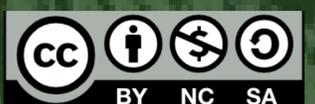


# EN'JEUX DES BASSINS VERSANTS

*Un jeu sérieux de concertation autour  
des bassins versants*

 L'INSTITUT  
**agro** Rennes  
Angers

Équipe projet et contacts : E.berreby, M.buisson, M.Deru, M.Ferret, G.Gilly,  
A.girard, M.loubière, L.weingott : [enjeuxdesbassinsversants@gmail.com](mailto:enjeuxdesbassinsversants@gmail.com)  
V1- mai 2024 - Institut Agro Rennes-Angers



# Fiche de présentation à destination du maître du jeu

## Sommaire

I- Présentation du jeu

II- Matériel

III- Règles du Jeu

IV -Déroulement d'une partie

## I- Présentation du jeu

Public visé:

Les BTS agricoles et aquacoles (idéalement en première année afin de remobiliser certaines notions vu en bac pro) et les L3 ingénieur agronome (en fin de première année pour faire le lien entre les notions).

Contexte:

*En'jeux* est un jeu de rôles coopératif à 7 joueur.euse.s qui se joue avec un plateau. L'objectif est de transmettre ou de remobiliser certaines notions essentielles liées aux enjeux des bassins versants. Ce jeu permet également de souligner les interactions entre toutes les activités d'un bassin versant.

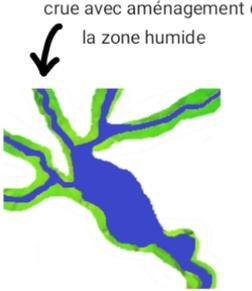
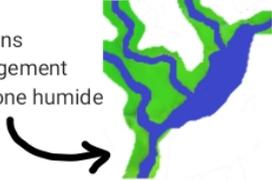
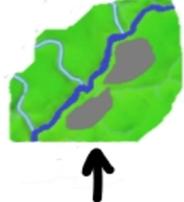
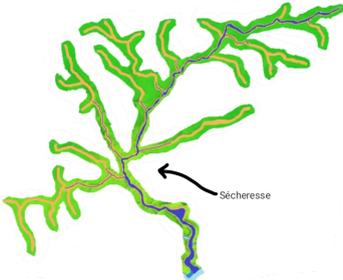
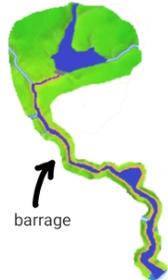
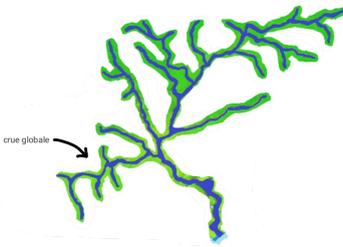
Le jeu s'inspire du format "jeu de rôle". Chaque joueur.euse.s incarne un.e des acteur.rice.s du bassin versant. Il y a un.e maraîcher.ère, un.e éleveur.euse de porcs, un.e pisciculteur.rice, un.e ostréiculteur.rice, un.e président.e d'ONG environnementale, un.e président.e d'une communauté de communes et le.la dirigeant.e d'une tannerie. On imagine que ces personnages font partie d'un sous groupe de la CLE (commission locale de l'eau, voir lexique) et doivent prendre des décisions à l'échelle du bassin versant. Ces décisions sont réparties sur 25 ans avec une décision tous les 5 ans. Le bassin versant de ce jeu est imaginaire. Il est au départ peu dynamique économiquement et les écosystèmes sont encore bien préservés. Cela sera amené à évoluer durant le jeu.

Ce jeu dure en moyenne entre 1h30 et 2h.

## II- Matériel

- Une carte de jauges
- 6 cartes événements
- 7 cartes personnages
- 2 jetons lobbying
- Un lexique (à votre destination uniquement)
- Un plateau représentant un bassin versant

- Des extensions du plateau en fonction des événements :

<p>Crue avec aménagement de la zone humide</p>	<p>Crue sans aménagement de la zone humide</p>	<p>Zone humide aménagée</p>
		
<p>Sécheresse</p>	<p>Installation du barrage</p>	<p>Crue</p>
		

A ajouter :

- 3 pions pour afficher le nombre de points des jauges.

Astuces d'impression:

- Vous pouvez imprimer le lexique si vous en ressentez le besoin.
- Imprimer (et si possible plastifier) le plateau format A3.
- Imprimer (et si possible plastifier) les annexes plateau format A3.
- Imprimer (et si possible plastifier) la carte des jauges format A4.
- Imprimer (et si possible plastifier) les cartes personnages format A4.
- Imprimer les fiches événements en format A4. Idéalement 1 par joueur, au minimum 3 par partie.

Remarque : les annexes se superposent sur le plateau. Il faut donc découper les bords. Pour éviter de les abîmer/déchirer vous pouvez les glisser dans des pochettes plastiques. Il est également conseillé d'écrire le rôle de chaque annexe.

### III- Règles du Jeu

- **Départ** : fixer la valeur des jauges "environnement" à 9, "quantité d'eau" à 7 et "économie" à 5. Chaque joueur reçoit une carte personnage. Ces cartes ne sont pas échangeables durant la partie.

- **Un tour** correspond à une fiche événement. Il y en a 6 au total et elles doivent être jouées dans l'ordre croissant. La lecture de ces cartes se fait ensemble et le débat qui suit pour la prise de décision doit durer au maximum 10 minutes.

- **Les jauges** sont modifiables lorsque des événements ont des répercussions et lorsqu'une décision de la CLE a été prise. Il faut suivre les instructions de la fiche événement concernée dans les deux cas.

- **Cas spécial des jetons lobby** : ils peuvent être joués une seule fois par partie et à n'importe quel moment du jeu. Cela permet à l'ONG ou à la tannerie d'acheter la voix d'un autre joueur de son choix. Le joueur choisi ne peut pas refuser et est obligé de suivre le vote du joueur lui ayant donné la carte lobbying lors de ce tour. En retour, le joueur acheté peut choisir dans quelle jauge il décide de réduire de 1 point ses objectifs personnels. Ces cartes ne sont pas cumulables, c'est le premier ayant acheté le joueur qui gagne son vote.

### - **Comment gagner ?**

- Tous les joueurs perdent si une des jauges (environnement, économie ou quantité d'eau) atteint une valeur égale ou inférieure à zéro.

- Chaque joueur possède une carte personnage. Sur cette carte figurent des objectifs personnels. Ces objectifs doivent tous être remplis à la fin du jeu pour que le joueur se dise gagnant. Les valeurs pour chaque personnage sont des valeurs minimales à atteindre.

*Remarque* : Le Président d'une communauté de communes est le seul à ne pas dépendre des jauges pour gagner : il gagne si au minimum deux autres joueurs gagnent.

### Conseils divers :

- Le jeu fonctionne quand les élèves sont investi.es avec leurs personnages. Il faut appuyer que c'est très important de bien comprendre son rôle. Débattre pour ses intérêts est primordial pour avoir une chance de gagner.

- Les notions principales sont écrites sur les fiches événements et les fiches personnages. Cependant il est de la responsabilité du maître du jeu de s'assurer que ces notions sont connues et assimilées par tous les joueurs. Leur demander de définir ces notions avec leurs propres mots est un bon moyen de s'en assurer. Libre à vous d'ajouter des notions supplémentaires, le lexique peut vous être utile.

## **IV -Déroulement d'une partie**

Le plateau comporte la délimitation d'un bassin versant de la ligne de crête à l'exutoire. (*demander si tout le monde connaît ce qu'est un bassin versant*)

### Installation du matériel :

- Placer le plateau sans "annexe" au centre
- Placer la carte jauge au centre et y mettre les valeurs de départ (mentionnées sur la première carte événement).
- Distribuer (au hasard) une carte personnage à chaque joueur.euses
- Distribuer la première carte événement à chaque joueur.euse (ou au minimum une pour 2)
- Distribuer les jetons Lobbying à l'ONG et à la tannerie

### Présentation du contexte :

- Expliquer les règles du jeu aux joueurs
- Leur demander s'ils/elles connaissent la notion de commission locale de l'eau (CLE) et de bassin versant, si oui leur demander de définir, sinon définissez la vous même (si besoin s'aider du lexique).
- Le bassin est initialement peu développé économiquement et l'environnement a été préservé jusqu'à présent. Les joueurs sont amenés à gérer la dynamique du territoire en débattant sur les projets proposés à mettre en place.
- Insister sur le fait que même si les jauges paraissent hautes, elles peuvent rapidement varier.
- Insister sur le fait qu'il est compliqué de gagner et qu'il faut se donner à fond pour chaque décision pour défendre ses intérêts.

### Présentation des personnages :

La localisation de chacun de ces acteur.rice.s est indiquée sur le plateau par le logo présent sur leur carte personnage. Le.a président.e d'ONG environnementale et le.a président.e de la communauté de communes n'apparaissent pas sur la carte car ils n'ont pas un site fixe mais plutôt une influence sur tout le bassin versant.

- Leur demander de se présenter (soit en lisant leur carte soit en la résumant) dans le sens de l'écoulement du cours d'eau (en commençant par la tannerie, puis finir par la pisciculture et les personnages hors carte)
- Présenter comment les joueur.euses peuvent gagner (en ayant les jauges finales supérieur ou égale à leurs jauges personnages)
- Présenter le personnage "spécial" de la communauté de commune, qui gagne si au moins deux acteurs gagnent.

Vous trouverez également sur le plateau l'emplacement de 2 villages : Crètou et Plaineville, une zone humide ainsi qu'une station d'épuration (*montrer chaque lieu sur le plateau*).

### Animation des cartes événements:

*Tous les 5 ans (pendant 30 ans), un événement a lieu sur le bassin versant. Cet événement peut entraîner une modification des points des jauges. Cet événement induit également une prise de décision pour le bassin versant. Les joueur.euses en tant que membres d'une sous commission de la CLE doivent se concerter pour la prise de décision. L'objectif est de se convaincre et de défendre les différents points de vue avec des arguments pertinents pendant 10 minutes au maximum. A la suite de cette discussion, les joueur.euses votent à main levée - la majorité l'emporte.*

- Distribuer 1 carte événement (en commençant par l'année 0) à chaque joueur.euse
- Vous pouvez expliquer le contexte à voix haute.
- Si besoin, vous pouvez demander aux joueur.euses de lire une partie de la carte événement à voix haute.
- Concernant les notions importantes et les définitions. Demandez aux joueur.euse s'ils maîtrisent ces notions - si oui demandez - leur de les expliquer avec leurs propres mots - sinon vous pouvez les faire lire ou expliquer la notion vous même.
- Vous pouvez ensuite laisser les joueur.euses débattre pendant 10 min.
- Si certain.es joueur.euses ont du mal à prendre en main leur rôle et à donner des arguments, n'hésitez pas à les aider.