

ClimaTicTac

un jeu de plateau coopératif pour l'éducation au changement climatique

François Dulac (IPSL/LSCE)
et Catherine Senior (IPSL)

Contacts :

francois.dulac@cea.fr

climatictac@ipsl.fr

<https://climatictac.ipsl.fr>



□ Objectif

Faire comprendre les enjeux du réchauffement climatique de manière ludique, non anxiogène et non culpabilisante

☐ Motivation :

- Explorer de nouvelles formes de médiation scientifique sur un sujet actuel qui aura des répercussions importantes sur les jeunes générations

☐ Créateurs :

- 17 chercheurs, doctorants, post-doctorants et médiateurs scientifiques de l'**Institut Pierre-Simon Laplace (IPSL)** fédération de laboratoires publics franciliens de recherche très impliqués dans la recherche sur le climat, et de l'**Association Science Technologie Société (ASTS)**, association de médiation scientifique et technique et de débats citoyens, créée en 1981 :
 - Pour le CEA : Fabien Bleuze, Nada Caud, Priscilla Le Mezo, Valérie Masson-Delmotte, Alain Mazaud, Gilles Ramstein, Camille Richon, Annemiek Stegehuis, Susana Strada
 - Pour le CNRS : Isabelle Genau, Catherine Senior, Aude Valade
 - Pour l'ASTS (<https://asts.paris/>) : David Ernaux, Valérie Lilette, Mehdi Serdidi
 - Pour Sorbonne Université : David Coppin, Claire Magand

☐ Processus de création :

- Réunions d'1/2 journée pendant 1 an.
- Phase de tests sur le grand public et ajustements jusqu'à la version finale :
 - Très bon accueil par tous les publics.

Le jeu ClimaTicTac

- Jeu de **stratégie collaborative** pour 3 à 5 joueurs à partir de 10-11 ans, inspiré de la réalité du changement climatique.
- **Public** : jeunes des collèges/lycées, familles; trois niveaux de difficulté.
- **Mécanique** : se déroule sur le XXI^{ème} siècle (1 tour = 10 ans) ; pour gagner il faut contenir la **montée du CO2 atmosphérique** et ne pas laisser trop de villes devenir **inhabitables** par l'accumulation d'aléas climatiques.
- Le changement climatique a des **impacts sur la santé, sur les infrastructures, et sur la sécurité alimentaire**. Ces aléas ont des effets locaux, régionaux ou mondiaux.
- Chaque joueur dispose de **leviers d'action pour l'adaptation ou pour l'atténuation**. Ces leviers sont actionnés en concertation entre joueurs.
- Présence de **défis** pour généraliser les leviers d'action développés localement.
- Au-delà d'un **seuil** de CO₂, les impacts se démultiplient.



□ Jeu et médiation permettent de :

- Comprendre l'irréversibilité de l'augmentation du CO₂ et ce qui influe sur le climat.
- Rendre plus concret le dérèglement climatique et ses impacts.
- Réfléchir aux différents leviers d'action possibles.
- Appréhender les échelles de temps.
- Comprendre l'intérêt de la collaboration et de l'empathie envers les plus vulnérables.

Diffusion et perspectives

- Plus de 200 animations ponctuelles effectuées par l'ASTS et l'IPSL.
- **Plus de 1000 boîtes en circulation :**
 - Commandes pour les collèges par la **Diagonale Paris-Saclay** (140 boîtes), la **Mairie de Paris** (700 boîtes), le **Conseil Général du Val de Marne** (150 boîtes).
- Formation des enseignants par l'ASTS.
- Discussions entamées en Province (Toulouse, Grenoble, Nouvelle-Aquitaine, Bretagne, Hauts-de-France...).
- Traductions déjà disponibles : **Anglais** , **Espagnol** , **Catalan**
- **Version électronique à venir** sur la plateforme Ikigai de jeux éducatifs de Sorbonne Univ.
- **Valorisation commerciale en cours de négociation** avec Bioviva pour une version grand public en 2021, via la SATT Lutech de Sorbonne Univ.