

# Le jeu au service de la pédagogie et de l'innovation agricole

Présentation d'expériences et d'outils

## Pourquoi cette démarche?

Face aux défis agricoles actuels et au besoin d'innover dans les manières de produire, l'enseignement doit permettre aux apprenants d'inventer leurs modèles tout en apportant des bases techniques solides.

## Objectifs

- Apporter les contenus scientifiques et techniques des référentiels agricoles
- Rendre les apprenants acteurs de leur formation
- Permettre l'innovation dans les modèles de production

## De quoi parle t'on?

- Création de jeux de société agricoles (de plateaux, cartes...)
- Création par et/ou pour les apprenants
- Autoévaluation
- Evolution des règles de jeu



## Résultats

- Mise en activité dynamique des apprenants
- Acquisition de compétences dans les domaines :
  - de l'observation et de la description
  - de l'élaboration de tactiques et de stratégies
  - du travail collaboratif



## Conseils

- Définir clairement les objectifs pédagogiques
- Limiter les nombres de thèmes
- Choisir un nombre de mécanique de jeu limité (2-3 maximum)

### PLACEMENT DE TUILE



### OBSERVATION



### COOPÉRATION



- Développer des règles simples
- Développer des visuels adaptés
- Tester, tester et tester, encore et encore...



Auteur : Vincent Vertès  
Enseignant en agronomie et viticulture au lycée Charlemagne  
Carcassonne.  
vincent.vertès@educagri.fr

06 50 28 38 55