



Planète Jeux

La planète Terre en jeux

Exposition temporaire

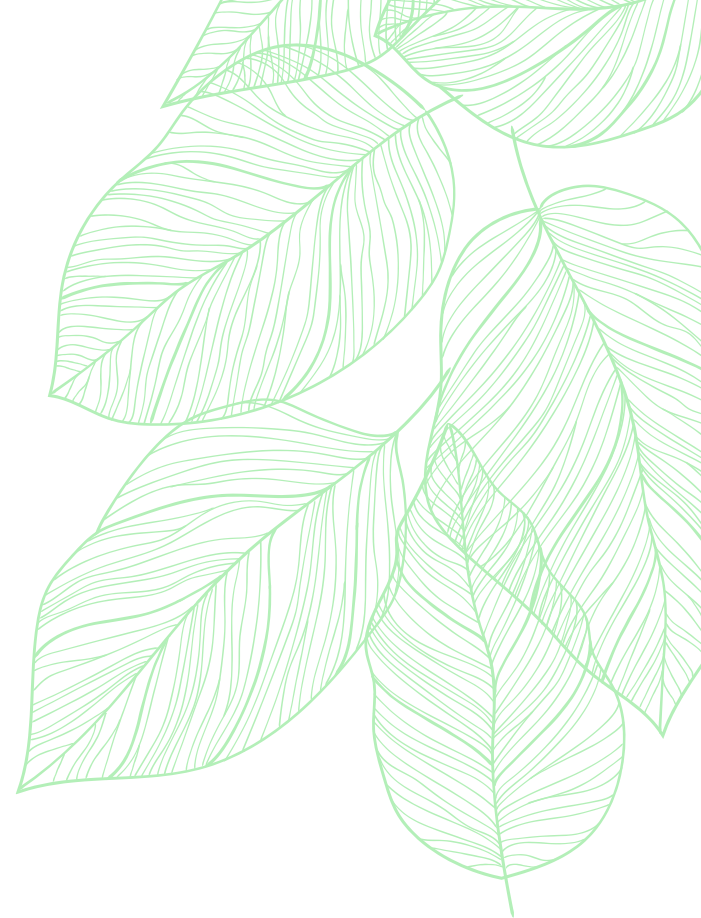
du 11 avril 2025 au 1er mars 2026



Dossier pédagogique à destination du corps enseignant

Sommaire

Introduction	p. 3
Exposition	p. 4-8
Liens avec les objectifs PER	p. 9
Ateliers et Visite guidée	p. 10-11
Avant/Après la visite	p. 12-13
Bibliographie	p. 14-15
Informations pratiques	p. 16



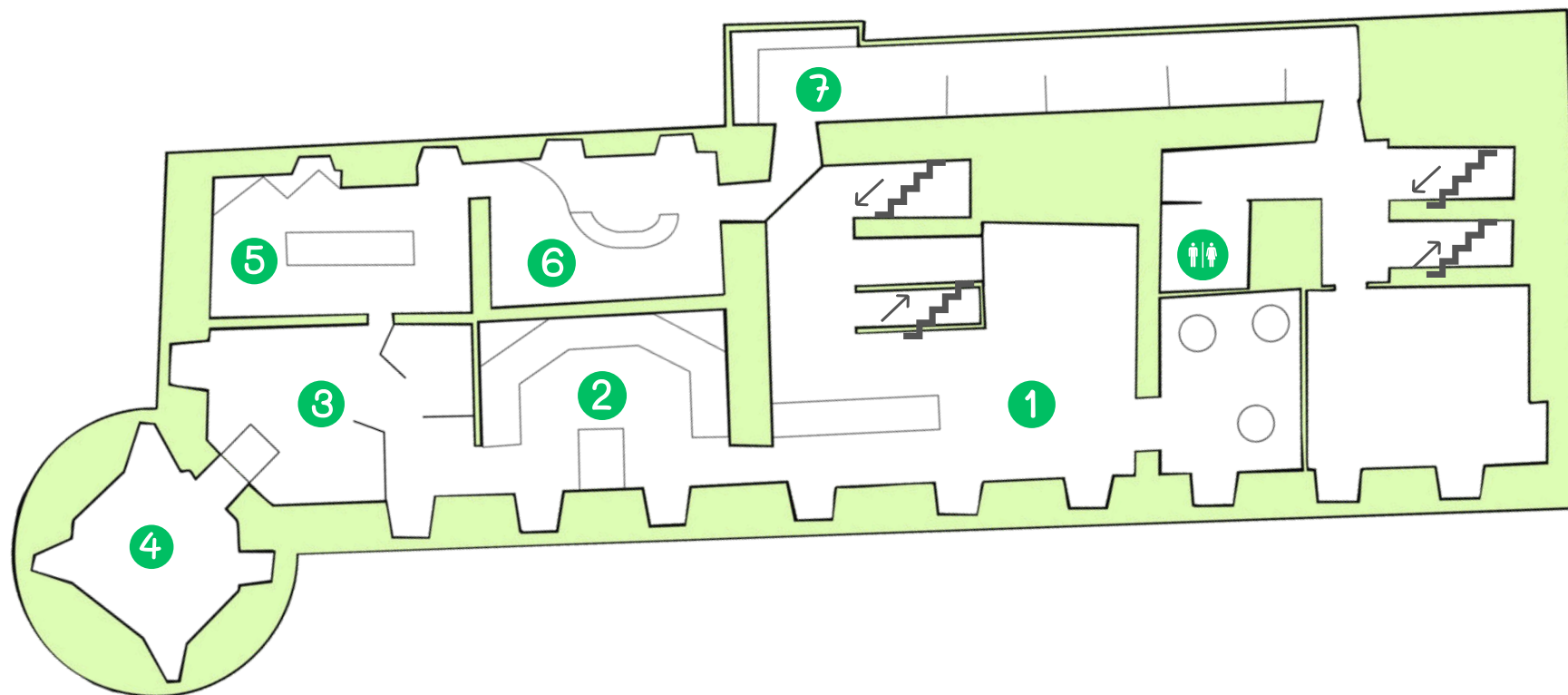
Introduction

Et si le jeu était une clé pour comprendre le monde qui nous entoure ? L'exposition Planète Jeux invite à découvrir les liens entre dimension ludique et environnement, en interrogeant la manière dont la nature est représentée dans les jeux de société et les jeux vidéo.

Qu'il s'agisse de simple décor, de ressource à exploiter ou d'écosystème à préserver, la nature est dépeinte sous de nombreuses formes à travers les pratiques ludiques, qu'elles soient traditionnelles ou contemporaines. En s'appuyant sur des exemples variés, Planète Jeux met en lumière les imaginaires environnementaux véhiculés par les jeux et la manière dont ils façonnent notre rapport au vivant. Mais une question essentielle se pose en parallèle : quel est l'impact écologique de l'industrie du jeu, et comment imaginer une production plus responsable et durable ?

Embarquez avec vos classes dans cet univers captivant, où le jeu devient un formidable outil pour questionner et imaginer le monde de demain.

Exposition



Dans les pages suivantes, vous trouverez un résumé du contenu de l'exposition, salle par salle, ainsi que des exemples de questions à poser à vos élèves. Ces questions sont classées par niveau de difficulté.

1 L'histoire des mancalas

Partez à la découverte de l'histoire des mancalas, une fascinante famille de jeux stratégiques inspirés des gestes agricoles. Originaire d'Afrique, ce jeu a traversé les continents grâce aux échanges culturels. Avec seulement quelques graines et un plateau, laissez-vous transporter dans un univers où semer et récolter sont les clés pour gagner.

À la suite, un espace de jeu est à disposition pour pratiquer l'awélé.

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Pourquoi dans les jeux de mancalas, fait-on des gestes comme planter des graines ou les récolter, comme dans les champs ?
-  Pourquoi les mancalas ont-ils des noms et des façons de jouer différents selon les cultures, et qu'est-ce que cela nous apprend sur les échanges entre les peuples ?
-  Comment les échanges commerciaux et les déplacements des populations ont-ils influencé l'histoire des mancalas ?

2 Naturomania

Explorez l'évolution de notre relation avec la nature à travers le prisme des jeux de société. Des premières représentations idylliques ou conquérantes aux jeux modernes axés sur la sauvegarde et la préservation, les jeux révèlent comment nos perceptions de la nature ont changé au fil du temps.

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Comment les jeux évoquant la nature ont-ils changé avec le temps ?
-  En quoi cette évolution éclaire-t-elle les changements dans notre façon de percevoir la nature ?
-  Si vous deviez dessiner votre paysage naturel idéal, à quoi ressemblerait-il ?

3 La nature en jeux vidéo

De simple décor à véritable protagoniste, la nature occupe une place centrale dans les jeux vidéo, offrant des perspectives variées sur notre planète. Plongez dans des mondes où nous interagissons avec des écosystèmes, adoptons une perspective animale ou affrontons des défis liés à l'environnement. Entre exploitation, préservation et incarnation, ces univers numériques nous invitent à réfléchir à notre rapport à la nature.

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Quels messages les jeux vidéo donnent-ils sur la nature ? Est-ce qu'ils montrent des choses positives, négatives ou un peu des deux ?
-  Quelles sont les différences entre les jeux où la nature est exploitée et ceux où elle est protégée ?
-  Quels messages sur la nature remarquez-vous dans les jeux auxquels vous jouez ?

4 Don't Touch the Grass

Dans cette installation interactive, chaque pas modifie l'environnement projeté au sol, mêlant nature, technologie et interaction corporelle.
Collaboration avec la Haute École d'Ingénierie du Valais (HES-SO, Prof. Louis Lettry).

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Imagine que chaque pas que tu fais laisse une trace dans la nature : qu'est-ce que cela pourrait changer pour les plantes, les animaux et la terre ?
-  Comment nos actions modifient-elles le monde autour de nous ? En quoi cela reflète-t-il les actions humaines dans la nature ?
-  Comment serait notre quotidien si chaque choix que nous faisons avait un impact visible sur l'écosystème ?

5 Exploiter la planète

Découvrez les mécaniques des jeux de société et vidéo où l'exploitation des ressources et la conquête des territoires sont au cœur des enjeux. À travers des dynamiques de gestion et de stratégie, ces jeux illustrent comment nos imaginaires façonnent notre rapport aux ressources naturelles et à leur domination, tout en interrogeant les enjeux liés à l'extraction des ressources et à la gestion des territoires.

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Que se passe-t-il si on prend trop de choses de la nature ? Qu'est-ce qui arrive si on n'en laisse pas assez ?
-  Quelles idées pourrait-on avoir pour préserver les ressources dans un jeu et les garder en sécurité, tout en continuant à s'amuser ?
-  Quels parallèles peut-on faire entre l'exploitation des ressources naturelles dans le monde réel et la gestion des ressources dans les jeux ? Comment les jeux nous aident-ils à réfléchir à ces enjeux ?

6 Questionner la crise

Plongez au cœur des jeux où la nature devient un enjeu. Des premiers modèles informatiques des années 1970 aux éco-jeux contemporains, cette salle retrace l'évolution des thématiques écologiques dans l'univers ludique. Qu'il s'agisse de simuler les limites de la croissance, d'aborder les krachs pétroliers ou de sensibiliser aux défis environnementaux modernes, découvrez comment jeux de société et jeux vidéo intègrent des mécaniques qui interrogent notre rapport à l'environnement et nos choix collectifs.

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Que pourrait-il se passer dans la nature si quelque chose de très important disparaissait, comme les arbres ou le soleil ?
-  Quel rôle les jeux peuvent-ils jouer pour nous aider à comprendre et à nous sensibiliser aux enjeux écologiques ?
-  Si vous deviez gérer les ressources d'une communauté dans un jeu, comment anticiperiez-vous des crises potentielles tout en satisfaisant les besoins de chacun-e ?

7 L'impact écologique des jeux

L'univers du jeu est en pleine effervescence : chaque année, des milliers de nouveaux titres envahissent les rayons et les écrans, stimulant notre imagination... mais aussi notre planète. Derrière cette industrie en constante expansion se cache une empreinte écologique grandissante. Si ces enjeux restent souvent invisibles, leurs répercussions sur l'environnement sont pourtant bien réelles.

Mais il y a de l'espoir ! L'industrie se réinvente : des éco-jeux émergent, proposant non seulement de nouvelles expériences ludiques, mais aussi une réflexion sur notre rapport à l'environnement. Ces approches montrent qu'il est possible de jouer tout en respectant notre planète.

Et si le jeu devenait un outil pour repenser notre interaction avec le monde ?

Idées de questions à poser à vos élèves :

-  Comment chaque matériau utilisé pour créer des jeux change-t-il la planète, et lequel, selon toi, est le meilleur pour préserver la nature ?
-  Comment repenser la production des jeux pour limiter les impacts environnementaux ?
-  Quelles solutions innovantes pourraient être mises en place pour rendre les jeux plus écologiques ?

Liens avec les objectifs du PER

Mathématiques et Sciences de la nature

MSN 18 — Explorer l'unité et la diversité du vivant en explorant divers milieux urbains et naturels et en visitant des expositions (musées, zoo, jardins botaniques,...).

MSN 28 — Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie en percevant l'impact de son interaction avec le monde vivant.

MSN 38 — Analyser l'organisation du vivant et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie en identifiant des éléments de réaction d'écosystèmes.

Éducation numérique

EN 11 — S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias en utilisant ses connaissances et son expérience pour argumenter ses choix de loisirs et de consommation des médias.

EN 21 — Développer son esprit critique face aux médias en confrontant ses usages à ceux de ses pairs, aux questionnements éthiques et aux normes légales.

EN 31 — Analyser et évaluer des contenus médiatiques en étudiant la composition de différentes créations médiatiques afin d'évaluer les enjeux des messages.

Interdépendances

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement en dégagant certaines règles élémentaires à respecter pour préserver l'environnement.

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine en constatant quelques incidences du développement et de la technologie sur le milieu.

FG 37 — Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d'un système économique mondialisé en étudiant diverses conséquences de ses choix en tant que producteur, distributeur ou consommateur d'un circuit économique.

Ateliers et Visite guidée

ATELIERS

Awélés

À destination du cycle I (dès la 3P), II et III
(6 ans à post-obligatoire)

Cet atelier présente la famille des mancalas, jeux ancestraux de semailles alliant stratégie et réflexion. Après une visite guidée de la salle d'introduction et de la section dédiée à ces jeux, les élèves découvrent les awélés et s'affrontent lors de parties et tournois.

Durée : 1h30

Effectif : Maximum 12 élèves

Prix : CHF 150.- par atelier

Exploration de l'énergie

À destination du cycle II et III
(8 ans à post-obligatoire)

Cet atelier sensibilise les élèves aux différentes formes d'énergie et à leur impact sur l'environnement. Après une visite guidée des salles d'exposition dédiées aux enjeux énergétiques, ils approfondissent les notions abordées avant de les mettre en pratique avec le jeu Ecopolis, qui les invite à réfléchir aux choix énergétiques et à leurs conséquences.

Durée : 1h30

Effectif : Maximum 12 élèves

Prix : CHF 150.- par atelier

Visite guidée scolaire

Durée : 1 heure

Prix : CHF 100/visite + CHF 5 par enfant dès 6 ans (l'entrée pour les accompagnant-e-s est incluse) pour un maximum de 12 élèves.

En raison de l'espace disponible dans l'exposition, votre classe devra être divisée en deux groupes, chaque guide pouvant accompagner un maximum de 12 à 15 personnes suivant l'âge.

Afin de pouvoir assurer les meilleures conditions de visite, il est indispensable d'annoncer votre venue au musée, avec ou sans guide, 15 jours avant la date désirée auprès de l'accueil du Musée.

Contact

+41 (0)21 977 23 00
info@museedujeu.ch

Le musée se réserve le droit de refuser l'accès à une classe non annoncée.



Avant/Après la visite

Propositions d'activités à faire en classe avant ou après votre visite de l'exposition.

Activité cycle I

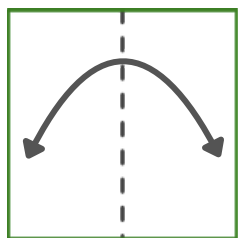
Fabriquez des grenouilles sauteuses en papier origami en suivant les étapes détaillée ci-dessous. Après les avoir décorées à votre guise, mettez-les à l'épreuve dans un jeu de course ludique et dynamique ! Une activité alliant créativité, motricité fine et amusement.

Règles de base pour la course :

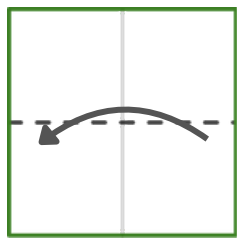
- Départ aligné : Chaque élève place sa grenouille derrière une ligne de départ.
- Propulsion à tour de rôle ou en simultané :
- Option 1 : Les élèves appuient sur l'arrière de leur grenouille pour la faire sauter, chacun-e leur tour.
- Option 2 : Tous les élèves sautent en même temps au signal du départ.
- Avancer jusqu'à la ligne d'arrivée : La première grenouille qui franchit la ligne gagne.

Afin de varier les courses vous pouvez réaliser les variantes suivantes :

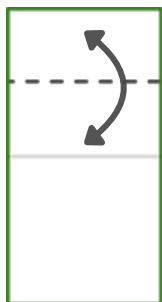
- Sauts limités : Chaque élève dispose d'un nombre défini de sauts (ex. 10 sauts). L'élève qui va le plus loin en ce nombre de sauts gagne.
- Course à obstacles : Ajouter des obstacles que les grenouilles doivent franchir.
- Course en relais : En équipe, chaque élève doit faire avancer sa grenouille jusqu'à un point relais avant de passer le tour à un-e coéquipier-ière.



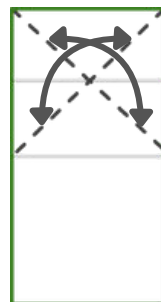
1



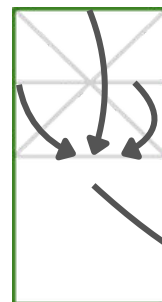
2



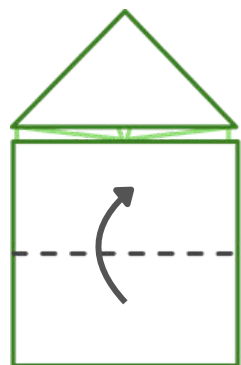
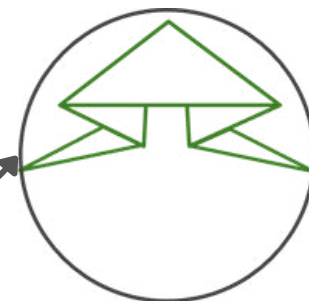
3



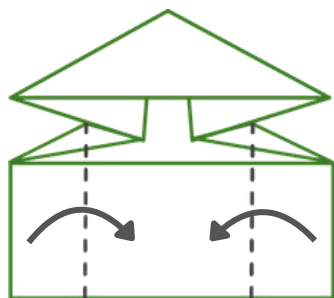
4



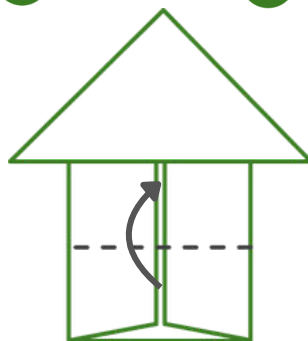
5



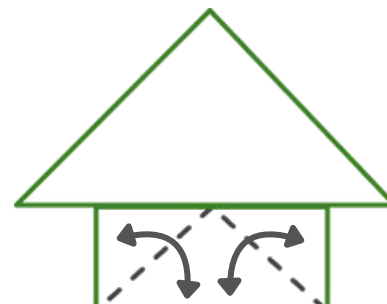
6



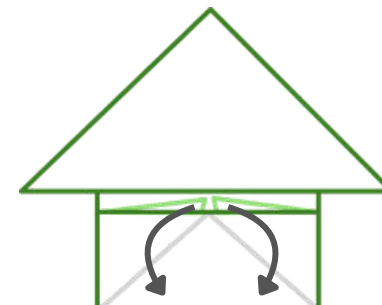
7



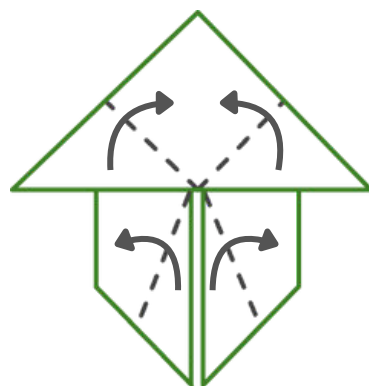
8



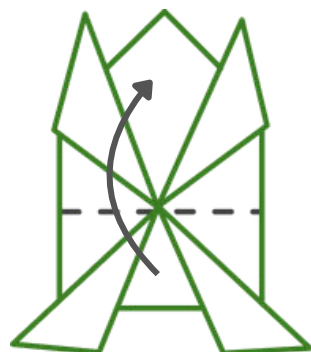
9



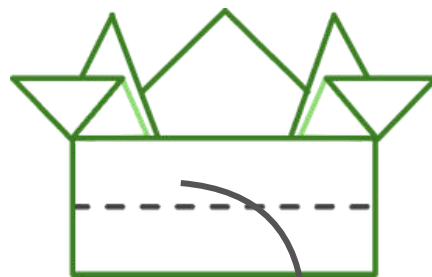
10



11



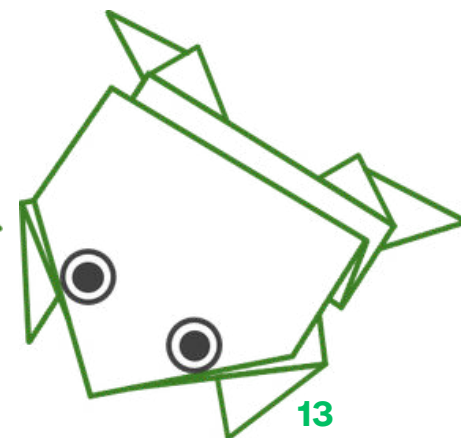
12



13



14



15

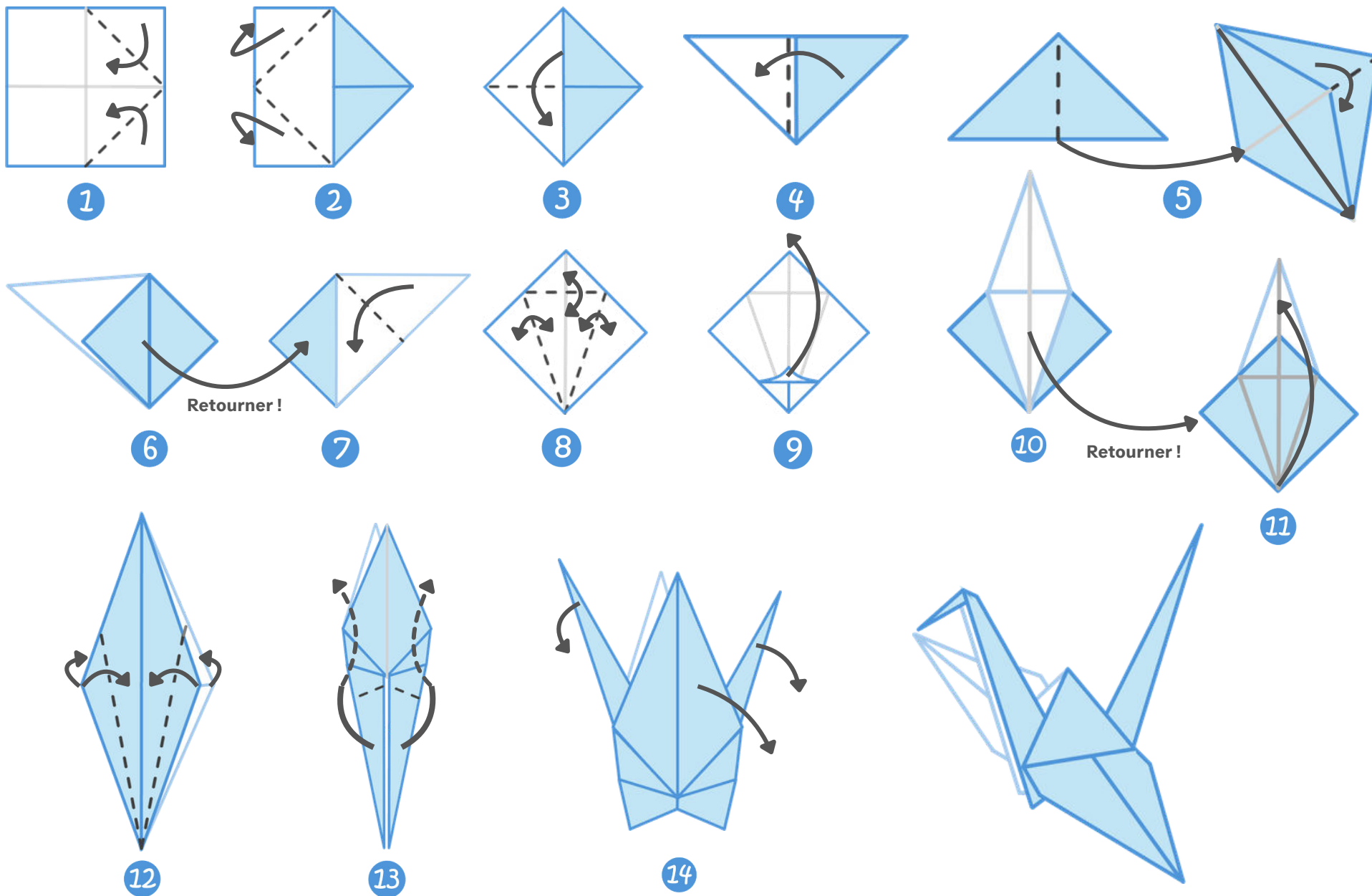
Avant/Après la visite

Activité cycle II et III

Créez de magnifiques grues en origami en suivant les étapes détaillée ci-dessous, pour embellir la salle de classe.

Pour un résultat optimal, nous vous recommandons d'utiliser un papier d'au moins 18 x 18 cm et de tester le pliage au préalable avant de guider vos élèves dans sa réalisation.





Bibliographie

Mancalas

A. Deledicq, A. Popova, "wari et solo" : le jeu de calculs africain, 1977, bibliothèque MSJ : J.3.6, DELE, 2236

Thierry Depaulis. Mancalas [en ligne]. In Encyclopædia Universalis. Disponible sur : <https://www.universalis-edu.com/encyclopedia/mancalas>

J. Retschitzki, Graines, cauris et tabliers. Diversité, origine et traditions dans les jeux de semailles. In U. Schädler (Ed.), Jeux de l'humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société (pp. 42-49), Genève: Slatkine, 2007

P. Reysset, F. Pingaud, Awélé : Le Jeu des semailles africaines, 1995, bibliothèque MSJ : J.3.6 REYS, 399

Alex de Voogt, Misconceptions in the history of mancala games: antiquity and ubiquity, 2021, https://www.researchgate.net/publication/351184927_Misconceptions_in_the_History_of_Mancala_Games_Antiquity_and_Ubiqutiy#full-text

Diversité des noms des mancalas : <https://mancala.fandom.com/wiki/Mancala>

Nature 18e-19e siècle

François Walter; Christian Pfister; Ueli Haefeli-Waser: "Environnement", in: Dictionnaire historique de la Suisse (DHS), version du 14.01.2014, traduit de l'allemand. Online: <https://hls-dhs-dss.ch/fr/articles/024598/2014-01-14/>

Écologie et Jeux

Abraham, B. J. (2022). Digital Games After Climate Change. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-91705-0>

Berry, V., Boutet, M., Colón de Carvajal, I., Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., Ter Minassian, H., Triclot, M., & Zabban, V. (2021). La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien. In La fin du Game? : Les jeux vidéo au quotidien. Presses universitaires François-Rabelais. <https://books.openedition.org/pufr/20077>

Busch, T., Chee, F., & Sihvonen, T. (2024). Sustainability Challenges in the Games Industry. 2024 IEEE Conference on Games (CoG), 1–2. <https://doi.org/10.1109/CoG60054.2024.10645534>

Bibliographie

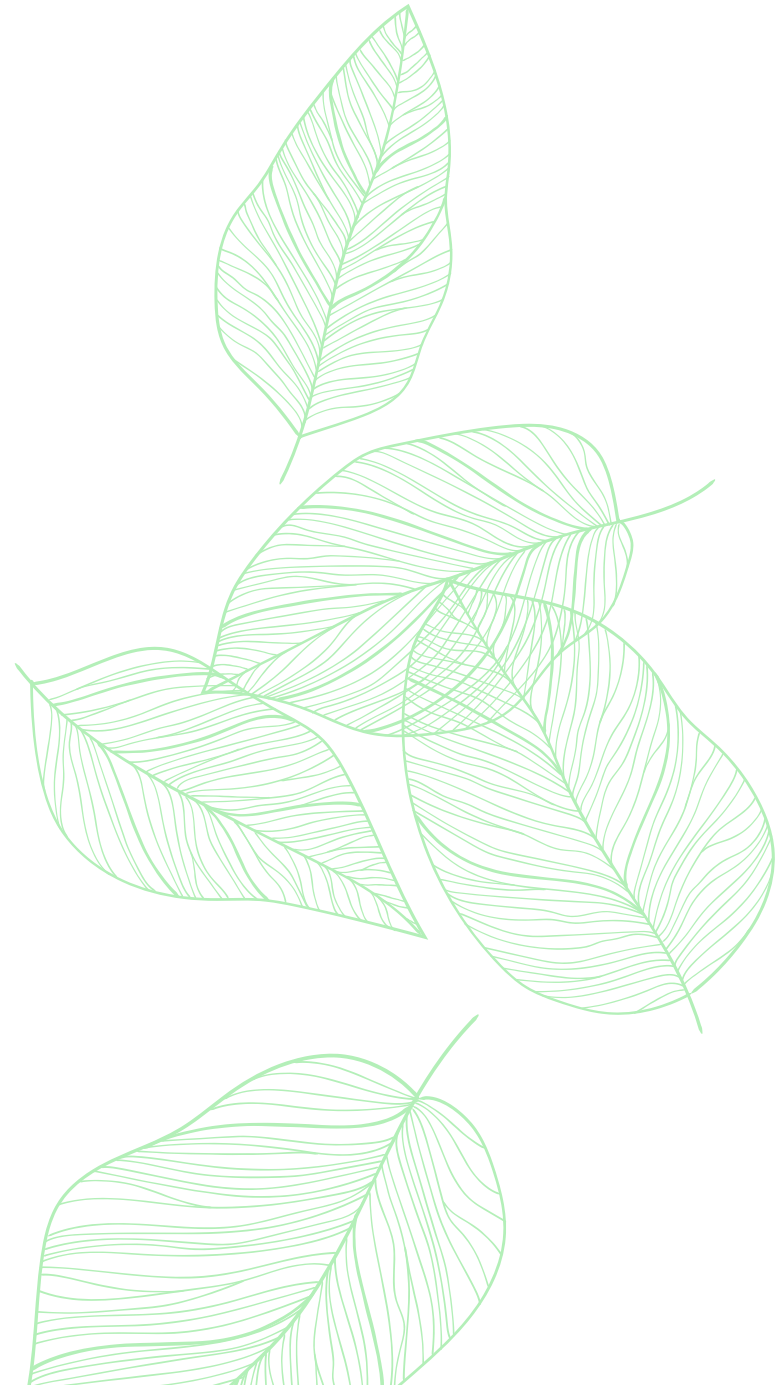
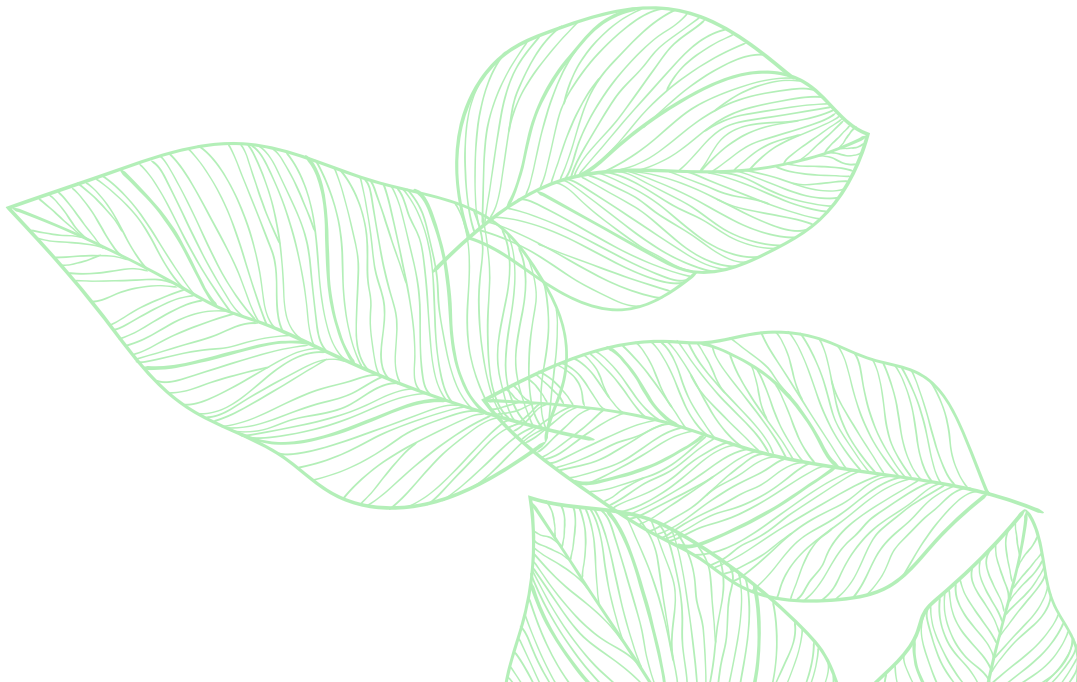
Chang, A. Y. (2019). Playing nature: Ecology in video games. University of Minnesota Press.

Homo Ludens. (2023). Saving the Planet One Game at A Time. Conference Proceedings of DiGRA 2023. DiGRA 2023, Sevilla, Spain.

http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_8539.pdf

op de Beke, L. O., Raessens, J., Werning, S., & Farca, G. (2024). Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis. Amsterdam University Press.

<https://doi.org/10.5117/9789463721196>



Informations pratiques

Musée Suisse du Jeu

Situé dans le cadre enchanteur du Château de la Tour-de-Peilz, sur les rives du lac Léman, le Musée Suisse du Jeu est dédié à l'univers du jeu sous toutes ses formes. Il abrite une collection unique de plus de 13'000 jeux provenant de diverses cultures et époques. Le musée propose des expositions, des ateliers et des événements, invitant les visiteurs et visiteuses à découvrir l'histoire, la diversité et les enjeux culturels des pratiques ludiques.

Adresse

Rue du Château 11
1814 La Tour-de-Peilz
Tél. +41 (0)21 977 23 00
info@museedujeu.ch
museedujeu.ch

Heures d'ouvertures

Mardi au vendredi de 11h30 à 17h30

Samedi et dimanche de 10h à 18h

Tous les lundis des vacances scolaires vaudoises de 11h à 17h30