

<http://assetec.net/assetec2023/spip.php?article720>



# LGV : Des Jeux sÃ©rieux pour la gÃ©ographie, la SVT et l'Ã©co-gestion

- Vie de la Technologie - Ressources - Ressources citÃ©es sur le site ou List'Assetec -

*Liens et ressources*

Date de mise en ligne : lundi 8 dÃ©cembre 2014

---

Copyright © ASSETEC - Tous droits rÃ©servÃ©s

---

LGV : Des Jeux sérieux pour la géographie, la SVT et l'Éco-gestion

Les travaux publics peuvent-ils avoir une influence bénéfique sur l'École ? Avec le jeu sérieux LGV, réalisé par une de ces entreprises en partenariat avec l'Éducation nationale, la réponse est positive. Découvert au Salon Educative, le jeu sérieux LGV a le grand avantage de convoquer plusieurs disciplines et de réunir des univers inattendus autour de vraies problématiques. On peut tirer parti du jeu LGV en géographie et SVT mais aussi en Éco-gestion ou en sciences de l'ingénieur. Conçu pour tenir dans une tranche horaire il est bien adapté à l'univers de la classe.



À l'origine de ce jeu, un chantier bien réel : celui de la ligne de train à grande vitesse Tours Bordeaux. Selon un schéma devenu classique dans l'univers du jeu sérieux, l'entreprise adjudicataire des travaux, COSEA, a eu l'idée de développer un jeu sérieux éducatif pour donner une image positive d'un chantier qui va balafre plusieurs régions. Elle est associée avec l'académie de Poitiers pour le scénario. De ce mariage naissent deux jeux différents.

Le premier jeu, « des territoires, une voie » fera le bonheur du professeur de géographie, d'ECJS ou de PFEG. L'élève doit choisir le tracé de la voie ferrée entre Tours et Bordeaux et pour cela il entre en dialogue avec des personnages qui portent des problématiques. Les auteurs ont prévu deux niveaux de complexité et de documentation pour les élèves (collège et lycée). Les problématiques portées par le jeu sont essentiellement environnementales et liées au tracé. Évidemment l'élève pourrait éviter tous les problèmes ! Mais on attend de lui une longueur maximale pour la voie, une durée de construction pas trop longue ainsi que des arrêts obligatoires dans les grandes villes. L'élève est donc en situation d'arbitrer entre des problèmes qu'il découvre au fur et à mesure du tracé. Chaque élève peut avoir un tracé différent du voisin et peut le défendre. À la fin de la partie, le « préfet » décide de construire ou non la voie et explique sa décision.

Les auteurs ont fait le choix d'un jeu simple, avec une partie qui dure environ 20 minutes. Ce qui manque le plus est la dimension économique. Un grand axe de transport a des effets positifs et négatifs sur l'économie locale. Il a aussi besoin d'être lié à des activités pour être rentable. On se souvient de Railroad Tycoon qui, à la fin du siècle précédent, exploitait cette dimension.

Un autre jeu est proposé également sur le tracé de la voie mais à un niveau géographique différent. Avec « LGV Construire et préserver », l'élève doit trouver des solutions pour construire la voie tout en préservant l'environnement. Ce jeu est vraiment dédié à la SVT et sciences de l'ingénieur. Pour être efficace, l'élève doit découvrir en détails l'écosystème de la ligne à l'emplacement du franchissement de la Vienne. Il apprendra par exemple que la rivière abrite des moules très sensibles à la pollution

généralisé par le chantier. Il y a donc tout un travail d'information suivi d'un aménagement du chantier à prévoir pour arriver à équilibrer aussi les contraintes (et aussi sans la contrainte économique).

Tel quel, le jeu fait découvrir des problématiques intéressantes. Son interface est simple à utiliser et agréable. Voilà un nouvel outil qui trouvera facilement place en cours. Il devrait être disponible gratuitement en mars 2015.

**François Jarraud (café pédagogique)**

[Le jeu sérieux sur Eduscol](#)

[Enseigner avec le jeu](#)