

En quête de chiffres – partie 2

→ Type d'outil

Jeu d'enquête.

→ Visuel de l'outil/du document



Jeu – « En quête de chiffres » - ©CPIE Vallée de l'Orne

→ Objectifs pédagogiques

- Se rendre compte du coût des scénarios d'aménagement de l'estuaire de l'Orne et de la nécessité d'anticiper les projets ;
- Prendre conscience que « s'adapter » n'est pas forcément la solution la plus chère ;
- Considérer les différents aspects de l'estuaire (*écologique, économique, touristique, politique, ...*) pour établir un scénario viable.

→ Description

Déroulement : Après avoir rempli la fiche « Mission » de la pochette, les groupes d'élèves ont reçu une fiche « Mission Finale ». Il y est expliqué les calculs à réaliser pour connaître approximativement le coût financier pour les 2 sites concernés par des aménagements (à savoir les Terrains François et les Marais de Cagny) selon les 3 scénarios : lutter, s'adapter et laisser faire.

La calculatrice est autorisée. Il a été précisé que pour le scénario « s'adapter », il est normal d'obtenir des nombres négatifs. L'animatrice passe vérifier les résultats.

Durée : 1h

→ Public ciblé

SCOLAIRE → élèves (classes 5^{ème} et 4^{ème} | cycle 3 et 4)

→ Prérequis par le public

- Connaître le projet de réaménagement du site de l'estuaire de l'Orne ;
- Savoir différencier les 3 scénarios réalisables et envisageables : lutter, s'adapter ou laisser faire ;
- Avoir participé à la 5^{ème} séance en classe avec la 1^{ère} partie du jeu.

→ Utilisations dans le cadre d'adapto

Ce jeu a été utilisé lors de la 5^{ème} séance (en classe) pour la 1^{ère} partie et lors de la 6^{ème} séance (en classe) pour la 2^{ème} partie.

Cela a permis aux élèves de visualiser les coûts financiers des différents projets d'aménagement et de mieux comprendre les différents choix et enjeux politiques auxquels les élus d'un territoire doivent se confronter.

Dans le cadre du projet adapto en Normandie, l'adaptation est le scénario à privilégier pour le bon devenir des espaces concernés dans le site de l'estuaire de l'Orne.

→ Retour d'expérience

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none"> - Application du jeu sous forme de problèmes mathématiques ; - Prise de conscience - Données concrètes et marquantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestion du temps ; - Longueur du jeu en 2 temps.
Retour animatrice CPIE	Retour enseignants
La fiche « Mission Finale » peut faire peur dans un premier temps aux élèves. Au final, les élèves réalisent les calculs aisément. Toutefois, le chiffre négatif du scénario « adaptation » est difficile à comprendre et ce malgré l'explication de l'animateur.	L'ensemble des élèves est surpris des montants astronomiques des différents scénarios d'aménagements. Ils ne les pensaient pas aussi élevés (plusieurs millions d'euros). Ils prennent conscience des enjeux et de la réalité des opérations d'aménagement d'envergure.
Efficacité pédagogique	Préconisations & Recommandations d'utilisation
L'objectif du jeu a été atteint avec succès.	Pour le bon déroulement de ce jeu, il faut veiller à expliquer certaines notions comme : la plus-value ou le fait que les apports touristiques auront des retombées économiques positives après l'adaptation du site ; d'où le nombre négatif qui ne correspond pas à la somme payée sur le moment, mais au coût après changement avec les avantages engendrés. A noter, que si l'atelier se déroule sur 2 séances, il faut récupérer les pochettes avec l'avancement des différents groupes d'élèves pour les retransmettre à la séance suivante lors de la 2 ^{ème} partie du jeu.

→ Évolutions à venir

Plusieurs choix peuvent s'envisager :

- Si on souhaite rester sur une activité longue, il est possible de rendre le jeu encore plus attractif en l'adaptant en Escape Game.
- Si au contraire, on souhaite une séance plus courte, il faudra simplifier le jeu en se concentrant uniquement sur un site ou alors en dévoilant déjà des données.