

Université de Genève
Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation
Section des Sciences de l'Éducation
Année académique 2008-2009
Baccalauréat, 2^{ème} cycle

Cours 742262

Education pour l'environnement et le développement durable

Professeur : André Giordan

Assistant : Sébastien Baelde

Conception d'un jeu éducatif

Abderrafi Nabil
aberraf3@etu.unige.ch

Nepotu Natalia
nepotu5@etu.unige.ch

Fodoran Oana Anne - Mary

Pahud Falcy Catherine

Table des Matières

I) Introduction: cadre théorique.....	3
Développement durable.....	3
Modèle d'apprentissage allostérique.....	4
« L'apprentissage transformateur » (Jack Mezirow).....	4
Formation à l'interculturel : l'interculturel et le développement durable.....	5
Biodiversité, changements globaux et développement durable : de nouveaux concepts pour de nouvelles approches.....	5
Le conflit socio-cognitif.....	6
II) Objectifs pédagogiques.....	6
Objectifs relatifs à chaque mini-thème (jeu).....	7
III) Conception et règles du jeu.....	8
Univers de référence.....	8
Les joueurs.....	8
Le maître du jeu.....	9
Règles principales du jeu ; tous thèmes confondus.....	9
Thème 1 : « Devenir consomm'acteur d'eau ».....	10
Thème 2 : « Les Z'animauxécolos ».....	11
Thème 3 : « Commerce local et commerce global.....	14
Thème 4 : « La pluralité des langues et des cultures.....	17
IV) Critique et conclusion.....	22
V) Bibliographie.....	23

I) Introduction : Cadre théorique

Développement durable

« Le développement durable satisfait les besoins des générations présentes, sans compromettre la possibilité pour les générations à venir de satisfaire leurs propres besoins ». Si l'on s'intéresse de près à cette définition du développement durable léguée par la Commission de Brundtland de l'ONU en 1987 dans le programme intitulé « Notre rapport à tous », nous pouvons constater que celle-ci semble traiter des rapports humains mais aussi des rapports entre les humains et leur environnement.

Ainsi, le développement durable semble nécessairement impliquer plusieurs dimensions et donc comporter plusieurs enjeux majeurs de la plus haute importance, que sont globalement les dimensions sociales, économiques, écologiques, politiques, éthiques et même religieuses quand on sait qu'il n'existe entre certaines religions et l'état aucune séparation. D'emblée, nous avons après quelques recherches, pensé que pour traiter ce genre de problématique dont la complexité semble ici atteindre son paroxysme et ce n'est nullement une exagération ou un effet stylistique de notre part, l'approche systémique apparaît comme étant la plus pertinente et « logique » si l'on peut dire.

Effectivement, « le tout n'est pas réductible à la somme des parties » est une affirmation clef de l'issue du courant systémique, qui de ce fait tente d'investiguer un champ d'étude en prenant en compte de manière globale et non spécifiquement chaque partie, les différentes composantes, mais aussi et surtout leur interactions dynamiques qui produisent à la globalité, *ipso facto* au système lui-même. Il va sans dire que comme toute approche théorique, celle-ci semblerait comporter des limites, (sans quoi d'ailleurs nous ne parlerions de théorie), ces limites résideraient dans la force même de ce courant qui tente de prendre en compte les phénomènes dans toutes leurs globalité qu'est l'approche systémique.

Il est vrai que la complexité émanant de cette globalité prise en compte pour traiter de la question du développement durable se retrouve quelque part à l'origine de la conception du jeu de rôle, certes donnant parfois l'impression de se trouver face à un contenu beaucoup trop riche voire compliqué. Mais c'est un risque que nous avons pris.

C'est pourquoi nous avons tenu à aller plus loin que les premières idées souvent fausses et réductibles à la seule dimension écologique, aux archétypes socialement partagées quant à l'évocation du développement durable, avec comme couleur principale de fond de pensée le vert. Investiguer la problématique du développement durable sous une approche systémique c'est tenter d'en comprendre le fonctionnement global, la complexité résultante des interactions circulaires entre les différents facteurs et la pluralité des dimensions citées précédemment. D'où le fait que nous avons préféré diviser notre jeu en plusieurs thèmes, de sorte à toucher et faire intervenir les différentes dimensions (sociale, écologique, économique et culturelle) pour notre cas. C'est également sur le plan pédagogique, tenter de se détacher des présupposés, des vérités établies non pas en les niant mais en tentant de les relativiser. C'est aussi préconiser différents styles d'apprentissage, de modalités de jeu, d'évaluation (gagnant/perdant ou tous gagnants ou tous perdants), de plusieurs solutions et d'approches théoriques sous jacentes à la conception du jeu. D'ailleurs, dans la conception du jeu de rôle,

nous retrouverons ces aspects issus de l'approche systémique, dont l'idée de relativisme, notamment pour le choix des personnages.

Introduction : Cadre théorique (suite)

Concernant les approches théoriques sous-jacentes à la conception du jeu, nous avons estimé comme étant important de créer des situations de jeu qui s'appuieraient sur des théories d'apprentissage. Naturellement, ces théories ne valent pas uniquement que pour un thème mais peuvent se retrouver dans tout le jeu, parfois à forte dominance pour un thème plutôt que pour un autre. Voici les théories sur lesquelles nous nous sommes appuyés pour la conception du jeu de rôle.

Modèle d'apprentissage allostérique

C'est un modèle pédagogique et médiatique centré sur l'apprenant. Selon celui-ci, on considère que l'élève apprend et comprend à partir de ce qu'il connaît déjà, le rôle de l'enseignant (dans ce cas le maître du jeu) étant « d'interférer avec ses processus de pensée pour lui permettre d'élaborer un savoir plus performant » (Giordan & Guichard, Guichard, 1997, p.133).

« L'apprentissage transformateur » (Jack Mezirow)

Avant toute chose, il convient de préciser que ce modèle d'apprentissage s'inscrit plutôt dans le champ pédagogique des adultes que dans celui concernant les enfants. Pourtant, nous avons jugé pertinent de l'intégrer à ce travail car nous considérons que dans le cadre du développement durable il faut souvent partir de son expérience, l'analyser pour la transformer.

L'apprentissage transformateur postule alors qu'en passant de l'individu au groupe, on passe du savoir individuel à un savoir - pouvoir agir collectif, voire à une action possible sur l'environnement. Le groupe aide au développement personnel, car il est le lien entre la confrontation de la parole. Il est tremplin de soi. Son apport enrichit l'apport personnel. Chacun découvre des choses nouvelles grâce aux réactions de l'équipe, à ses questionnements et aux prolongements qu'elle ouvre.

L'apprentissage se fait donc transformateur lorsqu'il permet à l'individu de modifier l'orientation qu'il donne à certains aspects de sa propre vie, de développer de nouvelles compétences. L'apprentissage ainsi défini se veut action, mouvement de croissance vers une conscience et un pouvoir individuel de plus en plus libérateurs¹.

À noter que la « transformation de perspective », autre concept issu du modèle d'apprentissage transformateur, qui désigne un profond changement de personnalité, avec l'apparition de nouveaux comportements résultant d'une prise de conscience est souhaitable à relativiser dans notre cas.

¹ Mezirow, J. (2001). « *Penser l'expérience – développer l'autoformation* ». Lyon. Ed. : Chroniques sociales.

Formation à l'interculturel

L'interculturel et le développement durable

Nous considérons que le développement durable est une question qui se traite à l'échelle planétaire où tout le monde est impliqué de façon directe. Le but est de répondre aux générations actuelles et à venir. De là, une priorité semble émerger : celle de venir en aide aux plus nécessiteux avant tout.

La richesse résultante des différences culturelles doit être préservée afin d'en tirer profit de la manière la plus éthique et équitable possible. Lors du jeu et notamment dans le thème 4, l'enseignant pourra aider les élèves à réfléchir sur ce qu'est la culture, avec ses implicites qui nous conditionnent. Pour faciliter cette prise de conscience de l'élève, une grande supervision ainsi qu'une forte implication de sa part s'impose. L'enseignant pourra amorcer ce travail grâce aux tâches à effectuer, avec des éléments culturels observables et reconnus par tous comme tels (vêtements, symboles, gestuels, mimiques, la gestion de l'espace et du temps, les relations et les sentiments, les bases du statut social, le travail, et mode de subsistance, et rapport à l'environnement.)

Biodiversité, changements globaux et développement durable : de nouveaux concepts pour de nouvelles approches

Il semblerait que l'intégration des questions de biodiversité dans la perspective plus globale du développement durable devrait s'accompagner d'un renouvellement des cadres conceptuels qui fonderont les actions concrètes. La première transition est le passage d'une conception classique, séquentielle, allant de la connaissance à l'action, à une vision beaucoup plus systémique, dans laquelle les trois aspects de description, de compréhension et de gestion se développent simultanément et de manière interactive.

La deuxième transition est celle qui amène à abandonner la notion d'état d'équilibre des écosystèmes, vision déterministe qui voudrait les considérer comme le résultat d'une longue optimisation que l'homme viendrait perturber. S'y substitue une vision beaucoup plus contingente, marquée par l'histoire, selon laquelle ce sont les potentialités évolutives qu'il convient de préserver. Autre transition, celle qui conduit à ne plus se focaliser seulement sur les espèces rares et les espaces protégés et à s'intéresser à la nature ordinaire, à la dynamique des espèces "banales". Deux autres conséquences de cette notion de durabilité sont alors évoquées : la première est celle qui oblige à dépasser l'opposition que voient certains entre innovation et précaution pour réunir ces deux notions dans le concept "d'innovation durable"; la seconde est la nécessaire prise en compte de la diversité culturelle et de ces liens complexes avec la biodiversité. L'ensemble de ces nouvelles visions amène à l'évidence à promouvoir une "culture du débat"².

² http://www.hubertreeves.info/documents/plaquette_0505.pdf (page consultée le 12 décembre, 2008)

Le conflit socio cognitif

C'est la thèse qui a été développée dans le courant de la psychologie sociale du développement (par exemple Doise & Mugny 1981, 1997; Mugny, De Paolis & Carugati, 1984; Perret-Clermont, 1979.) : l'interaction sociale est susceptible de faire émerger des conflits structurants. Situer le conflit dans le cadre d'une interaction sociale revient à lui donner un sens moteur, à la fois déclencheur et structurant. Lorsque le conflit se situe au sein d'une interaction sociale, l'enjeu est double : d'une part le conflit est cognitif, intra- individuel, puisque que le conflit confronte des modèles contradictoires. D'autre part, ce type de conflit prend son sens dans l'interaction entre plusieurs personnes. Il est donc également de nature sociale, et cet enjeu social peut renforcer la nécessité de réguler le conflit et d'y faire face : « quand autrui introduit fermement une centration opposée à celle de l'enfant, celui-ci ne se trouve pas face à un conflit de nature seulement cognitive mais aussi sociale. « qui » ne peut être nié aussi facilement qu'un conflit résultant d'oscillations entre centrations individuelles provisoires et successives (Doise & Mugny, 1997, p.42)³.

Dans notre jeu de rôle et à travers les interactions sociales, les enfants seront confrontés à de nouvelles connaissances et devront prendre conscience qu'il existe d'autres réponses, quelles soient correctes ou incorrectes, d'autres idées, opinions, valeurs que les leurs. Nous pouvons dire qu'à ce sens il pourra y avoir un déséquilibre qui les déstabiliserait par rapport à leurs connaissances antérieures. Ce déséquilibre peut donc se présenter comme un conflit socio-cognitif, ce qui aidera les enfants à construire de nouvelles connaissances et créer un nouvel équilibre ou simplement agrémenter une connaissance ou ne rien construire du tout. Cela dépendra de comment l'enfant assimile un nouveau schème. Il y aura peut-être succès, ce qui renforcera le schème, échec ou désintérêt. À ce moment, cela peut être considéré comme un statut quo ou une perturbation mais le processus d'assimilation se fera grâce au rapport à l'objet mais également grâce à son rapport social avec autrui.

II) Objectifs pédagogiques

Outre l'attrait commun de notre groupe pour l'univers théâtral, nous avons opté pour un jeu de rôle pour les raisons suivantes :

- Eviter le cadre scolaire et purement rigide et théorique, où le rapport à l'enseignant et donc à l'enseignement se caractériserait par une position passive de l'élève face à l'aspect frontal en enseignement.
- Aborder le thème du développement durable de façon ludique.
- Partir et jouer sur les savoirs et les représentations des apprenants.
- Favoriser l'intégration et la construction collective de savoirs.
- Viser une prise de conscience chez les apprenants, qui aboutirait à un changement de leurs comportements quotidiens.

³ Cité dans Butera, F. Darnon, C., Mugny, G. (2008). *Des conflits pour apprendre*. Presses universitaires de Grenoble.

Objectifs relatifs à chaque mini thème/jeu

- **Thème 1 : « Devenir consomm'acteur d'eau »**

Finalité : appréhender les enjeux de la consommation de l'eau, en général.

But : faire réfléchir les élèves sur leurs propres pratiques de consommation d'eau.

Objectif : prendre conscience et s'approprier de « bonnes manières » d'utilisation de l'eau dans la vie de tous les jours.

- **Thème 2 : « Les Z'animoécologos »**

Finalité : à travers le jeu de rôle, on pourra diversifier les interactions et trouver une solution commune.

But : se faire plaisir en apprenant, en échangeant, en créant.

Objectif : à la fin du jeu, les Ornés auront découvert un nouvel objet (les abeilles) et grâce à la diversité des thèmes et des rôles attribués, ils auront pu relever des défis, créer des situations, réfléchir et discuter des points de vue différents. Par ce biais, cela aura produit un conflit socio-cognitif entre les divers groupes. Il y aura donc une assimilation, une déséquilibration et peut-être cela renforcera un schème ou en créera un nouveau ou pas.

- **Thème 3 : commerce local et commerce global**

Finalité : relever les deux facettes du commerce.

But : sensibiliser les joueurs à l'importance de la production locale pour le développement durable.

Objectif : à la fin du jeu, les joueurs auront pris connaissance et conscience des bienfaits du commerce local.

- **Thème 4 : Pluralité des langues et des cultures**

Finalité : introduire les joueurs à la formation de l'interculturel.

But : sensibiliser les joueurs à la question de la pluralité des langues et des cultures.

Objectif : connaître ce qu'est une culture.

III) Conception et règles de jeu

Univers de référence

Afin d'uniformiser et donc le rendre notre jeu le plus clair possible, nous avons choisi de garder un seul univers de référence pour les quatre thèmes abordés. Chaque thème qui fait office d'un petit jeu inscrit dans la suite logique de la problématique du développement durable, part de cet univers de référence. Une sorte d'histoire sur un endroit de non lieu, un genre d'Eldorado, comme c'est le cas du village que nous avons imaginé pour le besoin du jeu.

« Le village Orné »

Nous sommes sur une terre isolée qui abrite aujourd'hui une centaine d'habitants. Ces derniers, dont leur mode de subsistance est l'élevage (moutons et chèvres) et l'agriculture, se nourrissent principalement de fruits, de légumes, de céréales, de miel, de viandes, de quelques plantes, sans compter l'eau qu'ils vont chercher depuis un puits commun construit depuis des siècles. Le village compte près d'une dizaine de familles, où les hommes et les femmes participent aux mêmes tâches allant de la cueillette, l'élevage, la poterie, les constructions des habitas à l'éducation de leurs enfants. Ils fabriquent eux-mêmes leurs habitations en terre cuite ainsi que leurs propres habits tissés de cotons et de peaux de moutons entre autres. Ils font en cas de période de sécheresse et de climat défavorable du troc avec les villages « voisins » car étant assez loin et coupés de ceux-ci. Bien que ce village soit caché, il arrive parfois que des touristes passent par là, mais uniquement pour les visiter, échanger quelques sourires et joies de vivre autour d'un bon repas que les villageois préparent en échange d'un service tout sauf lucratif, car le village ne possède pas de monnaie propre. En outre, ces villageois connus pour leurs relations pacifistes sont caractérisés par leur refus à l'égard de toute forme de violence. Leur « croyance » est celle en la nature et ses quelques animaux avec laquelle ils vivent en parfaite harmonie et qu'ils ne manquent de vénérer en tout temps à travers un rituel spécifique.

Les joueurs

Dans le but de rester fidèles à notre démarche réflexive, à savoir à notre approche systémique, nous avons préféré relativiser les positions des personnages afin d'éviter une nouvelle fois des postures mais aussi et surtout des raisonnements. En effet, cette relativisation des points de vue se traduit par le choix d'avoir pensé trois types de personnages plutôt que deux catégories : l'une qui serait en faveur du développement durable, l'autre contre ; une sorte de prolongement symbolique de ce mode de raisonnement classique qu'est la dichotomie. Ainsi, ajouter une catégorie intermédiaire, plus ou moins neutre, constitue à nos yeux une manière de relativiser les choses et surtout de refléter plus fidèlement la réalité dans toute sa complexité. De plus, cette modalité ne fait que renforcer et agrémenter l'aspect ludique et théâtral du jeu rôle, notamment en donnant plus de couleurs aux personnages et à leurs actions. Ainsi, il y a trois types de joueurs avec les trois profils types cités plus haut (pour, neutre, contre). Cependant, ces profils types peuvent être déterminés à l'avance ou y aboutir à

la fin du jeu, lors des résultats obtenus du jeu (voire thème 1 : « Devenir consommateur d'eau »).

Le maître du jeu

Pour chaque thème, la présence d'un maître du jeu est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement du jeu. Il est vrai que suivant la boîte, donc le thème choisi, le statut du maître peut varier, notamment le degré d'implication et de supervision qu'il doit fournir. Il devra pour cela, se référer aux règles principales dans un premier temps, puis dans un second temps aux règles et indications spécifiques à chaque thème. Il peut être un enseignant, un parent, une personne plus âgée dans le cas où les joueurs sont assez jeunes, ou dans l'autre cas, où les joueurs sont plus âgés, une personne quiconque peut occuper cette place dans le jeu.

Règles principales de jeu ; tous thèmes confondus

A) Avant de jouer :

Il est important de signaler qu'il est préférable avant de jouer, de prendre en compte les divers éléments constitutif du jeu et du thème choisi, allant du matériel, des indications à suivre, aux règles du jeu, en passant par la lecture de l'univers de référence et du scénario, de sorte à éviter de perdre du temps lors de la phase de jeu en classe.

B) Choix des thèmes à jouer :

Les élèves peuvent choisir la boîte qu'ils désirent par majorité. Mais suivant le temps et l'opportunité que l'enseignant dispose, certains thèmes nécessitent plus de temps que d'autres (thème 4). Les boîtes ne sont pas assignées à un ordre préétabli.

C) Constitution des groupes :

L'enseignant choisit au hasard 3 élèves, puis fractionne le reste de la classe en 3 groupes. Les groupes une fois constitués, l'enseignant devra assigner chaque groupe au hasard à une catégorie de personnages.

D) Phase de jeu :

Prendre le matériel nécessaire dans la boîte choisie. Lire l'univers de référence ainsi que le scénario plusieurs fois si nécessaire. Se référer aux règles et aux indications à suivre.

E) Après le jeu :

Après avoir arrêté le jeu, créer une discussion, un débat autour du thème choisi et veiller à ce que le message pédagogique du thème en question soit passé. En second lieu, il serait intéressant de terminer sur un débriefing, où l'on va cette fois-ci plus s'intéresser à leur ressenti, leurs difficultés rencontrées, leurs attentes mais aussi leurs frustrations.

Thème 1 : « Devenir consom'acteur d'eau »

Phase-activité : **le consom'acteur de l'eau** → consommation d'énergie → utilisation durable de l'eau.

Vôtre rôle

Vous êtes tous des touristes et votre voyage commence. Vous êtes arrivés dans un village en haute altitude appelé « *le village Orné* » où on trouve très difficilement l'eau et vous devriez y rester quelques semaines car il n'y a pas d'autre endroit où vivre. Une fois l'eau trouvée, il faudra l'utiliser raisonnablement. Mais quelles sont les bonnes pratiques pour un bon consommateur d'eau ?

Une boîte avec des fiches questions vous aidera à faire le point sur votre avenir dans cet endroit. L'enjeu principal: subsisterez-vous ?

Objectifs des groupes : en répondant aux questions, aide ton équipe à accumuler le moins de gouttes d'eau possible.

Matériel

- ⇒ Pour les élèves : boîte avec 12 fiches questions (4 par groupe)
- ⇒ Pour le maître du jeu (l'enseignant dans ce cas) : la liste des questions avec les réponses, 36 gouttes d'eau en papier, tableau noir (pour coller les gouttes d'eau attribuées aux groupes).

Le scénario

Le maître du jeu propose aux 3 participants de chaque groupe de tirer une carte de la boîte et de la lire à haute voix devant les autres groupes. Ils ont 2 minutes pour apporter une réponse après avoir consulté son groupe. Des gouttes d'eau sont attribuées par le maître du jeu selon la réponse donnée. Les participants répondent et essaient de faire gagner leur groupe en évitant un grand nombre de gouttes d'eau. À la fin de l'activité on compte les gouttes d'eau de chaque groupe. Ainsi, selon leurs réponses, les groupes se seraient encadrés dans un des profils A, B ou C, cités au début.

Il se peut qu'un même nombre de gouttes d'eau soit accumulé par deux groupes. Tant mieux, ils seront considérés tous les deux comme pouvant subsister aussi longtemps dans cette partie du village !

Thème 2 : « Les Z'animauxécolos »

Par le biais du jeu de rôle nous allons éclaircir les relations entre la disparition des abeilles et l'impact que cela pourrait produire sur l'écosystème et l'économie locale.

L'histoire « mielleuse » des abeilles

Les fleurs apparurent il y a environ 100 ou 150 millions d'années. Les abeilles 'solitaires' il y a 25 millions d'années, et devinrent des insectes 'sociaux' il y a 10 ou 20 millions d'années bien qu'il n'y avait pas encore d'humain à cette époque. *Apis mellifera* (littéralement 'abeille porteuse de miel') est l'abeille que nous connaissons. Son nom vient d'une ancienne croyance selon laquelle les hommes pensaient que les abeilles portaient vers la ruche le miel qu'elles trouvaient sur les plantes. On ne comprit que plus tard qu'en réalité ce sont elles qui **faisaient** le miel.

Bien sûr les abeilles ne font pas du miel pour nous, elles l'utilisent comme nourriture. Dans un premier temps, les hommes allèrent chercher le miel où il se trouvait, à savoir dans une faille rocheuse ou dans un tronc creux. Ce n'est que plus tard qu'ils amenèrent les essaims à eux. Les abeilles étant des animaux "sauvages" sont devenues des animaux que l'on a domestiqués, comme dans le Village Orné.

Maladies :

Loque américaine, Acariose, Varroase, Loque Européenne, Nosérose, Intoxication Mycose ou ascosphérose, Amibiase Mycose (aspergillose), Couvain sarcciforme ,Septicémie Rickettiose, couvain refroidi, Maladie noire (ou paralysie chronique), Diarrhée, Myase.

Voici un exemple des parasites, opportunistes, prédateurs et autres menaces :

Coléoptère *aethina tumida*, papillons tête de morts, guêpes, frelons, autres virus, pesticides.

Scénario

Aujourd'hui les abeilles domestiquées se meurent petit à petit dans le village Orné et les Ornés z'apicultes sont donc par conséquent très inquiets. La production a chuté. Inquiets, vous devez agir. Vous avez appelé une agence spécialisée pour l'environnement qui a créé un programme intitulé « l'ornécherche », qui tente de protéger et de préserver des sites naturels comme celui du village. Les « ornéchercheurs » vont intervenir sur le village afin de faire une estimation des dégâts et essayer de trouver les causes. Attention, les insecticides vont vous mettre les bâtons dans les roues !

Rejoignez-nous et venez aider le village Orné à trouver une solution! Les Ornés ont lu dernièrement ceci dans le journal d'un touriste qui passait par le village:

"Si l'abeille disparaissait de la surface du globe, l'homme n'aurait plus que 4 années à vivre.
«Sans abeilles, en quatre ans, plus d'herbe, plus de fruits, plus d'hommes sur la Terre.»

Matériel

La boîte intitulée « les z'animauxécolos » referme des cartes, chacune dotée d'un ensemble d'objectifs à atteindre, de tâches et de règles à suivre par les groupes.

Pour ce faire, dans la boîte des z'animauxécolos nous trouverons 5 types de cartes :

- Cartes : défis
- Cartes : discussions
- Cartes : créations
- Cartes : réflexions et feed-back
- Cartes : aide

Dans la boîte on trouvera du petit matériel : papier, ciseaux, feuilles, crayons de couleur, épingles. Il y aura également des indications écrites concernant les rôles.

Les personnages

Profil A) Les habitants du « village Orné », les « z'apicultes ».

Objectif : Expliquer « la culture » du miel et dire pourquoi les abeilles ont un rôle important pour l'écosystème.

Caractéristiques des z'apicultes » :

- Pacifiques, sociaux
- Actuellement inquiets
- Réflexifs

Profil B) Les intervenants du « village Orné », les « ornéchercheurs ».

Objectif : Mandatés par les Ornés z'apicultes, ils vont devoir mener l'enquête pour savoir pourquoi les abeilles se meurt et trouver une solution avec les ornéopesticides et les z'apicultes.

Caractéristiques des ornéchercheurs :

- Discrets et attentifs
- Très observateurs
- Curieux, posent beaucoup de questions.

Profil C) Les habitants du « village Orné », les « ornépesticides ».

Objectif : Ils devront défendre leurs produits (pesticides) qui les font vivre et qui contribuent à enrichir le village Orné car ils paient 30 % de taxes pour chaque produit vendu. Cette taxe est reversée aux plus pauvres du village.

Caractéristiques des ornépesticides:

- Commerçants et riches
- Motivés par leurs propres intérêts.

Jeux

Le maître du jeu

Le sage (professeur) donne des indications orales concernant les profils et il explique le but du jeu, le contexte, les règles que chaque groupe doit respecter. C'est toujours lui qui va distribuer les cartes et orienter les divers groupes dans leurs tâches. C'est lui qui décidera pour une discussion : de la relancer ou qui décidera son arrêt quand il n'y aura plus trop d'arguments ou que celle-ci prend une mauvaise posture. Si les groupes ne comprennent pas une question ou des mots, le sage professeur sera là pour leurs fournir une explication.

1ère carte : carte réflexion et feedback

Chers villageois Ornés, vous devez réfléchir ! Vous devez mettre en commun vos connaissances et décrire vos métiers ! Ensuite vous irez sur la place du village, un représentant de votre groupe lira à haute voix vos écrits communs !

2ème carte : carte aide

Vous avez besoin d'aide pour comprendre ce qui se passe dans le village. Vous choisissez deux personnes de votre groupe, elles iront à la bibliothèque choisir 3 fiches chacune. Une fois choisies, elles reviendront dans votre local, vous lisez les fiches et tenez conseil.

Il est très tard, vous allez dormir !

3ème carte : carte défi

Pendant la nuit les ornéopesticides ne sont pas allés se coucher, ils attendent votre réveil. Ils vous demandent de dire pourquoi vous ne voulez plus utiliser leurs produits, d'autant plus que grâce à la vente de ce produit, ils reversent une taxe aux plus pauvres. Hier, grâce aux fiches de la bibliothèque, vous avez enrichi vos connaissances. Préparez votre argumentation !

4ème carte : carte discussion et aide

Vous allez dire ce que vous pensez aux ornéopesticides par le biais d'une discussion qui a lieu dans la salle commune. Puis vous rentrerez chez vous.

Ensuite, habitants du village, vous allez devoir défendre vos positions par rapport à vos valeurs. Mais avant de discuter, vous devez réfléchir à vos valeurs et noter les plus importantes sur un papier.

Tout le village s'endort, car s'était une rude journée. Toutefois, pendant la nuit, certains vont réfléchir encore à ce qui est vraiment important pour défendre ce qu'ils pensent. Demain est un grand jour, vous passerez tous devant le sage ! Deux personnes de votre groupe qui n'arrivent pas à dormir (dont le bibliothécaire) vont encore chercher deux fiches chacun à la bibliothèque.

5ème carte : carte création et réflexion, feed- back

C'est le grand jour. Au pied du châtaigner vous avez rendez-vous avec le grand sage.

Vous devez préparer un insigne qui va vous représenter. Ensuite, vous allez encore discuter avec ceux qui sont restés la nuit debout. Vous reprenez le papier où vous avez noté vos valeurs et vous le complétez. Vous désignez trois personnes de votre groupe qui vont vous représenter. C'est le moment de descendre au centre du village pour le grand rassemblement. Tous les villageois sont présents au pied du châtaigner, vos représentants vont parler à tour de rôle. Le sage vous a écouté, mais il vous demande de trouver une solution commune pour le lendemain. Vous rentrez chez vous, vous êtes fatigués et vous avez bien mérité un peu de repos.

6^{ème} carte : carte réflexion et feed-back

C'est le matin. Vous avez écouté hier les arguments de chaque groupe pour défendre leurs valeurs. C'est le moment du bilan. Chaque groupe, vous devez trouver une solution car vous voulez la paix de votre village et surtout trouver une solution commune pour le bien des abeilles et la pérennité des ruchers.

Une fois votre solution écrite, vous choisissez deux représentants et vous redescendez vers le châtaigné, le sage vous attend.

Thème 3 : Commerce local et commerce global

Scénario

Nous sommes dans un village à quelques dizaines de kilomètres de celui du « village Orné ». C'est le mois d'août. Les agriculteurs qui sont les villageois sont très contents car ils ont réalisé une bonne récolte pour cet été. Cependant, ils ont un souci car leurs récoltes se vendent moins bien que l'année précédente à cause des commerçants qui importent de plus en plus d'autres produits. Les touristes qui viennent au village se réjouissent de se reposer et de goûter à la fraîcheur et aux saveurs naturelles qu'offrent les aliments locaux, bien qu'ils ne sachent pas encore d'où ces aliments proviennent.

Les personnages

Profil A) Les habitants du « village », les agriculteurs.

Objectif : Valoriser la culture locale en faisant de la publicité. Vendre les produits locaux et montrer aux exportateurs et aux touristes que non seulement les produits sont délicieux mais qu'en plus, c'est une valeur rajoutée pour l'économie locale et pour l'écologie.

Caractéristiques des « agriculteurs » :

- Chaleureux/Accueillants
- Aiment partager
- Vivent en harmonie avec la nature et respectent l'environnement.

Profil B) « Les touristes »

Objectif : Les touristes sont venus dans le village pour se reposer et acheter des produits. Ils devront visiter le village tout en profitant de l'ambiance chaleureuse des habitants.

Caractéristiques des « touristes » :

- Ouverts à la communication, aiment discuter et échanger
- Curieux et gourmands, ils ont envie de goûter les produits du village
- Aiment la tranquillité, sont neutres et pacifistes.

Profil C) « Les exportateurs »

Objectif : Vendre les produits qu'ils exportent en grande quantité à des prix défiant toute concurrence, car la main-d'œuvre est meilleur marché chez eux.

Caractéristiques des « exportateurs » :

- Négociateurs inéquitables et vendeurs à tout prix
- Indifférents à la pollution des transports, n'ont pas d'intérêt pour les produits locaux
- Ils se soucient très peu du développement durable.

Jeux

Le maître du jeu (le professeur) donne des indications orales concernant les profils et explique que chaque groupe doit amener des arguments pour le soutenir. Sa place est centrale dans ce jeu, car c'est lui qui va favoriser, médiatiser et gérer le débat, notamment en les aidant à démarrer la discussion, en relançant ou en décidant de son arrêt quand cela semble être nécessaire (au cas où les arguments sont à sec).

Les représentants des agriculteurs

Vous soutenez l'urgence pour le développement durable dans le village (l'importance de la consommation de nourriture produite localement).

Votre valeur : économie de l'énergie et de l'eau. On n'a pas besoin d'importer des produits d'ailleurs et on privilégie nos produits locaux.

Les représentants des touristes

Vous êtes curieux de tout ce qui se passe dans le village. Vous aimez vous promener pour observer la vie du village. Quand vous avez faim, vous allez chercher de bons produits et votre valeur : la curiosité et la gourmandise.

Les représentants des exportateurs

Vous voulez vendre vos produits venus de l'extérieur du village. Concurrencer la production locale et vous étendre de plus en plus dans le village. Votre valeur : vendre vos produits à des prix défiant toute concurrence.

Tâches à suivre

Tâches n°1 :

Agriculteurs, exportateurs et touristes : vous devez écrire le slogan qui vous représente dans le village.

Tâche n°2 :

Agriculteurs : vous devez décrire comment vous cultivez vos fruits et légumes et expliquer en quoi c'est important pour le village.

Commerçants: vous devez décrire ce que vous exportez. Argumentez !
Vous expliquerez comment vous procédez aux touristes qui passent vous voir.

Agriculteurs et exportateurs c'est un moment très important car vous devez convaincre les touristes.

Touristes : vous êtes curieux ce matin et vous avez envie d'aller voir comment cela se passe dans le village. Vous allez vous promener chez les agriculteurs et les exportateurs.

Intermède : c'est le soir et chacun rentre chez soi.

Tâche n°3 :

Agriculteurs et exportateurs : dessinez vos produits avec votre logo et créez une invitation que vous allez envoyer aux touristes.

Touristes : dessinez les produits que vous avez envie de manger.

Intermède : c'est le matin et il fait beau. Les touristes vont se promener et ils ont très envie de déguster des produits du village car ils vont faire un grand pique-nique ce midi.

Tâche n°4 :

Les touristes vont se promener avec les produits qu'ils ont dessinés et vont acheter chacun un produit chez les commerçants ou les agriculteurs qui correspond à leur dessin ou leur envie.

Tâche n°5 :

C'est le moment du pique-nique et tout le monde est rassemblé autour de la place du village. Chacun votre tour, **touristes**, montrez ce que vous avez acheté et dites ce qui vous plaît dans ce produit.

Thème 4 : la pluralité des langues et tes cultures

La Tour De Babel

Autrefois construite par les Hommes afin d'atteindre le ciel, la tour de Babel fut déconstruite par une force suprême et donna naissance à une multitude de langues et de cultures aussi riches, intéressantes et égales les unes que les autres.

Aujourd'hui, le 21ème siècle est caractérisé par ce « choc constant des cultures » qui génère plus de conflits entre les hommes que de rassemblements. Afin de pouvoir préserver et de tirer profit de cette mosaïque de pluralité des langues et des cultures, et de pouvoir ainsi rassembler à nouveau les hommes, joignez vous à cette petite aventure ludique qui vous fera voyager à travers ce monde aux milles facettes qu'est le notre, à nous tous !

Scénario : « Le choc des cultures »

Seulement voilà, le village fut découvert par des colonisateurs qui furent jadis passés par là, et qui aidèrent les villageois à la construction du puits commun, grâce auquel ils vivent aujourd'hui. Quelques siècles plus tard, les villageois assistèrent à une arrivée soudaine de groupes de gens tous originaires de pays issus des quatre coins du monde. Leur implantation dans le village semble avoir des raisons que les villageois ignorent. Pour ce faire, ces nouveaux arrivants se sont munis d'outils et de provisions qu'ils ont transportés avec eux à l'arrière de leurs voitures, notamment plusieurs dizaines de litres d'eau de peur qu'ils se retrouvent face à une eau non potable. On peut relever deux principaux groupes parmi lesquels : des chercheurs experts à l'allure de scientifiques coopératifs dont ses membres semblent manifester un certain attrait relatif au village et ses habitants. L'autre groupe en question, est celui des « mercenaires », caractérisés par une soif de découverte immédiate ainsi que par une férocité sans précédente. Débute alors une rencontre entre ces villageois nommés « les Ornés » par les anciens colonisateurs, et ces nouveaux arrivants : des peuples, des cultures très différentes les unes des autres, du moins en apparence...

Matériel

Boîte intitulée « Pluralité des langues et des cultures » refermant 4 cartes, chacune dotée d'un ensemble d'objectifs à atteindre, de tâches et de règles à suivre par les groupes.

- 3 tableaux avec les formules de salutation, de remerciement et d'adieu, dans une langue différente. Le terme d'eau écrit en plusieurs langues différentes
- les cartes des tâches et indications à suivre
- papiers, crayons de couleurs
- 1 pierre bleue, 1 pierre noire et 5 petites pierres jaunes.

Les personnages

Profil A) Les habitants du « village Orné » les « Ornés », hommes, femmes.

Objectif : trouver pour survivre « l'or bleu » soit l'eau issue d'un autre point d'eau du village pour la survie du peuple et de leur bétail et tenter de regagner le puits, symbole de leur survie.

Caractéristiques des « Ornés » :

- Chaleureux/Accueillants
- Sont très solidaires, se déplacent toujours en groupe
- Très généreux et ont tendance à vouloir offrir.

Profil B) Les chercheurs, experts « d'or noir ».

Objectif : ils doivent partir à la « recherche d'or noir », soit du pétrole enfui dans un lieu précis et ignoré jusqu'ici des villageois, afin de s'enrichir.

Caractéristiques des « chercheurs experts » :

- Ouverts à la communication, aiment discuter, échanger
- Très observateurs
- Curieux, posent beaucoup de questions.

Profil C) Les mercenaires chercheurs d'or.

Objectif : trouver des pépites d'or aux alentours du puits d'eau, monopolisé maintenant par ces derniers, afin de s'enrichir et de les ramener dans leur pays d'origine.

Caractéristiques des « mercenaires » :

- Agressifs
- Motivés par leurs propres intérêts
- Tendance à la destruction.

Jeux

Carte 1 : Identification de la pluralité des cultures et de ses codes principaux (langues, vêtements, gestuels, manière de s'exprimer relative à son groupe d'appartenance)

Profil A) Les habitants du « village orné » les « Ornés », hommes, femmes

- **Tâche 1** : créer les formules de bases suivantes : de salutation, de remerciement, d'affirmation (oui) et de négation (non), et d'adieu dans une langue fictive.
- **Tâche 2** : créer un geste qui aille avec chaque formule apprise : un geste de salutation, de remerciement et d'adieu.
- **Tâche 3** : choisir parmi les éléments suivants : une manière de porter ses vêtements pour les hommes et pour les femmes (couvert, découvert, la tête est-elle cachée, un artéfact, un objet commun) → l'idée est de pouvoir créer un style vestimentaire pour «Les Ornés ».
- **Tâche 4** : aller se présenter avec les formules apprises (vous pouvez utiliser celles qui sont pertinentes lors de la phase de présentation ; ici la formule la plus importante étant celle de salutation « Bonjour ») en alliant les aspects gestuels et vestimentaires décidés auparavant.

Profil B) Les chercheurs experts « d'or noir »

- **Tâche 1** : formuler et apprendre à partir du « tableau des langues » mis à disposition, chacun dans sa langue d'appartenance, les expressions de bases suivantes : de salutation, de remerciement et d'adieu.
- **Tâche 2** : identifier ou imaginer un geste qui aille avec chacune des formules apprises : un geste pour la formule de salutation, un geste pour le remerciement, et un geste pour l'adieu en lien avec le pays d'origine.
- **Tâche 3** : identifier un objet, un vêtement ou un artéfact qui symboliserait pour chacun de vous votre pays d'origine.
- **Tâche 4** : aller se présenter vers les villageois avec les formules apprises en rapport avec votre pays d'origine (vous pouvez utiliser celles qui sont pertinentes lors de la phase de présentation ; ici la formule la plus importante étant celle de salutation « Bonjour ») en alliant les aspects gestuels décidés auparavant.

Profil C) Les mercenaires chercheurs d'or

- **Tâche 1** : choisir et se mettre d'accord sur une formule de salutation et d'adieu seulement, et ce en français uniquement.
- **Tâche 2** : choisir un objet et un artéfact commun, pour tout le groupe des mercenaires.
- **Tâche 3** : créer et se mettre d'accord sur un geste qui aille avec la formule de salutation et d'adieu pour l'ensemble du groupe.
- **Tâche 4** : se présenter vers les villageois.

Carte 2 : L'eau dans les cultures ; un moyen de « gagner sa vie »

Profil A) Les habitants du « village Orné » les « Ornés », hommes, femmes

- **Tâche 1 :** le groupe doit imaginer une activité quotidienne en rapport avec leur mode de vie en question et commencer à la faire de son côté.
- **Tâche 2 :** le groupe doit partir à la recherche du point d'eau symbolisé par une pierre bleue, que le maître du jeu aura dissimulé préalablement dans un endroit caché où se déroule le jeu de rôle.
- **Tâche 3 :** une fois trouvé, les « Ornés » doivent vite créer en commun un rituel, un geste/et ou une parole, et nommer ce rituel en utilisant l'eau de ce nouveau point d'eau.
- **Tâche 4 :** remplir le plus de sceaux d'eau. Pour cela, les joueurs doivent colorier le plus de sceaux d'eau en bleu à l'intérieur des sceaux prédessinés.
- **Tâche 5 :** demander aux chercheurs de l'eau en échange d'informations sur le gisement. Et demander aux « chercheurs experts » de leur apprendre à dire « eau » dans leur langues respectives lors de l'échange de bouteille.

Profil B) Les chercheurs experts « d'or noir »

- **Tâche 1 :** nommer et apprendre à partir du tableau distribué, le terme d'eau dans sa langue d'appartenance.
- **Tâche 2 :** questionner les villageois sur leurs connaissances du gisement.
- **Tâche 3 :** aller chercher les bouteilles d'eau dans le coffre de leurs voitures, symbolisé par l'écriteau « coffre de voiture ».
- **Tâche 4 :** aller vers les villageois et leur demander plus d'informations sur l'endroit du gisement de pétrole en échange de bouteilles d'eau.
- **Tâche 5 :** apprendre aux villageois à prononcer le terme « eau » chacun dans sa langue lors de l'échange de bouteilles d'eau, suite à quoi ils pourront partir à la recherche de la pierre noire.

Profil C) Les mercenaires chercheurs d'or

- **Tâche 1 :** monopoliser et bloquer l'accès du puits commun des « Ornés » et imaginer une action pour profiter de ce puits.
- **Tâche 2 :** partir à la recherche des 4 pépites d'or dissimulées par le maître du jeu, représentées par des petites pierres jaunes.
- **Tâche 3 :** une fois les 4 pépites trouvées, essayer d'imaginer des achats possibles avec cet argent. Chacun donnera un exemple d'idée.
- **Tâche 4 :** aller vers les villageois et leur demander où se trouve la 5ème pépité d'or (dont le maître du jeu va soudainement annoncer l'existence) et tenter de trouver un échange avec eux.
- **Tâche 5 :** apprendre le rituel d'eau des villageois comme condition nécessaire pour savoir où se trouve la dernière pépité d'or et leur libérer l'accès au puits !

Indications à suivre par le maître du jeu

Pour la carte 1 et 2

- Commencer par la carte 1 et suivre l'ordre des cartes (carte 1, 2, et 3).
- Lecture de l'univers de référence et du scénario à voix haute. Le relire une deuxième fois afin que les élèves puissent bien saisir le sens global du contexte.
- Aller vers chaque groupe et leur lire les indications à suivre.
- Attention, chaque tâche est à proscrire en parallèle pour chaque groupe. Exemple : lorsque la tâche 1 est lue pour le groupe A, allez lire la tâche 1 du groupe suivant, ainsi de suite.
- Ne passer à l'autre type de tâche qu'une fois celle-ci remplie. C'est-à-dire qu'une fois que chaque groupe a réalisé sa tâche 1 de son côté, passer à la tâche 2. Là encore, c'est au maître du jeu à gérer le temps des actions.
- Ne pas hésiter à faire quelques rappels d'un ton ludique sur la manière de se comporter, sur les caractéristiques de chaque groupe, afin que les joueurs puissent s'investir au maximum de leur personnage et donc renforcer l'aspect dynamique et théâtral du jeu.
- Rappeler et inciter les élèves à se servir des notions, gestes, appris pour chaque groupe.
- Lors de la constitution du groupe des chercheurs experts donner aléatoirement à chaque élève du groupe un pays d'origine : « toi, tu seras indien, toi japonais » etc.

Pour la carte 2

- Avant de commencer à jouer, il est important pour le maître du jeu de dissimuler les 3 types de pierres dans le lieu où se déroule le jeu (classe, cours, parc etc.) dans des endroits et des directions différentes. C'est l'une des conditions nécessaires sur le plan pratique à respecter pour le bon déroulement de cette partie du jeu.
- Placer l'écriteau « Puits d'eau des Ornés » dans l'espace de jeu.
- Placer les feuilles symbolisant les bouteilles d'eau.
- Sur les petits paquets de feuilles d'eau placer l'écriteau « Coffre de voiture ».
- À noter que, de préférence, il faudrait les placer à des endroits différents de ceux des pierres.

Pendant le jeu :

- Rappeler aux joueurs qu'ils devront agir en conséquence à chaque fois.
- Lors de la **tâche 2 pour « Les Ornés » et tâche 2 pour les mercenaires chercheurs d'or**, bien veiller à donner un indice de direction de sorte que les groupes ne se gênent pas et que surtout l'un d'eux trouve la pierre de l'autre !
- Lors de la **tâche 3 pour les chercheurs experts**, distribuer plusieurs tableaux reprenant le terme « d'eau » dans plusieurs langues.

- Lors de la **tâche 3 des « Ornés »** le maître du jeu prendra l'initiative de remettre en toute discrétion la 5ème pépite d'or à l'un des joueurs.
- Lors de la **tâche 4 des « Ornés »** remettre à chaque joueur villageois 1 crayon de couleur bleue et 1 feuille sur laquelle figurent les sceaux d'eau à colorier.

Critique et conclusion

Au terme de ce travail, nous pouvons retenir l'aspect complexe du jeu. En effet, la mise en pratique pourrait occasionner certaines difficultés. D'une part, ne serait-ce que la pluralité des thèmes, comme celui traitant des langues et des cultures, peut s'avérer sensible à approcher. Et d'autre part, ajoutons à cette complexité la diversité des rôles et des modalités de jeu. Toutefois, nous sommes conscients que face à un contenu pédagogique aussi riche et diversifié, l'intérêt de l'enseignant pourrait en être altéré ou renforcé.

Nous avons eu du plaisir à nous embarquer dans une telle aventure malgré les contraintes rencontrées. Il est vrai que l'on aurait souhaité bénéficier de plus de temps pour développer l'aspect pratique du jeu afin de prendre compte des effets et des réactions que cela aurait pu susciter sur le terrain et en temps réel.

Sur le plan conceptuel et plus précisément sur le travail en groupe, nous nous sommes d'emblée heurtés à des difficultés de coordination quant à l'entente des thèmes à aborder. Notamment dans notre cas, le fait de pouvoir s'aligner sur un univers de référence commun, aurait contribué au mieux à l'unicité de notre jeu.

Bibliographie

- Butera, F. Darnon, C., Mugny, G. (2008). *Des conflits pour apprendre*. Presses universitaires de Grenoble.
- Charron, D. & Charron, J. & Robin, J-P. (2005) *Education à l'environnement, la pédagogie revisitée*, Scérén, CRDP Académie de Grenoble
- Giordan, A. & Guichard, F. & Guichard, J. (1997) *Des idées pour apprendre*, Z'édicions, Nice
- Giordan, A. (2007) *Apprendre à apprendre*, Librio.
- Mezirow, J. (2001). *Penser l'expérience – développer l'autoformation*. Lyon. Ed.: Chroniques sociales.

Webographie

http://www.hubertreeves.info/documents/plaquette_0505.pdf (page consultée le 12 décembre, 2008)