

## Journée de rencontre VivAgriLab - 12 décembre 2023

---

### La médiation de la recherche par le jeu

---

**Noms des intervenant.e.s :** Florian Delcourt, Elise Duc-Fortier, S[cube]

**Animateur.rice :** Alice Lucas, Terre et Cité

**Secrétaire :** Morgane Le Cœur, Triangle Vert

#### **Noms des participant.e.s**

- Ninon Gréau, Terre et Cité
- Alice Lucas, Terre et Cité
- Olivier Parisi, Terre et Cité
- Morgane Le Cœur, Triangle Vert
- Paula Bruzzone, Sciencis
- Bernard Commère, Transitions Verrières le Buisson

#### **Principaux éléments de l'atelier :**

- Les jeux développés par S[cube] s'inscrivent dans une démarche éducative, mobilisant les participants autour de notions scientifiques tout en favorisant l'engagement et la compréhension.
- Le programme "Sciences en jeux" a été développé pour promouvoir la médiation scientifique par le biais du jeu.
- Des jeux peuvent également être mis en place pour favoriser la coopération et la coordination des acteurs d'un Projet Alimentaire Territorial.
- Les participants ont exprimé un vif intérêt pour le sujet, soulignant l'engagement et l'accessibilité de l'atelier, qui a permis à chacun de participer activement.
- Partage d'expérience réussie d'utilisation d'outils technologiques pour capter l'attention des publics, de l'enfant à l'adulte.
- Concrétisation des concepts scientifiques de manière interactive et divertissante.

#### **1. Partie présentation**

L'atelier se présente sous un format ludique, puisque la partie de présentation de l'association sera suivie d'une phase de jeu active, impliquant tous les participant-es.

**Florian Delcourt** présente l'association S[cube], créée il y a 16 ans par différents membres fondateurs : centres de recherche du plateau de Saclay, SIOM, collectivités territoriales comme la CPS, etc.

S[cube] repose aujourd'hui sur une équipe de quatre salariés-es, dont Florian Delcourt et Elise Duc-Fortier.

Leurs activités sont très diverses, et consistent notamment en la création d'outils pédagogiques : jeux, exposition, programmes de réalité virtuelle, coordination d'événements scientifiques (semaine du cerveau, fête de la science), développement d'outils itinérants partout en France, accompagnement de projets, etc.

L'association est lauréate de l'AMI « La sciences pour tous 2022 – projets pluriannuels » mis en place par la Région Ile-de-France avec son programme « Sciences en jeux ». Ce dernier consiste en une série d'activités visant à encourager et développer l'usage et la création de jeux en lien avec des sujets scientifiques pour la médiation des sciences.

Ce programme permet à S[cube] de se tourner vers de nouveaux publics, notamment vers les professionnels, afin de leur donner les clés de la médiation scientifique : comment faire et ne pas faire ? Pourquoi se tourner vers la médiation par le jeu ? A ces fins S[cube] propose un ensemble de formations accessibles sur <https://sciences-en-jeux.partageonslessciences.com/>

Actuellement, S[cube] travaille à la création de nouveaux outils itinérants, notamment un autour des mathématiques, en collaboration avec 8 éditeurs. L'objectif est de retranscrire des notions de mathématiques complexes tout en donnant une expérience de jeu ludique et ainsi mobiliser par le jeu des notions qu'on peut utiliser dans la vie de tous les jours, et qui deviennent évidentes une fois qu'on y a joué.

Les jeux itinérants déjà existants (qui seront l'objet de cet atelier) sont disponibles depuis 3 ans, avec des décors grandeur nature. Ces outils sont diffusés partout en France.

L'association a également accompagné la création de jeux, par exemple pour favoriser la coopération et la coordination des acteurs d'un Projet Alimentaire Territorial.

## **2. Partie active : jeu d'enquête**

**Florian Delcourt** propose aux participant-es de l'atelier de jouer à un jeu d'enquête coopératif et interactif sur la thématique de l'usage des sols.

Au total, 3 enquêtes ont été conçues par l'association sur cette thématique.

Ce jeu d'une 20aine de minutes propose aux joueurs-euses de résoudre la mystérieuse affaire d'apparition spontanée de noyers sur une parcelle agricole, grâce à une application mobile et à différentes ressources (témoins, experts, photographies, documents). On y découvre de manière ludique la pratique de l'agroforesterie, ses principes, ses bénéfices en termes de productivité, pour la biodiversité et les sols.

Il s'agit d'un des deux jeux « physiques » proposant des enquêtes immersives développés par l'association. Les décors qui mettent en scène un dirigeable sous forme de panneaux + armoires + décorations, peuvent aujourd'hui être proposés dans les médiathèques, les écoles, etc. pour une semaine généralement. Les personnels peuvent être formés pour ensuite encadrer eux-mêmes les joueurs.

Le deuxième jeu grandeur nature a pour thématique l'alimentation durable et propose également 3 enquêtes différentes.

Ceux-ci sont à mi-chemin entre escape game et livre dont vous êtes le héros : il s'agit d'un monde ouvert où on fait tous les choix qu'on veut, avec à la fois beaucoup de texte. Ils sont basés sur un jeu de plateau avec tablette et application préexistants. S[cube] a travaillé avec l'éditeur et l'auteur pour proposer ces jeux en grandeur nature, en identifiant les faiblesses d'un changement d'échelle du jeu sur table.

### **3. Questions, réponses et discussion**

**Olivier Parisis** : travaille actuellement en tant qu'animateur du projet « Quand les enfants céréalissent - Ma Cour Agroécologique ». Il explique qu'au cours de la deuxième séance, centrée sur le territoire, il avait fait l'expérience d'une classe dissipée et peu attentive. Il a alors improvisé un voyage guidé à la voix, en demandant à tous les enfants de fermer les yeux. Il les a fait imaginer que des ailes poussaient dans leur dos, que le toit de l'école s'ouvrait, et les a ensuite amené-e-s à travers leur territoire, en s'appuyant sur leur imagination. Il s'est également servi de l'outil « remonter le temps » de Géoportail, pour leur montrer l'école il y a 50 ans, ou plutôt les champs qui se trouvaient à l'endroit de l'école.

Il estime qu'il est important de faire retrouver aux enfants un rapport avec la terre concret et direct

et s'adresser à ces nouvelles générations en mettant en œuvre les nouveaux outils technologiques qu'ils connaissent bien.

**Florian Delcourt** explique que l'utilisation de dispositifs numériques pour les jeux d'enquête a été questionnée au début, notamment vis-à-vis des plus jeunes. Mais ils ont testé et ça a marché, cela permet aussi de toucher un public différent. Ils ont l'habitude d'utiliser plutôt des outils physiques, le sensoriel, le toucher. Les approches sont donc complémentaires, et en effet, le sensoriel est proposé dans des activités complémentaires.

#### 4. Sur l'atelier :

##### a. Intérêts pour le sujet

Les participants étaient très intéressés par le sujet. Le fonctionnement de l'atelier était très engageant, avec la possibilité de jouer pour tous·tes les participants·es, tester le jeu en conditions réelles.

##### b. Critiques et limites

Utilisation d'outils numériques pour s'adresser aux plus jeunes. ☒ création d'ateliers complémentaires basés sur la réflexion et le sensoriel accessibles aux publics non lecteurs.

Une fois jouée, on connaît l'enquête et ne peut plus la rejouer ☒ c'est pour ça que S[cube] développe 3 enquêtes différentes à chaque fois.

##### c. Pistes pour la suite

Ils continuent à développer d'autres projets (financement régional) sur plein de thématiques.

Ils font aussi de la prestation dans le cadre de projets spécifiques.