



Louise Brousseau is currently a CRN researcher newly arrived at UMR AMAP – IRD, Montpellier, France. Working on ecological and historical genomics in Neotropical trees and palms, she is interested in the adaptation of species to natural environmental variations, human impacts and domestication using next-generation sequencing and modelling approaches.

Email: louise.brousseau@ird.fr

16 Avril 2020
11h00 – 12h00

Salle 201, Bâtiment PS2, CIRAD-UMR AMAP,
Boulevard de la Lironde

DomestiX : un jeu de survie pour enseigner l'évolution et la domestication des plantes par le jeu

présenté par

Dr. Louise Brousseau

IRD, UMR AMAP, Montpellier, France

ABSTRACT

Les jeux éducatifs constituent des outils de choix à l'interface Sciences-Sociétés pour répondre au besoin de sensibiliser les citoyens et former les nouvelles générations aux grands enjeux scientifiques et processus associés, en encourageant les collaborations interdisciplinaires entre le domaine de l'éducation et celui de la recherche scientifique.

La domestication des plantes est un processus ancien initié probablement inconsciemment il y a plusieurs milliers d'années et largement valorisé dans les régions du Sud. Ce processus est aussi intimement lié à la notion d'évolution, paradoxalement souvent mécomprise voire inacceptée. Les régions du Sud sont par ailleurs face à des enjeux socio-environnementaux majeurs, notamment celui de l'épuisement des ressources naturelles. Répondre à un tel enjeu nécessite néanmoins une parfaite appropriation des notions d'adaptation, de préservation et de gestion durable des ressources naturelles par les citoyens, étudiants et (futurs) décideurs.

Conçu sur le principe d'un « jeu de survie », *DomestiX* est un jeu de cartes éducatif avec pour objectif de faciliter l'apprentissage de l'évolution et de la domestication des plantes. Il permet d'appréhender de façon simple et ludique la notion de diversité génétique, les conséquences de l'utilisation des ressources naturelles par les sociétés humaines, et la notion de « gestion durable » (ou au contraire d'« épuisement ») des ressources naturelles. Accessible dès le niveau lycée, il consiste à « simuler » par le jeu le processus d'évolution de populations de plantes et leur domestication par les sociétés humaines. Il constitue ainsi une excellente introduction à la modélisation, les notions de « modèle », « scénario », et « simulation » pouvant être aisément introduites.

L'ambition de ce projet est de permettre la diffusion de ce jeu auprès d'acteurs académiques et non-académiques de l'éducation scientifique, en France (les notions abordées étant par exemple au programme de terminale S) mais aussi dans toute région du Sud où la préservation/gestion durable des ressources constitue un enjeu environnemental majeur (ex. Guyane Française, Brésil, Equateur).

Je vous propose lors de ce « séminaire » de venir découvrir ce projet alors... venez jouer !

Nombre de joueurs : min. 7 – max. 21

KEY WORDS

Evolution ; Adaptation ; Domestication ; Ressources Naturelles

Invited and animated by:

Type: Vulgarisation (jeu)

Oral language: français

Language of PPT: français

UMR « botAnique et Modélisation de l'Architecture des Plantes et des végétations » (AMAP)
UMR 51 (CIRAD), UMR 5120 (CNRS), UMR 931 (INRA), UMR 123 (IRD), UM27 (UM)
c/o CIRAD – TA A-51/PS2 – Boulevard de la Lironde – 34398 Montpellier Cedex 5

