



Jeux de simulation | Interview de Markus Ulrich | CHRISTOPH FROMMHERZ

Quelles stratégies pour quel futur ?

Markus Ulrich, chercheur et enseignant à l'EPFZ, a travaillé durant quinze ans dans le domaine de la modélisation de l'environnement. Il a fondé en 1997 l'entreprise UCS (Ulrich Creative Simulations) spécialisée dans la conception et l'utilisation de jeux de simulation sur le thème du développement durable. A l'occasion d'une rencontre internationale sur le sujet, il a partagé sa vaste expérience avec ventuno.

Markus Ulrich, quelle est la différence entre un jeu de simulation et un jeu de stratégie ?

En Angleterre, ces deux termes sont synonymes, tandis qu'en France, on parle de jeu de simulation et en Allemagne de jeu de stratégie (« Planspiel »). A noter que dans un « Planspiel », il y a obligatoirement une part de simulation, du jeu au sens propre, du jeu de rôle et une étude de cas. Ces composantes sont plus ou moins marquées selon les jeux.

Qu'est-ce qui plaide en faveur de l'utilisation, dans l'enseignement, de jeux de simulation en lien avec le développement durable ?

Les jeux de simulation abordent des situations complexes, réduites à l'essentiel. Ils permettent d'intégrer la dimension temporelle, en modélisant des futurs possibles, comme par exemple dans le cas du jeu intitulé triCO₂lor (cf. encadré p. 9), où plusieurs générations se succèdent autour de la table. Les jeux de simulation permettent aussi d'expérimenter différentes stratégies et ceci sans danger. Ils offrent aux élèves la possibilité de vivre des moments intenses et de recueillir des expériences qu'ils n'ont pas l'habitude de vivre. Voici un autre exemple: il y a quelques années, je me trouvais à l'université de Saint-Gall pour tester un jeu de simulation avec des enseignantes et enseignants d'économie. Ils ont réussi à totalement vider l'océan de ses poissons. Cela les a terrifiés, car ils connaissaient les règles et estimaient

posséder une conscience écologique. Mais ils se sont laissés entraîner par le système et l'océan s'est alors retrouvé vide. Au cours de l'analyse qui a suivi, ils ont compris ce qui était allé de travers et comment les règles devaient être modifiées.

Quel est l'impact des jeux de simulation sur l'apprentissage et l'acquisition de compétences chez les élèves ?

Les jeux de simulation ont plusieurs impacts en matière d'apprentissages, de même que dans le développement de compétences. Les élèves se glissent dans des rôles divers et vivent des situations qu'ils ne connaissent pas. Ils adoptent des perspectives différentes. Peut-être observent-ils même que leur façon d'agir dans le jeu a des effets tout autres que ce qu'ils prévoient et qu'elle entraîne des effets indésirables. Tout cela se produit en interaction avec le groupe. Ce type de jeu permet d'encourager en particulier des compétences sociales et individuelles comme la communication, la résolution de conflits et l'élaboration de stratégies pour affronter les difficultés.

Que conseillez-vous aux enseignantes et enseignants pour se familiariser avec les jeux de simulation ?

Je leur conseillerais simplement de se lancer. Tôt ou tard, le pas se fera ! Mais il est bien de commencer par un jeu simple, un jeu que l'on est capable de jouer soi-même avec ses élèves. Progressivement, la complexité peut s'accroître, car à force de jouer, l'enseignant apprend à connaître d'une part son comportement d'animateur et d'autre part le comportement de ses élèves dans le jeu. Il apprend à l'analyser et développe ses compétences de manière continue. Mais pour bien démarrer, il ne faut pas hésiter à s'appuyer sur le matériel d'accompagnement existant ou à participer à une formation.

Jeu de rôle pour découvrir le droit international humanitaire | Croix-Rouge suisse

« Raid Cross »

A travers les informations, les séries télévisées ou les jeux vidéo, les jeunes sont régulièrement confrontés à la violence et aux conflits. Qu'en est-il de leur analyse de la réalité, de leur conception de ce que vivent les populations civiles, de leur perception du rôle de l'aide humanitaire ? Le jeu de rôle « Raid Cross » amène les élèves à se mettre tour à tour dans la peau d'un civil touché par le conflit, d'un soldat engagé sur le front, d'un secouriste, d'un délégué du CICR ou d'un prisonnier de guerre. L'objectif de ce jeu de rôle

consiste à les familiariser avec les règles du droit international humanitaire, à stimuler leur réflexion en leur faisant vivre différentes perspectives et à relever la nécessité d'agir humainement et dans le respect du droit en temps de guerre.

Informations et inscriptions:
<http://ecoles.redcross.ch> > Supports didactiques > Offres destinées aux écoles

Offre référencée par éducation21:
www.education21.ch/fr/cole/extrascolaire



Jeux vidéo et santé

La bande dessinée Yoko-Ni

Difficile d'aborder le thème des jeux, sans parler de l'addiction, notamment aux jeux vidéo. Cet aspect peut être abordé avec des élèves dès le cycle 3 au moyen de la bande dessinée Yoko-Ni et du dossier en ligne qui l'accompagne.

Construite autour de plusieurs jeux vidéo dont Last Quest, l'histoire nous entraîne, entre virtualité et réalité, dans la vie d'un jeune accro à travers son avatar Yoko-Ni. Cette bande dessinée est un très bon moyen de comprendre le monde fantastique et addictif des joueurs.

Le dossier d'accompagnement, construit autour de douze activités permet de parler des stéréotypes, du vivre ensemble, de la santé, des dépendances, du langage, de la citoyenneté, de la communication, de la consommation, de la mondialisation, de l'amitié et du sens de la vie.

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Pour aller plus loin

2020 Energy

Cycle 3 et postobligatoire

Serious game en ligne sur une thématique énergétique que le joueur doit résoudre en s'aidant de divers conseillers dans les domaines de l'environnement, de l'économie et de la société. La situation évolue dans le temps en fonction des choix plus ou moins durables du joueur. En complément, un dossier pédagogique est à télécharger gratuitement.

www.2020energy.eu/serious-game
www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Jeu des chaises – version réfugiés

Cycle 3 et postobligatoire

Ce jeu à télécharger permet de prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur les plans économique, démographique et sanitaire. Ici, il s'agit d'une version spéciale consacrée aux réfugiés pour faire le lien entre inégalités mondiales et déplacements. Les participant-e-s représentent la population mondiale. Ils/elles doivent se répartir dans les différentes zones géographiques et politiques selon leur estimation de la population, la richesse, l'empreinte écologique ou la répartition des réfugiés dans chacune de ces régions.

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

triCO₂lor

Dès 10 ans

Uniquement disponible en allemand, ce jeu de simulation à jouer en quatre groupes – représentant quatre générations successives – est composé d'un plateau de jeu, accompagné de modélisations en ligne. L'objectif est de réaliser des choix énergétiques personnels, tout en visualisant leurs conséquences probables sur le réchauffement climatique.

<https://tricolor.myclimate.org/index.html>