

Le serious game sur l'agroécologie AGROCHALLENGES joue la « carte » internationale

✘ Trois années après la première version française, une année après la version anglaise et franco-allemande [chez Educagri Editions](#), nous avons le plaisir de vous annoncer la sortie à venir de 3 nouvelles versions du serious game [AGROCHALLENGES](#) (jeu pédagogique sur l'agroécologie) début 2021 :

- **Une nouvelle version française** enrichie avec des contenus enrichis proposés par les réseaux Caraïbes, Canada et Afrique de l'Ouest de l'enseignement agricole et leurs partenaires (Québec, Sénégal, Burkina-Faso...)
- **Une version 100 % en espagnol** imaginée et conçue avec l'inspection et les enseignants d'espagnol, les réseaux Espagne et Amérique Latine de l'enseignement agricole et leurs partenaires d'Espagne, de Colombie ou encore du Chili
- **Une version Franco-Portugaise**, elle aussi, élaborée avec les réseaux Brésil et Portugal de l'enseignement agricole avec leurs partenaires de ces pays

Actuellement, le travail d'édition est en phase finale et le lancement officiel de ces nouvelles versions est programmé au printemps 2021. Les jeux de cartes seront disponibles chez Educagri éditions et auprès du réseau RED pour accompagner vos futures séances en classe ou vos projets de coopération internationale.



Illustrations (cartes et livret) des versions prototypes en espagnol, portugais et français

En parallèle, et pour mieux accompagner la diffusion du serious game en France et à l'international deux projets tutorés ont été confiés à des étudiants d'agronomie et de relations internationales en 2020/2021.

Un premier groupe d'étudiants (une trentaine) en 5ème année de l'école d'ingénieur agricole de Purpan de Toulouse a travaillé sur des scénarii possibles du jeu pour une future version numérique diffusable à l'international. Dans le cadre d'un module sur l'innovation en agriculture, ils ont démontré que le développement d'une version numérique adaptée du jeu de cartes est pertinent (diffusion et projets internationaux facilités, nouveaux modes de jeu possibles, création d'une communauté de joueurs...). Leurs remarquables travaux ont bien mis en évidence qu'il n'existe pas de serious game équivalent pour l'instant (en terme d'objectifs, publics cibles, modes de jeu...).

AGROCHALLENGES dans une version « online » serait par ailleurs très complémentaire de [SEGAE](#) (seul serious game disponible « de gestion d'une entreprise agricole » sur le thème de l'agroécologie). Ce jeu, qui permet d'approfondir les connaissances et concepts sur l'agroécologie, [disponible en ligne](#) depuis 2020, est issu de travaux très complets d'un consortium européen d'écoles et universités agronomiques (dont l'Agrocampus Rennes).



Aussi, pour accompagner les actuels et futurs utilisateurs des versions en langues étrangères du jeu, des étudiants en Master de l'INU Champollion d'Albi travaillent sur le futur site

compagnon du jeu (Agrochallenges.com) où seront disponibles toutes les ressources utiles en langues étrangères pour accompagner les utilisateurs du jeu et créer une communauté de joueurs intéressés par l'agroécologie. Ces travaux nous aiderons aussi à mieux identifier les réseaux professionnels agricoles, éducatifs et associatifs internationaux intéressés par les serious games sur cette thématique.

☒ N'hésitez pas à nous contacter pour présenter AGROCHALLENGES, réserver d'ores et déjà les prochaines versions ou encore organiser des formations pour mieux comprendre ses modes de jeu et ses utilisations possible.

Vincent ROUSVAL

Contact : vincent.rousval@educagri.fr

Plus d'informations sur le jeu et les versions actuelles :
<https://red.educagri.fr/agrochallenges/>