

# DémEAUcratiE :

un jeu sérieux pour apprendre  
à gérer démocratiquement  
le patrimoine de l'eau

Martin Fournier

**Les jeux sérieux: situations, environnements ou artefacts pour  
l'apprentissage?**  
Congrès de l'ACFAS, 13 mai 2011

# Objectifs

- ◆ Démontrer l'importance du récit comme base du jeu sérieux
- ◆ Raconter l'histoire du développement de DémEAUcratie



Une pénurie d'eau sévit  
dans votre municipalité.

Que se passe-t-il?

Sauriez-vous résoudre le problème?

Relevez le défi en jouant à  
**DémEAUcratie!**

(phase test, printemps 2011)

La gestion durable de l'eau  
est la responsabilité de tous.

[www.ameriquefrancaise.org](http://www.ameriquefrancaise.org)

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

1. Susciter la motivation et l'engagement dans une situation donnée

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 2. Identifier les connaissances à transmettre

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 3. Permettre aux joueurs d'éprouver les stratégies qu'ils adoptent

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 4. Autoriser l'erreur, dédramatiser l'échec

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 5. Développer les interactions entre les joueurs



# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 6. Prendre en compte les aspects émotionnels

# Guide de conception d'une situation ludo-éducative

de L. Delorme, C. Jouneau-Sion, J. Janin, S. Young et E. Sanchez

## 7. Insérer la phase ludique dans une situation d'apprentissage, et vice-versa



Pouvoir de l'image

Pouvoir du récit

Pouvoir du réel

Le récit est un atout précieux dans le développement d'un jeu sérieux. Il favorise un **retour réflexif plus approfondi et plus fécond** sur le comportement, l'attitude et les décisions prises par le joueur.

Il permet de **fusionner étroitement l'action et l'information** et génère ainsi des apprentissages qui se rapprochent de l'expérience vécue.