

Création d'un jeu coopératif

Professeurs :

Sandra COUROUVE, professeur d'anglais

Hélène HAUSSY, professeur de SVT

Frédéric ZIMMER, professeur des écoles spécialisé

Collège V. DEMANGE

18 rue Robert Schuman

57220 BOULAY

1. Point de départ

1.1 - Club jeux

Étant tous les trois de grands amateurs de jeux de société, nous avons décidé en juin 2012 de créer un club jeux dans notre collège.

En effet, depuis plusieurs années, nous organisons régulièrement des soirées jeux visant à réunir parents, élèves et enseignants au sein du collège dans un contexte plus convivial. Le succès de ces soirées nous a amené à envisager la création d'un club de jeux qui répondrait à la forte demande de nos élèves.

Dès la rentrée 2012, dans le cadre des clubs de la pause méridienne, 30 élèves fréquentent de façon hebdomadaire notre club.

Nous avons plusieurs objectifs

- enrichir les activités proposées entre 12h et 13h30,
- faire découvrir à nos élèves des jeux autres que les grands classiques,
- animer la vie du collège à travers des soirées jeux et des journées banalisées.

Le FSE (Foyer Socio Educatif) a financé les premiers jeux.

1.2 - Présentation du concours Erignac :

« Le concours Claude Erignac a été lancé en 2004-2005 à l'initiative de l'association Claude Erignac, avec le soutien du ministère de l'Education nationale et du

Ce concours permet aux élèves de lycées et collèges de mener une réflexion sur un thème de société.

Au delà du Prix Claude Erignac décerné depuis 2001, notre association a souhaité avec la création de ce concours amplifier et diversifier son action notamment en impliquant les

jeunes dans la défense des valeurs républicaines. Valeurs qui furent celles défendues par Claude Erignac et qui ont noms : courage, fermeté quant au respect de la loi, tolérance et respect de l'autre, solidarité et humanisme.

Aussi, le concours propose-t-il des sujets concrets de société tout en conservant un caractère régional correspondant au parcours professionnel et personnel de Claude Erignac.

Les sujets choisis restent volontairement ouverts dans leur formulation et recouvrent plusieurs problématiques complémentaires, l'important étant moins l'angle d'attaque abordé que la réflexion menée.

Le travail demandé reste lui aussi très ouvert. Il peut être réalisé sous la forme d'un dossier collectif (mémoire, support vidéo ou cédérom, affiche...). Ces travaux peuvent être enrichis de citations, de poèmes, de dessins ou autres.

Par ailleurs, le concours peut être l'occasion de lancement ou d'engagement vers une action forte et exemplaire, éventuellement inscrite dans le projet d'établissement. »

<http://www.associationclaudeerignac.fr/concours-presentation.html#>

Le thème de l'année 2012-2013 était une phrase de Saint-Exupéry tiré des carnets du Préfet Erignac : « Nous n'héritons pas de la terre de nos ancêtres, nous l'empruntons à nos enfants. ». Ce concours est doté d'un prix pour les lauréats de 2000€.

Lors de la proposition du chef d'établissement pour participer au concours, il nous a semblé évident qu'un jeu coopératif répondait parfaitement à l'état d'esprit du concours et était un produit original nous permettant d'avoir toutes nos chances.

1.3 - Le jeu coopératif :

Le jeu coopératif se différencie des autres jeux par le fait que les joueurs perdent ou gagnent tous ensemble. Cela favorise l'entraide, la discussion et les échanges entre joueurs plutôt que l'affrontement et la concurrence. De ce fait, les actions doivent être menées conjointement et de concert pour atteindre un objectif commun.

Le jeu coopératif permet de jouer avec des personnes d'âges très différents, mais dans l'objectif d'en créer un, nous avons jugé plus judicieux de travailler avec les élèves de 4ème et 3ème de notre club.



2.1 - A la recherche des idées :

Nous avons proposé aux élèves de participer à ce concours en créant un jeu de coopération. Ils se sont montrés très enthousiastes.

Dans un premier temps, nous leur avons fait tester plusieurs jeux coopératifs. Ainsi, ils ont pu s'approprier les principes de bases et découvrir les mécanismes de ce type de jeux.

Dans un deuxième temps, nous leur avons soumis la citation et très vite à germé l'idée d'un jeu basé sur la sauvegarde des ressources épuisables de notre planète.

Dès lors les élèves se sont mis à rechercher :

- les différents types de ressources épuisables de la Terre
- les différents moyens de les préserver
- les conséquences de leur surexploitation (catastrophes naturelles ou non)
- les différents types d'énergies renouvelables

Ensuite, chacun a essayé d'intégrer ces informations dans une mécanique de jeu coopératif. Après avoir échangé nos idées, nous nous sommes mis d'accord sur les règles du jeu.

Cette phase de travail a demandé beaucoup d'énergie et de temps, à tel point que nous (élèves et professeurs) sommes venus travailler pendant les vacances.

Elle s'est aussi révélée très productive en échanges, en écoute et en communication.

2.2 - Fabrication du jeu :

➤ Choix des éléments :

Les élèves ont sélectionné 5 ressources épuisables et 5 énergies renouvelables représentées par des cubes de couleur différentes.



➤ Le planisphère :

A partir des recherches sur la localisation des ressources épuisables, les élèves ont délimité, sur le planisphère, des zones à préserver, représentées par des tuiles de couleur différentes. Le choix s'est fait en fonction de la quantité majoritaire d'une ressource dans une zone donnée.

➤ Les cartes :

Les élèves ont déterminé :

- les rôles : pour cela nous nous sommes tous mis en scène afin de personnaliser les cartes.

LE DIPLOMATE

Il peut lancer le dé déplacement pour une action supplémentaire.

Il peut se déplacer, pour une action, de une, deux ou trois cases au choix.

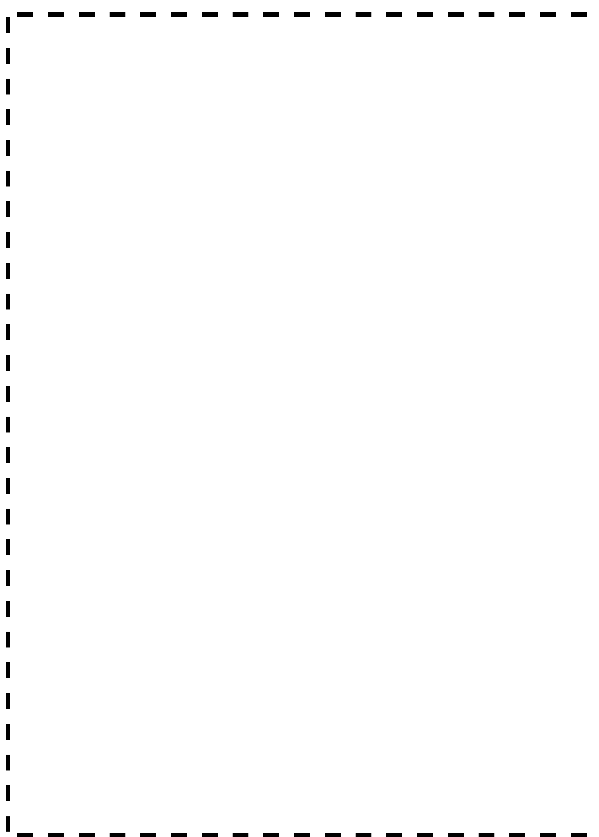
LE GEOLOGUE

Il peut gagner une ressource une fois par tour. Pour cela, il lance le dé déplacement pour une action. S'il obtient 3, il place une ressource dans la zone de son choix

- les personnages


RESPONSABLE PLANTATIONS

Ne peut que remplacer des cubes et utiliser des tuiles « zones » de sa couleur jusqu'à ce que tous les cubes de ses zones soient remplacés



- les cartes évènements positifs

de recyclage à Boulay



France

- 2 canettes sur 3 recyclées en France
- 1 tonne de métal économisée = 9 tonnes de CO₂ en moins rejetées dans l'atmosphère

+ 1 cube dans la zone jaune

Claude Erignac



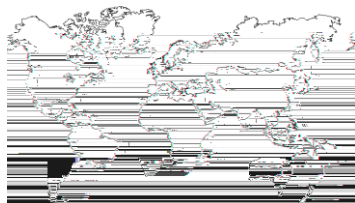
Burkina Faso

- Prix 2013 réservé à l'Association de lycéens « l'Escale »
- Financer des puits au Burkina Faso

+ 1 cube *Energie* dans la zone africaine

- les cartes évènements négatifs

Assèchement de la mer




Kazakhstan Ouzbékistan

- Diminution de la superficie :
 - ✓ 1960 : 66 458 km²
 - ✓ 2004 : 17 160 km²
- Assèchement dû au détournement des fleuves Amou-Daria et Syr Daria pour la production du coton

- 1 cube *Ressource* dans la zone

Marée noire Metula



Chili

- 51 000 tonnes de pétrole déversées

- 1 cube *Ressource* dans la zone

Nous avons essayé d'être le plus proche possible de la réalité mais il a parfois fallu faire des choix, notamment dans la répartition des zones, afin de permettre une meilleure jouabilité.

2.3 - Le choix du nom :

Il ne restait plus qu'à trouver un nom ...

Chacun est venu avec une proposition et nous avons procédé à un vote. 2 noms sont ressortis, et nous les avons mixés pour former :

Nous avons réalisé un prototype que nous avons testé. Pour cela, nous avons dû acheter tout le matériel nécessaire et fabriquer, de façon artisanale, le plateau, les cartes et les supports. Puis nous avons envoyé la version numérique au responsable du concours.

3. Aboutissement : Soutenance

3.1 - Qualification :

Fin mai, nous avons été contactés pour nous dire que nous étions retenus avec 3 autres projets pour présenter nos travaux lors d'une soutenance à la préfecture de Metz le 20 juin.

Après la phase d'euphorie générale, il a fallu se remettre au travail afin de préparer la soutenance.

3.2 - Préparation de la soutenance :

Nous avons opté pour une présentation réalisée par les élèves. Ainsi, nous avons découpé les 10 minutes de soutenance comme suit :

- origine du projet
- présentation des principes d'un jeu coopératif
- mécanique du jeu
- présentation des cartes
- démonstration d'un tour de jeu
- Mise en œuvre (comment on a travaillé)
- Choix de la répartition des gains

Nous avons préparé les éventuelles questions du jury et avons choisi de nous habiller le jour J en fonction des couleurs des cubes utilisés dans le jeu afin de rendre la présentation plus visuelle, les professeurs portant la couleur des ressources épuisables, et les élèves celles des énergies renouvelables.

3.3 - La soutenance :

Le 20 juin, nous voilà tous en route pour la préfecture de Metz sous des trombes d'eau. Les élèves ont présenté notre projet devant un jury d'une dizaine de personnes, présidé par Madame la Sous-Préfète de Château-Salins et Monsieur le Directeur Académique Adjoint des Services de l'Education Nationale et les autres candidats.

Après une brillante présentation, ils ont répondu à tour de rôle aux questions du jury. A alors commencé la longue attente des résultats. Pendant ce temps, les élèves nous ont fait part de leurs impressions. C'était leur premier grand oral devant des personnalités et du public. Ils étaient stressés mais ont trouvé l'expérience très enrichissante.

En présence de Madame Erignac et de Monsieur le Préfet de Moselle, Madame la Rectrice d'Académie a annoncé à l'assemblée que le vainqueur était le collège Victor Demange de Boulay-Moselle avec son jeu coopératif.

Madame Erignac nous a remis un chèque de 2000€.

Nous avons été interviewés par les médias locaux, ce qui a beaucoup impressionné les élèves, et leur a, en même temps, procuré une certaine fierté.

Suite au succès du projet, nous avons reçu de nombreuses félicitations de la part de notre chef d'Etablissement, présent lors de la proclamation des résultats, puis par tous nos collègues et par les élus locaux.

4. Et après ?

Conformément à notre engagement nous avons réparti les gains de la façon suivante :

- un don de 800€ à l'association l'ESCALE du lycée Félix Mayer de Creutzwald.
- un don de 200€ à l'association l'Ecole de la Paix
- le reste pour promouvoir les jeux coopératifs au sein de notre club jeux.

Ce projet a permis aux élèves d'acquérir diverses expériences :

- * prise de conscience de la difficulté de créer un jeu de société
- * comprendre l'intérêt de communiquer et d'échanger des idées
- * prendre de l'assurance et de la confiance en soi à l'oral.