Résultat des innovations

La Vache Savante, le jeu qui fait ruminer le cerveau

Jocaia & CFA Agrocampus Perigueux, Nouvelle-Aquitaine

Périgueux

24000 Périgueux

Tél : 0661385260
Site web : https://jocaia.fr/
Responsable : Charlotte Monteil , c.monteil@jocaia.fr
Rédacteur de la fiche : Charlotte Monteil, Conceptrice de jeux sérieux www.jocaia.fr
, c.monteil@jocaia.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

1/ L'origine du projet

Formatrice en zootechnie pour 20% de mon activité professionnelle, je prenais le temps de faire de jolis cours, bien préparés pour attirer l'attention de mes élèves. Malgré cela, la majorité décrochaient au bout de 10-15 minutes seulement. J'ai donc commencé à mettre en place des petits ateliers participatifs, des jeux immersifs, et ça a vraiment retenu leur attention et leur mémorisation.

Dans le cadre de mon autre activité professionnelle (jocaia.fr), j'ai finalement décidé de créer La Vache

Savante, un jeu qui permet de lier connaissances techniques et performances de troupeau, à destination des éleveurs et futurs éleveurs. Le jeu basé sur des questions techniques sur l'alimentation, la santé, la performance et l'abattage des animaux, permet de mesurer ses connaissances et d'apprendre de façon ludique et collective.



2/ Comment ça fonctionne ?

Chaque joueur incarne un éleveur de race allaitante. Chacun leur tour, ils vont devoir répondre à une question individuelle ou collective sur l'alimentation des vaches, la santé des animaux, la performance du troupeau, l'abattage et pour certains les enjeux sociétaux autour de l'élevage. Les questions sont basées sur le programme de bac pro CGEA et regroupe les principaux éléments techniques de base de la gestion d'un troupeau allaitant. Des variantes existent (doubler les points, répondre du tac au tac, choix des cartes, choix stratégique…) pour permettre aux joueurs de moduler le jeu comme ils le souhaitent. Toutes les questions ont été relues par des personnes expertes, et un livret d'apprentissage permet d'approfondir les informations présentes sur les cartes, en faisant le lien avec des documents de référence.



3/ Exemple de séances réalisées

- En lycée agricole (1ère CGEA) : atelier en fin d'année pour faire le bilan de ce qui a été vu en cours. Les élèves sont motivés par le fait d'avoir la bonne réponse, ils se challengent entre eux et mémorisent

davantage. Enzo, étudiant : « C’est dommage qu’on ait joué que 30 minutes ! »

- En formation adulte (GDS) : Lors d’une formation sur la biosécuri té, pour faire un point sur les connaissances et casser le rythme de la formation théorique en salle. Les éleveurs ont apprécié mesurer leurs connaissances et y ont trouvé un intérêt dans ce type de formation.
  Nicolas, éleveur : « C’est vraiment intéressant, on apprend même en étant éleveur »
- Avec des éleveurs : sessions ludiques en milieu de journée de travail. Les questions ont permis aux éleveurs de sortir de leur quotidien et de déconstruire certaines connaissances qu’ils pensaient avoir, tout en s’amusant. Michèle, éleveuse : « C’est un jeu très sympathique à faire en formation »

4/ Les résultats constatés

- Les informations techniques sont mieux retenues que lors des cours classiques, l’aspect compétitif aide beaucoup les élèves à rester concentrés.
- Les élèves sont toujours plus intéressés et attentifs lorsqu’on leur demande de jouer. Cela leur permet d’être actif et de les immerger dans la réalité d’une exploitation. Ils sont davantage motivés, même chez les personnes peu scolaires ; esprit de compétition saine, rires et échanges.
- C’est un outil qui sort de l’ordinaire, il existe encore peu d’outils disponibles pour des élèves de bac pro et BTS dans le milieu agricole ni même dans les formations

adultes. La Vache Savante est facile à prendre en main, les règles sont simples et les formateurs peuvent l'adapter à la thématique du cours et à la difficulté.
5/ Conseils aux collègues / points de vigilance

- Le jeu La Vache Savante doit être utilisé en complément d'un cours. Il est important de prévoir un temps de débriefing avec les élèves pour consolider les apprentissages et compléter les connaissances apprises lors du jeu, à l'aide notamment du livret d'apprentissage qui l'accompagne. Le jeu comprend 200 questions, ce qui permet de pouvoir séparer les thématiques et de jouer plusieurs fois dans l'année selon les thématiques vues en cours.

5/ Conseils aux collègues et points de vigilance
Le jeu La Vache Savante doit être utilisé en complément d'un cours. Il est important de prévoir un temps de débriefing avec les élèves pour consolider les apprentissages et compléter les connaissances apprises lors du jeu, à l'aide notamment du livret d'apprentissage qui l'accompagne. Le jeu comprend 200 questions, ce qui permet de pouvoir séparer les thématiques et de jouer plusieurs fois dans l'année selon les thématiques vues en cours.

Pour en savoir plus et contacter : jocaia.fr ?

Charlotte Monteil septembre 2025

jocaia.fr ?

VIDEOS

Date :18 septembre 2025
Mots-clés : Agroécologie, Décrochage Ancrochage, Evaluation, autoévaluation, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux

Voie de formation : Voies mixtes
Niveau de formation : Tous

Initiative du dispositif : Locale
Structure d'appui : Etablissement National d'Appui
Référent : Noemie Ouvrard ,noemie.ouvrad@agriculture.gouv.fr

Etat de l'action : En cours
Nature de l'action : Innovation
Etablissement National d'Appui : Agrocampus Ouest

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires Vos commentaires
Nom Nom
Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.
Soumettre le commentaire
Δ