

Les RENDEZ-VOUS DU MAB

#18 L'arbre à palabres

17 novembre 2022

Michel Etienne, ancien chercheur de l'unité d'Ecodéveloppement à l'INRAE d'Avignon et **Valérie Meyer**, ancienne chargée de mission pédagogie dans la Réserve de biosphère transfrontière des Vosges du Nord-Pfälzerwald nous présentent l'arbre à palabres. Ce jeu pédagogique développé par Michel Etienne porte sur les relations entre nature et société, au travers des différentes représentations d'un arbre.

L'arbre à palabres

Le jeu est présenté dans un tube en carton et se compose d'un plateau avec une face adulte et une face enfant, accompagné de 24 vignettes, les règles du jeu et les explications.

La version internet est modifiable et permet de jouer à toutes les versions souhaitées. Elle est accessible ici : <https://arbreapalabre.mab-france.org/le-jeu/>

Le but du jeu est de reconstituer les interactions entre des activités humaines, des animaux et différents éléments d'un arbre.

Pour cela, les joueurs posent les vignettes d'illustrations sur les cases de l'arbre.

Les différentes catégories de vignettes

L'arbre est en vert, ce sont les cases centrales positionnées des racines à la couronne, de bas en haut, avec un dessin de l'arbre en arrière-plan.

Les animaux sauvages ou domestiques sont dans les cases orange.



Les êtres humains et leurs activités sont en jaunes, les cases les plus proches de l'arbre sont directement intéressées par l'arbre, les cases les plus éloignées passent par l'animal pour prélever quelque chose sur l'arbre.

Il y a 2 types de flèches sur le plateau et 3 sur la version informatique :

- Les flèches blanches : « agit sur », le prélèvement est direct entre l'être humain ou l'animal et l'arbre,
- Les flèches bleues : c'est une ressource transformée vers une autre ressource,
- Les flèches vertes (uniquement pour le jeu en ligne) : plusieurs vignettes peuvent être posées sur la même case, car le même élément de l'arbre a différents états possibles.

Ex : le tronc est transformé en planches, les branches sont transformées en charbon de bois.

Le déroulement du jeu : exemple de la version en ligne

1- Choisir la version adulte ou enfant.

2- Choisir le plateau : 9 versions sont disponibles, représentatives des essences d'arbres emblématiques de différentes Réserves de biosphère.

3- Choisir parmi 3 niveaux de difficulté :

- Débutants, pour le grand public : toutes les vignettes sont données, il faut juste les placer sur le schéma. Elles visent à chercher à comprendre les relations entre un être humain et la nature.
- Connaisseurs : la moitié des vignettes est cachée.
- Expert : aucune vignette, il faut toutes les retrouver.

Dans la version enfant, il n'y a que 2 niveaux de difficulté.

Le jeu : Une partie de démonstration a été jouée avec le plateau adulte, version connaisseur, avec le hêtre des Vosges du Nord.

La moitié des vignettes apparaissent et il faut les placer dans les cases correspondantes : les vignettes vertes, sur les cases vertes, les oranges sur les cases orange et les jaunes sur les cases jaunes. Si une vignette semble manquer, elle peut être demandée en cliquant sur « demander une vignette »

L'intérêt du jeu consiste à faire interagir plusieurs joueurs. Ainsi, chaque proposition peut être discutée si les avis sont différents.

Les solutions et explications sont présentées dans le document joint au jeu.

Dans le plateau enfant, 3 solutions sont proposées. Le but est d'intéresser les enfants en jouant rapidement, pour qu'ils entrent dans le jeu dès le début, par exemple en donnant des noms compliqués, qui présentent des difficultés à être lus, et pour lequel les enfants sont encouragés à poser des questions.

Il n'y a pas qu'une seule réponse possible à l'issue du jeu. Il y a 24 bonnes réponses possibles et il y a des réponses « valables ».

Le jeu a été co-construit dans chaque Réserve de biosphère. La méthode de création des jeux consiste à déterminer pour chaque arbre quels sont les acteurs, quelles sont les ressources, etc.

A la fin du processus, il faut que tous les schémas aient la même structure pour arriver à 12 ressources et 12 humains et animaux. Certaines réponses sont exactes mais n'ont pas été sélectionnées parmi les réponses possibles. Des cartes blanches sont prévues dans ce cas.

Un guide méthodologique a été réalisé pour aider à la co-construction de nouveaux jeux, il est adressé sur simple demande.

Pour créer une nouvelle version du jeu, il faut transmettre à Michel Etienne le dessin du plateau, la solution pour les adultes et les enfants, les 24 photos, les explications, les crédits photos, qui a conçu le plateau et éventuellement des liens internet : la RB, ou d'autres informations liées à l'arbre, etc.

Il est également possible de faire évoluer des visuels ou des questions sur les plateaux déjà réalisés. Tous les fichiers sources sont disponibles.

Les petits Débrouillards ont été associés à la co-construction des premiers jeux et y ont ajouté des propositions de manipulations.

Un sondage sur l'utilisation du jeu dans les RB a montré qu'il avait été relativement peu utilisé, les équipes locales ont changé et ne connaissent pas toujours son existence.

Une « mise à jour » peut être envisagée, Michel Etienne propose de participer à ces actualisations, ou à la réalisation des nouveaux jeux si les RB le souhaitent.

Ont participé à ce RDV #18

Carola Arndt (SHVC) ; Michel Etienne ; Jean-Baptiste et Véronique (PNR Corse) ; Philippe Koffler (PNR/RB Vosges du Nord) ; Éléonore Solier et Laurent Belier (PN/RB Cévennes) ; Emmanuel Furteau (RB Moselle Sud) ; Marine Alix (Lac du Bourget) ; Céline Boulmier (RB gorges du Gardon) ; Véronique Boussou (OFB) ; Kelly Nunge (PNR/RB Vosges du Nord) ; Valérie Meyer ; Alice Roth et Anaïs Baude-Soares (MAB France) ; Tifaine Briand (RB Mont Viso) ; Sylvia Phibel Puissant (RB Guadeloupe) ; Sabine Courcier.

