

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article974>



# LoclIndus Lyon-Duchère : serious game de localisation industrielle

- Expérimenter - Jeux sérieux -



Publication date: jeudi 19 juin 2014

---

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

---

## 1. Présentation du jeu :

Loclndus Lyon-Duchère est une adaptation du jeu de localisation Loclndus développé par le Laboratoire de méthodologie des Sciences géographiques de l'Université de Liège en 1992.

Imaginé par Bruno Bianchet, Yves Demeuse et Bernadette Mérenne-Schoumaker, Loclndus propose un jeu (jouable en 2h) pour réfléchir au processus et aux facteurs de localisation industrielle dans un territoire.

Vous trouverez en ligne une présentation détaillée du jeu et un guide à l'usage des professeurs :

<http://www.img.ulg.ac.be/locindus/>

L'adaptation du jeu est centrée sur l'environnement économique du Lycée La Martinière Duchère.

Elle s'appuie sur des données "réelles" et sur 3 parcs immobiliers : Techlid, Vaise Industrie et Greenpolis. Les données fournis aux élèves sont pour la plupart des données cartographiques et des présentations des parcs disponibles sur Internet.

4 entreprises fictives (avec leur fiche descriptive) cherchant à s'implanter dans le territoire de la région Rhône-Alpes sont proposées.

Le jeu de données permet d'aborder le territoire à plusieurs échelles : nationale, régionale, et locale.

## 2. Contexte d'utilisation :

Le jeu a été utilisé dans une classe de 1ère STMG en introduction du cours sur les dynamiques des espaces productifs français dans la mondialisation.

Le jeu permet de déterminer l'ensemble des processus décisionnels des entreprises dans leur choix d'implantation : diagnostic territorial, recherche d'informations et d'outils (notamment "la carte"), recherche d'une solution "optimum" et non parfaite, prises en compte de critères multiples.

Le jeu permet aussi de dégager les facteurs de choix selon les besoins des entrepreneurs : site et situation géographiques (à différentes échelles), marché et fournisseurs, transport et accessibilité, disponibilité foncière, main d'oeuvre, environnement économique (notamment les services externes), cadre de vie, pouvoirs publics.

Enfin, le jeu est "un jeu d'acteurs" qui peuvent être mis en évidence dans le processus décisionnel : les entrepreneurs, les gestionnaires de parcs, les collectivités territoriales, l'Etat.

Ainsi, le jeu constitue une introduction qui permet de poser des bases réflexives et notionnelles aux dynamiques des espaces productifs en France face à la mondialisation. Il permet notamment de percevoir que les choix des acteurs dépendent d'analyses spatiales et ont donc de facto des conséquences sur les territoires et leurs dynamiques.

Le jeu est particulièrement adapté aux élèves des séries STMG en leur montrant que dans leur formation "technologique et professionnelle", la géographie est une clé d'analyse.

### 3. Bilan et évaluation :

Ce serious game présente des intérêts que les créateurs ont déjà pointés et confirmés par l'expérience menée en classe (apprentissage par le jeu, durée du jeu....)

Mais, il permet également de travailler des capacités développées par la Géographie à partir d'une "situation-problème" :

- Lire des cartes et approcher un territoire à différentes échelles
- Prélever et sélectionner de l'information pour argumenter
- Argumenter et justifier des choix en démontrant que plusieurs choix sont possibles (il n'y pas une bonne réponse mais "des réponses")
- Hiérarchiser les critères de choix
- Travailler en groupe
- Restituer à l'oral un travail collaboratif

Enfin, ce jeu est adaptable à d'autres territoires, la démarche est transposable.

### 4. Outils, données et documents pour jouer à LoclIndus Lyon-Duchère

Notice du jeu LoclIndus Lyon-Duchère :

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

**LoclIndus Lyon-Duchère : Notice de jeu**

P.Mériaux

[Dossier documentaire](#) (fiches entreprises et gestionnaires de parc immobilier) :