

## Un kit support, un réseau pédagogique et des partenariats concrets



« L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » a été développé au sein de l'Unité Mixte de recherche « Gestion - Eau - Acteurs - Usages » (UMR G-EAU) par des chercheurs du centre Irstea de

Montpellier. Il résulte de la méthode « CREA-WAG » issue du programme scientifique « Wat-A-Game » (<http://www.watagame.info>) qui propose des outils et méthodes avancés (modélisation participative, jeux de rôle, planification) pour l'appui à la gestion participative de l'eau dans les territoires

- « L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » est constitué :
  - d'une boîte de jeu avec plus de 2000 éléments, des manuels et une clé USB contenant les fichiers du jeu, des vidéo-formations et du matériel pédagogique complémentaire.
  - d'un site collaboratif <http://eauenjeu.org> donnant accès aux documents supports, et à un espace collaboratif sur les usages et projets pédagogiques.
  - d'une communauté d'usagers animée via le site web [eauenjeu.org](http://eauenjeu.org)
- « L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » est diffusé par la CASDEN auprès de ses Sociétaires à l'occasion de rencontres organisées dans les établissements scolaires.
- « L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » sera porté par son réseau d'enseignants intéressés et engagés dans des projets, concepteurs de formes pédagogiques partagées.
- « L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » est aussi un projet de recherche d'utilité sociale sur l'apprentissage et le changement des pratiques. Pour y contribuer, les enseignants et élèves sont invités à utiliser les suivi-évaluation proposés sur <http://eval.eauenjeu.org>
- « L'Eau en Jeu<sup>®</sup> » est inspiré de kits méthodes & jeux utilisés pour l'aide à la décision publique et la participation « réelles » à la gestion de l'eau, en France et à l'étranger. Vous pouvez ainsi engager des projets ouverts vers les familles et les acteurs territoriaux (associations, élus, gestionnaires, cadre E3D, Projets Educatifs Territoriaux), et soutenir des partenariats autour de visites terrains, créations de modèles locaux de ville et territoire, et bâtir ainsi votre propre jeu localement réaliste et utile.

**Courriel : [contact@eauenjeu.org](mailto:contact@eauenjeu.org)**

© IRSTEA CASDEN, 2014, tous droits réservés

CASDEN BANQUE POPULAIRE - Société Anonyme Coopérative de Banque Populaire à capital variable - Siret n° 784 275 778 00842 – RCS Meaux – Immatriculation n° 07 027 138 - 91, Cours des Roches – 77186 Noisiel Irstea (EPST) - Siret n° 180 070 013 00198 /1, rue Pierre-Gilles de Gennes – CS10030 – 92761 Antony

Crédits photo : Thinkstock --- Design graphique / Alexandre Cheyrou

NB : toute revente ou usage commercial est strictement interdit



### Comment mieux utiliser l'eau et la partager au bénéfice de tous et de l'environnement ?

### Un kit de jeu pour explorer et débattre des enjeux de l'eau depuis l'habitation jusqu'au bassin versant

Le kit pédagogique comporte deux jeux de rôle de table à deux échelles où l'eau circule sous forme de billes : dans les communes d'un bassin versant et dans les habitations d'un quartier. Il permet d'aborder quantité, qualité, respect de l'environnement, bien-être et lien social, gestion et politiques publiques, économie et emploi.

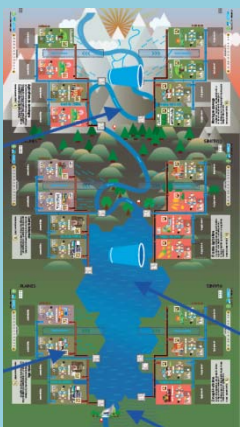
« L'eau en jeu » est modulable et adapté à des classes du CE2 à la terminale, en séances isolées, ou au sein d'un projet pédagogique.

Disciplines mobilisées : physique, SVT, mathématiques, éducation à l'environnement et au développement durable, géographie et éducation civique, technologie...

5000 boîtes distribuées gratuitement dans les établissements scolaires



# LEAU EN JEU - Bassin Versant



Le plateau représente un bassin traversé par une rivière munie d'un barrage et possédant une nappe souterraine. Les joueurs sont des maires qui choisissent des activités dans leur commune et souhaitent y gérer l'eau au mieux. Des cartes représentent des activités et équipement ayant des besoins en eau différents. Les coûts et revenus, la pollution, l'emploi et la population, le bien-être et le risque d'inondation, ... sont jouables en option.

On peut aussi jouer un gestionnaire du barrage qui décide des lâchers et des ventes d'eau, et un gestionnaire de bassin qui est responsable du bon état de la rivière.

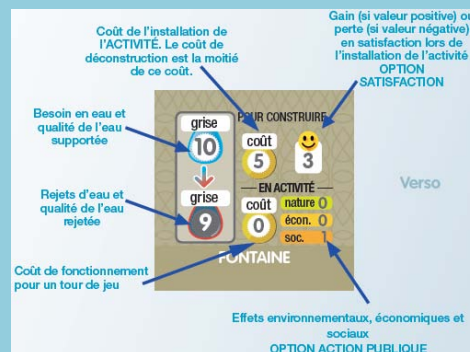


# LEAU EN JEU - Maison / Quartier

Le plateau est un quartier d'une zone urbaine traversée par des réseaux de distribution et assainissement de l'eau. Les joueurs sont soit des habitants qui choisissent des équipements pour leur habitation, soit des gestionnaires qui aménagent des espaces publics. Des cartes représentent des équipements avec besoins et rejets en eau. Les coûts, le bien-être, le temps libre disponible, les indicateurs sont jouables en option...



On peut aussi jouer un gestionnaire des réseaux d'eau qui décide des aménagements et de l'entretien, et un conseil municipal (et son élection !) qui est en charge de la gestion municipale et des espaces publics.



- Des tableaux d'**événements** (canicule, inondation, pollution de l'eau, installation d'une base nautique, etc.) permettent de jouer l'inattendu ou des contraintes externes au jeu.
- **Des fiches infos-débats** fournissent des éléments pédagogiques pour différents thèmes liés à la gestion de l'eau et proposent des idées pour les aborder à travers des débats ou des jeux. Des **manuels** et des **fiches aide-mémoire** aident l'enseignant à animer le jeu.
- Des **manuels** et des **fiches aide-mémoire** sont fournies pour aider l'enseignant à animer le jeu
- **Qui a gagné ?** Il n'y a pas de victoire ou de défaite... Dans « L'eau en jeu » on peut aborder des indicateurs de réussite collectifs (préservation de la ressource en qualité et quantité) et individuels (trésorerie, niveau de satisfaction). L'après-jeu sera l'occasion de discuter de questions de justice économique, sociale et environnementale

En fonction du temps disponible, des objectifs pédagogiques poursuivis et du niveau des élèves, il est possible de jouer selon différentes **modalités** : jeu individuel avec les postes de jeu isolés, circulation des ressources entre les postes de jeu assemblés en plateau, prise en charge de la gestion de la rivière ou du réseau d'eau par les élèves, élaboration de plan d'action ou conseil de quartier, modélisation d'un territoire et créations de nouvelles cartes.

La complexité et les thèmes du jeu peuvent également être modulés par la prise en compte ou pas de différentes ressources (eau, argent, pollution, bien-être, emploi, population temps libre...) selon différentes **options** décrites dans les manuels.