

LIFE+ LAG'Nature

« Créer un réseau de sites démonstratifs lagunaires et dunaires sur le littoral méditerranéen en Languedoc-Roussillon »

Compte-rendu de la journée de co-formation du réseau EE mer et littoral
Le 25 mars 2009 au Centre du Scamandre (Gallician)

Objectifs de la journée

Cette journée, réalisée dans le cadre de la campagne de sensibilisation du programme LIFE+ LAG'Nature, avait pour objectif principal la conception d'un jeu de rôles. Dans ce but, la journée s'est déroulée de la manière suivante :

- Matin : recueil d'expériences auprès des participants ayant déjà utilisé des jeux de rôles dans des animations ou ayant eux-mêmes conçu des jeux de rôles, puis première réflexion autour de la conception de ce jeu et de son utilisation ;

- Après midi : poursuite de la conception du jeu de rôles avec une réflexion sur les scénarios qui y seront abordés, puis intervention de Raphaël Mathevet (CEFE/CNRS) pour apporter des précisions sur les jeux de rôles en général (diversité, caractéristiques communes,...), leur conception, leur mise en œuvre et leur évaluation, et pour finir présenter le jeu de rôles Butor Star.

Par ailleurs, cette journée a aussi été l'occasion :

- de faire un point sur la Journée Mondiale de l'Océan (le 8 juin), d'identifier les membres du réseau qui souhaitent réaliser une / des animation(s) dans le cadre de cet événement, et de définir la manière dont le GRAINE LR peut s'y impliquer ;

- comme à chaque journée de co-formation, de faire des propositions sur les attentes du réseau dans la perspective de prochaines journées, et de fixer des dates pour ces journées.

Participants

La journée était ouverte à l'ensemble des membres du réseau EE mer et littoral LR, et a rassemblé 12 participants, venant des départements du Gard et de l'Hérault.

| DEPARTEMENT | NOM | STRUCTURE |
|-------------|--------------------|---|
| Gard | Muriel BROT | ESSENCES |
| | Pauline CONSTANTIN | SMCG |
| | Anne-Marie NICOLAS | Seaquarium du Grau du Roi |
| Hérault | Julien AZEMA | Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée |
| | Ludovic CASES | SMGEO |
| | Agnès CAZEJUST | LabelBleu |
| | Raphaël MATHEVET | CEFE / CNRS |
| | Gildas THIERRY | DIFED |
| LR | Myren BICHLER | GRAINE LR |
| | Marie-Hélène COLL | GRAINE LR |
| | Laura LECOLLE | GRAINE LR |
| | Bruno LEFEBVRE | Les Petits Débrouillards LR |

✦ Excusés

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Jean BURGER (Aquarium Mare Nostrum)- Virginie CHAUSI (EID Méditerranée)- Marina CORREIA (Les Galapians)- Mathieu DIONNET (LISODE)- Évelyne GUIBERT (Océanides)- Séverine HUMBERT (SMBVA) | <ul style="list-style-type: none">- Isabeau MARQUÉ (Mohicans)- Nicolas NOUGUIER (Voile de Neptune)- Françoise ORLIAC (GAIA)- Christine ROCHAT (Diren LR)- Françoise RONZIER (Aphyllante) |
|---|--|

✦ Participation du réseau EE mer et littoral à la Journée mondiale de l'océan le 8 juin

La journée a débuté par une réflexion sur la participation des membres du réseau EE mer et littoral à la Journée Mondiale de l'Océan, qui aura lieu le 8 juin prochain, sur la thématique « Océan et climat », et sur la manière dont le GRAINE LR peut s'impliquer dans cet événement.

☉ La Journée mondiale de l'océan

Le but de cet événement annuel international est de « sensibiliser le grand public ainsi que les décideurs au rôle primordial que joue l'océan dans notre vie quotidienne, aux façons de mieux utiliser les ressources marines et de motiver le désir d'adopter un comportement responsable en faveur de l'environnement marin. ».

Un « passeport Citoyen de l'Océan » est disponible sur le site Internet du réseau mondial de l'océan, et permettra à chaque personne à qui il est distribué de « s'engager à utiliser les ressources de l'océan de façon durable ».

→ Pour plus d'infos : cf. doc PDF présentation WON

☉ Campagne de sensibilisation « J'apprends la mer »

En parallèle de cet événement, le Ministère de l'écologie va organiser en 2009, dans le cadre d'un « Grenelle de la Mer », une campagne de sensibilisation nationale qui s'intitulera « J'apprends la mer ». Au sein de cette campagne auront lieu les « Journées de la mer », qui sont prévues pour la semaine du 8 au 14 juin et qui seront l'occasion de sensibiliser le grand public au milieu marin et aux activités qui y sont pratiquées.

Les actions réalisées dans le cadre de cet événement recevront le label « j'apprends la mer ».

→ Pour plus d'infos : cf. doc PDF Grenelle de la mer

☉ Participation des membres du réseau EE mer et littoral

- L'[aquarium Mare Nostrum](#) de Montpellier organise des animations « grand public » pour le weekend du 6-7 juin, d'autres pour les scolaires le lundi 8 juin et une conférence le mardi 9 juin au soir.

Par ailleurs, il est tout à fait disposé à être le relais, avec le GRAINE LR, entre les actions locales des membres du réseau EE mer et littoral et le réseau mondial des océans ;

- Le [Seaquarium du Grau du Roi](#) ne peut pas organiser de manifestation cette année pour cause de contraintes de temps, mais il est tout à fait disposé à accueillir une conférence, une exposition ou à travailler sur cet événement en partenariat avec une autre structure ;

- Le [SMGEO](#) a prévu une animation le 11 juin à la Grande Motte, qui selon la thématique, pourra rentrer dans le cadre des journées de la mer ;

- L'association [LabelBleu](#) a aussi prévu une animation le 11 juin, avec une classe verte, qui traitera du cordon dunaire et qui elle aussi pourra probablement être réalisée dans le cadre des journées de la mer ;

- La [Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée](#) prévoit, pour le 12 juin, une animation sur les dunes à Portiragnes, qui peut également rentrer dans le cadre de ces journées ;

- L'[ADENA](#) va proposer des actions et animations sur le site Natura 2000 marin des posidonies du Cap d'Agde.

- Le [GRAINE LR](#) se propose quant à lui de faire le lien entre les initiatives du réseau EE mer et littoral et le réseau mondial des océans.

⊕ Programmation de futures journées de co-formation

Un point rapide a ensuite été effectué en vue de programmer de nouvelles journées de co-formation pour le réseau EE mer et littoral. Les propositions suivantes sont ressorties :

- Fin juin / début juillet (date du 1^{er} juillet proposée) sur le territoire du SMBVA : journée sur la thématique faune/flore des milieux lagunaires, péri-lagunaires et dunaires et sur les espèces (animales et végétales) envahissantes de ces milieux (interventions du CEN-LR) ;
- Fin septembre : journée pour tester des expériences en lien avec le projet de livret littoral des Petits Débrouillards (livret « *Pierre qui roule...* » des Petits Débrouillards Bretagne adapté au Languedoc-Roussillon) ;

→ Au sujet de la conception du livret Languedoc-Roussillon, les Petits Débrouillards proposent au réseau de réaliser un travail en commun, afin que ce travail soit issu de propositions du réseau EE mer et littoral et pas uniquement d'une action « Petits Débrouillards ».

Le but serait donc de recenser au niveau du réseau EE mer et littoral les expériences existantes sur la thématique de l'érosion mais aussi les sujets sur lesquels ils souhaiteraient travailler et sur lesquels ils n'ont pas encore d'outils.

- Les membres du réseau seraient également intéressés par une journée sur la thématique des amphibiens, à prévoir au moment de l'année qui sera le plus adapté pour les observer.

⊕ Réflexion sur les jeux de rôles

• Présentation de jeux de rôles réalisés et/ou utilisés par le réseau EE mer et littoral

⇒ Jeu de rôles *Roll'air* (APIEU)

Public cible : grand public / scolaires (niveau simple)

Durée de jeu : 2 heures minimum

But : réfléchir sur la problématique des déplacements urbains, avec pour but d'améliorer la qualité de l'air, au travers d'une réunion publique avec le maire de la ville.

Contenu :

- 1 carte de la ville (format A3 , pliable, plastifiée) qui peut être utilisée comme plateau de jeu ;
- 1 lettre de convocation pour préparer la réunion ;
- 1 livret de l'animateur (situation de la ville ; rappel sur la loi sur l'air ; plan de déplacement urbain ;...);
- des cartons repliables pour y faire figurer le nom des personnages ;
- des cartes personnages en carton, avec des dessins d'un côté et du texte de l'autre : 16 personnages différents ;
- des grilles à remplir pour les observateurs.

Analyse du jeu :

- Concernant les personnages, il n'y a que des habitants « lambda » et pas assez de détails sur les cartes.
- Il y a besoin d'un travail en amont du jeu sur les notions/thématiques qui y sont abordées.
- Il n'y a pas d'argumentaire sur les acteurs (ce n'est pas forcément utile pour tous les publics, mais ça peut par exemple servir pour un public d'élus)
- Les cartes personnages ne sont pas très attractives : cartes en noir et blanc, dessins peu attirants,...

⇒ Jeu de rôles *démêlés à Trifouillis* (Ecole et Nature)

Public cible : adultes, élus (compliqué, porte le débat assez haut : c'est le sujet qui est compliqué, pas le jeu)

But : jeu de rôles sur les déchets

Contenu :

- 1 plan qui peut être utilisé comme plateau de jeu ;
- des cartons pour y mettre le nom des personnages ;
- des cartes personnages en carton plastifié ;
- dossiers thématiques (un par acteur, avec des articles locaux pour donner des informations supplémentaires sur la thématique du jeu)

Analyse du jeu :

- Le jeu est compliqué à jouer : sans apport de connaissances, le grand public ne peut sûrement pas rentrer dans le jeu.
- Le jeu contient des adaptations pour les divers publics : il existe des cartes compliquées et des cartes simplifiées pour un même personnage et un même scénario.

⇒ **Jeu de rôles *Pourparler à Marinade*** (LabelBleu)

Public cible : scolaires

But : réorienter la construction d'une nouvelle station d'épuration au travers d'une réunion publique

Contenu :

- 1 carte plastifiée figurant le littoral, une lagune et les zones péri-lagunaires ;
- des portoirs en plastique pour y mettre le nom des personnages ;
- des cartes personnages plastifiées (dessin au recto, texte au verso, taille : ¼ d'une feuille A4, en couleur) ;
- 1 livret pédagogique (qu'est ce qu'un jeu de rôles, objectifs, approche pédagogique, contexte, situation, lettre de convocation à la réunion publique, but de la réunion, différents rôles (15 rôles), déroulement)

Analyse du jeu :

- Ce jeu propose un choix entre deux solutions. Dans la réalité, c'est différent, il n'y a d'ailleurs souvent pas de solution possible et au contraire plusieurs solutions.
- Les personnages n'ont pas de tempérament prédéfini, mais l'animateur en parle en amont de la partie.

⇒ **Jeu de rôles *Rivermed*** (Centre Méditerranéen de l'Environnement)

Public cible : élus / scolaires (collège) : à l'origine, ce jeu est prévu pour des adultes

Durée de jeu : 2 heures minimum

But : urbaniser chaque territoire en prenant en compte l'aléa risque inondation

Contenu :

- 6 plateaux (en carton plastifié) représentant chacun un territoire (avec une commune par territoire), les 6 plateaux assemblés formant un bassin versant (où certaines zones sont en intercommunalité, d'autres zones sont non constructibles, d'autres boisées, ...)
- 1 carnet communal par territoire (grille des prix (pour implanter un stade de foot par exemple), missions (1 mission précise au moins par commune))
- des jetons « centre ville » en plastique (carrés, plats) matérialisant les communes ;
- des cartes « galets », matérialisant la notion d'argent ;
- 1 dé représentant les aléas (pas de crue, crue faible (blanche), crue moyenne (jaune)) ;
- des cartes aléas caractérisant les aléas « crue faible » et « crue moyenne » pour chaque commune ;

Analyse du jeu :

- Ce jeu est autant un jeu de stratégie qu'un jeu de rôles.
- Il n'y a pas de carte personnage, mais il y a tout de même des personnages dans le jeu (les maires de chaque commune, les élus) que chaque joueur s'approprie.
- Durant la partie de jeu, un conseil municipal se met en place sur chaque territoire (il y a un binôme sur chaque plateau de jeu).
- Le fait d'introduire des notions d'argent rend le jeu plus compliqué à jouer.

⇒ **Jeu de rôles *Artichoc*** (Lisode)

Public cible : étudiants

But : devenir le meilleur producteur d'artichauts tout en préservant la ressource en eau

Contenu :

→ Jeu de rôles assisté par ordinateur

- 1 fiche de présentation du jeu et du personnage « producteur d'artichauts » ;
- 1 fiche de présentation du personnage « agence de l'eau » ;
- des billets de banque ;
- des cartes d'autorisation de forage, vendues par l'agence de l'eau aux producteurs d'artichauts ;
- des cartes de parcelles ;
- des cartes aléas ;

Analyse du jeu :

- Il n'y a que deux types de personnages dans le jeu, ce qui peut le rendre rapidement assez monotone.
- Il n'y a pas de plateau de jeu, ce qui rend l'appropriation du jeu moins aisée.

⇒ **Jeu de rôles *Nîmetpaslefeu*** (Nîmes métropole)

Public cible : élus

But : prise en compte de l'aléa incendie de forêt dans les documents d'urbanisme et dans l'aménagement périurbain méditerranéen

Contenu :

→ Jeu de rôles assisté par ordinateur

Analyse du jeu :

- Le jeu de rôles se joue sur 3 communes.
- L'ordinateur calcule pour chacune des communes, selon le passage d'un incendie ou non, l'évolution du territoire.

⇒ **Jeu de rôles *Ensemble pour gérer durablement un territoire - Cas d'école sur les Causses Méridionaux*** (CPIE des Causses Méridionaux)

Public cible : scolaires

But : réflexion et proposition de solutions pour résoudre les problèmes d'une espèce animale avec des difficultés de vie.

Contenu :

- 1 plateau de jeu avec des cases, type jeu de l'oie ;
- 1 fiche d'identité par espèce animale (à peu près 15 espèces) ;
- des cartes difficultés de vie, basées sur des faits réels (chevreuils et accidents de la route par exemple) ;
- 1 annuaire des acteurs (5 acteurs à rencontrer) ;
- des cartes aléas coup de chance / pas de chance ;
- des cartes contretemps ;
- 1 tableau récapitulatif des espèces et des problématiques ;
- 1 tableau récapitulatif des espèces et des acteurs ;
- des affiches de milieux illustrant le territoire ;

Analyse du jeu :

- Le meneur de jeu choisit de prendre une ou plusieurs espèces, et laquelle il va prendre.
- Chaque joueur doit trouver auprès de quel acteur aller pour résoudre ses difficultés de vie.
- La difficulté est résolue quand les 5 acteurs ont été rencontrés.
- Ensuite, il y a une réflexion (discussion autour d'une solution générale à partir des solutions de tout le monde) puis une proposition de solution pour résoudre le problème (partage des solutions, pas de solution miracle, solutions différentes selon les acteurs ; solutions à court terme et à long terme).
- Il y a dans ce jeu un petit côté « compétition » qu'il n'y a pas forcément dans d'autres jeux de rôles, car tous les joueurs jouent le même personnage.

⇒ **Cartes scénarios du SMGEO** (Ecologistes de l'Euzière)

→ *Ce n'est pas un jeu de rôles*

Public cible : scolaires

But : réflexion autour d'un scénario et proposition de solutions

Contenu :

- 1 tableau aimanté figurant le littoral, la lagune et les zones péri-lagunaires ;
- des cartes en carton plastifiées et aimantées avec des études de cas ;

Analyse du jeu :

- Ce n'est pas vraiment un jeu de rôles, il n'y a pas de cartes personnages et pas de personnage à jouer, néanmoins, plusieurs personnes peuvent se pencher sur un même scénario avec des visions différentes.

• **Préconisations pour le jeu de rôles du LIFE d'après les expériences présentées ci-dessus**

⇒ **Personnages**

- Il faut équilibrer le nombre de personnages qui ont des rôles « positifs » et des rôles « négatifs » (= pollueurs et défenseurs).
 - S'il y a beaucoup de personnages, il faut qu'ils aient la même potentialité de force de caractère.
 - Il peut être judicieux de prévoir des accessoires pour aider les gens à rentrer dans leur rôle.
 - Cartes personnages : en plus des personnages listés dans les scénarios (cf. doc Scénarios menaces), d'autres personnages sont à rajouter :
 - le scientifique : faire apparaître les différents types de scientifiques (botaniste, ornithologue, expert changements climatiques,...) soit au moyen de cartes « personnage » différentes, soit avec une unique carte « expert scientifique » déclinable et une fiche avec quelques lignes d'information sur chaque type de scientifique que l'on peut faire apparaître dans le jeu.
 - le gestionnaire : faire une carte pour le gestionnaire de syndicat mixte.
- Pour plus d'infos : cf. doc PPT Scénarios menaces et Menaces lagunes.

⇒ **Déroulement du jeu**

- Il ne faut pas hésiter à faire, en amont de la partie ou en même temps, un travail de dramatisation (par exemple, afficher la lettre de convocation dans le lieu où le jeu est réalisé comme si elle était réelle).
- Pour l'utilisation du jeu avec le grand public sur la plage, il est important d'avoir une « base » pour attirer les gens : exposition, affichage d'articles de presse, dessins humoristiques, témoignages audio d'acteurs du littoral. Une fois qu'il y a assez de gens (une dizaine), le jeu peut commencer.
- Pour le grand public, il faut appuyer le côté « jeu », faire jouer des rôles un peu théâtraux, avec des émotions et moins d'apports de connaissances que pour d'autres publics.
- Il est judicieux que l'animateur soit le meneur de jeu.

⊕ **Fiche récapitulative du jeu de rôles**

Suite aux expériences inventoriées le matin, une conception plus fine du jeu de rôles a pu être effectuée.

Les préconisations faites pour le jeu sont présentées ci-dessous.

- FICHE RÉCAPITULATIVE JEU DE RÔLES -

CONTENU

- **Plateau de jeu** ou **cartes** (plastifiés) ;
- **Livret de l'animateur** :
 - Résumé du jeu,
 - Objectifs,
 - Situation,
 - Lois / règlements correspondant aux thématiques traitées dans le jeu,
 - Liste des personnages, de leurs rôles (importance d'avoir une assez grande diversité d'acteurs, un argumentaire : pour cela, réalisation d'un dossier thématique) et éventuellement de leur tempérament (à mettre directement sur les cartes personnages sinon),
 - Consignes de jeu (pas de solution proposée à l'avance, laisser le choix d'une solution émergeant du groupe, consignes pour "débloquer" le jeu,...) ;
- **Dossier thématique** (contenant des informations concrètes (articles courts et attrayants, photos, cartes,...) et mis à disposition des joueurs) ;
- **Chevalet** (en bois) / **pic** à enfoncer dans le sable / **badge** pour mettre le nom du personnage ;
- **Cartes personnages** :
 - Carton,
 - Dessin du personnage au recto et petit texte au verso,
 - 2 cartes par personnage - une simple et une plus compliquée - selon le public avec lequel le jeu est utilisé ;
- **Lettre de convocation**, à coupler avec un affichage - exposition ou autre - pour créer un effet de réalité et "dramatiser", théâtraliser le jeu ;
- **Accessoires** (qui pourraient faire office de badges) pour aider les joueurs à rentrer dans leur rôle ;
- **1 dé**, pour introduire la notion d'aléa ;
- **Cartes / billets** permettant d'introduire la notion d'argent (à ne pas utiliser avec tous les publics car cela complique le jeu) ;
- **Boîte** pour ranger l'ensemble des éléments du jeu.

CONCEPTION

- **Matériaux de construction des éléments du jeu** : légers, solides, imperméables (plastifiés), écologiques, pas trop petits ;
- **Boîte de rangement** : légère, pratique, avec des zones de rangement / d'autres boîtes à l'intérieur pour ne pas perdre les petites pièces, facilement transportable.

⊕ Intervention de Raphaël Mathevet (CEFE/CNRS)

Cette présentation a permis d'aborder plusieurs points :

- Apports de précisions sur les jeux de rôles en général (diversité, caractéristiques communes,...) ;
- Éléments sur la conception de jeux de rôles, leur mise en œuvre et leur évaluation ;
- Pour plus d'infos : cf. doc PPT Journée sur la conception d'un jeu de rôle
- Zoom sur le jeu de rôles *Butor Star*.

• Précisions sur la conception, la mise en œuvre et l'analyse des jeux de rôles

De cette intervention, il est ressorti les éléments suivants :

1. Conception du jeu

- Importance de *corrélér le jeu avec la réalité de terrain* (les jeux de rôles trop virtuels fonctionnent mal) ;
- Importance de *mobiliser des informations pertinentes* (déterminer les entités de gestion : qui gère quoi ?, savoir si l'on simule les dynamiques écologiques ou non, comment on gère les différents niveaux décisionnels, être clair sur les interactions acteur/acteur, acteur/ressource) → **méthode ARDI** (diagramme de décision en 4 étapes pour aider à développer un jeu de rôles par exemple) ;
- Définir les *différentes phases de jeu* : définition de phases de décision individuelles et/ou collectives ;

- Définir une *échelle spatiale et temporelle* ;
- Établir les *règles du jeu* (environnement, quelles informations donner aux joueurs, quelles informations mettre à disposition mais ne pas forcément donner automatiquement, est ce que l'on joue chacun son tour ou non,...) ;
- *Calibrer le jeu* : prise en compte ou non des aléas, prise en compte de la réalité d ;
- Définir le *pas de temps du jeu* (temps des différentes phases de jeu, temps global de la partie de jeu,...) ;
- Définir les *caractéristiques des joueurs* : combien de personnages (entre 5 et 10 personnages, si plus possibilité de faire des binômes), quels rôles, est ce que certains personnages ont plusieurs casquettes ou non, ...;

2. Déroulement du jeu

- Organiser *l'espace de jeu* (répartition dans le lieu où le jeu est réalisé (salle,...) ;
- *Mémoriser ce qui se passe durant la partie* (observateurs).

3. Analyse du jeu

- *Analyser les résultats, les décisions* prises.

• **Présentation du jeu de rôles Butor Star**

Suite à cette intervention, Raphaël Mathevet a présenté le jeu de rôles Butor Star. Ce jeu a été réalisé dans le cadre du LIFE Nature « *Restauration et gestion des habitats du Butor étoilé en France* ».

- Thématique du jeu :

Le jeu traite de la découverte de l'écologie du Butor étoilé, des impacts des activités humaines sur son habitat et de l'intérêt des démarches de concertation dans la gestion des milieux naturels.

- Déroulement de la partie :

La partie commence par un diaporama projeté et commenté par l'animateur, permettant de présenter le jeu et de donner des informations générales sur les roselières.

Ensuite, le jeu à proprement parler peut commencer.

Les joueurs sont répartis en deux grandes catégories, l'espace public d'un côté et l'espace privé de l'autre.

À l'intérieur de cet espace, les rôles correspondant aux différents acteurs présents sur ces milieux (manadiers, exploitants de roselières,...) sont tenus par les joueurs.

Chaque joueur possède un document schématique qui figure le territoire du jeu (= zones humides), et sur lequel il doit choisir la façon dont il gère l'eau aux différentes périodes de l'année. Ceci dans le but de rentabiliser au mieux son activité, mais aussi de prendre en compte les autres acteurs du territoire et la présence du Butor étoilé.

Les données (demande de "niveaux d'eau") fournies par les joueurs sont rentrées dans l'ordinateur qui calcule le niveau de l'eau sur les différentes parcelles du territoire, et leurs conséquences au niveau des activités qui y sont pratiquées d'une part et sur le Butor d'autre part.

En plus des joueurs, des observateurs (personnes extérieures à la partie) analysent leurs comportements (grilles à remplir).

À la fin du jeu (une partie correspond à plusieurs années), selon la manière dont ils ont géré leur territoire, les joueurs gagneront plus ou moins d'argent et le nombre de Butors étoilés qui y vivent sera plus ou moins important.

- Durée de conception :

Le développement de ce jeu, assisté par ordinateur, a duré à peu près 1 an.

- Publics cibles :

Ce jeu peut être utilisé avec différents types de publics. Il a bien fonctionné avec les lycéens, les étudiants (BTS, master,...), mais n'a pas marché avec les collégiens (trop complexe). Il a aussi été utilisé avec des professionnels (gestionnaires, acteurs locaux) avec lesquels il a bien fonctionné. Il est actuellement récupéré pour les lycées agricoles et les BTS GPN avec lesquels il fonctionne bien.