

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article948>



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

# Jeux et gestion des énergies

- Expérimenter - Jeux sérieux -



Date de mise en ligne : vendredi 3 janvier 2014

---

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

---

Depuis déjà quelques années, j'utilise des serious game en classe comme Ecoville (vous trouverez une piste d'utilisation ci-dessous).

Récemment j'ai assisté à la présentation d'un serious game mis en place par GDF-Suez "j'apprends l'énergie". Enfin, je viens de tester le serious game réalisé par Total également sur l'énergie. L'article qui suit est donc une petite synthèse des serious game présents sur la toile aujourd'hui portant sur le thème des énergies.

Pour ma part, les jeux les plus intéressants tant par le "gameplay" que par la réflexion pédagogique qu'ils offrent sont : "Total Genius Campus", "Ecoville", "Climway" et "Clim@action (difficile à transposer tel quel dans sa classe)" .

– [Eduscol](#) ainsi que [l'agence des usages TICE](#) proposent un dossier complet sur les serious game et leurs usages à l'école. L'équipe EducTice s'est également livrée à un recensement des jeux environnementaux ou "green games" : [ici](#)

– [Climaway](#) ou Climcity propose une interface présentant une exposition avec de nombreuses ressources sur l'énergie (production et consommation) et une interface de jeu. Le joueur a 50 tours (soit 50 ans) pour réaliser le plan climat de 2004 à l'échelle d'une ville comme Perpignan. Il doit faire face à des aléas au cours du jeu. Les actions possibles sont très nombreuses et le jeu montre la difficulté de réalisation du plan climat. Un usage pluri-dsiciplinaire est à privilégier. Le temps de jeu est assez long (au moins deux heures).

– [Ecoville](#) a tout d'abord été conçu en 2005 dans le cadre de l'exposition "climax" à la cité des sciences. Il a ensuite évolué en 2008 sous l'impulsion de l'association Hespul. Le jeu propose un scénario de gestion d'un espace périurbain en forte croissance. Le jeu est d'une prise en main aisée et un kit pédagogique très complet permet une utilisation efficace du jeu en classe notamment en géographie tant en collège qu'en Lycée. En effet, le jeu permet une réflexion sur les aménagements d'un territoire urbain.

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

### **Ecoville pistes d'utilisation**

– [Total Genius Campus](#) est un jeu vraiment très intéressant réalisé par Total. Il s'adresse à un public de lycéens et d'étudiants. Le jeu permet d'aborder la question des choix énergétiques à opérer aujourd'hui et demain en laissant au joueur le choix des décisions à prendre qui auront un impact dans les 30 prochaines années. Ainsi, les joueurs doivent gérer un territoire (qui ressemble fortement à l'Australie) en tant que nouveau ministre de l'énergie. Les joueurs doivent faire face à de nombreux aléas dans sa gestion de la consommation d'énergie et de carburant pour répondre aux besoins de la population. Le jeu fournit également un espace de ressources sur l'énergie. La réflexion menée au cours du jeu est de grande qualité et le joueur totalement pris dans la partie et ses enjeux.

– [Clim@action](#) : l'équipe Eductice de l'IFé (ex INRP) propose des scénarios autour d'un jeu développé avec l'université de Sherbrooke. Le principe et le déroulement du jeu sont expliqués. A voir aussi : [ici](#).

– "[J'apprends l'énergie](#)" est réalisé par GDF-Suez. Le jeu est doté d'une base importante de ressources sur les énergies. L'interface du jeu est assez rudimentaire et se présente sous la forme d'une skyline dans laquelle le joueur se déplace. Le jeu est basé sur une succession de 3 scénarios permettant d'aborder tour à tour : la production, la distribution et enfin la consommation d'énergie. Un quatrième scénario est "une situation-problème" nécessitant le réinvestissement des trois premiers scénarios. Le temps de jeu nécessaire est de 2 heures pour l'ensemble des scénarios dédiés à un public de collège (5e-4e). L'approche géographique n'est pas privilégiée. Il s'agit d'abord d'une approche technique. Les aspects socio-économiques de la question énergétique sont oubliés.

– [Energy 2020](#) : le jeu est proposé par l'Union Européenne dans le cadre du programme EnergyByts. Le serious game s'accompagne de 24 documentaires. Le jeu commence en 2020, date à laquelle la question énergétique devient un réel problème. Le joueur remonte le temps et doit trouver les solutions à prendre en 2012 pour éviter les problèmes de 2020. Trois scénarios sont proposés : l'un sur la sobriété énergétique, l'un sur l'efficacité énergétique et enfin le dernier sur les énergies renouvelables. [Le portail "Citoyen de demain"](#) propose des pistes d'utilisation du jeu et un dossier complet sur les énergies.