

Compte rendu de la session du 19/06/2015 de la communauté de pratique,

Salle DELTA à l'IRSTEA de Montpellier.

Modélisation et test d'un protocole WAG à partir du contexte du Bassin Versant de la Têt (66).

Echelle du Périmètre irrigué.



Organisateurs : Martin Cavero, Jade Wolf, Géraldine Abrami, Nils Ferrand, Patrice Robin

Participants : Manuel Joseph Monrose, Adrien Tavel, Patrice Robin, Géraldine Abrami, Sébastien Loubier, Marie Jourden, Dominique Dalbin et Delphine l'Aot.

Contexte: L'équipe Wat-A-Game de l'UMR G-EAU développe depuis 2008 la plateforme de modélisation et simulation participative Wat-A-Game, ainsi que divers outils afférents. cf. <http://watagame.info>. Dans ce cadre, une collaboration avec le lycée agricole de Théza se poursuit depuis plusieurs années. En 2014, Patrice Robin, enseignant en économie à Théza a obtenu un financement de l'Agence de l'Eau RMC pour un projet intitulé « Conception et édition d'un kit de jeu dédié à l'éducation et à la sensibilisation à la gestion durable de l'eau à partir de la situation du bassin versant de la Têt ». Afin de développer des actions pédagogiques, de sensibilisation ou d'animations territoriales, ce projet se propose de concevoir, éditer et diffuser un kit de jeu de rôles qui puisse être mobilisé dans des contextes éducatifs, professionnels ou encore de sensibilisation du grand public, en s'appuyant sur un contexte territorial particulier, celui du bassin versant de la Têt. Ce kit de jeu proposera des modélisations à différentes échelles : bassin versant entier, périmètre irrigué, aval du bassin versant, périmètre de protection de captage.

Deux étudiants de 1ère année du master Eau de Montpellier ont été engagés en stage dans ce projet et ont développé un prototype de jeu sur l'échelle de l'ASA de Thuir, et un prototype de jeu sur l'échelle d'un périmètre de protection de captage

Objectif de la communauté de pratique: Tester le prototype de jeu pédagogique sur la gestion durable de l'eau dans le contexte du bassin de la Têt à l'échelle d'une ASA.

« Mon jeu vise à représenter de manière ludique et pédagogique les enjeux de partage de l'eau entre les différents acteurs à l'échelle d'un territoire (périmètre irrigué d'une ASA). Le public cible varie de la

seconde aux classes de BTS. La communauté de pratique serait, d'une part, l'occasion de faire valider mon plateau, la jouabilité, les processus modélisés et de manière plus générale de valider les choix que j'aurai déjà établis. D'autre part, il s'agira de recueillir des suggestions d'améliorations de la part des membres de la communauté. »

Résultats de la communauté de pratique :

Quatre types de remarques sont ressortis de cette séance de test, à savoir :

1. Des propositions d'intégration de nouveaux éléments graphiques ou de jeu :
 - Intégrer la possibilité de réaliser des forages profonds,
 - Modifier le tracé des colatures et la restitution de la ressource eau vers le milieu,
 - Utiliser un sac opaque pour représenter la ressource souterraine,
 - Ajouter des cartons « satisfaction » pour ouvrir le dialogue,
 - Ajouter le réseau AEP ainsi qu'un canal pluvial entre la commune et le canal principal,
 - Travailler sur le graphisme en règle générale,
 - Ajouter une activité touristique à la commune (pour dynamiser son rôle),
 - Simplifier au plus possible l'ensemble du jeu.
2. Des suggestions d'amélioration ou de définition de règles pour rendre le jeu plus complet ou plus simple à jouer :
 - Intégrer un contrôle environnemental,
 - Intégrer la possibilité de faire un forage illégal et ou profond,
 - Intégrer un contrôle sur les forages,
 - Fixer une règle pour le paiement de l'activité de la commune (AEP),
 - Fixer une règle pour la recharge de nappe à partir de la zone de restitution au milieu,
 - Orienter le gestionnaire de l'ASA en réalisant deux cartes rôle : une de président d'ASA et une de gestionnaire de canal, laissant ainsi la possibilité d'adapter le jeu à différentes situations.
 - Jouer sur la frustration du joueur habitant (pas de nouvelles cartes action),
 - Attribuer le respect de l'environnement à la commune et à l'habitant,
 - Modifier la règle de prélèvement dans la nappe.
3. Des détails de calibration des ressources :
 - Revoir le bilan des recettes de chaque activité sur chaque carte terrain et autre configurations (les bilans, entre le revenu net et les redevances ASA des activités, étaient parfois inférieurs ou égaux à zéro).
4. Commentaires généraux :
 - Préparer la présentation du jeu,
 - Avoir un meneur de jeu connaissant bien le jeu (formation au jeu avant utilisation en autonomie) semble indispensable,
 - Simplifier le jeu (trop complexe pour le moment) pour un public profane,
 - Faire un tour de table de présentation des différents rôles au début du jeu,
 - Définir des prérequis à avoir pour jouer au jeu.
 - Orienter le rôle ASA en fonction des objectifs de la séance (forcer les AG ou laisser jouer les joueurs sans concertation...)