

1. Record Nr.	UNINA9910771900603321
Autore	Dernat Sylvain
Titolo	Jeux de Plateau Pour l'agriculture et le Paysage : Penser, Concevoir, Animer, évaluer, Diffuser
Pubbl/distr/stampa	Versailles : , : Quae, , 2023 ©2023
ISBN	2-7592-3704-4
Descrizione fisica	1 online resource (179 pages)
Collana	Guide Pratique Series
Altri autori (Persone)	MichelinYves BlacheNolwenn
Soggetti	Educational games Board games
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Sommaire -- Remerciements -- Préface -- Essor de la pratique du jeu à l'étranger : le domaine du simulation and gaming -- La pratique en France : des sciences du jeu aux jeux pour l'action -- Une coloration particulière des jeux de plateau pour l'agriculture et le paysage -- Introduction générale : du jeu en société... -- Partie 1. Mieux connaître les jeux de plateau pour mieux les concevoir -- 1. Principales notions utiles avant de concevoir un jeu -- Que disent les sciences du game (ludologie) et du play? -- Les cinq dimensions du jeu -- Qu'est-ce qu'un jeu sérieux? -- Qu'est-ce qu'un jeu de plateau? -- Le jeu, support de révélation ou de transformation de l'espace social -- 2. La spécificité des jeux sur l'agriculture et le paysage -- Jouer avec l'agriculture : un grand classique -- Les multiples complexités de l'activité agricole -- Jouer avec le paysage ajoute d' autres complexités -- 3. Essai de typologie des jeux de plateau conçus pour l'agriculture et le paysage -- Niveau 1. Apprendre ou sensibiliser par le jeu de plateau -- Niveau 2. Connaître et se reconnaître pour développer une capacité

de «faire ensemble» -- Niveau 3. Coopérer et s'engager pour «faire projet» -- Niveau 4. Préparer et expérimenter la pratique dans le monde réel -- Fil rouge de la partie 1 -- Partie 2.

Conception et fabrication d'un jeu -- 4. Avant de se lancer -- Quel est le sujet du jeu? -- Avec quels objectifs? -- Pour quels publics? -- 5. Simplifier la réalité par la modélisation

---

### Sommario/riassunto

This book explores the use of board games as tools for understanding and managing agricultural and landscape challenges. It delves into the design, implementation, and evaluation of such games, emphasizing their role in education, collaboration, and real-world application. The book covers the theoretical underpinnings of game-based learning, the complexities of agricultural activities, and the integration of social and spatial dynamics. It is intended for educators, researchers, and practitioners interested in innovative methods for addressing agricultural and environmental issues. The authors aim to provide a comprehensive guide to creating and utilizing board games for educational and strategic purposes.

---