

# **Valoriser les jeux sérieux sur l'agriculture, l'alimentation et l'environnement ! Participez à l'enquête de l'Inrae !**

Depuis mercredi 09 juin 2021 et jusqu'au 07 juillet 2021, une enquête conduite par l'INRAE recense les jeux sérieux dans les champs de l'agriculture, l'alimentation et l'environnement en France. **Cette enquête est destinée aux concepteurs de jeux sérieux afin de faciliter l'accès et l'usage de ces derniers à travers le projet GAMAE, et promouvoir les pédagogies actives et ludiques au services d'apprentissages complexes.**

## **Qu'est-ce que GAMAE ?**

GAMAE sera une plateforme sur les jeux sérieux dans les champs de l'agriculture, l'alimentation et l'environnement (AAE), dont la conception est en cours à INRAE. GAMAE sera composée de trois éléments :

1. Un gaming lab, à visée scientifique, avec notamment l'organisation de webinaires
2. Une ludothèque nationale rassemblant les jeux sérieux de France dans les domaines de l'AAE
3. Un ensemble de ressources d'aide à la conception et à la valorisation destiné aux concepteurs de jeux sérieux.

GAMAE se veut une vitrine qui donnera une visibilité aux jeux sérieux AAE et permettra une recherche de ces derniers suivant différents critères comme la thématique, les objectifs de jeu, l'âge ou encore le nombre de joueurs.

## Une enquête au service de GAMAE



Les étudiantes  
d'Agrocampus-Ouest  
travaillent leur  
représentation d'un  
territoire à l'INRAE (63)  
avec le jeu La Grange

Vous avez créé un ou plusieurs jeux sur ces thématiques ?  
Votre jeu est en cours d'élaboration ? Vous n'êtes pas tout à  
fait sûr que votre dispositif entre dans la catégorie « jeu  
sérieux » ? N'hésitez pas à renseigner le questionnaire  
d'enquête.

Répondre à cette enquête vous prendra entre 30 et 40 minutes.  
Cela peut paraître long mais elle nous permettra de mieux  
connaître les jeux français et de les faire connaître via la  
ludothèque notamment pour l'enseignement que ce soit pour des  
élèves ou des étudiants !

Si vous connaissez des créateurs de jeux sérieux n'hésitez  
donc pas à leur partager cette enquête ainsi qu'à toutes  
personnes susceptible d'être intéressées par le projet.

Pour accéder à l'enquête, c'est ici :  
<https://sondages.inrae.fr/index.php/558136?lang=fr>

## En savoir plus



*Les élèves de BTSA PA apprennent avec le simulateur pédagogique ENGELE au lycée Théodore Monod (Le Rheu-35)*

Astrid REVALO a conçu cette enquête. Stagiaire à l'INRAE, elle est encadrée par les porteurs de ce projet et membres d'INRAE : Sylvain DERNAT, Gilles MARTEL et Medulline TERRIER GESBERT. Pour toutes questions relatives à l'enquête, vous pouvez contacter Astrid REVALO à l'adresse suivante : [astrid.revalo@inrae.fr](mailto:astrid.revalo@inrae.fr)

Pour toutes questions relatives à la plateforme GAMAE, vous pouvez contacter Sylvain DERNAT à l'adresse suivante : [sylvain.dernat@inrae.fr](mailto:sylvain.dernat@inrae.fr)

Pour l'équipe GAMAE, Astrid Revalo, le 09 06 2021

*INRAE est un institut public de recherche dans les domaines de l'agriculture, de l'alimentation et de l'environnement (<https://www.inrae.fr/>).*

---

# **Un Cluedo scientifique : Qui a tué Camille Raquin ? à**

# L'EPL de Pixérécourt.

Le « **Cluedo scientifique** » est une **enquête policière** à mener pour découvrir l'identité d'un assassin. Cela permet de faire **prendre conscience** aux élèves de **comment progresse la science**...

Dans le temps imparti, les équipes de joueurs ont à leur disposition le **dossier d'instruction** de l'affaire Raquin. Ils vont devoir **compter sur leur sagacité** et les avancées scientifiques pour faire éclater la vérité sur cet effroyable crime... **Ils expérimentent** ainsi, grandeur nature, **la démarche scientifique**.

Ce jeu a été créé pour une **séance pluridisciplinaire (Philo / Physique-Chimie)**. Il a été ensuite ré-exploité en classe en lien avec des contenus disciplinaires, mais pas que...

## [Découvrez](#)

[« le Cluedo scientifique : Qui a tué Camille Raquin ? »](#),

[lauréat du Prix du Public du Forum des Profs Innovants 2019 !](#)

Ci dessous un exemple de ressource créé pour le jeu.

---

# Appel à candidature : Contribuer à l'écriture d'un ouvrage sur la création d'Escape Games pédagogiques

Dans le cadre d'une proche publication, les éditions Educagri lancent un appel à projet collaboratif à tout l'enseignement agricole. En effet, nous sommes à la recherche de **retours d'expérience ou de projets de création d'escape games pédagogiques** en lien avec les référentiels de l'enseignement agricole.

Ce livre sera publié dans la **collection « Approches »**. Cette collection de livres de référence s'adresse, en premier lieu, aux enseignants et aux formateurs. Elle ne cible pas de discipline, de thème ou de niveau particuliers. Ces ouvrages ne sont ni des manuels scolaires, ni des cahiers d'activités ou d'exercices, ni des livres d'autoformation. Ce sont des **guides pédagogiques** qui visent à accompagner l'enseignant ou le formateur sur des thématiques et/ou des outils qu'il connaît peu. Avec un **contenu facile d'accès** et un propos vulgarisé, ils jettent ainsi les premières bases pour faciliter leur exploration

et leur appropriation. Ils en fournissent ainsi une première approche.

Chaque enseignant ou groupe d'enseignants propose **3 pages, maximum**, expliquant la **mise en place d'un escape game**. Les propositions présentent aussi bien des **outils classiques que numériques**.

Les propositions sont à **retourner avant le 15 avril 2020** à **Nicolas Boivin**, coordinateur de l'ouvrage, à l'adresse suivante : [n-boivin@unrep-edu.org](mailto:n-boivin@unrep-edu.org)

Les contributions proposées feront l'objet d'une sélection, en fonction du nombre de retours reçus, de la qualité des propositions et de la diversité des thématiques et des niveaux traités.

**A vos claviers, prêts, feu partez !!!**

[Téléchargez l'appel à projet au format PDF](#)



Appel à candidature :

Contribuer à l'écriture d'un ouvrage sur la création d'Escape Games pédagogiques

Dans le cadre d'une proche publication, les Éditions Éducagri lancent un appel à projet collaboratif à tout l'enseignement agricole. En effet, nous sommes à la recherche de retours d'expérience ou de projets de création d'escape games pédagogiques en lien avec les référentiels de l'enseignement agricole.

Ce livre sera publié dans la collection « Approches ». Cette collection de livres de référence s'adresse, en premier lieu, aux enseignants et aux formateurs. Elle ne cible pas de discipline, de thème ou de niveau particuliers. Ces ouvrages ne sont ni des manuels scolaires, ni des cahiers d'activités ou d'exercices, ni des livres d'autoformation. Ce sont des **guides pédagogiques** qui aident à accompagner l'enseignant ou le formateur sur des thématiques et/ou des outils qu'il connaît peu. Avec un contenu facile d'accès et un propos vulgarisé, ils jettent ainsi les premières bases pour faciliter leur exploration et leur appropriation. Ils en fournissent ainsi une première approche.

Chaque enseignant ou groupe d'enseignants propose 3 pages, maximum, expliquant la mise en place d'un escape game. Les propositions présentent aussi bien des outils classiques que numériques.

Les propositions sont à retourner avant le 15 avril 2020 à Nicolas Boivin, coordinateur de l'ouvrage, à l'adresse suivante : [n-boivin@unrep-edu.org](mailto:n-boivin@unrep-edu.org)

Les contributions proposées feront l'objet d'une sélection, en fonction du nombre de retours reçus, de la qualité des propositions et de la diversité des thématiques et des niveaux traités.

Les participants à ce projet s'engagent à respecter le cadre suivant.

Peuvent être également transmis des documents d'accompagnement au format papier ou numérique qui pourraient trouver leur place sur le site compagnon de l'ouvrage.

**A vos claviers, prêts, feu partez !!**

Feuille pédagogique n°1 - nom de l'escape (il doit être évocateur et énigmatique à la fois)

I. Présentation

Niveau concerné	Préciser de la 4 <sup>ème</sup> à la 3 <sup>ème</sup> Pro
Discipline(s) travaillée(s)	Plus ou moins de 3 langues
Capacités et/ou compétences	2 ou 3 maximum

---

# Touscaps. Le « serious game » qui peut sauver des vies.

On joue et on apprend. On apprend et on joue. C'est le principe du » **serious game** « . [Touscaps](https://touscaps.fr), accessible en ligne, s'adresse aux élèves, apprentis et stagiaires, mais également aux personnels de l'enseignement agricole. Son objectif ? **Éduquer aux comportements et aux bons réflexes** face à une **situation d'urgence ou de crise**.

## Un jeu évolutif qui fait appel au collectif

En se connectant à [touscaps.fr](https://touscaps.fr) à partir d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur, le « joueur » intègre une **communauté** de jeu : son établissement scolaire. Il accède à des **connaissances** puis accomplit des **missions**. Son classement individuel alimentera le **score** de son établissement, car c'est aussi une dimension collective qui est recherchée.

*« La notion de « tous ensemble, construisons notre culture de prévention des risques » est un point central du projet »*, complète Pierre Clavel. Un **classement national des établissements d'enseignement agricole** sera disponible et des défis ponctuels créeront une émulation conviviale entre les structures.

Des notions et mises en situation sur des **thématiques particulières** au ministère de l'Agriculture seront

progressivement ajoutées : **exploitation** agricole et atelier technologique, usage de **machines** dangereuses, présence d'**animaux** d'élevage, utilisation de **produits** chimiques...

Davantage d'informations sur [chlorofil.fr](http://chlorofil.fr)

---

**Agro Challenges Le jeu de  
l'agroécologie développé par**

# Le réseau RED

AGRO CHALLENGES permet d'acquérir des connaissances et d'être sensibilisé au concept de l'agroécologie, en essayant, seul ou en équipe, de trouver des solutions ou des leviers à certains défis et problèmes que doit relever l'agriculture. Au travers de différents modes de jeux (compétitifs, coopératifs, stratégiques) partagez vos connaissances et confrontez vos idées sous forme de débat autour des enjeux économiques, environnementaux, sociaux, alimentaires et territoriaux de la transition agroécologique.

Jeu développé en collaboration avec le Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole. 

Téléchargez [la plaquette – bon de commande](#)

## POINTS FORTS :

- > Jeu de cartes 3 à 6 joueurs.
- > Jeu pédagogique adapté à un usage en classe et à des séances en pluridisciplinarité.
- > Apports de connaissances et de définitions.
- > Intègre différentes dimensions (agronomiques, environnementales, économiques, sociales...) et échelles (locales et globales) dans une approche large de l'agroécologie.
- > S'intègre facilement dans certains modules de l'enseignement agricole et scientifique (agronomie, étude de territoire, écologie/biologie, MIL, EIE...).
- > Permet d'impliquer les joueurs, de connaître leur niveau de connaissance sur le sujet, de créer du débat, d'encourager l'engagement et de susciter la curiosité.
- > Livret d'accompagnement.

A commander sur [editions.educagri.fr](http://editions.educagri.fr)



Le RED (Réseau Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale) est un réseau de l'enseignement agricole, né en 1998, dédié à l'éducation à la citoyenneté et la solidarité internationale (ECSI). Il dépend du BRECI (bureau des Relations Européennes et de la Coopération Internationale) du Ministère de l'Agriculture. En relation étroite avec les autres [réseaux géographiques](#) et les [chargés régionaux de coopération internationale du ministère](#), le RED forme et accompagne les acteurs de l'enseignement agricole dans leur projets de mobilité internationale (préparation au départ et valorisation au retour), d'accueil de partenaires étrangers, d'animations et activités sur les thèmes de l'alimentation durable, des inégalités, de l'interculturel...

[red.educagri.fr/le-red](http://red.educagri.fr/le-red)

---

# Le jeu pédagogique « Permis de Produire » du réseau F2A est disponible !

Un projet dans le cadre des activités du réseau F2A. 

Le jeu pédagogique « Permis de Produire » est le premier jeu produit par [le réseau F2A](#) qui regroupe 45 établissements publics agricoles développant des formations en agroalimentaire.

Après un **appel à proposition** auprès des établissements membres du réseau, quatre **journées de formation-actions** animées par une spécialiste de jeux pédagogiques ont été organisées par le réseau. Neuf formateurs du réseau y ont participé et ont conçu 3 prototypes de jeux qui ont été ensuite testés.

« **Permis de Produire** » est le premier jeu à faire l'objet d'une **édition professionnelle**. Il a été mis à disposition des établissements membres du réseau le 25 mars 2015, lors du séminaire annuel du réseau à Marmilhat et il est **disponible sur le catalogue** en ligne du site d'[Educagri Editions](#) .

Pour découvrir comment utiliser ce jeu, le témoignage de deux formatrices et de deux étudiants en vidéos !

Et pour en savoir plus, la [fiche détaillée de cette action](#).

---

# Au LPA de Voiron, Insectophagia, un jeu sérieux à découvrir en vidéo !

Une équipe du [LPA La Martelière](#) de Voiron s'est donné 4 objectifs

- Amener les élèves à **résoudre des problèmes complexes** et à développer des compétences en recherche documentaire, en conduite de projet et autour des problématiques de développement durable.
- **Remotiver les élèves** en développant l'attractivité pour l'acte d'apprendre et pour la formation en général (cf Renadoc Infos).
- Développer des **compétences numériques** chez les élèves, le jeu intégrant une composante numérique.
- Développer des compétences de **collaboration** chez les élèves.

Avec l'aide du laboratoire d'innovation pédagogique et numérique de l'équipe EducTice et un **collectif** (des enseignants de lycée général et d'enseignement agricole, des élèves et des chercheurs du projet JEN.lab) ils se sont

engagés dans la **conception d'un jeu sérieux** : Insectophagia.

L'objet du jeu sérieux est la création d'une **coopérative éco-responsable** sur un thème original : **La consommation d'insectes comme nouvelle source de protéine.**

Ce jeu comporte **trois étapes** :

- la création de la coopérative (trouver un nom, un slogan ...)
- ;
- le choix de l'insecte, de l'énergie et de l'emplacement ;
- la réalisation concrète du produit et d'une publicité.

Les **résultats** sont encourageants : des élèves motivés et dynamiques en cours, des parents informés du projet et des enseignants nouveaux qui s'engagent dans ce jeu l'an prochain !

Découvrir [la présentation complète du jeu Insectophagia](#)

et [la vidéo](#) en bas de page qui donne la parole aux acteurs de cet établissement

[plan-du-site](#)