



Learning and teaching impact award

Erwann Guépéroux

Linda Lemarié

Olga Untilov

**Design by Thierry Abad*



Historique

Cas pédagogique « L'économie circulaire = un outil de revitalisation de la marque ? Le cas de Petit Bateau et de la seconde main »

Conçu dans le cadre du Gaïa bootcamp et publié au Case Centre 2022



Problème

L'économie circulaire – un concept difficile à comprendre pour nos étudiants, notamment au niveau Bachelor.

→ Une nécessité de le rendre plus accessible et concret.



L'économie circulaire
3 domaines, 7 piliers



Objectifs

- Créer un outil pédagogique adaptable : multi-programmes et multi-niveaux.
- Rendre le cours du Comportement du consommateur responsable (ABM 2) plus dynamique et participatif.
- Apporter des connaissances multi-sectorielles (alimentaire, textile, services, habitat, transport etc.)
- Répondre à la démarche stratégique responsable de notre école (Ecos, Gaïa, GIFT etc.)
- Inciter à une prise de conscience écologique d'une façon ludique et innovante.



Processus

Choix de partir sur un jeu de plateau

- Génération post-Covid en recherche d'échanges concrets
- Volonté de créer des interactions en direct
- Nécessité de développer un esprit collectif

Arriver à une cohérence continue entre les objectifs pédagogiques, les règles et les outils du jeu

- Notion de durabilité omniprésente
- Vision capitaliste vs durable



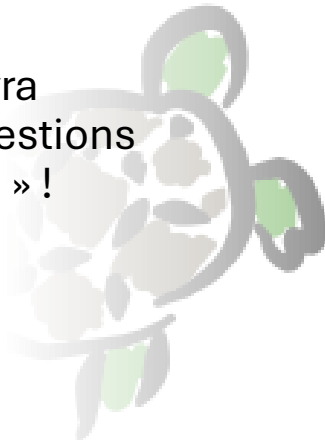
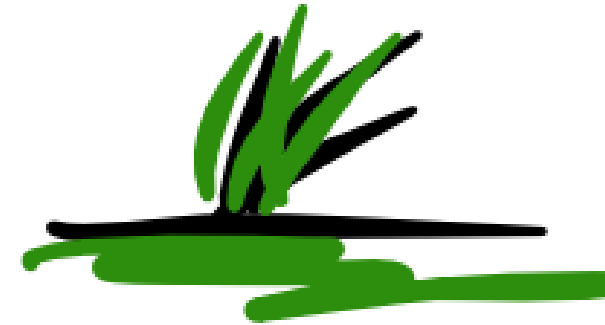


Et si on commençait à jouer ?!



Le Petit VertuO : Contexte

- Aujourd'hui, la consommation de vêtements en France est responsable de l'émission de 450kg de CO2 en moyenne par an et par habitant.
- Votre objectif est de réduire au maximum votre empreinte carbone en habillant votre Petit VertuO de la manière la plus éco-responsable possible.
- Pour se faire, chaque équipe composée de 3 à 5 joueurs devra répondre à un maximum de questions énoncées par le « maître du jeu » !



Le Petit VertuO : Matériel nécessaire

1 plateau de jeu

1 dé

1 totem

4 pions de quatre couleurs (jaune, rouge, vert, bleu)

100 cartes questions

4 cartes « Petit VertuO »

32 cartes «VRAC!»

16 magnets vêtements (quatre vêtements par couleur)

1 livret de jeu (règles + réponses aux questions)

1 grille de points





Le Petit VertuO : Préparation



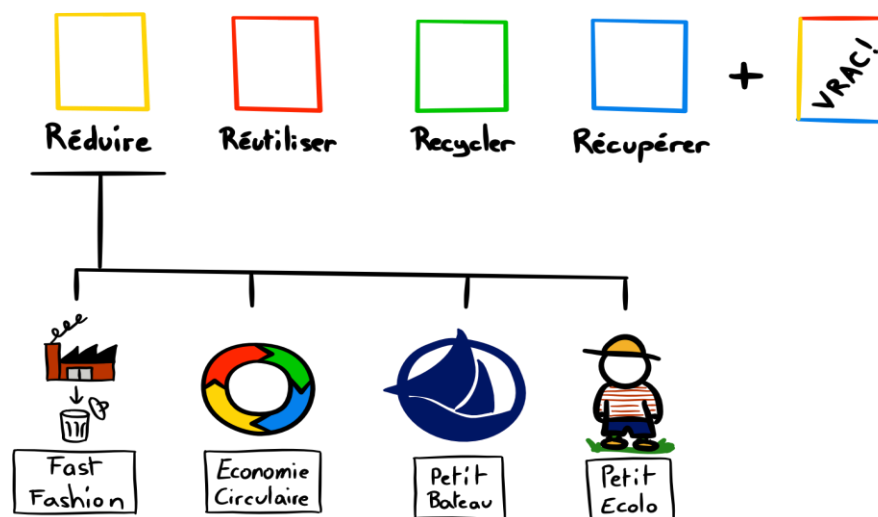
Les cartes « questions » sont réparties en 4 tas (selon les thèmes/couleurs) représentant les 4R de l'économie circulaire : Réduire, Réutiliser, Recycler, Récupérer.



Chaque thème est composé de 3 sous-thèmes : Economie Circulaire, Petit Bateau, Fast Fashion + 1 carte Petit VertuO



Un cinquième tas est composé de 32 cartes « VRAC ! »



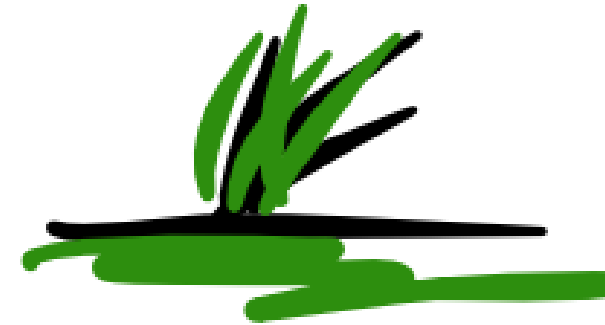


Le Petit VertuO : Déroulement du jeu

- L'équipe qui fait le plus gros score au lancé de dé commence la partie.
- Elle relance le dé et avance son pion dans le sens de la flèche.
- Le maître du jeu pose une question piochée dans le tas correspondant à la couleur sur laquelle se trouve le pion.
- Une bonne réponse réduit le bilan carbone de l'équipe de 10 kg. A l'inverse, une mauvaise réponse, l'augmente de 10 kg. Les réponses doivent être développées et argumentées.
- C'est au tour de l'équipe suivante de jouer.
- Lorsqu'une équipe fait un tour de plateau, elle place un « magnet vêtement » à l'emplacement de la grille « vêtements » de son Petit VertuO Les vêtements sont obtenus dans l'ordre suivant : bonnet, pull, pantalon, chaussures.
- La partie est terminée lorsque toutes les équipes ont habillé leur Petit VertuO.

Le Petit VertuO : Cartes spéciales

- « Petit VertuO » : L'équipe qui la pioche diminue son bilan carbone de 10 kg sans avoir à répondre à une question, il y en a une par couleur.
- « VRAC ! » (à utiliser dans le cas un des pions se retrouve sur la case « VRAC ! ») : La première équipe à saisir le totem a l'opportunité de répondre à la question. En cas de mauvaise réponse, les autres équipes continuent à jouer sans elle. L'équipe qui répond correctement et le plus rapidement baisse son bilan carbone de 10 kg. La réponse doit être courte. Si aucune équipe ne parvient à répondre correctement à la fin du premier tour, le « maître du jeu » révèle la bonne réponse et le jeu reprend sans qu'aucun point ne soit attribué.



Le Petit VertuO : Cases spéciales



Chance/pioche : vous pouvez choisir une autre question si vous n'avez pas la réponse à la première.



Compte double : Les points sont doublés en positif ou négatif en fonction de votre réponse.



VRAC! : Toutes les équipes jouent en même temps! Celle qui répond correctement et le plus rapidement gagne.

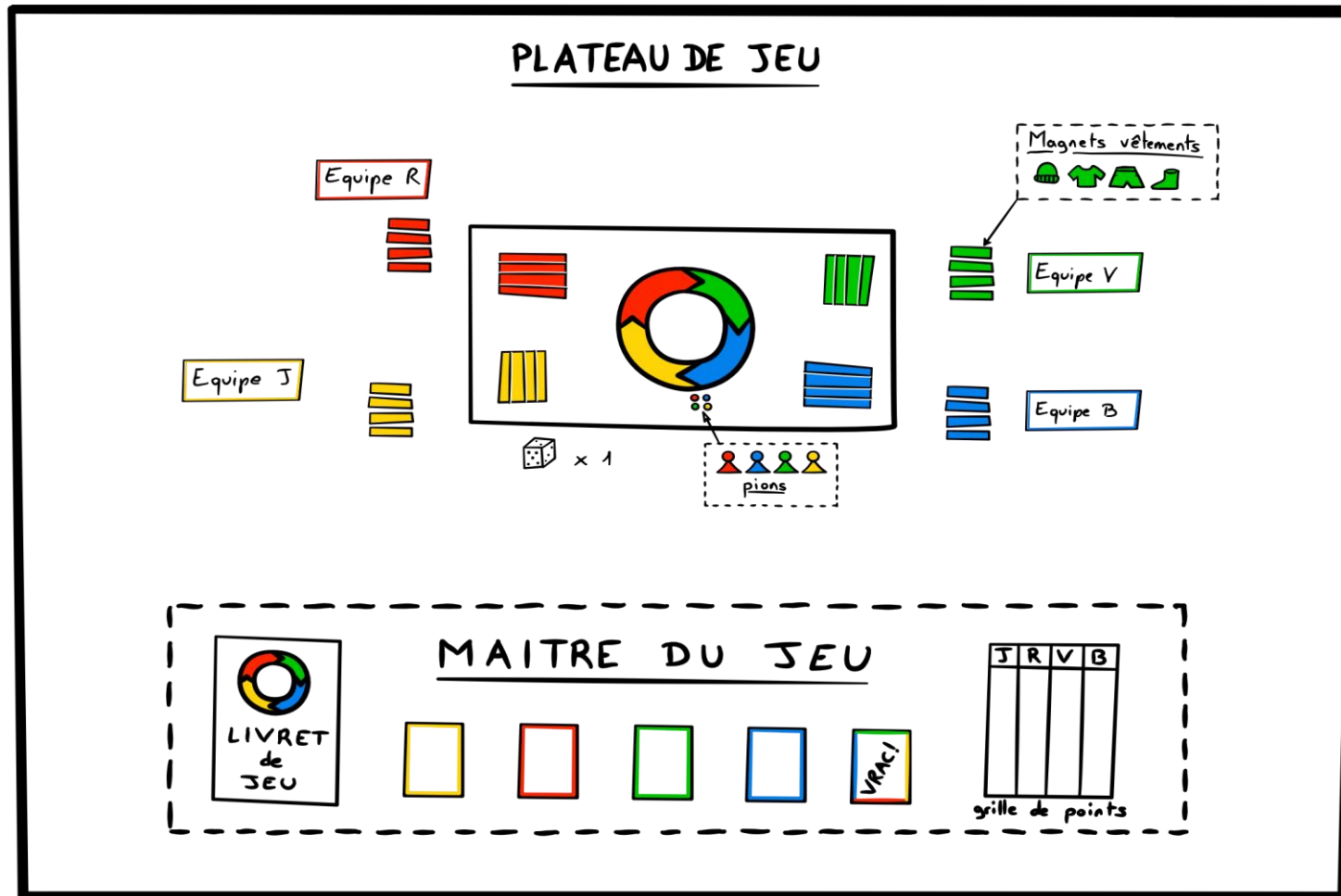
Le Petit VertuO : Fin de la partie

- Une fois que toutes les équipes ont habillé leur Petit VertuO, celle qui a le bilan carbone le plus bas a gagné !
- Pour info, rien ne sert de courir [...] ! Plus les équipes font de petits scores au dé, plus elles ont la possibilité de répondre à des questions, et donc de baisser leurs bilans carbone ;)





Le Petit VertuO : Plateau de jeu



Retours étudiants



Kenza : « J'ai adoré le jeu! C'est ouf d'apprendre qu'un mégot de cigarette met 2 ans pour se décomposer »



Nathan : « C'était super, surtout le fait qu'on a gagné! J'ai appris plein de choses d'une façon ludique. J'aimerais avoir plus de cours comme cela! »



Tiphaine : « Le jeu est très bien pensé. On comprend qu'il faut être dans une démarche plutôt « slow » afin de réussir le jeu ».



Kylian : « C'était trop cool ce jeu sur l'environnement! Franchement, je ne pensais pas apprendre autant tout en m'amusant. Maintenant, j'ai vraiment envie de faire des efforts pour réduire mes déchets et faire du tri. On devrait trop l'utiliser en cours, ça changerait des slides ennuyeuses! »

Valeurs ajoutées

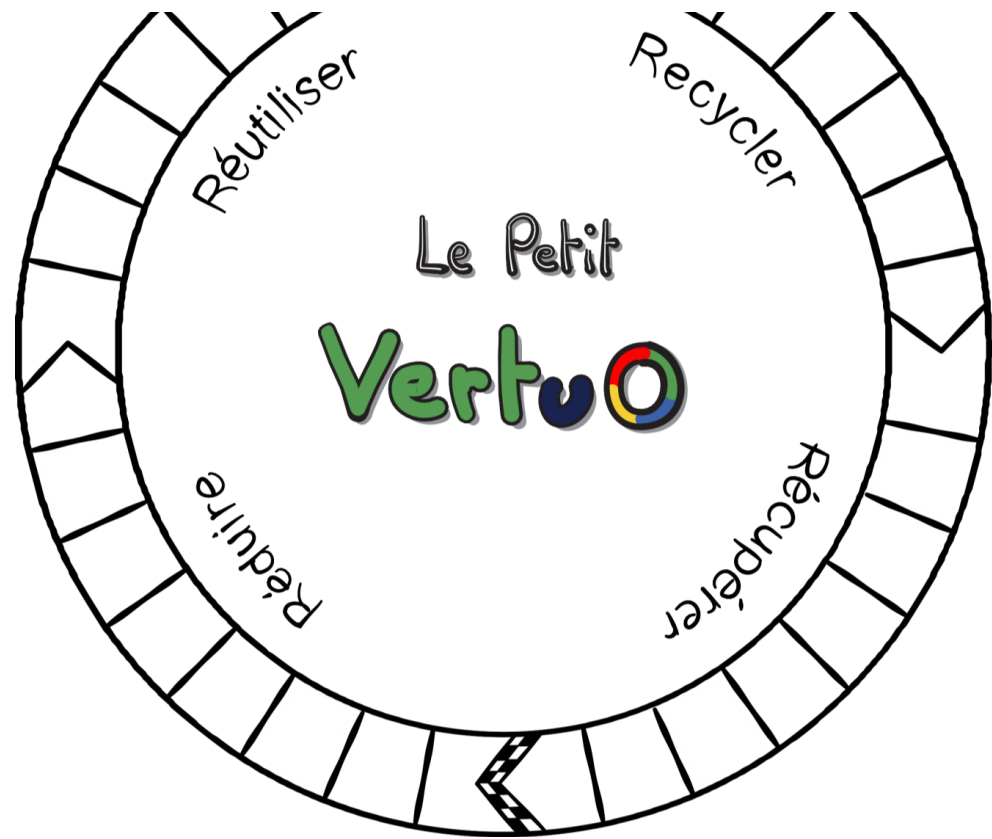
- Ludique et interactif
- Apprentissage poussé sur l'économie circulaire
- Prise de conscience des enjeux environnementaux
- Encourage les étudiants à prendre des décisions durables : « ce n'est en finissant les premiers qu'on gagne la partie »
- Incite à se questionner sur ses modes de consommation et ses paradigmes
- Développement d'un jeu labélisé Audencia, avec un potentiel de commercialisation
- Jeu adapté à nos différentes parties prenantes et évènements (internes et externes)





Remerciements

- Marika Garrel – directrice du programme Bachelor Audencia
- Mark Gibiat – directeur des programmes Bachelor



Merci pour votre attention!