

La Bêête



Un jeu pour tester
vos connaissances
sur les ovins

Aventure



La Bêête Aventure... une belle aventure

La belle aventure commence en 2011. Quatre étudiantes en BTS Productions Animales au lycée agricole de Laval (Pauline DARTOIS YACOVLEFF, Florine PRÉAULT, Pauline LEGALLIC et Mélissa OUVARD) ont le souhait, dans le cadre d'un projet d'initiative et de communication (PIC), de participer aux Ovinpiades collectives proposées par Inn'ovin (Reconquête ovine à l'époque). Dans ce cadre, à l'aide de leurs enseignants : Élodie SABAS et Éric DENECE, elles cherchent un projet original. C'est de là que va naître l'idée d'un jeu sur la filière ovine. Le projet termine 2^e ex-aequo.

Pauline DARTOIS a souhaité de devenir enseignante en productions animales/zootecnie. Elle conserve le jeu au cas où elle pourrait le réutiliser un jour. Après l'obtention du concours d'enseignement, il était nécessaire de réaliser un mémoire. C'est tout naturellement qu'elle décide de s'appuyer sur ce jeu avec comme titre « *Apprentissage de la culture zootechnique en BTS PA et utilisation d'un jeu pédagogique* ». Testé sur une classe au lycée agricole de Tours-Fondettes, ce mémoire a mis en évidence que le jeu pouvait permettre aux apprenants de mémoriser en moyenne 60% des notions abordées sur deux heures de jeu (contre 27% en apprentissage traditionnel [A. Lieury 1994]).

Depuis 2016, le jeu est utilisé chaque année à l'Agrocampus des 2 Vallées (Vendôme). L'excellente réussite des apprenants aux épreuves théoriques des Ovinpiades individuelles a suscité l'intérêt des professionnels de la filière ovine de la région Centre-Val de Loire pour ce jeu. Après plusieurs rencontres, l'Association régionale de la filière ovine du Centre-Val de Loire (AREOC) et Inn'ov'in s'engagent pour son développement. C'est à travers eux qu'un grand nombre d'acteurs de la filière ovine régionale vont participer à l'élaboration du jeu, notamment sur la refonte et la création de nouvelles questions.

Le concept de départ du jeu a été conservé, tout en y ajoutant certaines modifications nécessaires après 10 ans d'existence (ajout des questions sur la génétique, formulation des questions avec des verbes d'action, place spécifique des questions « *Défimystère* », choix d'un nom, changement de graphisme...). A contrario, certains éléments sont restés identiques à la version originale : plateau de 1m x 1m (favorable à la pédagogie), les règles du jeu (très simples) et les peluches « moutons » adorées par les apprenants (en plus de permettre de comptabiliser les points, elles les aident à mémoriser sans le savoir).

Ce jeu étant à destination des apprenants, il semblait primordial qu'ils participent à sa refonte. Ce n'est pas moins de 200 apprenants issus des différents lycées et centres de formation de la région Centre-Val de Loire qui ont fait naître le nom de ce jeu : « **La Bête Aventure** ». Différents graphismes du plateau ont été soumis aux votes des apprenants de l'Agrocampus des 2 Vallées. Ils ont permis de déterminer les dessins selon les thématiques, le type de plateau, la colorisation des dessins... En somme, un jeu fait pour les apprenants, par des apprenants.

*Nous sommes donc heureux de vous faire découvrir ce jeu
de connaissances générales sur la filière ovine
et nous vous souhaitons « UNE BÊTE AVENTURE ! »*

Règles du jeu

De 4 à 12 joueurs (mais tout est permis !) - 1 animateur

Durée : 2 heures

But du jeu : compléter la toison de son mouton avec des pions « scratch »

CONTENU DU JEU

Un plateau de jeu (100 x 100 cm)

4 moutons « peluches », 5 pions *mouton* et leur sac, 100 pions *scratch* (20 pions par couleur), 2 dés à 6 faces (au cas où le premier soit perdu) ; le tout dans un grand sac.

315 cartes (45 « **Alimentation** », 45 « **Races et économie de filière** », 45 « **Reproduction** », 45 « **Génétique** », 45 « **Santé** », 45 « **Mystère** » et 45 « **Enrichit ton quiz !** »).

Le jeu de cartes « **Enrichit ton quiz** » contient 9 cartes vierges de chaque thème. Ceci laisse libre court à votre imagination pour trouver de nouvelles questions. Questions qu'il ne faudra pas hésiter à nous faire remonter !

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Le thème des cartes est représenté au verso par un sigle et une couleur. Mélangez chacun des jeux de cartes avant de les positionner sur l'emplacement correspondant sur le plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On comprendra sous le terme « joueur », un joueur seul pour une partie en solo ou une équipe pour une partie en équipe.

Chaque équipe choisit un pion *mouton*. Leur avancement s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui commence ? Chaque joueur lance à tour de rôle le dé (le plus jeune dans une équipe). Le chiffre le plus grand ou le plus petit... Bref, vous avez le choix !

1. C'EST PARTI !

Chaque joueur place son pion *mouton* au centre du plateau de jeu sur la case « départ ».

2. LE JOUEUR LANCE LE DÉ

Le pion *mouton* est avancé d'autant de cases sur le chemin choisi (tous les choix sont possibles).

Attention ! La case « départ » n'est pas comptabilisée lorsque vous avancez vos pions (si vous repassez par le centre, vous survolez la case : vous faites un saut de « départ » enfin... de mouton !).

3. LECTURE DE LA QUESTION

Le joueur placé à droite du joueur en action tire une carte correspondant au thème de la case sur laquelle s'est arrêté le pion *mouton* et pose au joueur en action la question.

4. RÉPONDRE À LA QUESTION

Le joueur en action essaie de répondre à la question.

À chaque bonne réponse, le joueur remporte un pion *scratch* dont la couleur correspond au thème (ex : rose pour la reproduction).

Si le joueur ne répond pas correctement, il n'obtient pas de pion *scratch*. C'est au joueur suivant (placé à sa gauche) de lancer le dé et d'essayer de répondre à une question.

Dans un cadre pédagogique, il est fortement conseillé, quelle que soit la réponse, de relire à haute voix la question et la réponse complète. Les apprenants peuvent réécrire les questions et les réponses s'ils le souhaitent. Ils peuvent demander à lire eux-mêmes la carte après lecture à voix haute. Tout ceci pour favoriser la mémorisation.

5. ATTENTION !

Si une équipe tombe sur la case « **Défi mystère** » représentée par un point d'interrogation, alors l'ensemble des équipes s'affronte sur une question de rapidité.

Chaque joueur place son mouton en peluche sur le plateau, devant lui. L'animateur (souvent l'enseignant) tire une carte « *Défi Mystère* » et pose la question.

Dès la fin de la question, les joueurs peuvent appuyer sur leur mouton pour donner la réponse. À l'animateur de décider quelle équipe a appuyé sur son mouton en premier.

Comme pour les autres questions, si l'équipe répond correctement, elle remporte un pion *scratch* dont la couleur correspond au thème (couleur du rond entourant le numéro de carte – vert pour l'alimentation par exemple).

Si le joueur ne répond pas correctement, il n'obtient pas de pion *scratch*. Dans ce cas, l'animateur repose la question jusqu'à l'obtention de la bonne réponse par une équipe.

Si personne n'a répondu correctement dans les 4 équipes, aucun pion *scratch* n'est distribué et la partie reprend.

6. FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'une équipe a complété entièrement la toison de son mouton ou qu'il n'y a plus de pions *scratch* pour la compléter. Cependant, en règle générale, l'enseignant clôture la partie dans le temps décidé (temps conseillé : 2 heures) et le nombre pions *scratch* est comptabilisé. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de pions *scratch*.

Dans le cas où deux équipes sont à égalité, c'est l'équipe qui a la toison la plus diversifiée (le plus de pions *scratch* de couleurs différentes) qui est désignée gagnante.

La Bêête Aventure...

un jeu pédagogique avant tout !

Le jeu a sa place dans les différentes formations agricoles : c'est un outil pour préparer les épreuves théoriques des Ovinpiades individuelles, mais il peut être utilisé pour démarrer une séquence de cours (découverte des notions), au milieu de la séquence (approfondir les notions) ou à la fin d'une séquence (consolider les notions) par la réactivation de la mémoire.

Le fonctionnement du jeu repose sur la mémorisation par l'activation de la mémoire perceptive (ou sensorielle) à travers la vue (cartes, plateau, mouton...), l'ouïe (lecture à voix haute des questions, échanges avec les joueurs de son équipe, relecture de la question et de la réponse), le toucher (les cartes, les pions, mais surtout les peluches !).

UNE BRIQUE SUR LE CHEMIN DES COMPÉTENCES

Dans un cadre professionnel, que ce soit pendant les périodes de stage et ou d'apprentissage ou, plus tard, dans la vie active s'il se tourne vers la production ovine, l'apprenant sera confronté à diverses problématiques. À travers ce jeu, l'apprenant aura acquis des notions de bases qui lui permettront de répondre à des problématiques sur l'élevage ovin.

UN JEU PENSÉ POUR LES APPRENANTS

Les questions ont été numérotées afin de faciliter leur repérage. Le numéro est entouré d'un cercle de couleur correspondant à la couleur du thème (vert pour l'alimentation, rose pour la reproduction...). En utilisant un tableur, il est possible de sélectionner les questions tirées durant une partie. Il est possible de les imprimer afin d'évaluer (noter ou non), la capacité de mémorisation des informations.

La lecture des sujets d'examens n'est pas toujours chose aisée pour les apprenants. C'est pourquoi le choix a été fait d'utiliser la taxonomie de Bloom avec ses verbes d'action. Cela permet de poser les questions telles quelles au départ et de les reformuler si besoin. Ce choix permet aux jeunes de s'approprier ces verbes d'actions (citez, expliquez, justifiez...) qu'ils peuvent notamment retrouver dans les sujets d'examen. Lors d'une bonne réponse, le joueur ne rejoue pas. Ainsi l'ensemble des joueurs sont tenus en éveil. L'assimilation des notions et la motivation en sont améliorées.

FAVORISER LA MOTIVATION

En fonction du jet de dé, le joueur peut souvent choisir d'aller sur plusieurs chemins et donc, de choisir un thème. Ce choix est délibéré, il permet au départ de mettre en confiance les apprenants. Au fur et à mesure, ils se risquent à aller sur d'autres thèmes, à faire des questions « *mystère* ». Il est du rôle de l'animateur (s'il le sent) d'inciter le joueur à aller sur d'autres thèmes (car je le rappelle, l'équipe gagnante, en cas d'ex-æquo, est celle qui a la toison la plus diversifiée).

CONSEILS POUR UTILISER CE JEU DANS UN CADRE PÉDAGOGIQUE

Au début d'une séquence d'apprentissage, il est possible de démarrer par une séance de jeu. Dans ce cas, la séance suivante va permettre de revenir sur les notions abordées et de construire le cours par rapport à l'ensemble des notions avec la possibilité de cibler des thèmes précis. En cours de séquence ou à la fin, le principe est de réactiver les savoirs.

Il est conseillé de demander aux jeunes de noter les questions et réponses (mots clés) afin de pouvoir les relire a posteriori. À la suite de ces séances de jeu, il est nécessaire d'évaluer les élèves et de solliciter à nouveau leur mémoire. Pour cela, plusieurs options : édition des questions sur papier en questions ouvertes, autre solution (plus écologique !) en posant les questions à l'oral afin qu'ils y répondent individuellement à l'écrit, construction de QCM...

Vous pouvez faire jouer 12 à 16 joueurs en 4 équipes (mais un autre format est possible si vous le souhaitez, nous avons fait jouer jusqu'à 32 jeunes !). La durée préconisée est de 2 heures. L'enseignant est l'animateur du jeu. On peut penser également qu'un apprenant prenne ce rôle ; il travaillera alors d'autres compétences.

Entant qu'enseignant, à tout moment, vous pouvez ajouter des commentaires, préciser des notions... C'est pour cette raison que des informations ont été ajoutées en italique sur les cartes. Ces indications sont à destination des enseignants (ou animateur).

PRÉPARATION DES OVINPIADES

Ce jeu peut également être utilisé comme préparation aux Ovinpiades. Ce concours de Jeune Berger est organisée chaque année dans la France entière. Pour tenter de devenir le ou la Meilleur(e) Jeune Berger(e) de France, les candidats s'affrontent lors d'épreuves théoriques et pratiques sur le métier d'éleveur ovin. Il est donc intéressant pour les futurs candidats de s'entraîner avec un enseignant ou seul.

Petit conseil : penser à bien bien répertorier les questions auxquels les apprenants répondent afin de réaliser un questionnaire d'évaluation et de réactiver la mémoire. Et pourquoi pas, rentrer avec la première place du podium !

La Bêête Aventure... Remerciements

Merci aux nombreuses personnes ayant œuvré de près ou de loin à la réussite de ce projet et particulièrement : Jean-François VINCENT, Luc BRODIN, Louis-Xavier DE LAAGE et Nicolas FAURIE (AREOC), Ophélie TEUMA et Sophie DOUAUD (Inn'ovin), ARDEO 18, Thomas SAINT-ANTONIN et Cécile PIQUEMAL (CRA CVL), Ophélie DUCLOS (GDS Centre), Claire DOUINE et Laurence SAGOT (Idele-CIIRPO), Franck DUDOGNON (CFPPA Bellac), Itxaro HALZUET (SIGAREV Coop), Élise HOMMET (CA 36), Odile BRODIN (CA 18), Harold BUCHER (GEODE) et Marie-Catherine LECLERC (Idele).

Merci aux enseignants de l'Agrocampus des 2 vallées (41) pour leur participation à la réalisation des différents sondages et particulièrement : Élise BILLON et Armelle MASSON. Merci aux personnels de l'administration de l'Agrocampus des 2 Vallées, spécialement : Claudie RAGUIN et Delphine RAGOT (les petites mains).

Merci aux apprenants de l'Agrocampus des 2 Vallées d'avoir répondu présents aux sollicitations pour les divers sondages. Forcément, un grand merci aux étudiants de BTS Productions Animales, qui ont su faire évoluer le jeu ces dernières années et ont donné envie de diffuser ce jeu (même si notre botte secrète aux Ovinpiades est désormais offerte à tous !) Merci à eux de donner encore et encore l'envie de trouver des moyens d'innover dans les méthodes d'apprentissages.

Merci à ma famille : Élisabeth DARTOIS, Cyril, Pavel et Nino YACOVLEFF pour l'assemblage des jeux (bandeaux des moutons, répartition des pions dans les sacs, scratch sur les pions) et une grande pensée à mon père Jean-Yves DARTOIS, 1^{er} fan de ce jeu qui aurait sans doute beaucoup aimé voir ce qu'il est devenu.

Merci au graphiste Jacques SARDAT (Cled'12) pour la qualité de ses dessins, ses mille idées, sa réactivité, son énergie et sa patience lors de nos nombreux échanges et questionnements.

Message aux jeunes

Croyez en vos projets ! Il faut parfois attendre longtemps, attendre le bon moment mais un jour peut-être, ils deviendront une « Bêête Aventure » !

Pour l'obtention d'un jeu, contacter votre animateur Inn'ovin
dont vous trouverez les coordonnées sur le site :
<https://www.inn-ovin.fr/innovin/le-programme/>

Pour toutes remarques et suggestions, contact : pauline.dartois@educagri.fr

