

1 Animation standard

On ne joue pas à SOLUTRÉ par hasard...

L'expérience ludique SOLUTRÉ nécessite :

- 5 personnes minimum ;
- entre 2 et 3 h minimum ;
- 100 % en présentiel ;
- un temps d'appropriation du jeu pour celle ou celui qui décide de l'organiser.

Cela implique d'organiser la session dans le temps et dans l'espace. Certes cela semble toujours un peu long, mais justement nous avons besoin de prendre le temps de faire des parenthèses autour d'une table de jeu pour mieux échanger avec nos collègues, collaborateurs, partenaires, etc. afin de construire les liens dans la durée.

L'animation que nous qualifions de « standard » correspond à une session de jeu formelle, appliquant les règles du jeu de base, faisant appel à l'aléatoire pour le tirage du matériel de jeu. L'organisateur de cette session formelle anime un briefing, le déroulement de la partie et le débriefing. La fiche suivante ([cf. fiche 2](#)) propose des possibilités d'évolution du jeu, plus avancées, dans des contextes plus exigeants.

Il reste bien sûr aussi possible de découvrir le jeu dans un cadre plus informel, entre amis ou collègues : dans ce cas, seul l'un d'entre eux peut avoir lu/vu les règles du jeu et se donnera pour tâche de les expliquer aux autres joueurs. Le livret des règles du jeu est justement destiné à cet usage plus informel entre amis ou collègues et dans ce cas, vous pouvez tout à fait vous limiter aux conseils d'animation qui y figurent.

Quels contextes formels de jeu pour une partie standard ?

- Travaux Dirigés (TD) de Licence ou de Master : l'enseignant (animateur de la partie) doit gérer simultanément plusieurs tables de jeu.
- Séance de *team building*, séminaire d'équipe en département ou laboratoire, atelier en colloque : entre collègues et/ou partenaires professionnels, mais dans un cadre relativement formel.

Dans ces deux cas, la très grande majorité des joueurs découvrent le jeu.

Faut-il un maître de jeu ?

La structure du jeu SOLUTRÉ ne fait pas appel à un maître de jeu *stricto sensu*, chacune des tables de jeu gardant son autonomie. Mais dans un cadre formel, la session de jeu nécessite une animation, afin de pouvoir faire l'objet d'un débriefing. L'animateur ne développe pas de fil narratif et n'adapte pas le jeu au fil de la partie comme dans certains jeux. Il peut aussi très bien prendre un des cinq rôles s'il manque une personne, notamment si l'un des joueurs arrive en retard ou doit partir avant la fin du jeu : les fonctions de joueur et d'animateur sont cumulables (pour une seule table de jeu en revanche).

Comment se déroule dans le temps une session de jeu ?

L'expérience ludique SOLUTRÉ peut difficilement se limiter au seul temps de jeu. Il faut prévoir un briefing en amont du jeu et un débriefing en aval du jeu.

À savoir : l'explication des règles du jeu dure une petite demi-heure. Soit vous demandez aux joueurs de regarder la vidéo (20 min) de leur côté, soit vous expliquez vous-même les règles si vous avez le temps. Le visionnage collectif de la vidéo en TD n'est pas efficace. Si déjà une partie des joueurs a vu la vidéo, c'est généralement suffisant.

- Briefing : 10 à 30 min selon que vous expliquez les règles du jeu.
- Temps de jeu : environ 2 h.
- Débriefing : 10 à 45 min.

Combien de joueurs pour une session de jeu ?

- 5 à 10 joueurs par table de jeu.
- Jusqu'à 4 tables de jeu en simultané par animateur.

Les binômes pour incarner un seul acteur fonctionnent très bien et sont appréciés des joueurs (même s'ils ne sont pas forcément d'accord entre eux !). Privilégiez un plus grand nombre de joueurs autour de la table plutôt que d'avoir trop de tables de jeu à gérer.

Il reste possible de faire cinq tables de jeu pour un seul animateur, dans un gros groupe de TD au-delà de 35/40 étudiants, mais vous ne saurez plus exactement ce qui se passe dans chacun des groupes (maximum testé : 38 étudiants en TD, sur cinq tables de jeu, pour une animatrice).

Que faire pour ceux qui n'aiment pas jouer ?

Les tests du jeu ont montré combien il a été apprécié : après la partie, 83 % des étudiants ont envie d'y rejouer, comme 96 % des professionnels (le jeu rencontrant encore plus de succès auprès des étudiants en formation continue et des professionnels). Toutefois le cadre formel d'une partie standard implique que les participants ne sont pas tous complètement volontaires. Certaines personnes n'aiment pas jouer et c'est à respecter. Elles peuvent décider de jouer quand même : elles ne s'amuseront pas, pourront être assez critiques mais cela restera une expérience intéressante pour tous. Mais vous pouvez également leur confier la tâche d'observer le jeu, par exemple à partir de la fiche d'observation proposée ([cf. fiche 4](#)). Ainsi ces observateurs pourront rester bien attentifs au déroulement de la partie et tout de même participer, tout en restant dans une posture de neutralité. Il est aussi arrivé que certains étudiants ne comprennent pas le jeu et ne s'amuse pas, mais ce cas de figure est resté très exceptionnel.

Comment installer le jeu ?

Temps d'installation : 10 min par table de jeu (comptez 40 min pour préparer seul une salle de cours avec quatre tables de jeu). Vous installerez le jeu sur une grande table (ou deux tables de classe standard pour deux élèves). Le matériel de jeu est présenté dans la règle du jeu.

Voici un module de vérification pour l'installation du jeu.

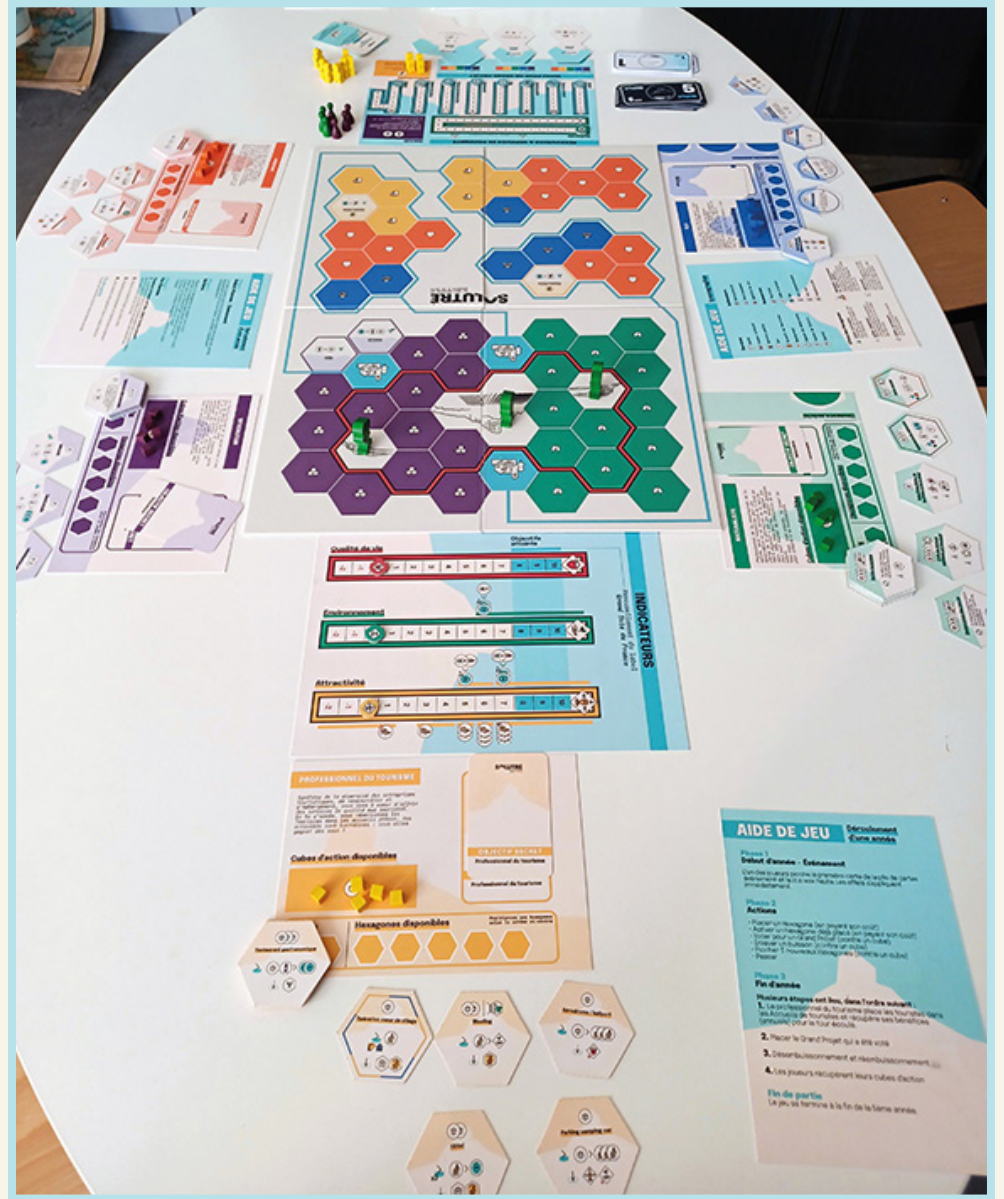
- Plateau central : 3 jetons Buisson sur les Roches.
- Fiche Indicateurs : 3 curseurs aux niveaux 0.
- Fiches Ressources : 9 curseurs + 2 jetons Touriste + 3 Grands Projets tirés au sort sur leurs espaces de vote ; à côté les jetons restants (Touriste et Bouteille).
- Plateau individuel de chaque joueur (couleur identique) : 15 hexagones dont 5 visibles + 1 carte Objectif secret tirée au sort + 5 cubes d'action.
- Billets en deux tas (1 et 5).
- Pioche de cartes Évènement avec celle du premier tour sur le dessus du paquet.

Si vous manquez de temps d'installation, il vous faut au minimum placer vous-même :

- le plateau central et les 2 fiches ;
- les 3 jetons Buisson sur le plateau central ;
- les 2 jetons Touriste sur la fiche Ressources ;
- les cartes Objectif secret.

Les joueurs peuvent se débrouiller avec leur propre matériel de leur couleur, c'est-à-dire plateau individuel, hexagones et cubes d'action. Les billets et les cartes Évènement n'ont rien d'extravagant non plus. Vous pourrez les guider pour positionner les curseurs et piocher des Grands Projets.

Demandez aux joueurs de s'installer dès leur arrivée autour des tables de jeu devant leur rôle, cela vous permettra d'ajuster les tables de jeu par rapport au nombre de joueurs réellement présents (5 à 10 joueurs par table) et de vérifier que chaque rôle est occupé par au moins un joueur. Si certaines personnes sont en retard ou doivent partir plus tôt, faites-les jouer en binôme.



Comment installer une table de jeu SOLUTRE ?
Anne Jégou, 2024.

Introduire le jeu auprès des joueurs : le briefing

Cette proposition de briefing part du principe que les joueurs ont été invités à visionner en amont la vidéo des règles du jeu et qu'une partie d'entre eux l'aura effectivement visionnée. Nous vous proposons ci-dessous un discours *in extenso* à délivrer aux joueurs et à adapter en fonction du contexte bien sûr.

1 - Présentation rapide du site et du contexte, à adapter en fonction des objectifs de votre session de jeu

SOLUTRÉ est un jeu de plateau élaboré par des chercheurs, s'inspirant, à partir d'enquêtes de terrain, de la réalité territoriale du Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson. Ce label est attribué à des paysages d'exception, des sites naturels classés avec une forte fréquentation touristique, mettant en place un projet de territoire.

Ce jeu vous permettra de mettre en balance les différents objectifs du développement durable et de comprendre la complexité d'un territoire.

2 - Rappel des joueurs/couleurs, à adapter en fonction des objectifs de votre session de jeu

SOLUTRÉ se joue à 5 joueurs qui représentent 5 acteurs du territoire et permettent de vivre le dialogue territorial : l'Élu en bleu, le Naturaliste en vert, l'Habitant en orange, le Professionnel du tourisme en jaune et le Viticulteur en violet.

Cette pluralité d'acteurs vous permet de comprendre les fondements des jeux d'acteurs et de vivre la gouvernance territoriale.

3 - Partir du matériel individuel de jeu pour rappeler les dynamiques principales du jeu

Vérifiez que vous avez devant vous tout le matériel correspondant à votre couleur : plateau individuel, 5 cubes d'action, 1 carte Objectif secret, 15 hexagones dont 5 tirés de la pile, comme présenté sur le plateau individuel.

- Vos cubes d'action représentent votre capacité d'action (force de travail, temps disponible, pouvoir d'action, possibilité de vote pour les Grands Projets).
- N'hésitez pas à me questionner si votre objectif secret ne vous semble pas clair. Cet objectif secret est à remplir au même titre que l'objectif collectif.

- Cet objectif collectif est d'aller au maximum des trois indicateurs Environnement, Qualité de vie et Attractivité, afin de renouveler le label Grand Site.

Solutré est donc un jeu semi-coopératif et asymétrique : vous n'avez pas tous exactement le même rôle et vos objectifs secrets sont éventuellement contradictoires, mais vous devez coopérer pour renouveler le label Grand Site de France (et même pour remplir votre propre objectif secret !).

- Vous pouvez regarder vos 15 hexagones individuels qui constituent une grande partie de votre champ d'action. Puis mettez la pile d'un côté et les 5 premiers rectos devant vous, sans les choisir. Par la suite, vous devrez tirer le premier de la pile et en avoir toujours 5 visibles devant vous. La plupart se posent sur le plateau, sur votre couleur ou sur une autre couleur avec l'accord de l'autre joueur. Certains sont bicolores et peuvent aller sur les deux couleurs ; d'autres (avec un contour rond) se posent sur le plateau individuel.

4 - Démarrer la première année du jeu

Passons maintenant à la fiche Ressources.

- Pour ce premier tour correspondant à la première année de labellisation, lisons ensemble la carte Évènement : « Au nom des Roches. Le ministère vient de vous attribuer le label Grand Site de France. À vous de vous en montrer digne durant les 5 prochaines années ». Deux jetons Touriste sont prévus pour cette année et sont placés dans l'espace d'accueil des touristes sur la fiche Ressource (l'attractivité étant au départ à -1 touristes).
- Consultez les 3 Grands Projets soumis au vote cette année (n'hésitez pas à les lire avec chaque table de jeu).

5 - Lancer la partie

Qui est allé récemment voir la Roche de Solutré ? Déterminez pour chaque table qui commence puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour jouer, je vous invite notamment à poser l'un de vos hexagones, voter pour un Grand Projet, débroussailler (en laissant votre cube sur le plateau pour ce dernier, comme lors d'une activation de l'un de vos hexagones). C'est à vous !

Animer le déroulement de la partie – une seule table de jeu

Votre priorité en tant qu'animateur est de faciliter la dynamique de la partie, la bonne compréhension des règles du jeu et d'encourager les interactions entre les joueurs. Quelques conseils pour ce faire :

- **Encouragez les joueurs à incarner leur rôle** : sans forcément aller dans le théâtre, il est à la fois amusant et enrichissant de rechercher les éléments de langage et argumentaire de chaque acteur.
- Dynamisez la partie : à qui est-ce le tour de jouer ? Ne laissez pas les joueurs négocier trop longtemps si vous ne voulez pas que la partie dure trois heures.
- N'hésitez pas à faire votre pause (en tant qu'animateur) à partir de la 3^e année de jeu : les joueurs n'ont plus besoin de vous !

Deux points d'attention en tant qu'animateur de session.

- **N'hésitez pas à vérifier systématiquement les cartes Objectif secret des joueurs.** Même si les joueurs vous disent que les objectifs secrets sont clairs, ce n'est pas toujours le cas. Un des éléments de l'objectif peut être complètement omis, ce qui impactera le déroulement global de la partie et pas seulement le vécu du joueur concerné. Certains joueurs sont gênés par leur rôle ou leur objectif secret et s'autocensurent, voire refusent de l'accomplir : il s'agit alors d'un choix d'ordre éthique, intéressant en soi, qui sera à débriefer. Par ailleurs, certains joueurs imaginent que leur objectif est irréalizable et baissent rapidement les bras. Or, tous les objectifs secrets ont été testés et sont tous réalisables. En fait, les joueurs doivent prendre conscience qu'ils ont besoin de leurs camarades pour sortir de leur espace de jeu personnel et les inciter à utiliser leurs propres hexagones en leur faveur notamment. Une grande partie des objectifs secrets sont à une échelle collective et concernent des ressources collectives, par exemple lorsqu'il faut remplir son territoire, peu importe la couleur des hexagones.
- **Marquez formellement le passage d'une année à l'autre : année 1 à 2, année 2 à 3 voire année 3 à 4.** Progressivement, les joueurs pourront assurer en autonomie le passage d'une année à l'autre (vous pouvez alors faire une pause, prendre des notes, les observer).

Encouragez les joueurs à échanger et à s'amuser surtout !

Accompagner une session de jeu – plusieurs tables de jeu en simultanément

Les conseils précédents s'appliquent également pour plusieurs tables de jeu en simultanément, mais vous serez forcément moins présent auprès de chaque table.

Avec plusieurs tables, il devient laborieux et peu utile de vérifier chaque objectif secret. En revanche, si vous constatez un comportement pas forcément cohérent ou bien très original de la part d'un joueur, vérifiez sa carte : il est probable qu'il ait mal interprété son objectif secret.

Demandez aux joueurs d'attendre que vous soyez présent pour terminer les années 1 et 2. En effet beaucoup d'éléments sont à prendre en compte pour terminer l'année et démarrer la suivante : il est préférable d'accompagner les joueurs découvrant le jeu sur ces passages. Cela vous donnera l'occasion d'une vérification « annuelle » de chaque table de jeu. Au début du 5^e tour toutefois, assurez-vous que les joueurs ont bien mis au vote les Grands Projets spécifiques au dernier tour.

Lorsque vous avez plusieurs tables de jeu à gérer en simultanément, vous devez prioriser la bonne application des règles du jeu et l'avancée de chaque table. Certains joueurs trichent, individuellement comme collectivement : cela fait pleinement partie de l'expérience ludique mais peut les empêcher d'atteindre vos objectifs pédagogiques ! Différents points de visibilité et comptes peuvent être vérifiés lorsque vous passez voir une table de jeu.

Visibilité des hexagones

- Les 5 hexagones individuels sont-ils bien visibles devant chaque joueur côté recto ?
- Les hexagones positionnés sur le plateau sont-ils bien visibles côté verso ?
- Les hexagones qui ne se posent pas sur le plateau sont-ils bien positionnés sur le plateau individuel des joueurs, s'ils ont été joués ?

Ces différentes règles permettent aux joueurs de savoir ce que peuvent jouer et ce qu'ont déjà joué les autres joueurs. Certains hexagones posés sur le plateau peuvent connaître une action de longue durée, soit parce qu'ils peuvent être activés chaque année, soit parce qu'ils ont un effet permanent.

Visibilité des cubes d'action

- Les cubes d'action encore à jouer sont-ils bien positionnés dans leur espace dédié sur le plateau individuel des joueurs « cubes d'action disponibles » ?

- Les cubes qui ont servi à activer un hexagone sont-ils bien placés sur l'hexagone concerné sur le plateau ?
- Les cubes qui ont servi à débroussailler ont-ils bien remplacé les buissons concernés ?
- Combien y a-t-il de cubes de combien de couleurs différentes sur les espaces dédiés au vote des Grands Projets ?

Ceci vous permet de vérifier si la notion d'activation est acquise et si les joueurs ont bien compris les règles du vote. Les erreurs les plus fréquentes concernant le vote sont le non-vote mais aussi le survote (les joueurs votant plusieurs fois pour deux à trois projets, ce qui constitue un gâchis de cubes d'action, à l'échelle individuelle comme à l'échelle collective).

Compte des touristes et des services sur le plateau Ressources

- Vérifiez le nombre de touristes présents sur le plateau ressources

En effet, les joueurs ont tendance à faire des erreurs en matière d'arrivée de touristes. Ces touristes seront ensuite placés dans les accueils et autres hébergements touristiques sur le plateau en fin d'année. Il n'y a pas de jauge pour l'hébergement touristique : il faut donc les recompter régulièrement pour vérifier que l'offre est suffisante.

- Vérifiez que les joueurs comptent bien les différents services de proximité

Les joueurs peuvent mettre un certain temps dans leur appropriation du jeu à bien monter systématiquement les jauges de services lorsque c'est nécessaire. L'habitant et l' élu sont particulièrement concernés par ces jauges : c'est pour cela qu'il est préférable de les placer à côté. Les autres joueurs vous demanderont souvent à quoi servent ces jauges.

Vous avez le sentiment de ne pas suffisamment maîtriser le jeu pour organiser une session de jeu formelle avec des étudiants ou avec des collègues ? Lancez-vous tout de même.

- Certains joueurs peuvent s'avérer très à l'aise et capables d'animer eux-mêmes leur propre table.
- Vous pouvez faire confiance à la robustesse du jeu : la partie se déroulera bien même si vous interprétez quelques règles à votre façon.

Le plus important reste que les joueurs puissent vivre des dynamiques de coopération territoriale et en débriefer ensuite, même rapidement.

La partie commence ! In English... Colloque international à La Rochelle.



Anne Jégou, 2024.