

panorapresse.ouest-france.fr

Des collégiens de Truffaut créent un jeu pour diffuser la bonne parole écologique

5-6 minutes

Des collégiens de *Truffaut* ont présenté aux élèves de l'école Marcel-Pagnol un jeu dont ils sont les créateurs. Le jeu permet de découvrir l'écosystème des rives de l'Orne, et l'importance de le protéger. Un bon vecteur de valeurs écologiques.

La vingtaine d'élèves de la classe de 6^e1 du collège François-*Truffaut* a passé une partie de l'après-midi du lundi 8 juin à l'école Marcel-Pagnol. Si certains d'entre eux ont retrouvé les locaux de leur ancien établissement scolaire, ce n'est pas pour autant un redoublement tardif qui les a menés jusque-là, bien au contraire.

Un jeu sur les rives de l'[Orne](#)

En fait, ils sont venus proposer aux élèves des deux classes de [CM 2](#) de découvrir un jeu qu'ils ont créé et qu'ils ont nommé *Écosystème des Rives de l'Orne*. Librement inspiré d'un jeu existant, celui qu'ils ont conçu amène les joueurs, comme son nom l'indique, à une découverte du site susnommée sous l'angle de la biodiversité.

Les collégiens aux manettes

Un projet dans lequel les collégiens se sont pleinement impliqués. « **Une grande place a été laissée à leur initiative** », souligne Céline Durant, la professeure de SVT (Sciences de la Vie et de la Terre) référente du projet pour le collège. « **Ce sont eux qui ont choisi de créer ce jeu et qui ont défini les activités à mener pour atteindre cet objectif** ».

Une minute pour créer un écosystème vertueux

[Soan](#), élève de 6^e, aidé de ses camarades et professeures, en a expliqué les règles aux néophytes : en équipe de 2 et « **pendant une minute, les joueurs placent à tour de rôle des cartes tirées au sort sur un plateau** » avec un objectif commun, construire « **un écosystème** » vertueux.

Chacune des cartes représente un élément animal ou végétal qui vit dans et autour du fleuve.

Cartes bonus et cartes malus

Mais la présence de certains éléments sur le site n'est pas forcément une bonne nouvelle écologique : si les cartes bonus sont constitutives d'un environnement écologiquement sain et font gagner des points, les cartes malus elles, le sont moins, et, bien sûr, en font perdre.

Charge aux joueurs, d'abord d'avoir la main heureuse et, ensuite, d'être bon stratège pour placer les bonnes cartes aux bons endroits afin d'obtenir, certes, le meilleur des scores mais aussi et surtout garantir la meilleure des biodiversités pour le site.

Un projet pour sensibiliser

Ce jeu est en fait le point final de l'édition 2026 « **du projet ATE (Aire Terrestre Éducative) dans lequel sont impliqués les 2 établissements depuis maintenant 2 ans** » explique Valérie Daumail, du [CPIE](#) (le [Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement](#)) qui porte le projet.

Cette action, financée par l'OFB (Office Français de la Biodiversité) a pour objectif de « **sensibiliser les élèves aux enjeux de la biodiversité tout en leur offrant une approche concrète de terrain** » nous dit Céline Durant.

À la rencontre du peuple de l'Orne

Pour élaborer leur jeu, les jeunes collégiens ont participé, depuis la rentrée de septembre, à six sorties du côté de la halle du clos Menou.

Ils ont pêché, ont échangé avec des intervenants, fait connaissance avec le brochet, et le ragondin mais aussi, le caloptéryx, un insecte dont la présence est un bon « **bio-indicateur** », ou encore le tubifex, un ver dont la présence n'est pas bon signe puisqu'il vit dans des eaux polluées, et bien d'autres espèces, animales et végétales.

Au fil des mois, ils ont acquis une connaissance assez complète des différents éléments de ce bout d'[Orne](#) qu'ils ont minutieusement photographié pour constituer les cartes du jeu.

Faire émerger la fragilité du site

Cette vision d'ensemble leur a permis de prendre conscience de la fragilité du système et des interactions positives ou néfastes entre tous les éléments qui le composent. A pu ensuite émerger l'importance de le protéger, celui-là comme les autres.

Passage de relais

Les élèves de Marcel-Pagnol, après quelques tours de chauffe, et avec les explications des collégiens, se sont pris au jeu et ont pu, à leur tour, découvrir cet écosystème. Un passage d'informations mais aussi de relais des plus pertinent pour eux. Ceux qui rentreront au collège François-Truffaut l'année prochaine s'engageront, à leur tour, dans un projet aux vertus écologiques indéniables.

Vers une rentrée plus verte

Quant aux collégiens, motivés par leur réussite, ils envisagent, à la prochaine rentrée, de faire la tournée des écoles pour présenter leur jeu. Des ambassadeurs de la cause écologique en devenir !





Les élèves des deux établissements arborent fièrement les cartes du jeu.



Les collégiens avaient pour mission de suivre le bon déroulé du jeu auprès des élèves de [CM 2](#).