

« Forestiers, à vous de jouer »

Un jeu éducatif pour sensibiliser les enfants de l'école primaire au changement climatique dans les forêts

Bilal SNOUSSI (CNPFF-IDF), Benjamin CHAPELET (CNPFF-IDF), Laure FERRIER (URCOFOR).

Cinq territoires signataires d'une Charte Forestière de Territoire (CFT) de Normandie se sont réunis autour d'un constat commun : le besoin d'une plus grande coordination entre acteurs et de plus de communication et de vulgarisation des pratiques sylvicoles nécessaires à notre société.

Eurofornorm, un réseau régional des territoires forestiers normands

Créé en 2018, le groupe opérationnel EUROFORNORM est composé des acteurs suivants : le Centre National de la Propriété Forestière (Délégation Haut-de-France – Normandie) ; l'Office National des Forêts ; les Parcs Naturels Régionaux de Normandie Maine, du Perche et des Boucles de Seine ; la Métropole Rouen Normandie et Seine Eure Agglomération. Son coordinateur est l'Union Régionale des Collectivités Forestières de Normandie (URCOFOR), une association regroupant des collectivités normandes propriétaires ou non de forêts dans une structure d'échange et de partage d'expériences proposant des services d'animation et d'accompagnement dans l'objectif de valoriser les territoires forestiers et d'intégrer le milieu forestier au cœur du développement local. L'URCOFOR est organisée en réseau, au service des élus, depuis plus de 80 ans avec une fédération nationale.

Le groupe opérationnel EUROFORNORM a eu pour objectif général de créer et d'animer un réseau régional des territoires forestiers normands, sur une thématique commune prioritaire "L'avenir de la forêt normande au regard du changement climatique". Un programme d'action sur trois ans a donc été élaboré afin de répondre aux objectifs suivants : - sensibiliser et susciter la réflexion sur les évolutions possibles de la forêt dans l'avenir pour s'adapter au changement climatique et atténuer ses effets, - expliquer la forêt d'aujourd'hui, les interventions en forêt et les méthodes mises en œuvre pour essayer d'anticiper les changements, - favoriser les échanges entre les différentes parties prenantes pour comprendre les attentes de chacun et rechercher des compromis, afin de dessiner les forêts normandes de demain.

Durant les deux premières années de travail, différentes actions (sessions de réunions en forêt, colloques - cf. image 1) et outils (ateliers prospectifs autour du jeu de rôles Foster Forest) ont permis de sensibiliser et d'échanger avec de nombreux acteurs identifiés tels que les propriétaires privés, les élus ou encore le grand public.



Image 1. Réunion en forêt réalisée dans le cadre du projet EUROFORNORM

Objectif de l'innovation

En 2020, les membres du consortium se sont accordés pour travailler à l'élaboration d'un outil pédagogique spécifique au sujet "forêt et changement climatique" avec la volonté de cibler prioritairement les classes de primaire (3e cycle).

Cette cible a été sélectionnée, car les élus communaux ont la responsabilité des écoles primaires et les collectivités forestières réalisent des missions à destination de ces élus. Il a été choisi de développer cet outil sous le format d'un jeu, pouvant compléter les autres activités et outils des territoires, mais également être incorporé dans d'autres formats d'interventions proposés par les Parcs Naturels Régionaux, ou les intercommunalités. Enfin, la volonté de rendre cet outil opérationnel dès la rentrée scolaire de l'année suivante a été

affichée par les membres du consortium.

Au moment où cette réflexion s'est engagée, en réalisant un tour d'horizon des jeux déjà disponibles sur le marché, la plupart de ceux observés traitaient de thématiques "globales/internationales" telles que la déforestation ou encore les émissions de carbone à l'échelle mondiale. Aucun jeu à l'échelle régionale normande, traitant de problématiques en lien avec le changement climatique n'a émergé de la veille réalisée, ce qui a donc conforté la volonté du consortium de développer cet outil.

Mise en place du projet

Sur la base de ces critères volontairement peu précis, afin d'être en mesure d'explorer un éventail large de propositions, différentes entreprises spécialisées dans l'édition pédagogique et la création de concepts ludiques ont été sollicitées. L'un des critères importants de sélection a été la capacité d'accompagnement à la conception du projet. Le prestataire sélectionné a cadré des propositions de formats de jeux et le consortium s'est mis d'accord pour un format "plateau" avec des questions sous forme de cartes. Le jeu a été choisi sous une forme proche de celui du jeu de l'oie, car les règles du jeu sont déjà connues du public cible. Par retour d'expérience, les jeux aux formats novateurs (tels que "Foster Forest", présenté dans ce groupe opérationnel) nécessitent un temps d'explication des règles conséquent, ce qui n'était pas envisageable auprès d'un public cible de cette tranche d'âge. La thématique abordée étant déjà peu connue, il était important pour le consortium que les règles puissent être facilement intégrables. Un calendrier a été fixé en accord avec le prestataire, programmant la réalisation des différentes planches et propositions graphiques, avec pour consigne une mise en avant du contexte normand, du changement climatique et de la multifonctionnalité des forêts. Le consortium s'est occupé de la rédaction des

cartes scientifiques et techniques. Les questions étaient soumises, aussi bien en amont par liste d'e-mail que lors des réunions, et les réponses à apporter devaient faire l'objet d'un consensus lors de ses réunions. Le consortium se fixait comme objectif la rédaction d'un certain nombre de fiches questions/réponses par réunion et celles-ci étaient ensuite soumises au prestataire qui, de par son expérience dans l'édition pédagogique, pouvait fournir ensuite un avis pour reformuler le contenu s'il ne lui semblait pas intelligible pour les scolaires.

Cette méthode collective a permis de susciter de nombreux échanges au sein du consortium au profil d'acteurs diversifiés. Certaines questions par exemple, bien que pertinentes, ont dû être mises de côté, car aucun consensus sur les réponses à y apporter n'a pu être trouvé par les membres. De plus, la diversité des profils présents dans le consortium a permis de pouvoir aborder à dire d'expert une variété importante de thématiques du milieu forestier sur l'ensemble de la chaîne de valeur. Cela a permis de nourrir les connaissances de chacun des acteurs, mais aussi de comprendre les points de vue et méthodes de travail de chacun.

Présentation du jeu

Le jeu « Forestier à vous de jouer » (cf. image 2) s'articule autour de dix grands thèmes que sont : les vieux arbres, la forêt, les jeunes arbres, la coupe des arbres, la récolte du bois, les métiers du bois, les loisirs en forêt, les plantes et les animaux et enfin les utilisations du bois.



Image 2.
Présentation du jeu « Forestiers à vous de jouer ».
Copyright : URCOFOR

Le but du jeu, pouvant se jouer entre deux et six joueurs (ou équipes) est d'atteindre en premier la case arrivée. On y incarne un forestier dont la mission est de gérer le mieux possible la forêt normande dont il (ou elle) a la charge pour la préserver face au changement climatique. Pour ce faire, chaque équipe lance le dé et avance du nombre de cases correspondantes, en choisissant son chemin pour atteindre l'arrivée. Les cases du plateau sont cerclées de couleurs, chacune correspondant à un thème différent, et l'équipe s'arrêtant sur une case doit répondre à une question du thème associé (10 cartes de questions par thème). Selon les questions, il est possible d'avoir une ou plusieurs bonnes propositions. Si l'équipe se trompe elle doit reculer d'une case, si elle fournit une réponse incomplète, elle ne bouge pas et si elle répond correctement, elle a le droit d'avancer d'une case supplémentaire. Deux équipes au maximum peuvent partager une case, si une troisième arrive sur cette case, elle doit s'arrêter à la case précédente. Lorsqu'une équipe s'arrête sur une case « bonus » ou « embûche », elle pioche une carte correspondante, effectue l'action indiquée sur la carte et son tour se termine (20 cartes bonus et embûche au total). Certaines de ces cartes indiquent une action pouvant toucher toutes les équipes.

L'équipe gagnante est celle atteignant la case "arrivée" en première à l'aide d'un compte juste aux dés. Si une équipe dépasse le nombre de cases jusqu'à l'arrivée, elle doit alors retourner sur ses pas.

Des variantes peuvent faciliter ou accélérer une partie, par exemple en rejouant lors d'une bonne réponse ou en atteignant la case arrivée sans le compte juste. Pour un public plus âgé ou expérimenté, les questions peuvent être posées sans proposition de réponse ou bien le maître du jeu peut fixer un objectif spécifique à chaque équipe en début de partie tel que rajeunir la forêt, conserver la biodiversité, ou bien encore de répondre à au moins une question de chacun des dix thèmes.

Difficultés et opportunités rencontrées lors du développement de cette innovation

Aucune difficulté majeure n'a été rencontrée par le consortium. Tout d'abord, le budget fixé a pu être respecté. Le planning et le timing étaient contraints, ce qui est apparu à la fois comme un challenge et une opportunité pour la réalisation de cette innovation. Cela a en effet permis de rendre le travail en groupe dynamique et de maintenir une cadence soutenue qui a évité aux acteurs de s'éparpiller dans le travail à réaliser. Cela a été rendu possible grâce à l'investissement et à la réactivité des partenaires du consortium qui ont répondu aux différentes sollicitations dans un temps très court, aucun membre n'étant à temps plein sur le projet.

Distribution, retour d'expériences et futurs développements du jeu

Le jeu a été distribué à 350 écoles primaires et 50 exemplaires ont été remis aux partenaires du projet et de la filière forêt bois régionale. Son utilisation peut se faire dans le cadre d'un programme pédagogique au sein des écoles, en médiathèque, par des associations, par les communes, ou bien lors d'événements particuliers tels que des salons pour des parties de sensibilisation. Le jeu n'est pas commercialisé pour l'instant, néanmoins de nombreux utilisateurs expriment le souhait de l'acquérir. Celui-ci est aussi distribué et utilisé en support à d'autres actions d'envergures nationales, tel que le programme national « 1000 communes, la forêt fait école » dans lequel les communes mettent des parcelles communales à la disposition d'une école qui prend en charge sa gestion.

Le jeu a été présenté et transmis aux autres unités régionales des collectivités forestières. Sa pertinence et l'intérêt porté par les autres délégations du réseau ont permis d'envisager une version nationale du jeu (en cours d'étude).

). Pour ce faire, il serait prévu de conserver un plateau de jeu identique, mais que chaque délégation régionale décline, selon ses spécificités, certaines des cartes la thématique « la forêt ». Une version nationale présentant donc l'ensemble des cartes issues des différentes régions pourrait ainsi être envisagée.

Applicabilité Européenne

Une diffusion de ce jeu à l'échelle européenne peut être envisageable, néanmoins une traduction directe du jeu n'apparaît pas comme adaptée, car les questions et réponses dépendent de la législation de chaque pays membre, les réglementations pouvant être différentes. En France, le code forestier a simplifié le travail, car il apporte un cadre à partir duquel le consortium a pu travailler. Néanmoins, si certains pays souhaitent développer un jeu similaire, des échanges ou bien des partenariats peuvent être discutés, si cela peut permettre aux acteurs de gagner du temps et de s'inspirer du travail déjà réalisé.

Interview de la coordinatrice du groupe opérationnel Eurofornorm

Mme Ferrier, quelle est votre vision des groupes opérationnels et de l'innovation en général dans le secteur forestier ? Quelle est la plus-value du travail partenarial pour la mise en place de ces innovations ?

La coopération entre différents acteurs a toujours été pour moi un moyen de créer une émulation très intéressante entre les personnes et particulièrement efficace pour développer des actions collectives. En tant que coordonnateur, notre objectif est de construire des habitudes d'échanges entre les membres du groupe opérationnel; on instaure un climat de confiance qui permet à chacun de s'exprimer librement et d'être force de proposition. Ce travail partenarial favorise ainsi la stimulation et l'émergence de nouvelles idées permettant d'innover dans notre domaine. Je crois beaucoup en ce proverbe africain : " Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin ".

Ainsi, au-delà de la création de ce jeu, c'est le développement des relations de travail entre les partenaires que je trouve particulièrement intéressant. Cela permet de connaître et de comprendre les acteurs présents, de s'enrichir mutuellement et de maintenir une dynamique collaborative au sein des territoires. Et enfin, cela favorise le développement de nouveaux travaux en partenariats à l'avenir : peut-être un prochain PEI?

Further information

[Click here to know more.](#)

Contacts

Mrs Laure Ferrier, laure.ferrier@communesforestieres.org
Benjamin Chapelet, benjamin.chapelet@cnpf.fr

FOREST4EU partners:



Funded by the European Union (Grant n. 101086216). Views and opinions expressed are however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or REA. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



[FOREST4EU Project](#)
[FOREST4EU Project](#)
info@forest4eu.eu

