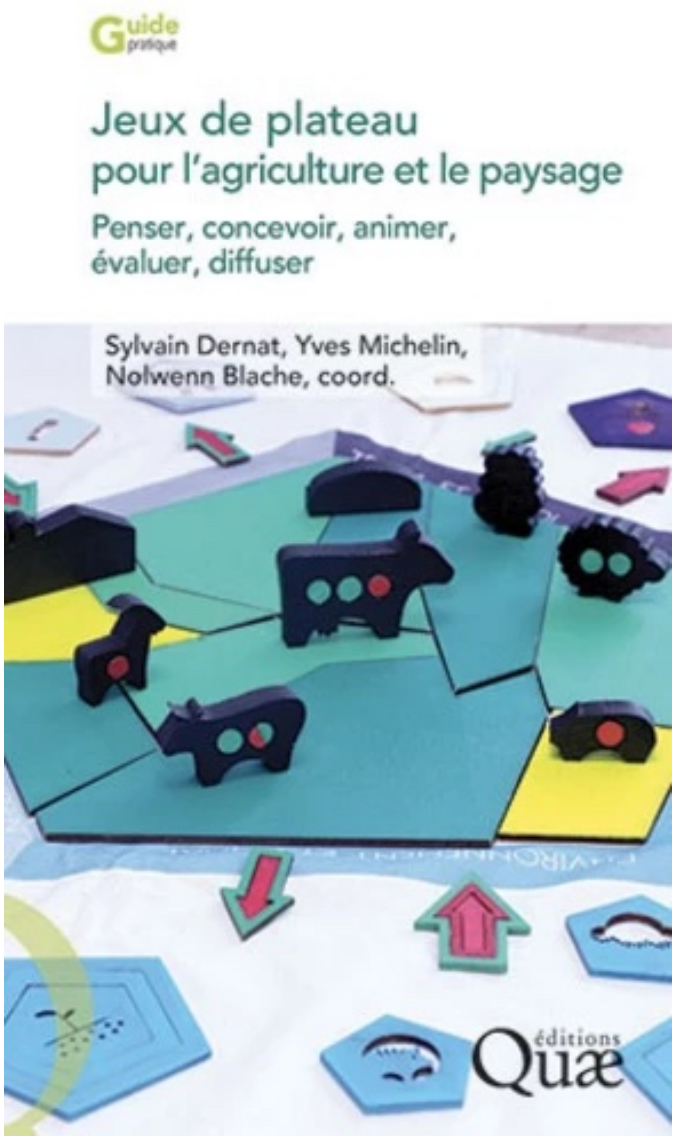
contact@ekolomundo.org
https://www.ekolomundo.org
https://www.ekolomundo.org/adherer

#animation #conception #environnement #évaluation #social

Publication : Jeux de plateau pour l agriculture et le paysage : Penser, concevoir, animer, évaluer, diffuser

Structure : Editions QUAE



On observe actuellement, en France et dans le monde, un développement important des jeux de plateau dans le domaine agricole et paysager. Cet engouement se traduit la plupart du temps par des initiatives isolées, réussies ou non, faites de tâtonnements, d'essais et d'erreurs. Leur conception peut en effet poser de nombreux problèmes aux néophytes.

Ce guide propose de capitaliser ces acquis pour accompagner la conception, l'animation et l'évaluation de nouveaux jeux dans les domaines agricoles et de gestion du paysage. L'environnement social en est au centre, comme moteur de fonctionnement du jeu et des apprentissages, des changements d'attitudes et des actions générés par celui-ci.

Les auteurs proposent une démarche méthodique très opérationnelle pour concevoir un jeu à partir d'une problématique agricole ou paysagère, allant des concepts théoriques jusqu'à l'évaluation de l'objet créé. Dans chaque chapitre, un cas concret est détaillé afin de mieux en comprendre la conception. L'expérience des auteurs, de plusieurs dizaines d'années, nourrit la formalisation de cette méthodologie afin que ce guide puisse être utilisé sur le terrain par le plus grand nombre de concepteurs novices.

SOMMAIRE

Préface
Introduction générale

Partie 1. Mieux connaître les jeux de plateau pour mieux les concevoir

1. Principales notions utiles avant de concevoir un jeu
1.1. Que disent les sciences du *game* (ludologie) et du *play* ?
1.2. Les cinq dimensions du jeu
1.3. Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?
1.4. Qu'est-ce qu'un jeu de plateau ?
1.5. Le jeu, support de révélation ou de transformation de l'espace social

2. La spécificité des jeux sur l'agriculture et le paysage
2.1. Jouer avec l'agriculture : un grand classique

2.2. Les multiples complexités de l’activité agricole
2.3. Jouer avec le paysage ajoute d’autres complexités

3. Essai de typologie des jeux de plateau conçus pour l’agriculture et le paysage
3.1. Niveau 1. Apprendre ou sensibiliser par le jeu de plateau
3.2. Niveau 2. Connaître et se reconnaître pour développer une capacité de « faire ensemble »
3.4. Niveau 3. Coopérer et s’engager pour « faire projet »
3.5. Niveau 4. Préparer et expérimenter la pratique dans le monde réel

Fil rouge de la partie 1

Partie 2. Conception et fabrication d’un jeu

4. Avant de se lancer
4.1. Quel est le sujet du jeu ?
4.2. Avec quels objectifs ?
4.3. Pour quels publics ?

5. Simplifier la réalité par la modélisation
5.1. Comment préparer le cadre conceptuel du modèle ?
5.2. Comment organiser la connaissance sous forme de système ?
5.3. Comment prendre en compte les dynamiques spatiales ?
5.4. Comment prendre en compte les phénomènes sociaux ?
5.5. Où intégrer les centres de décision ?
5.6. Comment calibrer le modèle ?

6. Créer l’univers du jeu
6.1. Qui sont les joueurs ? Qui sont les agents ?
6.2. Comment les joueurs interagissent entre eux : compétition ou collaboration ?
6.3. Comment représenter les dimensions spatiales par le plateau de jeu ?
6.4. Comment intégrer les dimensions temporelles dans le jeu ?
6.5. Quelle place pour le hasard et pour le plaisir de jouer ?

7. Transcrire le modèle en jeu
7.1. Comment passer du modèle aux supports de jeu ?
7.2. Comment représenter et gérer les flux de matière et d’information ?
7.3. Comment définir les règles du jeu ?

7.4. Comment pimenter le jeu ?

8. Tester le jeu et penser les améliorations nécessaires
8.1. Le « moteur » du jeu fonctionne-t-il correctement ?
8.2. Les règles du jeu sont-elles claires ?
8.3. Le jeu est-il fluide ?
8.4. Les éléments du jeu sont-ils pratiques ?
8.5. Le temps de jeu est-il raisonnable ?
8.6. Le jeu est-il performant ?

9. Transformer un jeu qui marche en jeu qui plaît
9.1. Pourquoi faut-il soigner le graphisme ?
9.2. Le cas particulier des jeux tristes
9.3. Le graphisme est-il cohérent avec le discours véhiculé par le jeu ?
9.4. Le jeu rencontre-t-il bien son public ?

Fil rouge de la partie 2

Partie 3. Animer, évaluer, diffuser un jeu

10. Animation d'une session de jeu
10.1. Quelques repères théoriques
10.2. La préparation de la session de jeu
10.3. Les fonctions de l'animateur

11. Évaluation du jeu
11.1. Quelques principes de validité pour appréhender le réel
11.2. Définir son évaluation : appréhender le réel
11.3. Définir les niveaux d'évaluation
11.4. Les outils pour évaluer

12. Construire une stratégie de diffusion du jeu
12.1. Valoriser son jeu : des questions à se poser et à anticiper
12.2. Étape A. Caractériser le jeu pour orienter la valorisation et définir un plan d'action
12.3. Étapes B1 et B2. Qui est propriétaire et comment protéger son jeu sérieux ?
12.4. Étape C. Diffuser son jeu

Fil rouge de la partie 3

Conclusion

Editeur : Editions Quae

Collection : Guide pratique

Publication : 31 août 2023

Liens

https://www.quae.com/produit/1817/9782759237043/jeux-de-plateau-pour-l-agriculture-et-le-paysage