

ECUE 52 : Projet tutoré

Sensibiliser à la transition alimentaire

Groupe de travail : Alexis JAN, Arsène LOIZEAU et Théo TOURNOUX

Commanditaire : Anne CASENAVE

Tuteurs : Nicolas D'ANDREA et Nicolas CHAZAL

Sommaire

Introduction	Page 3
1) Caractéristiques contextuelles du projet	Page 4
Un territoire	Page 4
Des institutions et dispositifs	Page 4
Des acteurs	Page 5
Le commanditaire	Page 6
Rencontre et négociation	Page 7
2) Réalisation du projet tutoré	Page 8
Objectifs poursuivis	Page 8
Déroulement du projet et de ses différentes étapes	Page 9
Difficultés et ajustements nécessaires	Page 11
Ressources mobilisées et moyens	Page 12
Contraintes levables et non levables	Page 13
Résultats atteints et non atteints	Page 15
Modalités d'évaluation de l'animation	Page 16
Prolongements et améliorations	Page 19
Division du travail et modalités de fonctionnement	Page 20
Ressources documentaires utilisées	Page 21
3) Dimension professionnalisante	Page 24
Place du jeu sérieux en ludothèque	
Apports des ludothécaires au jeu sérieux	Page 25
Dimensions personnelles	Page 27
4) Conclusion	Page 29

Introduction

Le jeu sérieux ou "serious game" nous a été présenté à travers le cours de Sylvain Dernas, ingénieur de recherche pour INRAE et responsable de Gamae, une Plateforme scientifique et technique à vocation nationale sur les jeux sérieux sur des thématiques agricoles et environnementales.

Depuis le début de la formation, les intervenants nous avaient présenté le jeu comme une activité libre et autotélique. Cette intervention fut la première à aborder le jeu comme un outil et avec un objectif autre que lui-même. Si le jeu sérieux se définit comme un jeu dont l'utilité prime sur le divertissement, l'appellation "jeu utile" serait plus appropriée car l'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité (Freud). Le sérieux du jeu étant ici à comprendre comme l'engagement des joueurs. La différence étant que cet investissement n'aura pas de conséquences concrètes à l'issue du jeu. Cette description doit être complétée, car les jeux pédagogiques, qui ont pour but l'apprentissage des enfants, peuvent également se retrouver dans cette définition. Ainsi pour Abt (1970), l'appellation "jeu sérieux" ne renvoie pas tant au jeu lui-même qu'à l'intention sérieuse du concepteur du jeu. Intention principalement exprimée lors de la phase de débriefing de la partie, indispensable pour que l'activité ne soit pas que du divertissement.

La vision du jeu qui nous a été présentée se construit à partir de l'analyse du terme *gameplay* et de la séparation de deux pôles opposés qui structurent de manière fondamentale les jeux (Caillois, 1958) : le *Ludus*, qui s'apparente au *Game*, renvoie au cadre dans lequel s'effectue l'activité ludique, donc à un système de règles. Le *Paida*, qui rappelle le *Play*, correspond plutôt à ce que l'on fait dans l'activité ludique, ce qui est vécu et qui constitue l'expérience du jeu. Deux notions distinctes mais non excluantes. Le *gameplay* étant donc une régulation agencée du jeu.

Nous avons pourtant ressenti le contraire à travers la séance pratique de jeu sérieux proposée par Sylvain Dernas. Les jeux mis à notre disposition étaient à la fois très simples en termes de règles mais n'apportant aucun plaisir à y jouer. Une partie du temps de cet exercice fut passée à essayer de contourner les règles initiales pour rendre, de notre point de vue, les jeux plus intéressants et augmenter les possibilités de choix des joueurs. Lors du débriefing de cette séance, S. Dernas nous expliqua que la transmission d'informations pédagogiques à travers le jeu exigeait des règles très simples, quitte à se faire au détriment du plaisir de jeu. Et si les jeux avec les règles que nous avons modifiées, nous avaient procuré plus de plaisir, cet ajout allait complexifier le jeu, et donc nuire au message devant être transmis par le jeu sérieux.

Autrement dit, il nous a été présentée une vision où le plaisir que nous procure le jeu est opposé avec sa complexité. Vision contestée non seulement par cette séance mais également par nos expériences de joueurs où la quantité de règles de certains jeux de société participent pleinement au plaisir de jouer et à l'expérience vécue.

Nous nous sommes positionnés sur ce sujet pour différentes raisons. En réaction vis-à-vis de cette première expérience qui nous a donné envie de nous investir dans un esprit militant, en voulant prouver que l'on pouvait faire du jeu qui soit à la fois sérieux et générateur de plaisir. L'autre raison de ce choix de projet a été l'opportunité offerte de la création d'un jeu.

1) Caractéristiques contextuelles du projet

Un territoire

Ce projet s'inscrit dans un ensemble de villes sur la rive droite de la métropole bordelaise : Bassens, Lormont, Cenon et Floirac. Ces villes partagent de forts enjeux incluant un ensemble de QPV, caractérisés notamment par une difficulté d'accès à la nourriture saine et durable.

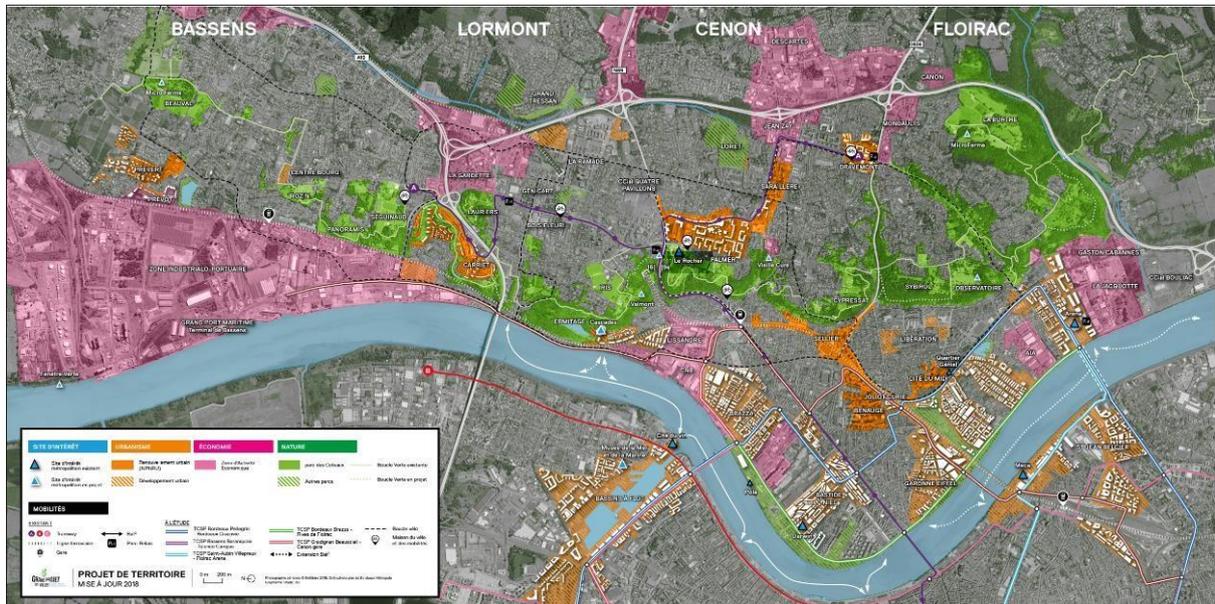


Figure 1 : Carte du projet de territoire de la rive droite, GPV Rive Droite, 2018

Des institutions et dispositifs

Le GPV Rive Droite : Créée en 2001, cette agence publique d'ingénierie territoriale a pour mission de soutenir et coordonner les projets de développement communs des villes de Bassens, Lormont, Cenon et Floirac.

PAT : Les projets alimentaires territoriaux ont pour objectif de relocaliser l'agriculture et l'alimentation dans les territoires en soutenant l'installation d'agriculteurs, les circuits courts ou les produits locaux dans les cantines. Issus de la Loi d'avenir pour l'agriculture, l'alimentation et la forêt qui encourage leur développement depuis 2014, ils sont élaborés de manière collective à l'initiative des acteurs d'un territoire (collectivités, entreprises agricoles et agroalimentaires, artisans, citoyens, etc.). La démarche alimentaire coordonnée par le GPV Rive Droite a été labellisée PAT en 2021. Anne Casenave et Nadège Vanderbecken sont chargées de développer les actions du PAT au sein du GPV, en coordination avec les communes membres du GPV.

Des acteurs

Durant notre mission, nous avons contacté et rencontré différents acteurs issus du territoire du GPV Rive Droite. Ceci dans l'optique d'adapter les objectifs et les contours de notre mission (public cible, contenu, objectifs pédagogiques...), trouver des partenaires pour la mise en place de nos animations et enfin les mettre en réseau pour le développement du projet sur le plus long terme. Voici un tableau récapitulatif des rencontres que nous avons faites ainsi que de leurs issues :

Acteurs	Fonctions	Issue
Gilles Hélin, Mairie de Floirac.	Directeur de l'Action Educative, ville de Floirac.	Entretien, négociation et établissement d'un nouvel objectif, mise en réseau et obtention du contact de l'école Albert Camus à Floirac.
Marie-Pierre Fétis, Mairie de Floirac.	Responsable du pôle éducation, ville de Floirac.	Entretien, négociation et établissement d'un nouvel objectif, mise en réseau et obtention du contact de l'école Albert Camus à Floirac.
Stéphanie Méhats, Ecole Albert Camus à Floirac.	Professeur d'une classe de CP.	Entretien, partenaire pour une potentielle animation avec sa classe qui suit un dispositif de sensibilisation aux enjeux d'alimentation saine et durable.
Paula Vieira, Mairie de Bassens.	Responsable du pôle éducation - enfance - jeunesse.	Entretien, partenaire pour une potentielle animation avec le centre d'animation de Bassens, lié à la ludothèque au fil du jeu de Bassens. Initiatrice du projet de la Toque savante, qui nous semble très pertinent à mettre en relation avec notre projet.
Clémence, Ludothèque Ô Fil du jeu à Floirac.	Responsable de la ludothèque.	Entretiens, conseils et expertise pour la création de notre " escape game pédagogique ". Mise en place d'une animation concrète avec un groupe d'enfants du centre de loisirs de la Burthe (Floirac), pour tester et éprouver notre prototype.
Yohan Taris, étudiant à l'IUT.	Alternant au sein de l'association VRAC	Entretiens, conseils et témoignages de ses expériences. L'association VRAC nous semble tout à fait pertinente à mettre en relation avec d'autres acteurs locaux dans l'optique du développement du projet.

Le commanditaire

Le GPV Rive Droite s'organise et s'articule autour d'un projet de territoire défini dans une temporalité précise, entre 2021 et 2026. Le plan d'action pluriannuel s'articule autour de deux champs principaux : l'amélioration du cadre de vie et le développement économique et social.

Il est porté par une équipe avec une diversité d'actions et de compétences.

Afin de répondre à ces objectifs, le projet de territoire s'inscrit dans plusieurs axes, dont les dynamiques sont poreuses.

DES ENJEUX TRANSVERSAUX

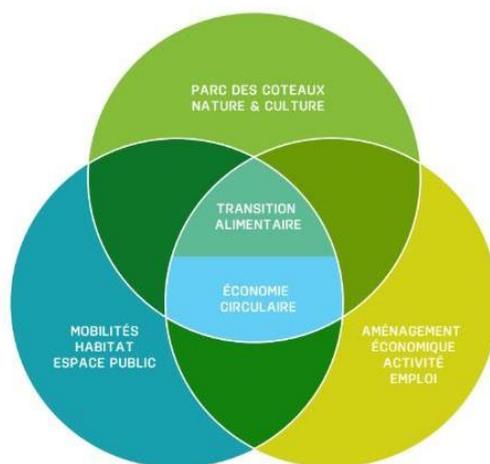


Figure 2 : Enjeux stratégiques du projet de territoire, GPV Rive Droite, 2020

Parmi les axes du GPV figure le développement d'une alimentation de qualité. En effet, 42% des habitants des quartiers prioritaires de la politique de la ville de la métropole bordelaise sont présents sur ces quatre communes.

Concomitamment au lancement du programme de recherche-action QualipSo au niveau de la restauration collective publique (2020-2022), le GPV a été lauréat de l'appel à projets "Quartiers Fertiles" de l'ANRU aux côtés de Bordeaux Métropole en décembre 2020, puis a obtenu le Label national "Projet Alimentaire Territorial" (PAT) en octobre 2021.

Ce projet tutoré intervient suite à la volonté du service éducation de la mairie de Floirac de poursuivre le projet QualipSo.

Contactée par Yannick Hernandez (Chercheur et directeur de la formations LPMJGL) et Nicolas d'Andrea (Chercheur et intervenant dans la formation), Anne Casenave (Cheffe du projet Quartiers Fertiles, pour le PAT) a accepté leur proposition de projet tutoré.

L'objectif initial était le suivant : la création d'un jeu de sensibilisation autour des enjeux globaux de l'alimentation à destination des enfants, dans l'espoir que dans un second temps, ledit jeu puisse toucher indirectement les parents. Un groupe d'étudiants de la formation LPMJGL serait chargé de la création de ce jeu, dans le cadre d'un projet tutoré étalé sur 4 semaines banalisées de travail dédiées à celui-ci.

Rencontre et Négociation

Premier entretien avec Anne Casenave et Nicolas d'Andréa : Notre rencontre avec Anne Casenave nous a évidemment permis au premier abord de nous rencontrer, mieux comprendre les envies et attentes de notre commanditaire au vu de ce projet tutoré. Elle était accompagnée de Nicolas d'Andréa qui nous a aidés à cadrer les perspectives de notre champ de travail. Un triple échange entre les attentes du GPV avec le partage de ses ressources, l'expertise de Nicolas nous aidant à voir où il nous fallait porter notre attention et enfin nous, étudiants, avec nos compétences, analyses et pratiques professionnelles. Cet échange nous a permis de nous confronter sur l'enjeu initial du commanditaire. En effet, nous étions sceptiques quant à la création d'un jeu que les enfants amèneraient chez eux, d'autant plus dans l'objectif de toucher indirectement les parents, attendant des enfants qu'ils effectuent eux-mêmes une médiation. Sortant récemment de cours sur le jeu sérieux, nous étions remplis de réflexions, et tentions de résoudre les contradictions opérantes entre nos convictions de ludothécaires en devenir et l'intérêt que nous portions pour le jeu pédagogique. Grâce à l'ensemble des parties et à une considération et une écoute mutuelles, nous avons pu déterminer une nouvelle proposition à formuler aux autres partenaires, dans l'optique de figer notre avenant et de nous lancer concrètement dans la réalisation de ce projet.

Rencontre avec Gilles Hélin et finition des contours du projet : C'est suite à cette première rencontre qu'un des étudiants, accompagné d'Anne Casenave, a pu rencontrer Gilles Hélin, directeur de l'action éducative de la ville de Floirac. Nous avons pu lui exposer l'esquisse du nouvel objectif que nous nous fixions : nous écarter de la forme classique que prennent les jeux sérieux, souvent sous forme de " jeu de plateau " pour une forme plus libre, d'animations ponctuelles. L'enjeu était ici de bien faire vivre une expérience avant tout ludique aux enfants, car nous savons que l'effet induit des jeux est bien plus intéressant quand il part d'une expérience ludique véritablement consentie, autrement dit, qu'on a réellement la sensation d'avoir joué. Gilles Hélin fut tout de suite enthousiaste et plaça très rapidement sa confiance en nous pour porter le projet dans cette direction. Finalement, nous avons précisé avec l'aide d'Anne, l'enjeu de sensibilisation que nous devrions traiter dans notre animation : l'histoire du cycle de la vie des aliments avec les différentes étapes qui le compose.

Travail continu avec Anne Casenave : Notre lien avec Anne fut essentiel pour mener à bien ce projet. Nous avons effectué des points d'étape chaque semaine de projet tutoré afin de débriefer de notre progression, des objectifs à atteindre pour la prochaine session, et enfin établir l'ensemble de nos besoins concrets, que ce soit en sources bibliographiques, en contacts ou en matériel. Anne sut répondre à toutes nos demandes et put même nous mettre à disposition une partie des bureaux du GPV pour nous dégager un espace de travail, afin de nous aider dans la réalisation concrète du jeu.

Objectif final : Après rencontres, échanges et négociations, l'objectif initial évolua. L'idée ne serait plus de créer un jeu que les enfants emporteraient chez eux, mais bien la création d'un kit d'animation transmissible. Nous avons aussi pu préciser la tranche d'âge du public cible, bien trop grande à notre goût au départ (6-12 ans) pour répondre efficacement aux attentes ludiques de l'ensemble des enfants. Ce kit prendrait la forme d'un escape game pédagogique, dont l'objectif serait de sensibiliser sur le cycle de la vie des aliments et les différentes étapes qui le composent. La malle pédagogique serait à destination, idéalement, de professeurs, encadrant une classe d'élèves âgés de 8 à 12 ans, dans un contexte pédagogique clairement établi dont les enjeux seraient la sensibilisation à l'alimentation saine et durable, au travers de projets alternatifs locaux.

2) Réalisation du projet tutoré

Objectifs poursuivis

Si on se réfère à la fiche promotionnelle du projet tutoré de sensibilisation à la transition alimentaire, la description du projet était de créer un jeu (ou d'en trouver un existant) de sensibilisation autour des enjeux globaux de l'alimentation : impact sur la santé humaine, impact sur la santé des sols, de la faune, de la flore et des écosystèmes en général, potentiel de plaisir gustatif, de convivialité, de multiculturalité, de lien social. Cette sensibilisation devait se faire par le vecteur des enfants, mais aussi dans l'espoir que le jeu puisse être ramené à la maison pour sensibiliser les parents par extension.

Nous avons des **objectifs généraux** issus du commanditaire :

- Sensibiliser les publics à l'importance d'une alimentation saine
- Créer de la connaissance sur l'alimentation saine
- Sensibiliser au fait maison, à la convivialité des repas, à la cuisine ensemble

Nous avons également des **objectifs opérationnels** hiérarchisés par ordre d'importance :

- Réflexion sur le sujet de l'alimentation saine, sur les objets de sensibilisation sans basculer dans l'impératif au « bien-manger »
- Rencontre des acteurs du territoire type professeurs des écoles, agents de service en restauration scolaire, centres sociaux et CCAS...
- Recherche s'il existe un jeu qui pourrait être exploité directement ou réadapté au contexte
- Si non, élaboration d'un jeu de sensibilisation
- Animation de deux temps de jeu auprès d'un public jeune (élémentaire), dans le cadre d'un temps scolaire / extrascolaire, dans les communes de Bassens et Floirac
- Ecriture d'un bilan de ces animations et éventuellement réadaptation du jeu

Voici enfin comment nous avons résumé les **objectifs dans notre avenant** :

- Établir un diagnostic territorial et partenarial
- Recherche s'il existe un jeu qui pourrait être exploité directement ou réadapté au contexte
- Sensibiliser les publics à l'importance d'une alimentation saine sans basculer dans l'impératif au « bien-manger »
- Créer de la connaissance sur l'alimentation saine
- Sensibiliser au fait maison, à la convivialité des repas, à la cuisine ensemble...
- Animation de deux temps de jeu auprès d'un public jeune (élémentaire), dans le cadre d'un temps scolaire / extrascolaire, dans les communes de Bassens et Floirac
- Écriture d'un bilan de des animations et éventuellement réadaptation du jeu



Déroulement du projet et de ses différentes étapes

Nous avons rapidement mis en place différents outils pour nous aider dans la réalisation du projet. Un **tableau de bord** qui s'est principalement concentré sur les deux premières semaines afin d'organiser notre travail de manière efficace et d'être au clair entre nous :

Tâches	Qui?	Quand?	Comment?	Où?
Prendre contact avec les premiers partenaires	Théo	Avant la fin de la première semaine tutorée	Mails et appels	IUT
Rédiger l'avenant pédagogique et l'envoyer	Alexis	Avant la fin de la première semaine tutorée	Drive	IUT
Ecrire une synthèse sur le livre des jeux sérieux	Alexis (Partie 1) Arsène (Partie 2) Théo (Partie 3)	Avant la fin de la première semaine tutorée	Drive	IUT
Réunion de fin de première semaine	Yannick Anne Arsène Alexis Théo	Vendredi 22/12 à 9h30	Visio	CRM
Se mettre à jour sur le contenu de l'alimentation saine et durable	Arsène Alexis Théo	Avant le début de la seconde semaine tutorée	Drive	Chez nous
Avoir des idées de jeu	Arsène Alexis Théo	Avant le début de la seconde semaine tutorée		Chez nous
Revenir avec des idées d'énigmes	Arsène Alexis Théo	Avant le début de la troisième semaine tutorée		Chez nous
Commencer à créer les énigmes	Arsène Alexis Théo	Avant le début de la quatrième semaine tutorée		Chez nous
Réunir le matériel pour le jeu	Arsène Alexis Théo	Avant l'animation du vendredi 19 avril	Achats	Divers

Un **échéancier** que nous avons globalement respecté :

Tâches	Mois 1 Décembre	Mois 2 Février	Mois 3 Mars	Mois 4 Avril	Mois 5 Mai
Compréhension, interprétation et négociation de la commande	X				
Diagnostic et rencontres des principaux partenaires	X	X Ecoles Ludothèque	X CCAS Centres sociaux Cantines scolaires		
Création d'un jeu		X	X	X	
Animations (école, ludothèque, centre social...)				X	
Rapport écrit					X

Un tableau des **contacts** (exemple) :

Contacts	Fonctions	Téléphones	Mails
Anne Casenave	Commanditaire et Cheffe de projet Quartiers Fertiles - PAT	07 56 36 91 56	anne.casenave@gpvrivedroite.fr
Benjamin Chambelland	Ex Animateur du Projet Alimentaire de Territoire GPV Rive Droite	06 20 73 52 07	benjamin.chambelland@surlarivedroite.fr
Nicolas D'Andréa	Guidant - Maître de conférences en aménagement de l'espace, urbanisme		Nicolas.Dandrea@iut.u-bordeaux-montaigne.fr

Difficultés et ajustements nécessaires

Nous avons eu deux principales difficultés mais nous avons su à chaque fois rebondir pour y faire face.

La première difficulté de taille a été de respecter l'objectif ambitieux et chronophage du projet à savoir **la création d'un jeu de A à Z** car nous avons fait ce choix plutôt que d'en reprendre ou d'en détourner un comme expliqué dans la partie A de ce rapport. En effet, nous avons consacré les deux premières semaines à un diagnostic du territoire, de la récolte de ressources documentaires ainsi que la rencontre des différents acteurs et partenaires potentiels. Nous avons donc eu ensuite deux semaines pour penser un escape game pédagogique à destination d'une vingtaine d'enfants de 8-12 ans dans son fond et dans sa forme. Ce qui demande beaucoup de travail car créer un jeu s'improvise difficilement et demande de la recherche, de la créativité, de se mettre d'accord entre nous, de tester nos idées, etc. Ce choix d'un escape game ne nous a pas du tout été imposé par notre commanditaire mais en tant qu'étudiants et professionnels, nous avons fait ce choix audacieux car nous étions persuadés de sa pertinence. Plutôt que de créer un sempiternel jeu des 7 familles, nous trouvions que ce choix d'escape game était idéal pour lier les notions d'apport pédagogique et de plaisir ludique. Sa forme de malle le rendant facile à mettre en place. Mais la contrainte était de le rendre accessible en termes de mise en place et de matériel, pour qu'il puisse être réutilisé facilement par des animateurs ou des professeurs et pour un grand groupe de joueurs. L'objectif était qu'il puisse être principalement utilisé dans le cadre scolaire pur un meilleur suivi pédagogique ou dans des centres d'animation. Mais nous y reviendrons. Deux semaines donc pour créer l'histoire autour du jeu, sa forme, son contenu (énigmes...), réunir le matériel nécessaire et le créer. Nous sommes alors vite arrivés au constat, devant l'ampleur de la tâche, du fait que nous ne soyons que trois et du temps limité, que **notre jeu serait plus un prototype à retravailler et finaliser par la suite**. Cet ajustement a été discuté avec notre commanditaire, compris et validé. Nous pourrions créer la version A d'un jeu mais celui-ci devrait être amélioré par un autre groupe lors d'un renouvellement éventuel mais souhaitable de ce projet tutoré. Nous avons été les « architectes » qui laissons un dossier important et fourni ainsi que le squelette d'un jeu mais celui-ci devra être développé par une prochaine équipe « d'ingénieurs ». Nous avons laissé un dossier de recommandation qui servira pour un déploiement du jeu et des animations plus concrètes lors de la reconduction du projet.

La seconde difficulté a été de **trouver un lieu pour réaliser une animation** et faire tester notre jeu. En effet, nous sommes rapidement partis du constat que la visée éducative du jeu demandait son intégration dans un projet global et un suivi pédagogique constant si nous voulions qu'il soit réellement efficace. Nous avons donc fait le choix de cibler en priorité des écoles. Nous avons pour cela rencontré Gilles Hélin, le directeur de l'Action éducative à Floirac, ainsi que Paula Vieira, la responsable du pôle Education-Enfance-Jeunesse à Bassens, qui nous ont conforté dans la pertinence de destiner ce jeu à son utilisation en classe par des professeurs. Ceux-ci nous ont alors mis en contact avec des écoles et professeurs. Gilles Hélin nous a dirigés vers l'école Albert Camus et une professeure de CP en particulier, Stéphanie Mehats. Paula Vieira nous a orientés vers l'école François Villon et sa directrice Mme Gay, ainsi que l'école Rosa Bonheur et sa directrice Mme Bailly. Mener notre animation à Bassens pouvait se révéler particulièrement intéressant car nous pouvions éventuellement l'intégrer dans le projet communal de la Toque Savante. Mais la dernière semaine de projet tutoré, celle où nous avions prévu de faire notre animation, tombait pendant une semaine de vacances scolaires. Nous avons donc dû abandonner l'idée de faire cela dans une école avec un groupe scolaire. Mais nous avons su nous adapter.

Après avoir, dans un premier temps, réfléchi à l'éventualité de faire notre animation dans un accueil de loisirs de la ville de Bassens ou le centre social UNIRE de la ville de Floirac, nous avons finalement bénéficié de l'aide de la ludothèque « Ô fil du jeu » de Floirac. En effet, nous l'avons tout d'abord approchée pour des conseils sur la création d'escape games. Clémence, une des ludothécaires, nous avait alors particulièrement accompagnés. Elle s'est ensuite chargée de réserver une salle pour nous afin que nous puissions mener notre **animation le vendredi 19 avril en début d'après-midi dans les mêmes locaux que la ludothèque**. La ludothèque était occupée à ce moment-là mais elle partage le lieu avec des équipements sportifs et culturels qui ont souvent des salles vacantes. De plus, en partant du constat que le public de la ludothèque serait peu nombreux et pas forcément intéressé par notre démarche, nous avons demandé que l'accueil de loisirs de la ville de Floirac fasse venir un groupe d'une quinzaine d'enfants. Nous avons profité de la venue d'un groupe de maternelles du même accueil de loisirs à la ludothèque au même moment pour ajouter notre groupe d'enfants dans le bus qui les amenait. Cela a pu se faire grâce à l'aide d'Anne Casenave, notre commanditaire, qui a appuyé notre demande auprès de la directrice de l'accueil de loisirs et du soutien de Clémence, la ludothécaire qui nous a soufflé cette idée et a permis la réservation de la salle.

Les imprévus font partie de tout projet mais ceux-ci ne nous ont pas empêchés de nous adapter et de trouver des solutions pour mener à bien notre démarche !

Ressources mobilisées et moyens

On peut distinguer quatre parties :

- Diagnostic de territoire avec la rencontre des principaux acteurs
- Recherche sur le sujet de l'alimentation saine et durable
- Création d'un jeu pédagogique sous forme d'escape game
- Réalisation d'une animation

Principales ressources concernant le **diagnostic de territoire** :

- Rapports et enquêtes : Projet QualipSo, rapport d'analyse du PAT, etc.
- Rencontre avec les acteurs du territoire : Gilles Hélin, Paula Vieira, VRAC, etc.
- Accompagnement, suivi, aide et ressources par Anne Casenave, notre commanditaire et Nicolas d'Andréa, notre tuteur.

Principales ressources concernant **l'état des lieux de la connaissance du sujet de l'alimentation** saine et durable :

- Documents transmis par Anne Casenave : dossier de presse du PAT Rive Droite, enquête sur les pratiques alimentaires en QPV de 2022, productions SCIC Nourrir l'Avenir, etc.
- Beaucoup de recherches personnelles : Au Ras du Sol, Projet Alimen'Terre, Collectif les Pieds dans le Plat, etc.



Principales ressources concernant la **création de l'escape game** :

- Analyse critique du fonds de jeux sérieux du CRM avec réalisation d'un document
- Test de nombreux jeux du commerce qui ont pour sujet l'alimentation afin d'avoir des bonnes idées mécaniques : Sandwich, A la carte, Kitchen Rush, etc.
- Prise de connaissance des démarches et outils existants : Au Ras du Sol, malle pédagogique "A la bonne fr'enquête", Pro-portion, etc.
- Rencontre avec des ludothèques qui ont réalisé des escape games pour des conseils : Erwan Berthou du Centre Ludique de Boulogne-Billancourt, etc.
- Lecture du guide pratique et réalisation d'une fiche de synthèse : "Jeux de plateau pour l'agriculture et le paysage - Penser, concevoir, animer, évaluer, diffuser" par Sylvain Dernas et Yves Michelin aux éditions QUAE
- Enquêtes sur les jeux sérieux de GAMAE : jeu sérieux « Où vont mes déchets ? », etc.
- Réflexion autour de la forme du jeu et de l'escape game pédagogique : Site internet et livre S'CAPE : S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion aux éditions Ellipses
- Moyens financiers et matériels du GPV.

Principales ressources concernant **l'animation** :

- Définition d'un public cible (CM1-CM2) pouvant être élargi selon le contexte d'animation
- Réflexion sur le format d'animation : temps scolaires et extrascolaires
- Aide de partenaires : Ludothèque « Ô fil du jeu », etc.

Contraintes levables et non levables

Les principales contraintes se sont révélées autour de la création du jeu. En plus d'un problème déjà soulevé de temps limité et de manque de compétences spécifiques au sein de l'équipe dans certains domaines (illustration, création d'un prototype, graphisme), elles ont été de plusieurs ordres :

- Peu de budget
- Réalisation d'un jeu facilement duplicable pour faire plusieurs exemplaires donc peu de matériel et facilement transportable
- Réalisation d'un jeu avec des règles simples et claires permettant à des professeurs, animateurs et autres de s'en saisir facilement et rapidement, sans avoir été formés au préalable sur l'utilisation du jeu
- Réalisation d'un jeu pour un grand groupe d'enfants afin qu'il soit utilisé en classe

Comment avons-nous essayé d'y remédier :

- Concernant le **peu de budget** : Anne Casenave, notre commanditaire, s'est montrée très compréhensive et réactive en nous accordant un budget pour l'achat du matériel dont nous avons besoin pour l'escape game. Nous avons réalisé un document avec la liste du matériel afin qu'elle puisse en commander une partie. Elle nous a également autorisé à faire des achats sur notre temps libre et de nous faire ensuite rembourser par le GPV. Voici un lien vers la liste du matériel pour consultation : https://docs.google.com/spreadsheets/d/1iRrw-5LSLi-Ih-zvsV_gJqxwPanh0_fqUz-gvhKi6_s/edit?usp=sharing
Au total : plus de 400 € dépensés avec un budget conséquent pour les cadenas et boîtes.

- Concernant la réalisation d'un **jeu facilement duplicable qui tient dans une malle** : Nous aurions aimé ajouter plus de jeux symboliques et de décors afin de le rendre plus immersif et de ne pas figer l'expérience. Nous avons par exemple pour volonté d'organiser un parcours avec des mini véhicules pour présenter le flux des transports et la différence entre un circuit court et local comparé à un système mondialisé mais cela aurait fait beaucoup de matériel difficile à obtenir et transporter. Nous voulions également ajouter de vrais fruits et légumes, que les enfants fouillent dans de la terre, des éléments réels et extérieurs pour rendre l'échappée plus impactante mais cela aurait demandé de changer régulièrement le matériel. Nous voulions aussi des éléments de costumes et de décors afin de pouvoir mieux se plonger dans l'histoire post-apocalyptique que nous avons imaginé. Mais nous avons toujours gardé à l'esprit cette contrainte d'un jeu facilement transportable et duplicable, ce qui nous a limité dans nos envies et utopies. De même, chaque énigme a été pensée afin de ne pas nécessiter trop de matériel compliqué et de pouvoir être remise en place sans dégradation immédiatement après une animation. L'idée qui nous a toujours animé est de rendre cela le plus simple possible afin que cet escape game soit réellement utilisé et ne traîne pas au fond d'un placard.

- Concernant la réalisation d'un **jeu avec des règles simples et claires pour une prise en main accessible et sans accompagnement** : Nous avons réalisé une fiche de synthèse de l'échappée afin d'en expliquer la mise en place, le matériel, l'histoire et le rangement. Nous avons également réalisé une fiche par énigme du jeu en précisant à chaque fois le type (fouille, manipulation, codage, etc.), la description, le matériel et la solution. Enfin nous avons réalisé une fiche avec les solutions des codes et cadenas de tout l'échappée afin de pouvoir les retrouver facilement. Tous ces documents vont permettre la bonne transmission du jeu et son utilisation. Néanmoins nous sommes conscients que ces outils restent à améliorer et que rien ne sera plus efficace que la transmission orale. C'est pourquoi si le projet tutoré est renouvelé l'année prochaine, notre groupe se montrera disponible pour accompagner le nouveau groupe dans la compréhension du projet et l'amélioration du jeu.

- Concernant la réalisation d'un **jeu pour un grand groupe d'enfants** : Cette contrainte a été assez difficile car la plupart des escape games sont pensés pour un groupe de cinq personnes environ afin de faciliter sa réalisation et la communication au sein de l'équipe. Le fait que nous voulions que celui-ci soit réalisé au sein d'une classe nous obligeait à le penser pour un groupe large. Nous avons donc prévu de répartir les joueurs par groupes et d'organiser l'échappée sous forme de tables où chaque table serait un des cycles de la vie d'un aliment et comprendrait des énigmes. L'avantage de ce système est de pouvoir répartir les joueurs équitablement et que ceux-ci puissent jouer en groupe restreint plus confortable. Nous avons réalisé six tables de jeu : production, transport, transformation, distribution, consommation et valorisation. Chaque table a des enjeux pédagogiques et des énigmes liées à ceux-ci. Par exemple, la table production aborde l'enjeu de l'alimentation bio. Ainsi, en fonction de la durée de l'échappée et du nombre de joueurs, la plupart du temps, chaque groupe de joueurs peut réaliser deux tables. Puis les groupes se réunissent pour une énigme finale et commune. Cette méthode d'organisation du jeu nous a permis de pouvoir le mener en grand groupe. De plus, chaque groupe ne verra qu'un tiers des tables donc du jeu. Nous avons pensé que cela permettrait une rejouabilité et également de développer la communication entre les joueurs après le jeu afin de se raconter ce que chacun a vécu.

La contrainte plus difficilement levable est qu'à moins que les groupes soient très autonomes, ce qui peut être compliqué vu la tranche d'âges visée (8-12 ans), il est complexe de mettre le jeu en place avec seulement un animateur. Le mieux est d'être deux ou trois adultes pour faciliter le jeu. Ce qui en contexte scolaire peut se faire si le professeur est aidé de parents, de collègues ou d'animateurs.

Résultats atteints et non atteints

En se référant à la commande initiale qui a mené à des négociations de notre part pour aboutir à des objectifs partagés par le commanditaire et notre groupe, est-ce que les résultats sont atteints ou non ?

Objectifs atteints :

- **Création d'un jeu** ou du moins d'un jeu sous sa première forme, amené à être retravaillé et amélioré : L'objectif a été atteint et le jeu se trouvera dans les bureaux du GPV Rive Droite à Cenon.
- **Animation d'un temps de jeu** auprès d'un public élémentaire : L'objectif a été atteint même si nous aurions aimé animer un deuxième temps d'animation auprès d'un public scolaire. Nous allons néanmoins réaliser une animation à destination des acteurs du projet tutoré et de nos camarades de formation en juin.
- **Ecriture d'un bilan de l'animation** : Objectif atteint avec des outils d'évaluation mis en place lors de la séance d'animation et la séparation entre des adultes animateurs et d'autres observateurs.
- Etablir un **diagnostic de territoire** et créer de la **connaissance sur l'alimentation saine** : L'objectif a été atteint à travers la création d'un drive rempli de ressources, la rencontre de multiples acteurs du PAT, la mise en réseau des différentes personnes impliquées dans le projet grâce à de nombreuses réunions de travail et la rédaction de ce rapport qui viendra cimenter le tout.

Objectifs non atteints :

- **Sensibiliser le public cible** à l'alimentation saine et durable : Il est difficile de mesurer l'impact que notre jeu aura eu sur le groupe d'enfants joueurs car nous n'avons pas vraiment le recul nécessaire mais soyons réalistes, son impact est sans doute minime. Nous l'avons compris assez tôt et c'est pourquoi nous avons estimé que notre jeu ne faisait sens que dans la dynamique d'un projet plus global comme peut l'être celui de la Toque Savante avec une classe suivie à l'année sur le thème de l'alimentation saine et durable et de nombreuses visites de lieux, rencontres avec des artisans et autres. De même, le suivi pédagogique avec des contenus abordés en cours par un professeur est important. Notre jeu a vocation à s'insérer dans ce type de projets et n'est qu'une goutte d'eau. De plus, étant ludothécaires, croyants aux bienfaits du jeu libre et autotélique, nous avons voulu privilégier le plaisir des joueurs, leur émotion et l'expérience originale amenée par la forme de l'escape plutôt qu'un jeu éducatif axé vers l'apprentissage. C'est pourquoi nous considérons notre jeu comme un support ludique qui permettra soit d'acter des savoirs déjà acquis en cours précédemment, soit d'ouvrir à des discussions et échanges de pratiques mais en aucun cas à remplacer un contenu pédagogique par une gamification de façade. Le but de ce jeu est de défricher des problématiques amenées à être ensuite développées en classe.

- **Réadaptation du jeu** suite aux animations : Faute de temps, il nous est compliqué de pouvoir réadapter le jeu suite à la première animation test. En effet, nous nous sommes rendus compte de choses qui ne fonctionnaient pas tellement au niveau des énigmes ou de leur trop grande difficulté, ce qui invite à remanier le jeu avant de le repropose. Ce qui est fréquemment le cas. Un jeu demande de nombreux tests avant d'être finalisé et opérationnel. D'où la nécessité déjà évoquée d'une reconduction du projet tutoré. De plus, nous voulions créer des fiches pédagogiques qui accompagneraient chaque table de jeu et donneraient du contenu pour le professeur ou l'animateur. Cela s'avère impossible mais nous avons réuni suffisamment de ressources pour que ces fiches soient faites avec l'aide d'Anne Casenave dans un futur proche.

Modalités d'évaluation de l'animation

Nous avons particulièrement réfléchi à comment évaluer et garder des traces de l'animation du jeu. Nous avons pensé à deux façons, un débriefing à remettre aux participants à chaud pour avoir leur retour de l'expérience vécue, ainsi qu'une grille d'évaluation destinée à l'amélioration future du jeu grâce à ce que l'on a pu observer durant la séance.

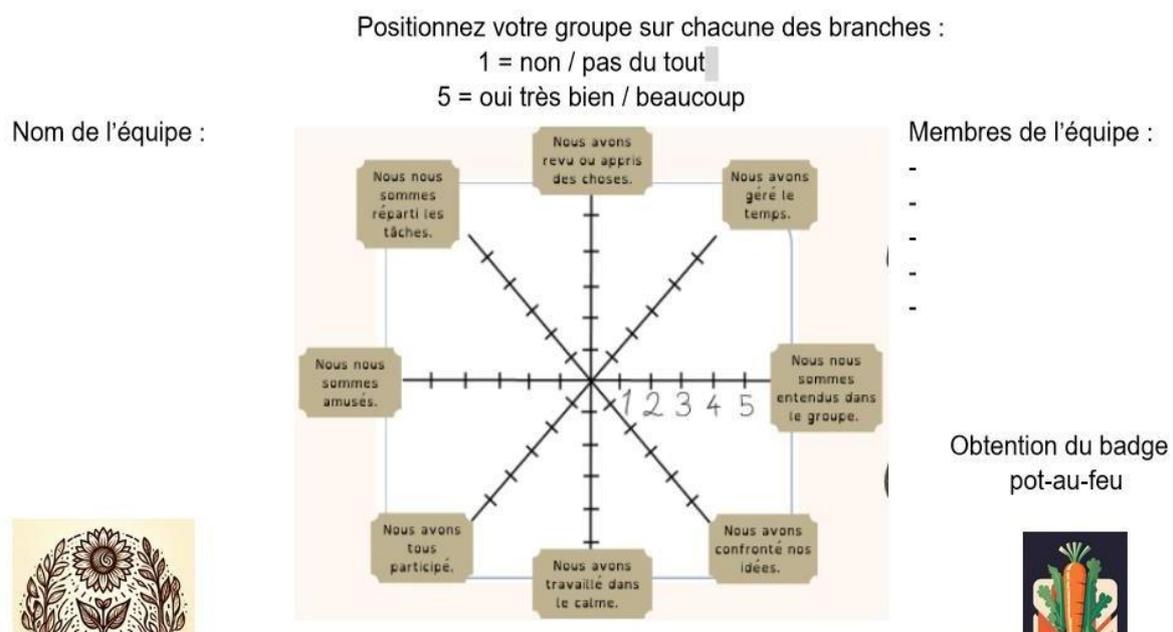


Figure 3 : Outil de débriefing des joueurs, Alexis Jan, Arsène Loizeau et Théo Tournoux, 2024

Ce débriefing a été remis à chaque groupe d'enfants à la fin de la séance. Il y avait 10 enfants en tout donc nous avons fait un groupe de quatre enfants et deux groupes de trois enfants. Après l'analyse des résultats, en moyenne les joueurs et joueuses ont évalué :

- L'entente du groupe à 5
- La confrontation d'idées à 3.6
- Le travail dans le calme à 3.5
- La participation de tous à 4.8
- L'amusement à 4.6
- La répartition des tâches à 4.5
- Les apprentissages à 3.6.
- La gestion du temps à 5.

On constate donc que notre attente de privilégier le plaisir et la participation de tous plutôt que l'apprentissage a globalement porté ses fruits. Le commentaire qui revient le plus de la part des enfants est leur volonté de faire les autres tables donc énigmes.

Figure 4 : Grille d'évaluation interne destinée à l'évaluation du jeu, Alexis Jan, Arsène Loizeau et Théo Tournoux, 2024

Eléments d'évaluation	Indicateurs Oui = point positif Non = point à améliorer	Evaluation Oui	Evaluation Non
Introduction	Les règles de l'escape game ont-elles été comprises et appliquées ?	X	
	Le scénario a-t-il été immédiatement compris par les joueurs ?		X
	L'entrée dans le jeu a-t-elle été immédiate (fouille...) ?	X	
Déroulement	L'espace était-il suffisamment aménagé pour faciliter la libre circulation des joueurs ?	X	
	Les joueurs ont-ils pu, au sein de l'espace, facilement se regrouper ou se séparer pour se répartir les tâches, collaborer, coopérer ?	X	
	Le temps prévu était-il bien estimé ? Ni trop long, ni trop court ?		X
Contenu	Le niveau de difficulté des énigmes était-il adapté ? Ni trop bloquantes, ni trop rapidement résolues ?		X
	Les liens entre énigmes / indices et énigmes / énigmes ont-ils été facilement identifiés ?		X
Game master	Avez-vous su maîtriser vos interventions ? Ne pas intervenir tout de suite mais suffisamment tôt pour débloquer ? Ne pas donner la réponse mais guider ?	X	
	Les coups de pouce prévus ont-ils permis de débloquer une situation efficacement ?		X
	Avez-vous fourni des coups de pouce supplémentaires par rapport à ce qui était initialement prévu ?	X	
Final	Les joueurs ont-ils tous vécu le final ? Y-a-t-il eu une collaboration finale ?	X	
	L'ont-ils ressenti comme "valant le coup" ? Comme une délivrance ?	X	

Débriefing	Le temps prévu pour relâcher les émotions a-t-il été suffisant ?	X	
	Les joueurs étaient-ils attentifs et actifs durant les explications des énigmes ?		X
	Ont-ils participé et explicité leur cheminement, leur résolution des énigmes ?		X
	Les objectifs de contenu sont-ils atteints ?		X
	Les objectifs de compétences sont-ils atteints ?		
	Reste-t-il une trace du débriefing ?	X	
	Est-elle suffisante comme support d'apprentissage ?		X
Remise à zéro	Le temps accordé à la remise à zéro était-il inférieur à 15-20 minutes ?		
	Était-elle facile ?	X	
	Pourriez-vous jouer une deuxième session rapidement après (par exemple après une récréation) ?	X	

Nous avons eu la chance d'avoir la présence d'Anne Casenave, notre commanditaire, et de Colline, une élève de l'IUT en animation et qui était en stage à la ludothèque pour nous aider. Nous étions plus dans une posture d'animateurs alors qu'elles étaient plus dans une posture d'observatrices.

Au vu de la grille, on constate donc que le déroulement du jeu, son introduction, son final, sa remise en place et notre capacité à animer se sont bien déroulés.

En revanche le contenu des énigmes, trop compliquées, et les apports pédagogiques sont à revoir. Ces résultats sont néanmoins à tempérer car il s'agissait d'un groupe d'enfants relativement jeunes d'environ 7 ans et qui ne s'attendaient pas à faire un escape game sur l'alimentation saine et durable.

Une fois le groupe parti, nous avons aussi fait un débriefing à chaud pour parler de notre vécu et de nos observations. En voici les principaux constats :

- L'escape n'était pas adapté à l'âge des participants. Il faut soit destiner cet escape à des enfants plus âgés (10-12 ans) mais dans ce cas-là revoir les contenus pédagogiques trop basiques, soit revoir la difficulté des énigmes pour les adapter à un public plus jeune.
- L'escape demandait beaucoup d'interventions et de coups de pouce de notre part et les participants étaient peu autonomes. Sûrement du fait de la difficulté des énigmes.
- Les enfants auraient voulu faire toutes les tables donc des énigmes moins longues.

Prolongements et améliorations

Comme évoqué précédemment à plusieurs reprises, le **renouvellement de ce projet tutoré** nous semble pertinent, constat partagé par notre commanditaire, tant nous n'avons frôlé que des premières pistes et possibilités. En effet, le maillage du GPV Rive Droite, du PAT et du tissu associatif présent fait qu'il serait dommage ne pas renouveler ce projet. C'était le seul projet cette année à s'inscrire dans une réelle politique publique territoriale et à permettre d'approcher la création d'un jeu, deux aspects très intéressants et qui sont amenés à fréquemment alimenter la vie professionnelle d'un ludothécaire.

En plus de **l'amélioration du jeu** ou son adaptation pour différents publics avec différents contenus, **son intégration au sein de plusieurs autres projets** de grande envergure avec plusieurs partenaires pourrait être très intéressant. Nous en avons abordé deux qu'il serait intéressant de développer, dont l'intégration du jeu dans le cadre du projet la Toque Savante à Bassens. La Toque Savante part du constat qu'il y a un problème actuellement chez les enfants de malbouffe, de manque de sport, de manque de connaissance sur l'alimentation, de manque de mobilité sur le territoire. Ce projet a donc pour but de faire découvrir aux enfants l'envers du décor de l'alimentation en leur faisant rencontrer des artisans (boulangier, vigneron, apiculteur...) et en les sensibilisant à une alimentation variée. Deux classes, une de l'école Rosa Bonheur et une de l'école François Villon, ont été choisies pour ce projet qui a été initié cette année mais se renouvèlera à chaque fois au regard de son succès. Anne Casenave nous a informés qu'un projet similaire était en cours de création à Floirac. Nous avons également approché l'association VRAC très présente à Bordeaux et aux alentours et qui effectue de nombreuses animations en pieds d'immeubles ou dans des centres sociaux. Une animation en partenariat avec eux serait intéressante à envisager avec d'un côté le vélo-cuisine ou jeu du tribunal des fruits et légumes, de l'autre notre jeu et pour finir un grand repas partagé avec les usagers du centre social. Bref, il y a encore de nombreux projets intéressants sur lesquels notre jeu peut se greffer.

De même, une fois que le jeu sera finalisé, nous pourrions envisager de le faire entrer dans un cycle plus large et d'assurer un certain suivi avec le public avec différentes idées :

- Un atelier dans un jardin partagé afin de planter les graines obtenues à la fin de l'escape game
- Des lettres du FSL (protagonistes de notre escape game) envoyées régulièrement aux enfants afin de leur donner des nouvelles de la plantation et d'envisager un atelier cuisine après la récolte
- La création d'un autre escape game mettant en scène un autre fruit ou légume et abordant d'autres sujets autour de l'alimentation saine et durable. Après tout, c'est un vaste sujet que nous n'avons fait qu'effleurer. Nous pourrions par exemple parler de l'intérêt des légumineuses ou d'une meilleure acceptation des plats végétariens.

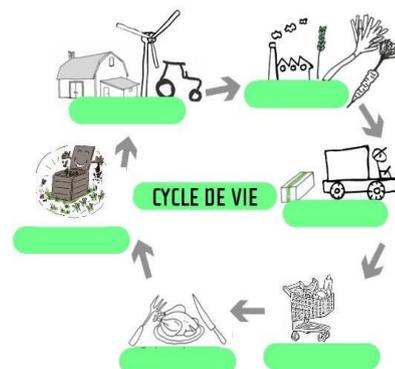


Figure 5 : Schéma final du jeu sérieux, Alexis Jan, Arsène Loizeau et Théo Tournoux, 2024

Division du travail et modalités de fonctionnement

Des **moyens de communication** entre nous ainsi qu'entre nous et les contacts du projet :

- Discord : Outil qui a été très utile au sein de la promo tout au long de l'année et qui a continué à remplir cette tâche entre nous pour échanger sur le projet tutoré et ses avancées en dehors des semaines consacrées.
- Adresse mail étudiante : Principale interface entre nous et les contacts du projet tutoré afin d'expliquer notre démarche, de prendre rendez-vous et de demander des conseils. Cela nous a également permis de séparer ce qui tient de notre vie privée de notre vie étudiante. Nous nous mettions toujours en copie afin d'assurer un suivi des mails et de notifier tout le monde des rencontres avec les partenaires.

Un **espace virtuel de coworking** :

- Création d'un dossier drive via l'adresse mail étudiante qui a servi toute l'année et plus particulièrement pour les projets en groupe dont le projet tutoré. Cela a permis la mise en commun des nombreuses ressources documentaires.

La mise en place **de réunions régulières avec les acteurs du projet et Anne Casenave**, notre commanditaire pour un suivi mensuel :

- Nous assistions généralement tous les trois à ces réunions afin de rester impliqués à la même hauteur au sein du projet.
- Un compte-rendu était systématiquement écrit pour garder des traces.

Des **points réguliers entre nous** :

- Nous organisions toujours un point au début de chaque reprise de semaine de projet tutoré afin de parler des avancées et d'établir des objectifs de la semaine en cours.
- Nous avons pour habitude de travailler dans la même salle, « l'aquarium » que nous trouvions très agréable. Cela nous isolait de nos camarades, nous étions donc plus concentrés. Nous pouvions faire plus de bruit qu'au CRM. Les deux tableaux nous permettaient de faire des brainstormings. Une salle de travail idéale.
- Nous avons pris beaucoup de plaisir lors des troisièmes et quatrièmes semaines du projet tutoré lorsque les idées ont fusé pour la création du jeu et sa réalisation. Nous avons pu constater que nous étions très complémentaires, certains plus dans l'organisation et d'autres plus dans la créativité. C'était un beau travail d'équipe et cela restera un moment fort de la formation.

Une **répartition équitable des tâches** :

- Nous avons réparti les lectures.
- Nous avons réparti parfois les prises de contact et rencontres avec certains partenaires.
- Nous avons réparti la création du jeu où chacun s'est concentré sur certains aspects de la création des énigmes.

Bilan : Une très bonne entente dans l'équipe où chacun a su garder sa bonne humeur malgré la charge de travail importante et le speed des dernières semaines et a pu apporter sa pierre à l'édifice grâce à une organisation efficace et une prise en compte des compétences de chacun.

Ressources documentaires utilisées (faisant également office de bibliographie)

Nous avons rapidement créé un tableau des ressources afin de centraliser toutes nos recherches et pouvoir en parler ensemble.

Qui ?	Pourquoi ?	Contact
GPV Rive Droite	Commanditaire	https://www.gpvriedroite.fr/
Carte des Projets Rive Droite	Commanditaire	https://carte.gpvriedroite.fr/
GAMAE	Plateforme scientifique et technique sur les jeux sérieux sur des thématiques alimentaires, agri-environnementales ou territoriales	https://gamae.fr/
Jeu sérieux "Où vont mes déchets ?"	Idée de jeu	lynda.aissani@inrae.fr
Ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire	Tout savoir sur les PAT	https://agriculture.gouv.fr/projets-alimentaires-territoriaux-les-initiatives-se-multiplient
Ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire	Vidéo - Qu'est-ce qu'un PAT?	https://agriculture.gouv.fr/quest-ce-quun-projet-alimentaire-territorial
Au Ras du Sol	Partenaire du GPV Expertise en compostage et valorisation des matières organiques	https://www.aurasdusol.org/
A la bonne fr'enquête	Malle éducative sur l'alimentation saine et durable	https://padlet.com/aufildesseounes/a-la-bonne-fr-enqu-te-48sfqpdct5qwz5hd

Les Petits Débrouillards	Malle physique "A La bonne fr'enquête" sur Bordeaux	05 56 52 30 35 j.alix@debrouillonet.org
L'équipe ludique	Agence de game design - Aide à la création	https://equipeludique.fr/
Pro-portion : accompagne ment pour réduire le gaspillage alimentaire durablement	Escape game anti-gaspi "Les oubliés du frigo"	https://www.pro-portion.fr/nos-prestations/ateliers-de-sensibilisation-au-gaspillage-alimentaire/escape-game-anti-gaspi-les-oublies-du-frigo
Jeu "La marmite"	Réflexion sur la précarité alimentaire et l'accès universel à une alimentation de qualité	https://www.cerdd.org/Parcours-thematiques/Alimentation-durable/Ressources-Alimentation-Durable/Jeu-La-Marmite-la-solidarite-alimentaire-a-la-carte
Projet "Grain de Sel"	Chansons sur notre manière de consommer	https://jeunes.oxfammagasinsdumonde.be/en-ecole-primaire/2021-2022-grain-de-sel/
Projet AlimenTerre - Comité Français pour la Solidarité International (CFSI)	Réflexion sur l'empreinte écologique de notre alimentation : jeu, festival de films documentaires	https://www.alimenterre.org/alimen-terre-un-jeu-pour-decouvrir-l-empreinte-ecologique-de-notre-alimentation
Jeux Goût O Débat	Fiches pédagogiques sur l'ensemble des thèmes de l'alimentation.	https://goutodebat.fr
Eco-quartier	Résumé du cycle de vie des aliments	https://ecoquartier-rpp.ca/cycle-vie-aliments/
Ministère de la transition écologique	Gaspillage alimentaire	https://www.ecologie.gouv.fr/gaspillage-alimentaire
Mois de la nutrition	30 livres jeunesse	https://unautrebloguedemaman.com/nos-meilleurs-livres-et-jouets-pour-le-mois-de-la-nutrition/

Vinz et Lou	Alimentation	https://www.vinzelou.net/fr/ressources/filter/theme/alimentation/2
La ronde des légumes	Chanson	https://www.youtube.com/watch?v=NTPQJUugCJM&list=PLPv---8gnyTWBmPz65zsZQcMI8hJIJnvk&index=3
La dispute des légumes	Chanson	https://www.youtube.com/watch?v=ykwsAIr6qxQ
Mange-Gardiens	Projet d'accompagnement personnalisé en réduction des déchets	https://mangegardiens.com/
Gus and Co	Création Escape Game pédagogique	https://gusandco.net/2024/01/31/creer-un-escape-game-pedagogique-le-guide-complet/
BioCoop	Calendrier des aliments de saison	https://www.biocoop.fr/nos-engagements/fruits-legumes-les-calendriers-de-saisonnalite-selon-biocoop
Collectif Les Pieds dans le Plat	Restauration collective faite maison, bio et locale	https://www.collectifspiedsdansleplat.org/
Livre "Mangez les riches"	Livre sur la lutte des classes à travers l'assiette	https://www.nouriturfu.com/nos-livres/mlr
Podcast "Le cours de l'histoire"	Podcast sur l'histoire du pain, de l'huile, des pâtes et des pommes de terre et notre consommation	https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-aliments-du-quotidien-une-histoire-populaire
S'CAPE	Site de création d'escape games pédagogiques	https://scape.enepe.fr/
Mieux manger, moins gaspiller, moins polluer	Menu idéal	https://archives.qqf.fr/infographie/39/mieux-manger-moins-gaspiller-moins-polluer
YouTube	Fausse pub autour de la bouffe du futur	https://youtu.be/9m9smE1GijA?si=z0Im9nZtNt1NvHNn

Association Kokopelli	Semences libres	https://kokopelli-semences.fr/fr/p/P6101-Aurora
Pep's Work	Alimentation du futur	https://pepswork.com/2021/09/10/a-quoi-ressemblera-lalimentation-de-demain/
Usbek et Rica	Futur de l'alimentation	https://usbeketrica.com/fr/article/futur-de-l-alimentation-7-scenarios-decryptes-par-deux-experts
Libération	Transition culinaire	https://www.liberation.fr/environnement/alimentation/agriculture-et-alimentation-comment-mangera-t-on-en-2050-20221021_TLOQWHR7KFBETKUPQFGXA3SS2E/
VRAC	Association de groupements d'achat	https://bordeaux.vrac-asso.org/demarche-reseau/

3) **Dimension professionnalisante**

Place du jeu sérieux en ludothèque

A travers notre formation, nous avons pu voir que les ludothèques sont aménagées pour permettre le jeu libre des enfants. Odile Périno a défini en 1997 le concept de "cadre de jeu" qui a pour objectif de donner au jeu toutes les bonnes conditions d'existence. Elle ouvre une réflexion sur le lieu, les différents espaces de jeux, les objets proposés et la posture des adultes. Ce à quoi on peut ajouter le règlement intérieur de la structure et le sentiment d'appartenance à celle-ci. Tous ces éléments sont pensés pour que les ludothèques soient des espaces où les enfants vont pouvoir développer leur autonomie, appréhender les normes de la vie en société dans leurs activités et dans leurs interactions avec les autres enfants. Il y a donc bien une intention dans la manière d'amener le jeu des enfants dans les ludothèques. Et on peut se demander si elle est comparable à celle du jeu sérieux.

Nadège Haberbusch, dans ses différentes interventions lors de notre formation, pointe une différence incontournable dans les objectifs recherchés par ces deux types de jeu. Là où le jeu sérieux sert à développer des savoirs et des compétences avec des objectifs qui peuvent être évalués, le jeu libre mobilise principalement des savoirs-être ; du fait de son caractère frivole, on peut seulement observer des effets induits, qui seront par principe incertains et non évaluables. Si le jeu libre peut apparaître, dans cette vision, comme incompatible avec le jeu sérieux, les ludothèques proposent pourtant d'autres formes que du jeu libre.



Figure 6 : Animation du jeu le 19 avril 2024, GPV Rive Droite

Il y a très souvent l'accueil de classes en ludothèques ou des interventions en école. Dans les séances où l'on utilise très souvent le jeu de société de règle, la première différence avec le jeu libre sera dans la posture des adultes de "faire jouer". Il y a également des séances avec des jeux sélectionnés, comme les jeux coopératifs. Il faut alors questionner l'intention derrière ces séances. Est-ce que le but est de laisser chaque enfant se saisir de l'objet ludique, en fonction de là où il en est dans son stade de développement ? Il n'y aurait alors pas d'inconvénient s'il n'en retire rien. Ou y a-t-il un réel projet pédagogique avec des objectifs d'apprentissage à la clé ? Dans ce cas, le jeu n'est plus au centre mais devient un outil. Dans ce contexte, on observe que la frontière entre jeu libre et jeu sérieux, bien que fondamentale, devient beaucoup plus poreuse. D'autant plus que ces questions ne sont pas toujours abordées entre les équipes enseignantes et les ludothécaires.

Brogère évoque une gradation, selon les types d'utilisation du jeu avec une formalisation plus ou moins importante de la dimension éducative et de la transformation du jeu en un objet pédagogique. Il ne s'agit pas de dire qu'une forme de jeu est mieux que l'autre, chaque démarche est justifiée. Le principal est de savoir avec précision ce que l'on fait exactement.

Le jeu sérieux ajoute une phase d'évaluation, ce que Brogère appelle du jeu complété. L'apprentissage ne se fait pas forcément pendant la séance mais dans l'analyse de l'expérience vécue. C'est une étape essentielle qui va confronter les attentes (du concepteur du jeu, de l'animateur et des joueurs) et la situation réelle. C'est-à-dire ce que le jeu a produit chez les participants a-t-il entraîné des changements de pratiques (Dernat S., 2023).

Il nous a semblé que le cadre scolaire offrait les conditions idéales d'un suivi sur temps long avec les enfants. D'autant plus que ce jeu s'intégrerait parfaitement dans un projet pédagogique existant tel que La Toque Savante mené sur Bassens, qui viendrait mettre en relief les notions abordées avec des visites d'acteurs du territoire.

Le calendrier a fait que la séance d'animation du jeu ne s'est pas faite à l'école mais à la ludothèque Au fil du jeu à Floirac avec un groupe d'enfants du centre de loisirs. Cette séance a pu se faire en mobilisant un groupe d'enfants particulier et un espace dédié pour l'animation mais cet accueil prouve que l'équipe de la ludothèque y a trouvé un intérêt.

Apports des ludothécaires au jeu sérieux : Depuis la conception jusqu'aux postures professionnelles d'animation

La création :

S'il paraît évident que le jeu, en tant que média, n'appartient pas aux seuls ludothécaires, ce projet tutoré interroge sur ce que les ludothécaires, dans un rôle de médiateurs, peuvent apporter au jeu sérieux et comment ils peuvent s'en saisir différemment.

En préparation de ce projet tutoré, nous avons expérimenté les jeux proposés lors de la séance de présentation du jeu sérieux, ainsi que le fond de jeu possédé par l'IUT. Il en ressort des outils très bien conçus pédagogiquement au niveau des guides d'utilisation, une variabilité de la difficulté et de la place laissée à la discussion entre les joueurs. A contrario, les possibilités de choix offerts aux joueurs nous ont paru très limitées, diminuant de fait le plaisir procuré par ces jeux. Ce constat peut être mis en parallèle avec les résultats d'une enquête sur les jeux AAET montrant que seulement 12% d'entre eux ont été créés par des professionnels du jeu (Dernat S., 2023). C'est ce qui nous a orientés vers la création d'un jeu original.

D'autre part, l'animateur de serious game, qui a avant tout un objectif pédagogique, peut s'interroger si le média jeu qu'il utilise est le plus pertinent ou seulement le résultat d'un effet de mode de la gamification plus générale observé dans la société. Soit l'utilisation des

mécanismes ou des principes du jeu dans d'autres activités que celle de jouer (Dernat S., 2023).

L'animateur ludothécaire est dans une démarche pédagogique de ludicisation. Le jeu est au centre car il connaît et utilise le potentiel éducatif des différentes caractéristiques du jeu :

- Le second degré, non spécifique au jeu, ouvre un espace où on ne fait pas pour de vrai, on s'exerce.
- La décision est centrale et permet non seulement d'apprendre à faire des choix mais également d'encourager la prise d'initiative de l'enfant.
- Le frivole permet de prendre de la distance avec l'activité et de tenter des choses que l'on ne tenterait pas.
- L'incertitude permet d'apprendre à maîtriser celle-ci.

Ainsi, dans notre démarche de création, nous nous sommes donnés pour ligne directrice le fait de raccorder les contenus pédagogiques avec les mécanismes de jeu. Nous nous sommes également beaucoup inspirés des règles de jeux de société existants en les adaptant pour notre jeu (qui est-ce, katamino, complices, so clover...). Enfin nous avons imaginé une histoire servant de cadre narratif au jeu. Le tout devant offrir une expérience à la fois en lien avec la thématique pédagogique de l'alimentation, mais aussi une immersion dans un univers fictif, propice au second degré et à la frivolité du jeu.

Les postures :

En tant que ludothécaire, nous sommes amenés à adopter différentes postures en fonction du contexte de jeu. Si nous sommes le plus souvent dans le "donner à jouer" qui s'apparente très facilement à une activité de jeu libre, en ce qui concerne le "faire jouer", il faut ajouter la notion d'intention pour savoir si nous sommes en posture de ludothécaire (avec le jeu pour objectif en soi) ou d'animateur (utilisant l'outil jeu).

Contrairement au jeu libre, où on va donner à jouer et où chaque enfant va s'emparer de l'activité à son rythme individuel, le jeu sérieux nécessite une posture plus présente qui intervient tout au long de la séance :

- A l'entrée en jeu l'animateur crée un climat de confiance nécessaire et explique qu'il y a un objectif à la séance qui sera évalué à la fin. Il ne doit pas y avoir d'ambiguïté sur ce dernier point.
- Lors de l'explication des règles, non spécifique au jeu sérieux.
- Durant la séance pour accompagner les joueurs vers la réalisation de leur tâche.
- L'animateur accompagne la sortie de jeu avec un temps de pause nécessaire pour le retour au réel, puis entame la phase d'évaluation.

Plus globalement, l'animateur devra créer les conditions d'un dialogue orienté sur les savoirs et les attitudes en jeu. Il faut donc être attentif aux conflits que peut créer le jeu et à leur régulation ainsi qu'à l'asymétrie ou la symétrie des rôles de chacun pour éviter la comparaison sociale et le jugement des compétences des individus (Dernat S., 2023).

Sur chacune de ces phases, un animateur ludothécaire pourra amener sa particularité. Il pourra mettre en avant un imaginaire dans l'explication des règles. Pendant la partie, il aura une présence d'observation plus en retrait et en laissant davantage de liberté aux joueurs dans leurs prises de décision et dans leur manière d'interagir.

Le jeu sérieux propose plusieurs objectifs. Le plus souvent, il s'agit de transmettre des connaissances. Mais il peut également s'agir d'apprendre à collaborer, voire à coopérer pour construire un projet ou une action.

Ces objectifs impliquent différents types de médiations de la part de l'animateur.

Dans cette posture, l'animateur ludothécaire peut apporter ses valeurs d'éducation populaire en s'écartant du rôle de sachant et en favorisant le partage de connaissances, avec la mise en place d'outils adaptés (débat mouvant...) à la place d'une instruction plus descendante.

Dimensions personnelles

Théo : J'ai un DEJEPS Animation Socio-éducative ou Culturelle avec la mention Développement de Projets, Territoires et Réseaux. J'ai déjà été amené à occuper des postes de coordination comme animateur ou ludothécaire ; je sais donc réaliser un diagnostic, mener une conduite de projet, créer des partenariats et travailler en équipe. C'est la première fois que j'étais amené à créer un jeu sérieux et à m'en servir comme outil clairement éducatif. Passés les premiers a priori et les premières appréhensions, je me suis rendu compte que cette guerre de chapelle entre le « jeu loisir » et le « jeu formation » n'avait pas forcément lieu d'être. Tout dépend du discours que l'on porte auprès du public. Utiliser des outils ludiques pour rendre plus digeste un contenu théorique ou pédagogique est intéressant, cela aide à de la vulgarisation. Mais soyons clairs, utiliser des méthodes de gamification pour aider à un apprentissage éducatif, ce n'est pas du jeu. En tout cas dans le sens où l'entendent les ludothécaires. L'ALF défend un jeu qui se suffit à lui-même, détourné de l'instrumentalisation éducatrice qui fait plaisir aux parents et rassure les financeurs. Mais le jeu sérieux ne peut-il pas avoir une place ? Après tout, le jeu est partout et peut prendre différentes formes. Plutôt que de créer des barrières, créons des ponts.

De plus, toucher l'aspect de la création de jeu a ravivé la flamme qui sommeillait en moi. J'ai déjà créé plusieurs prototypes mais je les avais laissés de côté. Cette belle énergie du projet tutoré m'a redonné plein d'idées et envie de retravailler sur mes jeux. En ayant en tête que c'est avant tout une aventure collective et humaine et qu'il est toujours bon de s'entourer de personnes aux compétences diverses et complémentaires.

Alexis : Ce projet tuteuré a été d'une grande richesse pour moi dans beaucoup de domaines. Le montage de projet est une activité dans laquelle je ne suis pas spécialement à l'aise du fait de ma difficulté à planifier et ordonner dans le temps long les différentes étapes nécessaires à la conduite de projet. Néanmoins, les différents points d'étape avec Brice ainsi que l'expérience de l'organisation de la soirée jeu avec mon groupe en janvier m'ont aidé à mieux identifier les différentes étapes clés d'un projet : les intentions initiales, la commande, les objectifs opérationnels, la méthode de mise en place, le compte-rendu et l'évaluation.

D'autre part, le travail en équipe, en particulier quand nous commençons nos séances de groupe hebdomadaires par les objectifs de la semaine puis décomposés en sous-objectifs pour chaque journée avec une répartition des tâches pour chacun de nous. C'est une méthode que je ne maîtrise pas encore mais que je me suis efforcé d'appliquer tout au long du projet.

Concernant le fonctionnement de l'équipe, je trouve que notre groupe a très bien fonctionné du fait d'une énergie positive partagée et d'un rythme de travail commun. Le leadership a le plus souvent été laissé à Théo, notamment sur la communication avec notre commanditaire et les partenaires, mais il a su se mettre en retrait pour que chacun puisse prendre des initiatives.

J'ai pu réaliser l'importance d'identifier et de tisser des contacts même avec des partenaires avec lesquels nous n'avons pas été amenés à travailler directement. En effet, il était indispensable de développer un réseau de partenaires pour se faire connaître et présenter notre projet en préparation de la reconduction de ce projet les années à venir.

La thématique du jeu sérieux a éveillé un réel intérêt en moi, notamment dans le regard décalé que peuvent apporter des ludothécaires aussi bien dans sa création que dans son animation. Et ce fut évidemment une opportunité immense de pouvoir créer un jeu depuis le départ puis de le présenter et le tester en animation. J'ai pu me confronter à tous les questionnements et les outils nécessaires à chaque étape de création jusqu'à l'évaluation. En résumé, cette expérience m'a donné une très forte envie d'y revenir et de tester de nouvelles choses.

Enfin, la question du jeu sérieux me questionne dans mon rapport au jeu de règle, aussi bien en tant qu'objet avec ses mécanismes, qu'en tant qu'activité et des intentions que l'on met derrière. C'est également une porte d'entrée sur la réflexion de la médiation par le jeu et comment, en tant que ludothécaire, je peux apporter un positionnement original.

Arsène : Mon entrée dans ce projet tutoré ne s'est pas faite d'une seule traite. J'étais au départ sceptique quant à ma participation à celui-ci. La commande me paraissait trop large, floue, ambitieuse et dure à réaliser. Entre autres, je sortais tout juste de la création concrète d'un prototype de jeu sérieux dans un autre contexte. C'est après quelques jours d'indécision que, finalement, je pris la décision de m'engager dans ce projet, souhaitant relever le défi de confronter mes convictions et intuitions autour du jeu sérieux, avec la commande initiale.

Je me rends compte de la chance que nous avons d'avoir des commanditaires ouverts, à l'écoute et nous apportant leur confiance. L'échange et la négociation s'installent et nous permettent de faire évoluer l'objectif initial de la commande, y intégrant notre approche, récemment confrontée au cours que nous avons eu sur le sujet. S'ensuit alors un processus de diagnostic de territoire, de recherche de partenaires pour monter l'animation et enfin de pure création pour concevoir le jeu en tant que tel.

Très vite, nous nous sommes rendus compte que ce projet dépassait le cadre temporel qui lui était dédié pour le mener jusqu'au bout. L'avancée plus concrète dans le projet nous amenait à nous y attacher de plus en plus tout en sachant que nous devons forcément passer la main à la fin.

Décidément, l'exercice d'articuler des notions pédagogiques, sensibles et réelles, avec un plaisir de jeu concret, tout en restant cohérent dans une thématique est vraiment parlant pour moi. Il vient nous pousser dans nos retranchements et nous oblige à faire des pas de côté, à aller chercher l'angle ou le regard différent, la mécanique insoupçonnée, tout en faisant le lien avec la dimension tangible et concrète d'un sujet, d'un territoire, d'une situation...

Ce projet tutoré aura été l'occasion de me confronter à tous ces aspects de manière intensive, découvrant toutes les différentes facettes de ce qu'impose de mettre en place un projet de médiation par le jeu cherchant à s'ancrer dans un contexte de sensibilisation sur " x " enjeu politique. Étant assez sceptique envers les institutions municipales, cela aura été aussi l'occasion d'y rencontrer le travail avec elles et d'y défaire certains préjugés.

Comme évoqué dans la conclusion, le rôle que nous avons à jouer en tant que ludothécaires, dans des projets de jeu sérieux, peut se situer à bien des endroits, mais il me paraît évident que nous devons défendre l'aspect du " joué ", du play, à l'intérieur de ceux-ci. La question reste de savoir dans quelle ludothèque il peut trouver sa place. Il semble évident que cela doit s'inscrire dans un contexte pédagogique ou politique. Un jeu sérieux arrivant comme un cheveu sur la soupe, sans aucun contexte, peut facilement tomber dans un piège où l'aspect ludique n'est plus qu'un simple " appât ", derrière lequel se cache une simple leçon désincarnée. Si l'on n'a pas au moins eu la réelle sensation d'avoir joué à un jeu, pourquoi se cacher ?

Faut-il seulement réellement s'attacher à l'appellation " Jeu sérieux " ?

Lorsque l'on cherche à créer un jeu, dans l'optique de faire vivre une expérience pour décaler le regard que l'on a sur notre quartier par exemple, sans entrer dans un apport pédagogique sous forme de savoir concret, mais en cherchant à faire vivre une expérience immersive, quand cela bascule-t-il dans le " sérieux " ? Il semble qu'il existe des nuances entre jeu sérieux et jeu libre, que la médiation sous ses multiples formes et approches, nous invite à explorer.

Conclusion

S'il y a bien quelque chose à retenir de ce projet, c'est que la création de jeu sérieux est un vecteur potentiel évident de point de départ pour la création de projet de médiation par le jeu. Si le rôle du ludothécaire n'est certainement pas singulier mais bien multiple, la place que peut avoir le jeu sérieux semble tout à fait ambiguë. En effet, bien des paramètres jouent sur celui-ci. Un des plus importants pour nous est notamment la part du ludique, du play, du " joué ", qui semble être lié à qui se cache derrière la création dudit jeu. Seule une minorité de jeux sérieux inclurait des personnes du monde ludique dans leurs processus créatif, occultant alors significativement la part du " joué ". C'est ici que les ludothécaires ont un rôle clair à jouer. Par ailleurs, la possibilité du jeu sérieux en ludothèque vient questionner l'identité de celle-ci. Espace de jeu libre et espace ressource de création de jeu (afin de servir des projets aux dimensions écologiques ou sociales par le biais d'une médiation avec celui-ci par exemple) sont-ils forcément contradictoires ? Enfin, outre la dimension du jeu sérieux, ce projet a mis en évidence que la création de jeu, d'animation ou d'escape game peut être l'amorce de création de liens forts entre ludothécaires, avec et entre divers publics, moteur de valorisation, émulsion de créativité, cohésion autour de projet concret. Il nous paraît évident, après avoir éprouvé les contradictions du jeu sérieux, que les ludothécaires n'ont pas rien à faire avec celui-ci, à condition de ne pas occulter la part du " joué ". Encore une fois, tout dépendra du projet que défendront les ludothécaires au sein de leurs ludothèques. Que veulent-ils y faire vivre, et pourquoi...

