

SOLUTRÉ

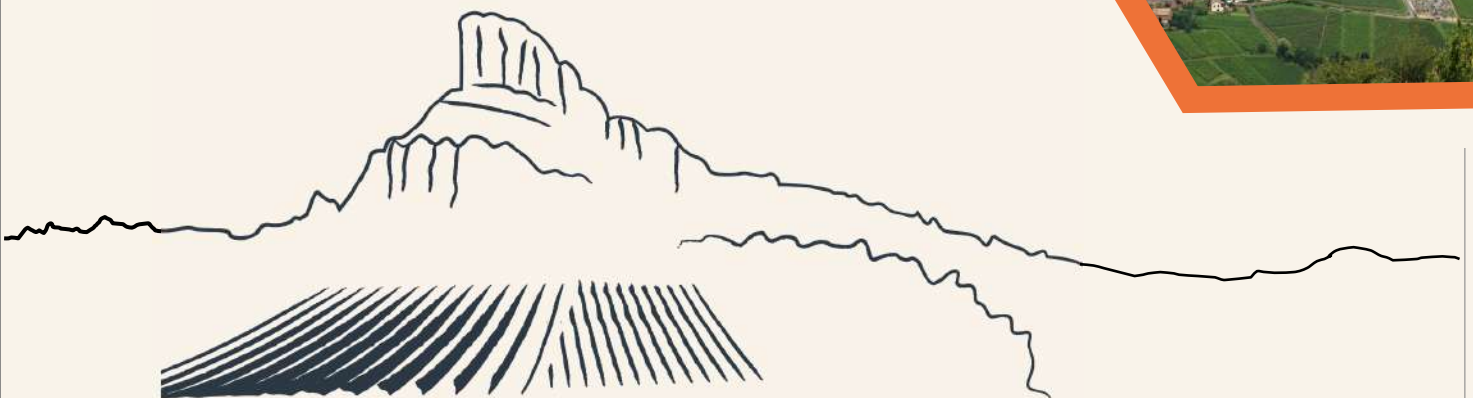
Un jeu sérieux et amusant à la fois

Le *Serious Game* SOLUTRÉ est un jeu de plateau semi-coopératif d'aménagement et de développement soutenable pour vivre la gouvernance territoriale d'un Grand Site : les roches de Solutré Pouilly Vergisson.

L'élu, l'habitant, le professionnel du tourisme, le naturaliste, le viticulteur, coopèrent, dialoguent, négocient, prennent des décisions individuelles et/ou collectives afin de renouveler le label Grand Site de France. Au cours de 5 années, ils aménagent le territoire en plaçant des hexagones pour créer des services, des événements, etc. Leur défi sera de trouver un équilibre entre les objectifs communs et individuels, tout en tenant compte de la complexité du territoire et des dynamiques entre les différents acteurs impliqués.



Réalisé par un collectif de chercheurs en géographie et de professionnels du jeu, SOLUTRÉ a été testé auprès de plus de 300 étudiants de différentes filières (biologie, histoire, géographie, philosophie, économie...), ainsi que de spécialistes du jeu et de professionnels de l'aménagement.



Les objectifs du jeu

- Vivre la **gouvernance territoriale** : comment gérer la complexité d'un territoire ?
- Sensibiliser aux enjeux du **développement durable**
 - Développer des **soft skills** : coopération, aisance à l'oral, négociation, prise de décision, argumentation, hiérarchisation d'objectifs...
 - Offrir un support de **débat et de réflexion collective**
 - Acquérir des connaissances en aménagement et se confronter à la réalité des **dynamiques territoriales et des jeux d'acteurs**



SOLUTRÉ a été traduit et testé en anglais (disponible en version Print & Play).

Occasions de jeu

Le jeu peut être joué auprès de publics variés :

- ➔ Étudiants de toutes disciplines (cours de Licence, Master, Doctorat, mais aussi en autonomie)
- ➔ Professionnels du paysage, de l'aménagement, de l'environnement (*team building*, séminaires, structurations de partenariats, encadrements de projets de territoire...)



Une prise en main facilitée

Un **livret d'accompagnement** digital est proposé avec ce *Serious Game*. Il vise à faciliter :

- l'approche pédagogique et ludique
- l'organisation d'une session de jeu (introduction, installation, explication des règles, animation)
- le débriefing (analyses du déroulement, des objectifs atteints, des compétences mobilisées)

Destiné à des – futurs – professionnels comme à des non-spécialistes, ce guide comprend des **fiches techniques** qui constituent des outils directs d'animation ainsi que des supports pour nourrir les discussions et enseignements.

Vous retrouverez [sur le site du jeu](#) différents outils tels que le **livret d'accompagnement**, la **version Print & Play** du jeu en français et en anglais, un **atlas cartographique**, etc.

Plusieurs **vidéos**, notamment sur les règles du jeu et la mise en place et l'animation d'une partie, vous aideront pour organiser une première session.

La commande de boîtes de jeu à 55€ est disponible sur le site de notre éditeur :

<https://pufc.univ-fcomte.fr/souscription/solutre.html>



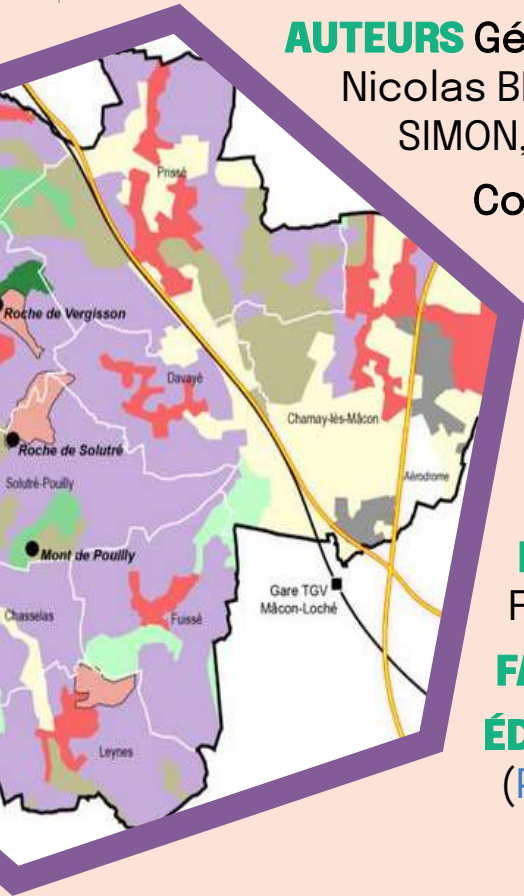
<https://blog.u-bourgogne.fr/seriousgamesolutre/accueil>



SOLUTRE
Un jeu sérieux et amusant à la fois

L'équipe et ses partenaires

Ce jeu a été conçu dans le cadre d'un programme de recherche sur l'innovation pédagogique : [RITM-BFC](#).



AUTEURS Géographes : Anne JEGOU, Damien MARAGE ([ThéMA](#))
Nicolas BECU, Catherine CARRÉ, Brice ANSELME, Laurent SIMON, Marion LAMIRAL

Conception ludique : David SIMIAND

Développement ludique : Miguel ROTENBERG,
([PLAYtime](#))

Conception graphique : Tristan FELLMANN,
Benjamin PELLEGRIN

Conception cartographique : Patrick MILLE

FINANCEMENT RITM-BFC, DREAL Bourgogne-Franche-Comté et [MSH](#) de Dijon

FABRICATION Freddy JONCHERAY ([Ere de jeux](#))

ÉDITION Presses Universitaires de Franche-Comté
([PUFC](#))

Contact

thema.seriousgamesolutre@u-bourgogne.fr

Évènements

- 23 - 25 juin, Montpellier : Jeux & Enjeux
- 9 - 10 juillet, Cluny : Campus Arts et Métiers



SOLUTRÉ
Un jeu sérieux et amusant à la fois

