

Objectifs pédagogiques et propositions de programmation pédagogique

Cette fiche a pour objectif de vous aider à concevoir une session de jeu SOLUTRÉ dans vos enseignements, tant en termes de compétences et objectifs visés, qu'en termes de planning et des modalités.

SOLUTRÉ a d'abord été imaginé comme un jeu de Géographie, inséré dans une discipline universitaire, permettant de la pratiquer et de la valoriser. Mais les tests du jeu et les enquêtes en fin de session de jeu ont apporté deux enseignements principaux.

- Les joueurs valorisent nettement la mise en œuvre de compétences transversales (*soft skills*) à l'issue de la session de jeu par rapport aux compétences disciplinaires.
- Le jeu intéresse de nombreuses disciplines, même celles qui n'entretiennent pas un lien direct avec la géographie ou même l'aménagement.

Un jeu de gouvernance territoriale et de développement soutenable

SOLUTRÉ apprend à appréhender la **complexité d'un territoire**, grâce à la modélisation de ses dynamiques territoriales, génériques comme spécifiques. Les joueurs peuvent ainsi mieux appréhender l'articulation de ces différentes dynamiques (viticoles et touristiques par exemple), envisager et même observer l'évolution du territoire au fil de la partie.

SOLUTRÉ permet aussi d'apprendre les **fondements des jeux d'acteurs** dans un territoire, au travers de leurs différents positionnements (objectifs secrets) et actions possibles. L'objectif est de mieux gérer le territoire pour l'intérêt collectif, grâce au **dialogue territorial** entre les différents acteurs. La participation plus ou moins équilibrée de ces différents acteurs à la gestion du territoire, pour mettre en œuvre un projet de territoire, relève ainsi d'une **gouvernance territoriale**. À l'inverse d'un gouvernement centralisateur, la gouvernance implique une pluralité d'acteurs qui interagissent à des niveaux différents pour gérer et aménager les territoires ([cf. fiche E](#)).

SOLUTRÉ apporte des compétences en matière de développement soutenable ou d'éducation au développement durable. Il apprend à appréhender des enjeux différenciés voire antagonistes, comme la protection de la nature et le développement rural, pour les

concilier (les trois piliers du développement soutenable correspondant aux trois indicateurs du jeu) et, sans doute plus encore, les hiérarchiser ([cf. fiche 7](#)).

Ces différents objectifs sont au cœur de la discipline géographique. Mais SOLUTRÉ est aussi un jeu d'**aménagement**, en l'occurrence rural, dans la mesure où il est tourné vers l'action : il permet ainsi de se confronter à la réalité des dynamiques territoriales et des jeux d'acteurs, en plaçant les joueurs dans une situation – même fictive – d'action et de décision. En cela, SOLUTRÉ constitue en quelque sorte un jeu **citoyen**, puisqu'en tant que citoyens, nous sommes toutes et tous amenés à nous intéresser à nos territoires de vie, à leur fonctionnement et à leur gestion, pour pouvoir apporter notre analyse propre et notre participation. C'est à ce titre que SOLUTRÉ intéresse de nombreuses disciplines.

Un jeu qui permet d'exercer des compétences transversales

Plusieurs compétences transversales (*soft skills*), relevant du savoir-être, ont ainsi été régulièrement valorisées par les joueurs :

Générales	Spécifiques
Prendre sa place au sein d'une équipe de travail	Coopérer avec des partenaires
Gagner en aisance à l'oral : improviser une argumentation	Négocier
Hiérarchiser, prioriser et équilibrer ses objectifs	Trouver un équilibre entre intérêts individuels et intérêts collectifs
Comprendre le positionnement d'un autre acteur	Appréhender la complexité et décider en situation complexe

Comment insérer une session de jeu SOLUTRÉ dans un module pédagogique, selon les disciplines ?

En géographie et aménagement

Dans le cadre d'un cursus de géographie, le jeu constitue un moyen de mettre en œuvre, de synthétiser et d'affiner les connaissances apprises au travers de divers enseignements (biogéographie et géographie de l'environnement, aménagement et développement rural, gouvernance territoriale et jeux d'acteurs), au même titre que d'autres enseignements, comme les projets.

SOLUTRÉ peut être joué en début de cursus (première année de Licence par exemple) pour découvrir les enjeux et le spectre de la discipline ou bien en fin de cursus (fin de la troisième année de Licence ou début de Master 1) pour renforcer les acquis.

De nombreux cours peuvent se prêter à une session de jeu dans une perspective d'aménagement des territoires.

Cours spécialisés	Cours généraux
Conservation des milieux naturels Protection du patrimoine	Gestion de l'environnement
Aménagement et/ou développement rural	Géographie de la France
Gouvernance territoriale/acteurs du territoire	Humanités environnementales
Développement durable	Préprofessionnalisation
Modélisation territoriale	
Projet de territoire / de paysage	

En sciences de la vie et/ou de la terre

Dans les disciplines naturalistes, le jeu permet aux étudiants d'appréhender les aspects d'aménagement du territoire et de jeux d'acteurs pour les sensibiliser aux dimensions politiques et socio-économiques de leurs futurs métiers. Il peut constituer une forme de préprofessionnalisation, les étudiants accédant alors à une position de généraliste (alors qu'ils sont plus souvent spécialistes).

SOLUTRÉ est donc plutôt destiné à être joué en fin de Licence ou en Master, afin d'ouvrir les étudiants à d'autres perspectives que leurs enseignements centraux, en les tournant vers leur professionnalisation.

Comment évaluer voire noter les étudiants sur cet exercice ?

Bien sûr il n'est pas indispensable d'évaluer et de noter les étudiants sur cet exercice. Vous pouvez également imaginer une auto-évaluation, en solo ou bien par table de jeu. Mais vous pourriez avoir besoin de mettre une note pour cet exercice qui prend plusieurs séances de TD. Jusqu'ici nous avons évalué le jeu ainsi que les apprentissages mais nous n'avons pas testé à proprement parler l'évaluation des étudiants dans l'idée d'aboutir à une notation.

De fait il semble difficile d'évaluer précisément les étudiants durant la partie de jeu. En effet, cela suppose un enseignant par table. De plus, les étudiants réagissent différemment face au jeu. La très grande majorité d'entre eux s'en emparent plus ou moins rapidement et prennent plaisir à jouer. Mais de rares étudiants ne s'approprient pas le jeu, parce qu'ils ne sont pas vraiment au niveau mais aussi parce qu'ils n'aiment pas jouer, tout simplement. Or jouer ne constitue pas vraiment une compétence universitaire. Sur une partie de découverte du jeu, il apparaît compliqué d'évaluer les étudiants pendant le temps de jeu.

Nous proposons donc d'évaluer les étudiants après le jeu, à l'oral ou à l'écrit, soit à chaud dans la foulée, soit sur la séance suivante pour leur laisser le temps de structurer leur réflexion. Il est sans doute plus intéressant d'évaluer par table de jeu plutôt qu'individuellement, l'exercice étant plus collectif qu'individuel. De fait nos débriefings incluent toujours un questionnaire individuel ([cf. fiches 4 et 5](#)).

3

Proposition de programmation pédagogique simple en Licence et en Master

Quel que soit le niveau d'étude, trois moments distincts sont nécessaires. En Licence, cela peut prendre la forme de trois séances dont une séance de deux heures. Il est bien sûr possible de positionner un débriefing rapide en fin de séance 2, notamment avec les tables les plus rapides, ce qui permet d'éviter la séance 3.

Programmation 1 :

- Séance 1 – Introduction : objectifs pédagogiques + Territoire des Roches (1 h ou moins).
- Travail à la maison – vidéo des règles du jeu (20 min).
- Séance 2 – Partie de jeu (2 h).
- Séance 3 – Débriefing et évaluation : exposés de retour d'expérience par table de jeu (1 h).

En Master, les cours ont généralement lieu par demi-journée, ce qui permet d'enchaîner à la suite les trois temps pédagogiques. Il est bien sûr possible de demander aux étudiants de regarder chez eux, en amont, la vidéo des règles du jeu.

Programmation 2 : 1 demi-journée de 3 à 4 heures

- Moment 1 – Introduction : objectifs pédagogiques ; Territoire des Roches et règles du jeu (45 min à 1 h)
- Moment 2 – Partie de jeu (2 h)
- Moment 3 – Débriefing (15 à 45 min)

Objectifs pédagogiques avancés en Licence et en Master

Plusieurs objectifs plus avancés sont possibles en fin de Licence ou en Master, en fonction de vos ambitions pédagogiques. Plus occupés à faire découvrir le jeu à différents publics, nous n'avons à vrai dire testé que les deux premiers objectifs en Master de géographie. Mettre en œuvre ces objectifs en Licence remplit une bonne partie d'une unité d'enseignement, en filant sur plusieurs séances. En Master, deux demi-journées ou une journée seront nécessaires.

Modélisation territoriale et ludique :

1. S'initier et/ou pratiquer la modélisation territoriale, en partant de la déconstruction des mécanismes du jeu SOLUTRÉ mais aussi du schéma ARDI (Acteurs Ressources Dynamiques Interactions, voir la [fiche sur la démarche Commod](#) en début de livret). Ces mécanismes peuvent être par exemple appliqués à d'autres territoires de projet ruraux, comme d'autres Grands Sites de France ou des Parcs Naturels Régionaux.
2. Créer un jeu sérieux à vocation géographique ou d'aménagement. Dans ce cas une session de jeu SOLUTRÉ peut servir d'introduction à ce type de module pédagogique, en ouvrant sur la déconstruction des mécanismes ludiques du jeu. Il peut être aussi envisageable de proposer une amélioration des mécanismes ludiques de SOLUTRÉ ou bien de les simplifier/les adapter au grand public (pour des collégiens et/ou des citoyens par exemple).

Se positionner en professionnel :

3. Se mettre à la place d'un bureau d'études ou d'une agence d'urbanisme accompagnant un territoire. Il s'agit alors d'adapter le jeu à des contextes territoriaux et socio-professionnels spécifiques, ce qui passe entre autres par la définition de scénarios de *storytelling* ([cf. fiche 2](#)).
4. Développer les savoir-faire et savoir-être d'un médiateur scientifique, au travers de méthodes d'animation technique d'un jeu auprès d'un public de spécialistes ou du grand public comme, par exemple les fresques (du climat, de la biodiversité, de la ville).

Programmation 3 en Master : 1 journée de 6 à 7 heures

- Territoire des Roches (1 h).
- Jeux sérieux et ludicisation (30 min).
- Temps de jeu (2 h).
- Débriefing individuel et collectif (1 h)
- **Option 1** : Modélisation et dynamiques territoriales (2 h) OU **option 2** : Contextes territoriaux et scénarios de *storytelling* (2 h)