Kit de jeu de rôle pédagogique L'EAU EN TÊT

• Objectif(s) pédagogique(s)

Faire prendre conscience des enjeux de la gestion de l'eau en amenant les joueurs/acteurs à s'organiser à l'échelle du territoire pour se partager ou gérer la qualité de la ressource en eau, satisfaire les besoins individuels et collectifs, et assurer le bon état du milieu naturel.

• Description de l'outil

L'Eau en Têt est un kit de jeu de rôle. Chaque joueur incarne un acteur de l'eau (agriculteur, habitant, collectivité locale, gestionnaire). Le plateau de jeu représente un territoire, l'eau y circule dans les cours d'eau, les nappes ainsi qu'à travers les activités et ouvrages du territoire. Les actions des joueurs ont un effet direct sur la disponibilité ou la qualité de l'eau.

• En pratique

Le jeu se déroule en plusieurs tours selon un scénario, par exemple climatique, proposé aux joueurs. Un tour de jeu peut représenter une saison d'été pendant laquelle l'eau se raréfie alors que les besoins augmentent. 2 tours de jeu successifs peuvent représenter 2 années successives par exemple. A la fin de chaque tour, les joueurs font le bilan des actions menées. Chaque joueur peut alors s'exprimer librement sur la situation et le tour qui vient de s'écouler pour diagnostiquer les éventuels problèmes et envisager des changements de stratégie pour le tour suivant. Les joueurs peuvent élaborer eux-mêmes leurs critères d'évaluation de la situation.

Un plateau avec les différents éléments du jeu © Benjamin NOURY

• Public cible

Le kit de jeu de rôle L'Eau en Têt s'adresse de manière privilégiée aux lycéens et étudiants.

Séance de jeu avec une classe de Baccalauréat STAV, LEGTA de Carpentras,2016
© Marie GUERIN

• Retour des élèves/apprenants

« Moi j'ai bien aimé, il fallait réfléchir et s'entendre entre nous. »

« On trouve cela réel, ça se rapproche d'une vraie situation. »

« On comprend que l'eau est une ressource importante et qu'il faut la partager. »

• Difficultés rencontrées

L'appropriation du kit de jeu demande un investissement conséquent pour l'enseignant-e. Par contre, l'appropriation de leur rôle et du fonctionnement du jeu par les élèves se révèle plutôt aisée.

• Conseils et adaptabilité de l'outil

L'Eau en Têt est un kit de jeu, avec la possibilité pour l'enseignant-e, voire les élèves eux-mêmes, d'adapter le jeu à un territoire particulier en créant leur propre plateau.

Au-delà de 16 élèves, il est souhaitable de prévoir plusieurs plateaux et une co-animation.

Enseigner et apprendre l'agro-écologie

Références/Contact

Usages pédagogiques : Patrice ROBIN, EPLEFPA Perpignan-Roussillon, patrice.robin@educagri.fr - Usages techniques : Floriane Le Moing, SMBVT, web@bassintet.fr - Recherche et évaluation : Nils Ferrand, IRSTEA, contact@watagame.info

L'Eau en Têt a bénéficié du concours financier de l'Agence de l'Eau Rhône-Méditerranée-Corse et du Conseil Régional Occitanie – Pyrénées Méditerranée