous souhaitez adapter ce jeu à votre région, département, commune, ville, quartier... Vous pouvez nous solliciter pour que nous vous formions à la conception de ce jeu à l'adresse suivante : contact@volubilis.org