

Lycée. Eau et consommation d'insectes bientôt en jeu

LE PUBLICATEUR LIBRE | jeudi 1 février 2018

443 mots



Une réflexion en amont sur le jeu à créer.

Le 23 janvier, 8 élèves de seconde du lycée des Andaines ont participé à une journée créative au Dôme à Caen en vue de concevoir un jeu de plateau sur les thèmes de l'eau et de la consommation d'insectes.

C'est dans le cadre d'un parcours culturel et scientifique que ces lycéens de secondes générale et professionnelle projettent de créer ce jeu de plateau (bois) avec de la réalité augmentée. Depuis la rentrée scolaire, en accompagnement personnalisé, ils se sont engagés dans ce projet sur l'eau et la consommation d'insectes.

Les jeunes se sont donc rendus au Dôme à Caen pour une journée créative autour du jeu avec de la réalité augmentée. Marion Bernardeau, enseignant-chercheur à l'université et à l'école d'ingénieur ESIX de Caen est le partenaire scientifique du projet. Elle travaille également pour DuPont Danisco. **« Elle a présenté les enjeux de l'agro-alimentaire à l'orée de 2050 ou comment nourrir la planète, explique Anne Cuillandre, enseignante de physique-chimie, en dégageant les tendances à long terme : croissance de la population, de l'urbanisation et de la demande en viande, augmentation des émissions de gaz à effet de serre et de l'énergie pour y répondre ».**

Un constat s'impose : les succès du passé ne suffisent plus. **« Il faut, entre autres, éviter le gaspillage alimentaire, réduire notre impact sur la planète, consommer différemment : insectes, algues... ».** Les élèves ont réagi, posé des questions, fait du lien avec leurs cours d'histoire-géographie...

Réalité augmentée

La séance créative s'est déroulée avec Virginie Klauser et Stéphane Lebrun, du Dôme, pour amorcer la réflexion sur la conception du jeu : le but, les actions, la forme, les règles... avec une présentation par équipe de leur jeu. Les partenaires techniques du projet, Rémi Bréhier et Marie-Pierre Besnard de l'entreprise du numérique Mordicus, ont aidé les élèves sur l'aspect de la

réalité augmentée qu'il est possible d'inclure dans le jeu.

La journée s'est poursuivie par la visite du Fablab du Dôme avec une présentation des machines et matières utilisables ainsi que des contraintes auxquelles les lycéens peuvent être soumis pour la fabrication du jeu qu'ils vont créer.