

Jeu Concours

*Un jeu sérieux
pour expliquer
l'élevage*

Le Book des participations

Concours organisé par le GIS Avenir Elevages et la DGER pendant l'année 2019-2020
auprès des élèves de l'enseignement agricole.



Le concours en quelques mots

Au sein du GIS, des groupes de travail sont constitués pour traiter des problématiques spécifiques. Le groupe "Enseigner l'élevage" est né du constat que de nombreux citoyens connaissent peu l'élevage et la façon dont sont produits les aliments qu'ils consomment au quotidien. L'enseignement est essentiel pour l'information des jeunes adultes sur l'agriculture et l'élevage. Sur 1087 lycéens interrogés en 2018, 70% affirmaient avoir amélioré leurs connaissances sur l'agriculture en classe. Ces thématiques sont aujourd'hui abordées à plusieurs reprises dans les programmes de formation en lycée et collège, en SVT et Géographie notamment. Nous sommes conscients du fait que l'enseignement de ces chapitres peut être source de difficulté pour les enseignants, car leur formation ne les amène que rarement à avoir une connaissance approfondie de ces sujets.

Le groupe "Enseigner l'élevage", majoritairement composé d'enseignants de l'enseignement supérieur agronomique, s'est donc donné pour objectif de proposer aux enseignants du secondaire un soutien pour aborder cette thématique, en mettant à leur disposition des ressources pédagogiques et des informations utiles, sourcées et facilement accessibles.

L'objectif de ce concours est d'impliquer les élèves de l'enseignement agricole dans la création de supports pédagogiques pour les lycéens des filières générales, mais aussi de faire découvrir leur filière au sein même de l'enseignement agricole. Ce concours est également l'occasion de renforcer les liens entre éducation nationale et agricole, en faisant mieux connaître ces formations. Un outil créé pour des jeunes, par des jeunes, a plus de chances de les séduire ou au moins d'être adapté au public cible.

Chaque équipe devait créer une ressource pédagogique, sous forme de jeu sérieux. Un jeu sérieux est un jeu à visée pédagogique. Il en existe une grande diversité, allant du jeu de plateau à la simulation en passant par des « escape games ».

Les ressources créées par les différentes équipes, sous condition d'être conforme aux attentes du GIS et après avoir été perfectionnées si besoin, seront mises à disposition des enseignants des lycées généraux ou spécialisés pour être utilisées en classe.

Les propositions doivent s'adresser au grand public (lycéens en filière générale et leurs enseignants) :

- Pour mieux faire connaître la façon dont sont élevés les animaux et produits les aliments issus de l'élevage, et mettre fin à certains clichés
- Pour aider les enseignants des filières générales à traiter des sujets actuellement au programme (voir annexe) avec des ressources pédagogiques adaptées (vocabulaire accessible, pas trop technique, ludique...)

La proposition doit répondre au moins à un des thèmes suivants, au choix :

A. L'élevage des animaux :

- Comment sont élevés les animaux dans la ferme ? (conduite de l'élevage)
- Comment sont produits les aliments des animaux de la ferme ?

B. Les animaux dans la ferme et les filières :

- Les cycles entre activités d'élevage et de cultures (fonctionnement de l'agrosystème)
- Les filières d'élevage (de l'amont à l'aval)

C. Elevage et Terroir :

- Comment l'éleveur a adapté son système au territoire et aux contraintes de son milieu ?
- Quels sont les liens entre l'élevage et son territoire ? (Sociaux, environnementaux, économiques)

D. Elevage et Environnement

- Ce qui est fait sur l'exploitation pour valoriser l'environnement et utiliser ses ressources
- Ce qui est fait sur l'exploitation pour limiter ses impacts et les pollutions

Ce concours a été annoncé au printemps 2019, et les inscriptions ont été ouvertes en Septembre. 38 équipes étaient inscrites dans deux catégories (26 « avant bac » et 12 « après bac »).

A la date limite d'envoi des jeux, 25 propositions ont été reçues (dont 16 dans la catégorie avant bac, et 9 dans la catégorie après bac). Le comité de sélection, composé de membres du groupe de travail, s'est réuni le 15 janvier et a procédé à la sélection de 15 jeux en se basant sur la description des jeux produits par les équipes et avec une vision globale des jeux. Les jeux qui ne répondaient pas aux consignes précisées dans le règlement ont été écartés pour la deuxième étape. Le principal défaut relevé par le comité est le niveau technique des jeux produits, pas adapté pour une utilisation avec des élèves des filières générales.

Les 15 jeux retenus (9 « avant bac », 6 « après bac ») ont été étudiés par un jury de 20 personnes. Chaque jeu a été étudié par 3 personnes au minimum. Les critères qui ont été évalués sont :

- Le jeu apporte des connaissances
- Il est créatif et innovant
- Les règles sont claires
- Il est pertinent pour le public visé (lycéens des filières générales, utilisation en classe)
- Il est facile à prendre en main pour l'enseignant
- Sa qualité de mise en forme
- L'orthographe et la syntaxe

Le jury s'est ensuite réuni pour délibérer le 7 février, et établir les classements dans les deux catégories. Les vainqueurs ont été annoncés à l'occasion d'une conférence organisée au Salon de l'Agriculture de Paris, pour laquelle les équipes finalistes étaient invitées



*La localisation des établissements inscrits au concours
(orange : équipes avant bac, bleu : équipes après bac, violet : équipes hors concours)*

Les jeux présentés

Catégorie Avant Bac :

010- Ma ferme a d'incroyables talents.....	6
024- FARMGAME.....	7
025- Trivial Ferme	8
001- Des saisons et des chèvres	9
003- Des lycéens otages d'une secte complotiste avec leur professeur d'économie	9
005- L'alimentation de l'élevage	10
006- Montafarmer, La ferme du bonheur.....	10
007- La bonne Exploit'.....	11
012- Escape Farm.....	11
015- Agri'Quizz.....	12
017- Ma Ferme de Folie	12
018- Epi Elevage.....	13
020- PACABAC	13
021- 170 jours.....	13
022- Elev' le débat.....	14
023- A veaux marques, prêts ? Elevez !!.....	14

Catégorie Après Bac :

002- The Gammeuuuhhh.....	16
009- Eleva'Co, les apprentis éleveurs	17
030- Roule ma poule.....	18
004- Questions pour un cochon.....	19
026- Planté dans le fossé.....	19
027- Charol'Year Tour	20
028- Questions pour un fermier	20
029- Mille chèvres	21
031- Limousin'Tour	21

Jeux hors concours :

008- « LA TRANSHUMANCE ».....	24
-------------------------------	----

Catégorie avant bac

Equipes de la 4ème à la terminale, avec des CAPA (Certificat d'aptitude professionnelle agricole) et des BP REA (Brevet professionnel Responsable d'entreprise agricole)

Les 3 jeux gagnants sont présentés en premier, puis les autres participants par ordre d'inscription. Chaque jeu est présenté avec un extrait de la description rédigée par les élèves.

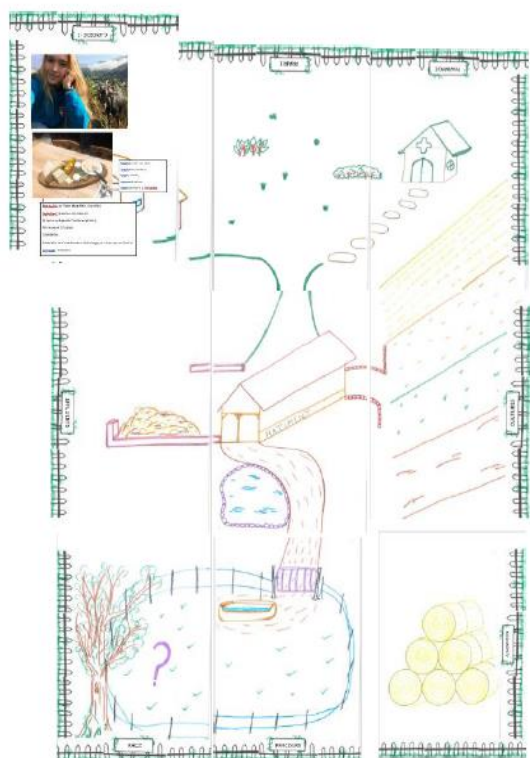


010- Ma ferme a d'incroyables talents

Jeu de plateau

Terminales Bac pro CGEA élevage et grandes cultures

Thème D : Elevage et Environnement



« Ce jeu coopératif permet à l'enseignant de faire découvrir le lien entre les pratiques de l'élevage et les impacts sur l'environnement. Il invite à la discussion entre lycéens, débat et argumentation des choix, puis justification par l'enseignant grâce à des compléments d'information.

En se promenant sur neufs lieux stratégiques de l'exploitation, le groupe de joueurs est invité à répondre à une problématique en choisissant parmi trois options, celle qui apporterait le plus de talents économique, social et/ou environnemental. A chaque choix correspond une illustration réelle d'une pratique existante dans une exploitation. Le vocabulaire technique reste accessible aux lycéens. Les justifications entre les mains de l'enseignant servent à aiguiller le débat.

Des événements ponctuent leur avancée et modifieront le nombre de talents accumulés. Ces aléas sont inspirés du quotidien des éleveurs dans le contexte socio-économique et environnemental actuel, depuis l'échelle locale jusqu'aux enjeux mondiaux.

A la fin de la partie, se dresse en photos, l'exploitation, plus ou moins durable, que les joueurs ont assemblée.

Si plusieurs groupes ont participé, il est intéressant de comparer les photos et les talents. »

Ce jeu a remporté haut la main le prix « Avant Bac » : en effet, en plus d'être très créatif, il présente de nombreux atouts. C'est un jeu qui apporte de nombreuses connaissances, en s'appuyant sur le débat et la concertation collective. Il permet d'aborder les trois axes de la durabilité des exploitations. Les cartes événement pimenter le jeu. Le jeu est basé sur des exploitations réelles, ce qui est un atout pédagogique.





O24- FARMGAME

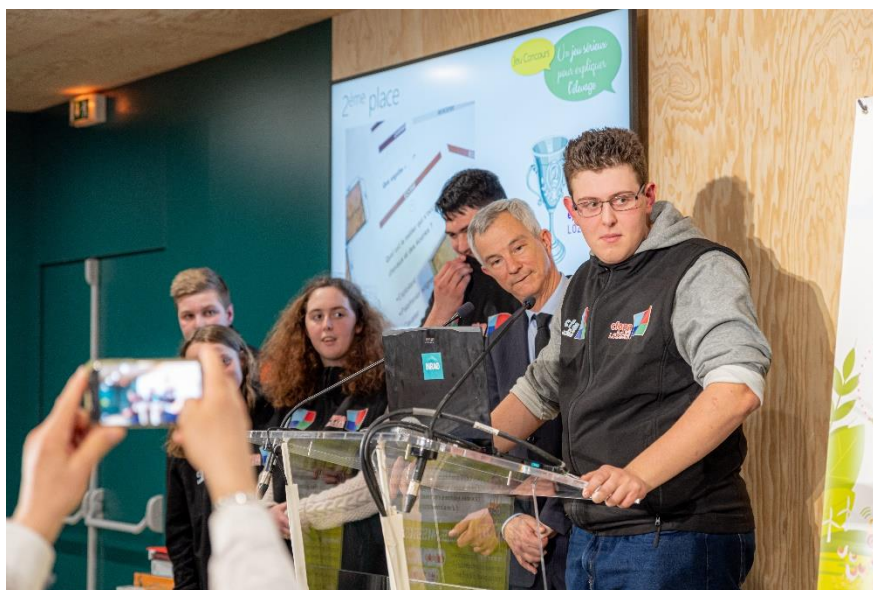
Escape Game/ Jeu de plateau
CAPa Maréchal Ferrand, métiers de l'agri et jardinier paysagiste
Thème A : L'élevage des animaux



« FarmGame est un jeu qui vous permettra de vous immerger au sein d'une exploitation de moyenne montagne diversifiée. Il vous mettra physiquement en situation de jeu et vous sollicitera à la fois dans vos connaissances, dans vos capacités d'observation et de déduction.

Ce jeu a été conçu par des apprentis d'une même classe mais d'options différentes. Cela les a amenés à choisir une exploitation au travers de laquelle vous trouverez tous leurs centres d'intérêts.»

Ce jeu a été désigné « coup de cœur » par plusieurs membres du jury. En effet, son format est assez original, et les questions posées apportent de nombreuses connaissances. La trame est bien conçue et il est facile à utiliser.





O25- Trivial Ferme

Jeu de cartes
4èmes de l'enseignement agricole
Thème A : L'élevage des animaux



8- Le veau doit obligatoirement boire le premier lait de traite après la naissance car il est très riche en défenses immunitaires et en nutriments. On nomme ce premier lait :

- a- lactoserum c- biberonnette
b- colostrum d- vitalum ?

Réponse - b : le colostrum



« Dans ce jeu pédagogique, les Lycéens découvrent les notions de base afférentes à l'élevage de bovins et ovins allaitants. L'aspect ludique du jeu et ses nombreuses variantes permettent de l'adapter à des séances de cours et des typologies de classe diverses. Ainsi les équipes d'élèves pourront-elles se confronter comme œuvrer ensemble vers un objectif commun. L'animation en classe est assurée ! »

Les membres du jury ont été très impressionnés par ce jeu : en effet malgré le très jeune âge des participants (Les benjamins du concours) et la simplicité du jeu proposé, c'est au final un des jeux les plus efficaces parmi les jeux reçus. Les questions sont claires et bien posées, adaptées au public visé, et l'utilisation en classe est aisée. C'est l'un des jeux qui a été les plus facilement utilisé lors des tests organisés avant les délibérations du jury.





Tours-Fondettes
agrocampus

Lycée CFA CFPPA Exploitations

001- Des saisons et des chèvres

Jeu de plateau

CAPa 1ère et 2ème années Métiers de l'Agriculture Ruminants et Grandes Cultures

Thème A : L'élevage des animaux



« Le but du jeu est d'expliquer la conduite d'un élevage de chèvres laitières avec transformation fromagère. L'exploitation support du jeu est celle du maître d'apprentissage d'un apprenti de la classe. Pour faire comprendre aux lycéens comment on élève des chèvres, nous avons choisi de montrer la conduite d'un élevage et de ses cultures associées au fil des saisons, car les activités d'une exploitation polyculture-élevage sont liées aux saisons.

Nos connaissances de l'élevage caprin ont permis de faire une liste de questions sur la chèvre et sur son élevage. »



Campus Agricole
de la Charente

**l'Oisellerie
Barbezieux**

003- Des lycéens otages d'une secte complotiste avec leur professeur d'économie

Escape game en ligne

Premières CGEA

Thème D : Elevage et Environnement



« Ce jeu est un jeu sérieux construit sur le principe de l'Escape Game. L'idée lorsque nous avons construit ce jeu est d'offrir un outil aux enseignants pour aborder la thématique de l'Environnement.

Le principe est d'étudier l'environnement de l'exploitation agricole de notre lycée à travers des exemples concrets, ce qui permet d'appliquer la théorie sur un support ludique. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



005- L'alimentation de l'élevage

Jeu de cartes

CAPA 2^{ème} année

Thème A : L'élevage des animaux



« Ce jeu n'a pas la prétention de présenter l'intégralité de la conduite de l'élevage mais présente une manière ludique d'aborder cet aspect essentiel et complexe qu'est l'alimentation. Il apporte un aperçu global des points essentiels à la compréhension de la nutrition animale. »

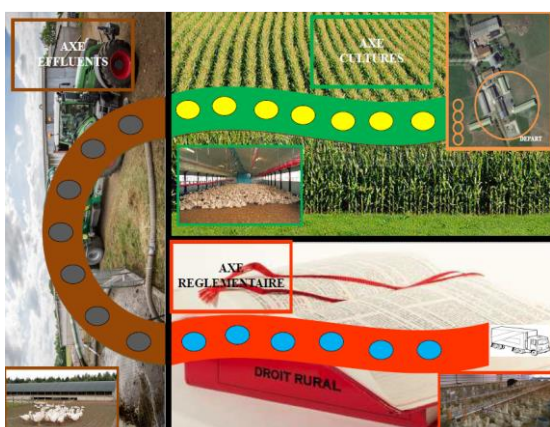


006- Montafarmer, La ferme du bonheur

Jeu de plateau

Secondes

Thème D : Elevage et Environnement



« Notre jeu est adapté pour présenter l'élevage et l'environnement, nous avons fait le tour de toutes les questions que peuvent se poser les lycéens sur l'agriculture et ses impacts. Pour montrer cela, nous nous sommes appuyés sur une exploitation représentative de notre territoire. Celle-ci élevant des canards et cultivant différentes céréales. Aujourd'hui, les lycéens n'ont pas forcément l'envie d'aller chercher des informations dans les livres, mais en mettant ces informations sous forme de jeu cela rend la chose plus ludique, plus attractive et donc plus compréhensible. Nous avons choisi de créer ce jeu pour faire découvrir l'agriculture et ses intérêts aux lycéens qui ne sont pas forcément amenés à rencontrer ce domaine. En ce moment, on parle beaucoup du réchauffement climatique, de gaz à effet de serre, de rejet de gaz, ce jeu a donc été fait pour sensibiliser les jeunes à ne pas polluer l'environnement et le respecter. Généralement, les gens perçoivent les points négatifs de l'agriculture, cependant, nous souhaitons également mettre en avant les points positifs. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



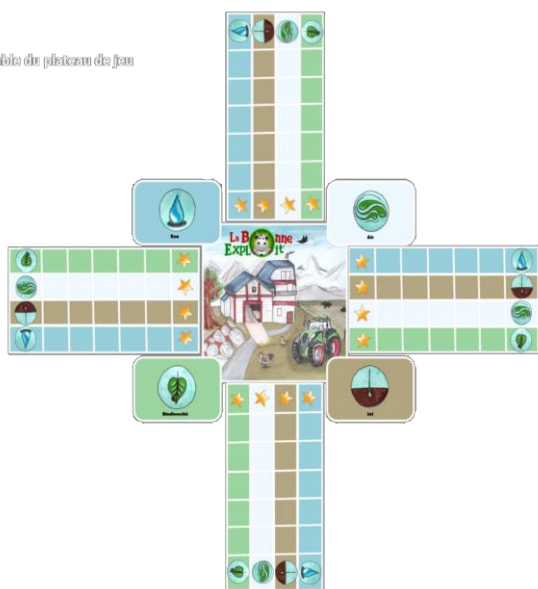
007- La bonne Exploit'

Jeu de plateau

Secondes

Thème D : Elevage et Environnement

ensemble du plateau de jeu



« Dans un contexte où l'impact environnemental d'une exploitation agricole est de plus en plus pointé du doigt, ce jeu permet une approche ludique et simple de la problématique. Ce jeu est à destination d'un public de collégiens et lycéens, consommateurs et/ou agriculteurs de demain.

Les points forts du jeu sont les 4 entrées : l'eau, l'air, le sol et la biodiversité ; éléments à prendre en compte et à préserver pour une exploitation exemplaire.

Un autre point fort est le graphisme et la qualité des illustrations, toutes réalisées par un élève de la classe.

Les questions que l'on retrouve dans les cartes sont de réels questionnements de nos élèves de 2de. Les réponses

apportées répondent donc aux attentes d'un public de collégiens et lycéens. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



012- Escape Farm

Jeu de plateau

2de pro CEC (conduite d'élevage et de cultures)

Thème A : L'élevage des animaux

Thème D : Elevage et Environnement



« L'escape farm va permettre aux joueurs de se promener au sein d'un plateau de jeu représentant l'exploitation du lycée. Au fur et à mesure que les joueurs vont répondre aux énigmes, ils se déplaceront au sein de l'exploitation et pourront découvrir les différents postes permettant la production de lait de vache. Du pré à la salle de traite, des données techniques seront expliquées afin de comprendre le cheminement de l'herbe au lait. »



015- Agri'Quizz

Jeu en ligne
BPREA 1^{ère} année
Thème A : L'élevage des animaux
Thème D : Elevage et Environnement



« Le jeu Agri'Quizz est basé sur un support numérique attractif et doté d'une note d'humour. Les lycéens pourront y découvrir une exploitation agricole située en zone de moyenne montagne et axée sur la production de lait pour la coopérative Jeune Montagne.

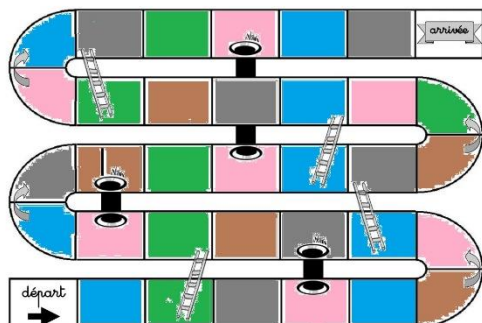
L'équipe AgriPassion48 composée de trois apprentis BPREA 1^{ère} année va vous faire découvrir cette exploitation en vidéos. Des quizz et autres petits jeux viendront compléter les connaissances acquises via l'outil vidéo et la visite virtuelle de l'exploitation. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



017- Ma Ferme de Folie

Jeu de plateau
Secondes
Thème B : Fermes et filières



« Notre jeu : Répondre à des questions sur les vaches, les cochons, l'agrosystème, l'amont et l'aval. Il est assez amusant, il a été testé par des élèves de seconde générale et de seconde professionnelle, agroéquipement dans le lycée Pommerit qui propose cette formation. Cela amène de la convivialité et en même temps découvrir les animaux de la ferme, ici à Pommerit au Lycée. Avec notre jeu on peut découvrir certains animaux et ensuite avoir quelque notion sur leur vie et savoir comment ils vivent en élevage. Il est facile à jouer et à comprendre. Il a un beau plateau, de belles cartes à plastifier et est donc réutilisable plusieurs fois. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



O18- Epi Elevage

Jeu de plateau

Secondes

Thème D : Elevage et Environnement



« Le jeu est fait pour améliorer la connaissance des lycéens en agriculture c'est pourquoi il y a des questionnaires ainsi qu'un lexique pour expliquer aux lycéens l'agriculture française et la beauté de ce métier qui permet de nourrir la planète.

Les fermes sont mises avec des pâtures et des bâtiments d'élevage pour faciliter la production de mouton de mouton de boucherie et cela permet aussi d'apprendre un petit peu d'élevage. »

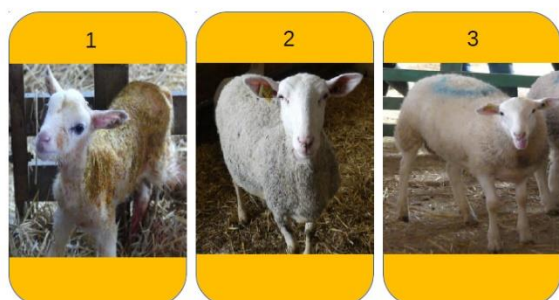


O20- PACABAC

Jeu de cartes

Secondes

Thème D : Elevage et Environnement



« Notre jeu permet de vous apprendre l'élevage et l'environnement d'une façon facile et simple.

Grace à celui-ci vous pourrez apprendre et découvrir des choses importantes ! »

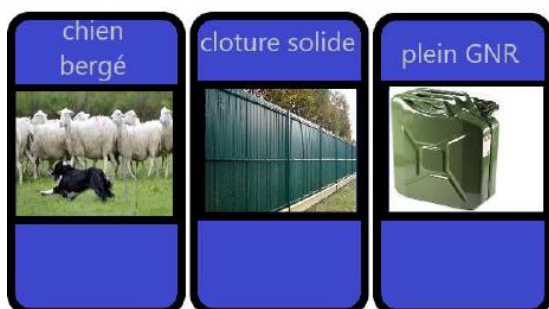


O21- 170 jours

Jeu de cartes

Secondes

Thème D : Elevage et Environnement



« Notre jeu montre les différentes techniques d'élevage en bergerie et la conduite de grandes cultures pour pouvoir éviter le labour et les produits phytosanitaires ; tout est de plus expliqué dans les cartes »



O22- Elev' le débat

Quizz en ligne

Seconde GT spé EATDD (Écologie, Agronomie, Territoire et Développement Durable)

Thème D : Elevage et Environnement



« Nous souhaitons que ce quizz permette d'éveiller l'attention des apprenants qui pourraient subir le jeu par manque d'envie ou d'ouverture d'esprit. Lutter contre l'agribashing. De nombreuses questions sont sujettes à questionnement afin de « casser » les préjugés.

Ce jeu est modulable en fonction des niveaux. Des liens internet auprès d'organismes tels que l'institut de l'élevage ou encore les chambres d'agriculture peuvent permettre d'avoir des niveaux d'approfondissement différents »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu

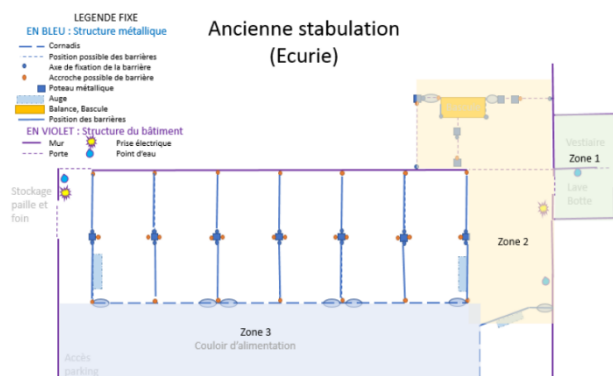


O23- A veaux marques, prêts ? Elevez !!

Escape Game

2de GT découverte agriculture

Thème A : L'élevage des animaux



« Généralement méconnu des lycéens, l'élevage des veaux est pourtant une coproduction incontournable de la production agricole laitière. Le jeu proposé donne l'occasion à des élèves de filière générale de découvrir les modalités de cet élevage

Le jeu a été conçu sous la forme d'un Escape-Game. Il a été élaboré pour être pratiqué sur l'exploitation même du lycée, d'une centaine d'hectares en polyculture-élevage avec un troupeau de 60 VL Montbéliardes avec leurs suites ainsi qu'un atelier d'engraissement. Ce qui constitue un moyen supplémentaire de motiver les joueurs. »

Catégorie après bac

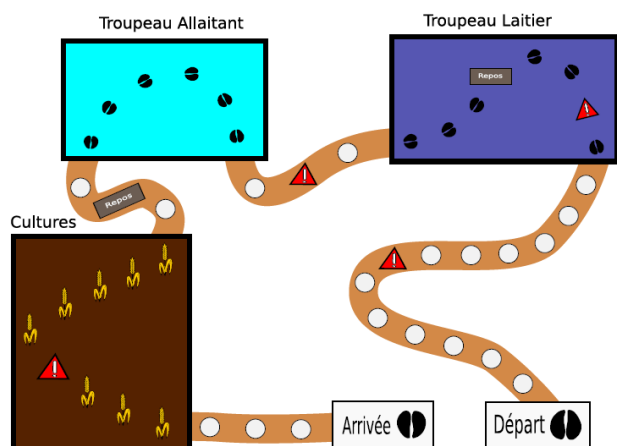
Equipes du BTS aux écoles d'ingénieur

Les 3 jeux gagnants sont présentés en premier, puis les autres participants par ordre d'inscription. Chaque jeu est présenté avec un extrait de la description rédigée par les élèves.



002- The Gammeuuuhhh

Jeu de plateau
BTS PA 2^{ème} année
Thème A : L'élevage des animaux



« The Gammeuuuhhh est un jeu qui vise à sensibiliser les jeunes, des lycées généraux notamment, au monde de l'élevage. Ainsi, à l'aide des questions posées et du livret de réponses, les élèves tout autant que les professeurs vont pouvoir apprendre des choses sur l'élevage des animaux mais aussi sur la production de leur nourriture.

La mise en forme du plateau se base sur une vue aérienne de notre exploitation « de base » afin de vraiment illustrer le jeu comme étant un chemin vers la connaissance tout en faisant un lien évident avec l'exploitation du lycée. En passant par les bâtiments des troupeaux allaitants et

laitiers mais aussi par les parcelles agricoles, les élèves arrivent à la case arrivée en ayant découvert de plus près l'élevage des animaux et la production de leur alimentation.»

Ce jeu a séduit à la fois le jury, car il est simple, facile à jouer et instructif, ainsi que les personnes ayant participé aux tests, qui étaient unanimes pour dire qu'elles s'étaient bien amusées avec ce jeu ! Par ailleurs, le jeu était très bien préparé (plateau, accessoires...) et les élèves ont également pensé à fournir un guide expliquant les réponses aux enseignants, ce qui a été très apprécié.





VetAgro Sup

Campus Agronomique de Clermont

009- Eleva'Co, les apprentis éleveurs

Jeu de plateau

Ingénieurs

Thème A : L'élevage des animaux

Thème D : Elevage et Environnement



« *Eleva'Co, les apprentis éleveurs* est un jeu collaboratif pour découvrir la conduite de quatre ateliers d'élevage : bovins laitiers, bovins allaitants, porcs et poulets de chair. Adapté aux lycéens, il peut être utilisé en début de module pour introduire les principales notions liées à la gestion de l'élevage, tout aussi bien en classe entière qu'en demi-groupes.

Créé de manière à ce qu'il soit au plus proche de la réalité du terrain, Eleva'Co offre une vision circulaire de la gestion des troupeaux, selon l'espèce, sur une année grâce à la saisonnalité des événements. Les joueurs apprennent que l'élevage est rythmé par des tâches récurrentes mais aussi que la vie à la ferme peut être mouvementée par des aléas et les choix de l'éleveur.

Les joueurs sont responsables de leur exploitation et acteurs de leur apprentissage. Ce dernier est facilité par la richesse des informations apportées de manière concrète et ludique. Les joueurs sont guidés dans la gestion de leur atelier grâce aux fiches ateliers et à la fiche de suivi à compléter. »

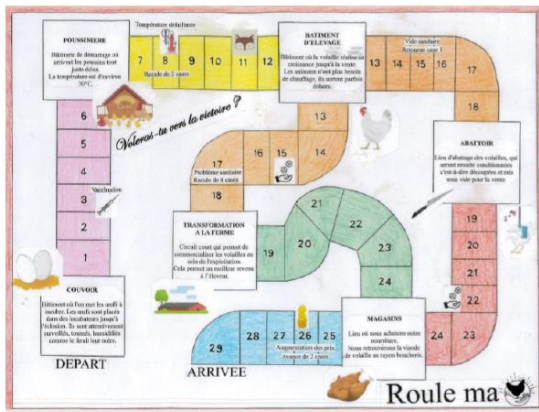
Ce jeu est particulièrement imaginaire et innovant. Il est très informatif, et permet de jouer en collaboratif, ce qui est apprécié. Il est très riche et bien vulgarisé.





O30- Roule ma poule

Jeu de plateau
 BTS PA 1^{ère} année
 Thème B : Fermes et filières
 Thème C : Elevage et Terroir



« Ce jeu ludique qui se joue de 2 à 6 joueurs sert à rassembler les personnes dans le but d'évaluer leurs compétences sur la filière volaille ou de leur faire apprendre l'élevage basé sur la volaille. Le but est de leur faire découvrir tout le parcours de l'animal, et ce qui se passe dans chaque intermédiaire. C'est un jeu de compétition dans lequel le premier détiendra le plus de poussins et donc aura eu le plus de bonnes réponses en confrontant les connaissances de chacun.»

En plus d'être l'un des rares jeux traitant de la filière volaille, le jury a souligné qu'il apportait de nombreuses informations, et que les supports étaient particulièrement soignés.





004- Questions pour un cochon

Jeu de plateau
BTS PA 1^{ère} année
Thème A : L'élevage des animaux



« Le monde de la production porcine est énigmatique pour certaines catégories de la population. Nous avons donc inventé ce jeu de plateau pour permettre à un public jeune et adulte de découvrir de manière ludique cet environnement souvent décrié. Ce jeu est un outil pédagogique adapté pour les établissements scolaires agricoles ou non.

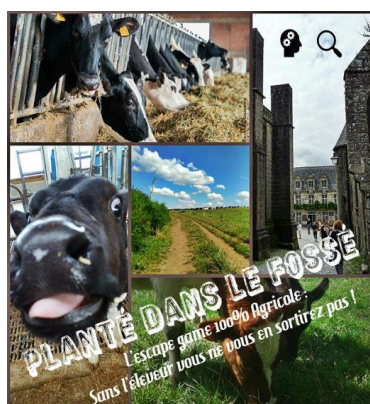
Ce jeu est, ainsi, un véritable atout pédagogique, puisqu'il permet d'appliquer des notions de cours dispensés dans les collèges et les lycées tel que la biologie, la chimie... L'ensemble de la vie du porc est retracé au travers de 5 thématiques sous la forme de 5 jeux de cartes différents.

Les intérêts développés par cette activité récréative sont : la découverte avancée d'un système de production animale, la véracité des informations, le développement intellectuel des jeunes, la compétition, la facilité de mise en place, l'amusement, l'attrait du jeu par les couleurs.»



026- Planté dans le fossé

Escape Game
Ingénieurs
Thème C : Elevage et Terroir



« Pour sortir votre voiture tombée dans un fossé sur une route de campagne bretonne, vous partez à la recherche d'un éleveur dans le village le plus proche pour qu'il vous sorte du fossé avec son tracteur avant qu'il ne commence la traite de ses vaches.

"Planté dans le fossé" permet d'aborder trois thèmes relatifs à l'élevage : l'environnement, le territoire et la production laitière. Il répond à un besoin de sensibilisation des lycéens au monde agricole et sert de support pédagogique pour les enseignants comme exemple illustratif en amont des cours ou pour remobiliser des connaissances vues en cours.

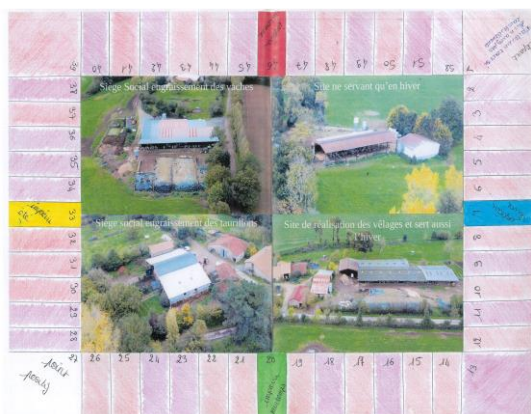
La forme de l'escape game a été choisie car elle est très populaire auprès des adolescents et des jeunes adultes. Elle rend les joueurs actifs et crée une dynamique ludique et collective sur une thématique parfois méconnue et complexe.»

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



027- Charol'Year Tour

Jeu de plateau
BTS PA 1^{ère} année
Thème A : L'élevage des animaux
Thème D : Elevage et Environnement



« Notre équipe a réalisé ce jeu dans le but d'apprendre aux lycéens comment se construit et comment fonctionne une entreprise agricole dans le domaine de l'élevage. Nous nous sommes basés sur une exploitation de bovins allaitants du père d'une membre de l'équipe. Par ce jeu ludique, nous voulons montrer aux joueurs que l'installation d'un agriculteur et la construction d'une ferme peut être difficile et que cela demande beaucoup de temps. »

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



028- Questions pour un fermier

Quizz
BTS PA 1^{ère} année
Thème C : Elevage et Terroir

Combien de kg de foin mange une chèvre par jour ?

- a) 1 à 2 kg
- b) 2 à 4 kg
- c) plus de 4 kg

Combien de lait produit une chèvre par jour ?

- a) 1 à 2 litres
- b) 2 à 3 litres
- c) 2,5 à 3 litres

« Notre jeu est selon nos tests ludique et amusant pour tout âge, le format est relativement facile à comprendre et les règles sont simples. Les joueurs aiment le fait que le jeu soit fait selon les quizz que l'on peut voir à la télévision et le contexte d'entretien d'embauche leur a beaucoup plu.

Nous avons conçu notre jeu pour rassembler les filières, les curieux des filières générales n'auront a priori aucun mal à répondre aux questions les plus simples mais pour ce qui est des plus difficiles, il faudra se creuser les méninges un peu plus ou écouter son instinct. Enfin notre jeu cherche à

montrer aux gens que l'agriculture est un domaine passionnant et parfois plus étonnant que l'on ne le pense. »



029- Mille chèvres

Jeu de plateau
 BTS PA 1^{ère} année
 Thème B : Fermes et filières
 Thème C : Elevage et Terroir

20				
19				
18	Commercialisation			
17				
16				
15				
14	Vente			
13	Transformation ou Vente			
12				
11				
10				
9				
8	Traite			
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

« Jeu qui présente le déroulement d'une exploitation caprine et de ses productions (lait, fromages) tout en travaillant avec les partenaires régionaux (laiterie, vétérinaire, aliments...).

Ce jeu vante les circuits courts avec la production de fromages à la ferme. Ce jeu est pédagogique car il apprend à soigner et élever des animaux du chevreau à la chèvre de réforme. Les lycéens pourront acquérir un vocabulaire technique et scientifique sur l'élevage caprin tout en s'amusant.»

Le comité de sélection a sélectionné ce jeu



031- Limousin'Tour

Jeu de plateau
 BTS PA 1^{ère} année
 Thème A : l'élevage des animaux
 Thème B : Fermes et filières



« Ce jeu dévoile le quotidien d'un éleveur de Limousines. Les joueurs vont découvrir cette race au travers du jeu et tout un terroir qui y est associé grâce au jeu et grâce à la fiche présentant la race. Ils vont devoir découvrir aussi ce métier rempli d'activités diversifiées. Ils vont devoir essayer de faire tourner cette exploitation : en essayant de faire les choix économiques les plus judicieux.»



Les 6 équipes gagnantes, réunies lors de la remise des prix du 28 février 2020 au Salon de l'Agriculture de Paris

Jeux Hors concours

Jeux proposés pour le concours mais ne répondant pas au cahier des charges

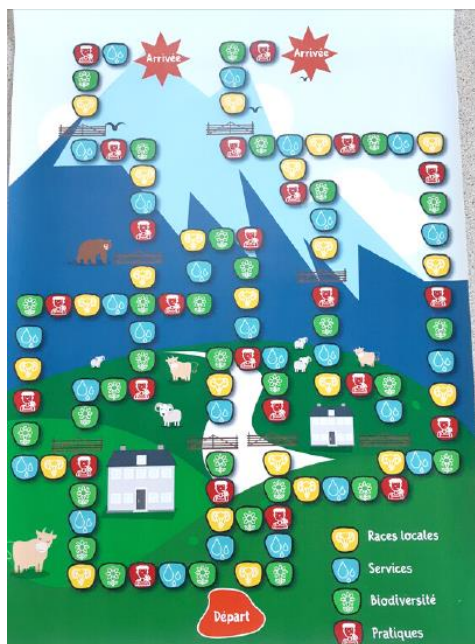


008- « LA TRANSHUMANANCE »

BTS PA 1^{ère} année

Thème A : l'élevage des animaux

Thème B : Fermes et filières



Objectif : Sensibiliser le public aux interactions entre agriculture de montagne, patrimoine (naturel, culturel, économique) et nature dans un territoire (Pays Basque et Haut Béarn).

Présentation du jeu

Durée de jeu : Environ 45 minutes

Nombre de joueurs : Maximum 6 équipes (6 pions) pour un nombre maximum de 3 joueurs par équipe pour faciliter la concertation entre les joueurs dans l'équipe.

Règles du jeu

Pour gagner, il faut être le premier à monter son troupeau de brebis (pion) en estive en Pays Basque ou en Béarn (en fonction de la face de plateau choisie) en progressant sur le parcours. Pour cela, il faut répondre correctement aux questions correspondant au thème de la case où l'équipe se trouve. Pour le premier tour, les équipes ont le choix de commencer, sur l'un des trois parcours qui s'offrent à elles. Le thème de question correspond à la couleur de la case : jaune= races locales, vert=biodiversité, bleu=services écosystémiques, rose=pratiques agricoles.

Si l'équipe répond correctement, elle doit avancer du nombre de cases inscrit en haut à droite de chaque carte. Attention si l'équipe répond mal à la question, elle peut reculer du nombre inscrit en bas à droite de la carte s'il y a un nombre négatif inscrit.

Si la carte question comprend en bas à droite un symbole de barrière, alors l'équipe qui répond correctement à la question peut poser une barrière sur l'emplacement barrière de son choix matérialisé sur le plateau de jeu. Cette option permet de bloquer l'équipe qui arrivera devant la barrière durant un tour. Cette équipe aura alors le choix de passer son tour ou de contourner la barrière.

Deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Il faut alors que l'équipe qui vient de jouer se positionne derrière le pion déjà en place.

Le jeu prend fin quand l'une des équipes atteint la dernière case (arrivée en estive) et qu'elle ne peut plus avancer.

Attention, le nombre de points inscrits sur la carte pour avancer correspondent au niveau de difficulté de la question. Ex : Une carte où l'on peut avancer de 5 cases si on répond juste et une des cartes où la difficulté est la plus élevée. Pour jouer, il existe deux façons, soit un maître du jeu pose les questions tout au long de la partie, soit les équipes se pose les questions entre elles.

Scenari de modes de jeu : ce jeu est polyvalent

Scénario 1 : Le jeu peut être utilisé par les enseignants en amont d'une séquence pour tester les connaissances des élèves en classe, les prérequis, de manière ludique.

Scénario 2 : Le jeu peut aussi être utilisé en fin de séquence pour évaluer l'atteinte des compétences.

Scenario 3 : Le jeu peut être utilisé en mode plateau ou uniquement en employant les cartes de jeu (1 ou plusieurs thématiques en fonction des objectifs de l'enseignant).

En dehors des classes, le jeu peut être utilisé par des structures variées qui seraient amenée à réaliser des animations sur une ou des thématiques du jeu. Il peut aussi être utilisé pour des événements comme par exemple des journées de l'agro-écologie par des lycées ou des structures tels qu'ils soient.

Et ensuite ?

Ce concours était l'occasion d'impliquer les élèves de l'enseignement agricole dans la création de ressources pédagogiques pour les filières générales : les jeux créés ont donc pour but d'être utilisés.

Tous nécessitent des corrections mineures ou plus importantes avant de pouvoir être utilisés correctement. Ces modifications seront apportées à partir des recommandations du jury, et en priorité sur les jeux lauréats. Les corrections seront validées par les enseignants référents des équipes avant la diffusion des jeux.

Une fois finalisés, ces jeux seront mis à disposition des enseignants sur le site www.ressources-elevage.fr, regroupant les ressources pédagogiques utiles pour les enseignants pour parler d'élevage.



Bienvenue sur le site *Ressources sur l'Elevage*

Ce site s'adresse aux enseignants qui abordent ou souhaiteraient aborder la thématique de l'élevage avec leurs élèves : informations générales et détails techniques permettront d'en dresser un panorama global mais également de répondre à des interrogations plus précises.

Le Groupement d'Intérêt Scientifique Avenir Elevages propose ces éléments d'information sur les thèmes principaux abordés en classe ainsi que des ressources sourcées et vérifiées librement réutilisable dans vos cours.

Si ces jeux rencontrent du succès, le concours pourrait être reconduit dans les années à venir.

Pour plus de renseignements : Alizée Chouteau, alizee.chouteau@idele.fr