

Manuel de prise en main

Jeu « Des territoires, une voie »

Version Windows/Mac



v1.06 07/04/2015

Jeu édité par



Créé par



Avec le soutien de



Présentation

Le Jeu « Des territoires, une voie » est un jeu pédagogique qui permet de simuler un tracé de la Ligne à Grande Vitesse (LGV) en considérant sur un territoire les conflits d'intérêts entre les acteurs concernés par la construction de la LGV. Le joueur modifie le tracé LGV et dialogue avec les acteurs pour trouver des solutions aux oppositions.

Les objectifs du jeu

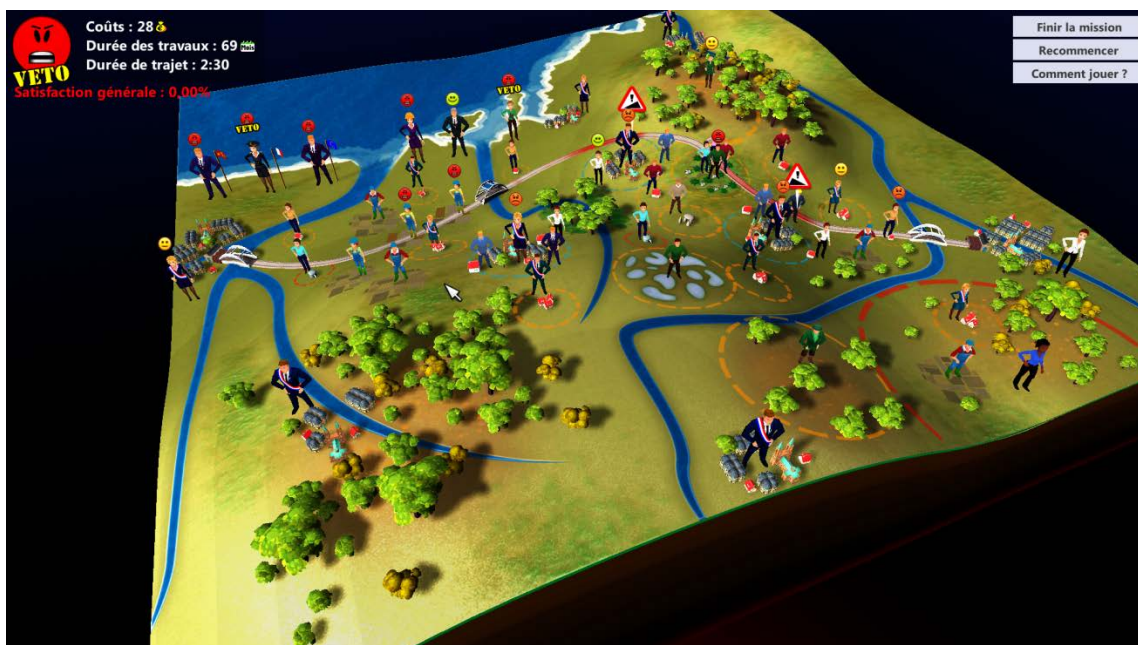
L'objectif du jeu est d'obtenir le meilleur score de satisfaction générale tout en respectant le budget alloué, le temps de trajet de l'ensemble du tracé et la durée des travaux de construction.

Pour que le projet soit lancé, il faut une satisfaction générale minimale de 50%. Un score supérieur à 80% est un très bon score sachant qu'il est impossible d'obtenir 100% puisque par principe le tracé ne peut satisfaire tout le monde. Si le tracé ne répond pas aux attentes de certains acteurs, il peut y avoir un veto qui bloque le projet.


Pour bien visualiser l'évolution de cette satisfaction générale, un smiley en haut à gauche varie du rouge avec veto au vert.

Il n'y a pas une solution mais une multitude à analyser après le jeu.

Le jeu peut parfois intégrer un temps limité signifié par un compte à rebours.



Lancement du jeu

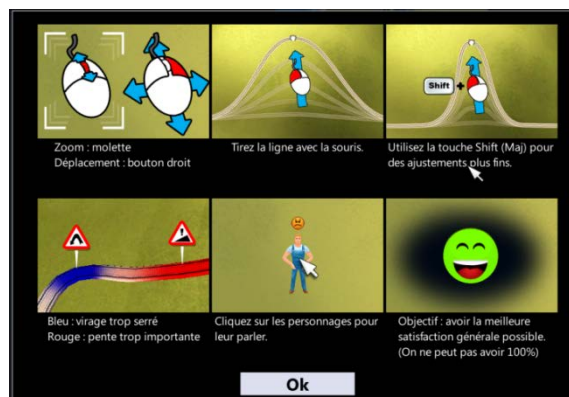
Double-cliquer sur l'icône  situé sur le bureau ou à l'emplacement précisé par le professeur (clic simple sur Mac). L'écran d'accueil apparaît

- Cliquer sur « Mode élève »,
- Ecrire le mot magique transmis par le professeur.



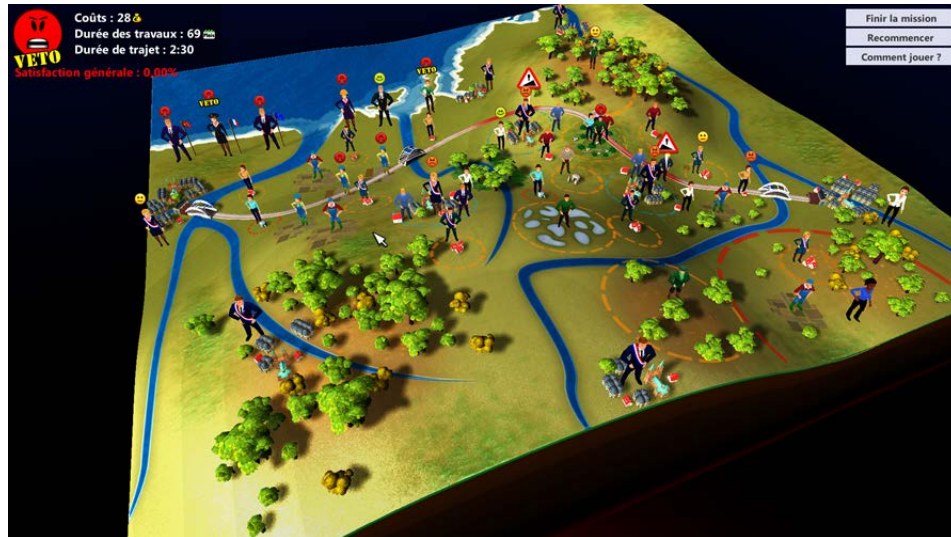
Comment jouer ?

Une fois le jeu lancé, il existe un menu d'aide « Comment jouer » en haut à droite.



Déroulé du jeu

La carte du tracé de la LGV se présente ainsi :



Pour parvenir à l'objectif, le joueur a deux possibilités :

- modifier le tracé,
- dialoguer avec les acteurs. Une petite bulle apparaît lorsque le curseur de la souris se trouve sur un acteur.

Il y a deux types d'acteurs :

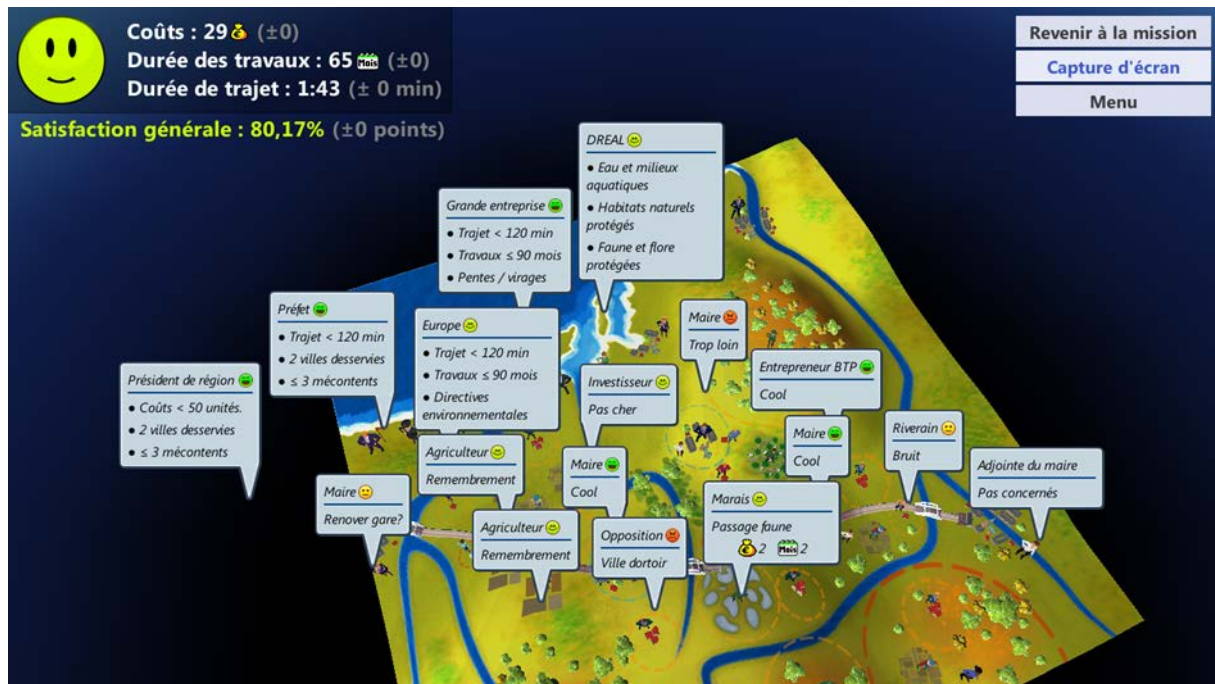
- Les acteurs « principaux » qui ont des besoins spécifiques sur le tracé et qui peuvent poser un veto à la validation du tracé. Ils se trouvent le long du littoral. Il n'est pas possible de négocier avec eux,
- Les acteurs « locaux » répartis sur la carte et qui ont des préoccupations ciblées par rapport à leurs intérêts. Il est possible de dialoguer avec ces derniers pour comprendre leur mécontentement et pour leur proposer des solutions.

L'objectif est atteint lorsque le smiley de satisfaction général n'est plus rouge ou orange, qu'il n'y a plus de veto et que le taux de satisfaction général est supérieur à 50%.

Si un terme ou un intitulé du jeu sont difficile à comprendre, le joueur peut se référer au glossaire en haut à droite de l'écran dans le menu du jeu. Le glossaire apparaît alors dans un document pdf. Pour retourner au jeu, il faut cliquer sur l'icône dans la barre de tâche.

Le jeu se termine en cliquant sur « Finir la Mission » en haut à droite. L'ensemble des bulles des acteurs apparaissent et en complément du niveau de satisfaction général permettent d'analyser les résultats. Si la durée du jeu n'est pas limitée (cf. ci-dessous), le joueur peut revenir au jeu en cliquant sur le bouton en haut à droite « Revenir à la mission ».

Si votre professeur a déterminé une durée maximum, cet écran apparaît automatiquement une fois le temps écoulé. On ne peut alors retourner au jeu.



A la fin du jeu, pour garder une traçabilité de son score par exemple, le joueur a la possibilité d'effectuer une capture d'écran. Le bouton « Capture d'écran » apparaît dans le menu en haut à droite lorsque l'on clique sur le bouton « Finir la mission ». Après avoir cliqué sur le bouton « Capture d'écran », une copie de l'écran apparaît en format png. Il faut « l'enregistrer sous » pour la conserver.

Pour sortir du jeu, il faut ensuite cliquer sur « Menu » pour arriver sur le menu de démarrage et cliquer sur « Quitter » en bas à gauche pour fermer le jeu.