

Proposition d'activité: Création d'un jeu-histoire écologique

- **Public cible:** écoles, bibliothèques publiques et groupes communautaires, 10 ans et plus (possibilité d'adapter sur demande pour d'autres groupes d'âges)
- **Durée:** entre 1h30 et 3h
- **Nombre de participant·e·s:** environ une douzaine
- **Nombre de séances:** 1 (ou plus pour des jeux plus élaborés)
- **Exemple** de jeu-histoire: <https://mou.narf.ca/atelier biblio st-laurent/>

Description courte

Atelier de création d'un petit jeu vidéo histoire écologique

Ensemble, nous allons créer un jeu-histoire sur un thème écologique. Nous allons décider d'un thème, des personnages, des péripéties, et nous allons illustrer le jeu avec vos dessins. Aucune connaissance technique requise: on s'occupe de tout! Apportez vos bonnes idées; repartez avec un jeu à partager à vos ami·e·s!

Déroulement:

- On arrive avec des débuts d'histoires déjà préparées qu'on présente aux participant·e·s. On laisse les participant·e·s choisir quel début iels veulent utiliser.
- On brainstorm avec les participant·e·s sur comment l'histoire pourrait évoluer, etc.

- Au fur et à mesure que les participant·e·s lancent leurs idées, les animateurs (nous Ex Terra) écrivons l'histoire-jeu dans le logiciel, présenté sur l'écran du projecteur. C'est les jeunes qui nous disent quoi écrire. Nous on s'occupe de tout faire marcher!
- On demande aux participant·e·s d'illustrer l'histoire-jeu. On distribue des feuilles et des crayons à chacun·e. Chaque participant·e illustre une section différente de l'histoire.
- Les animateur·rice·s prennent les dessins en photo et les intègrent rapidement dans le jeu
 - Si manque de temps: On prend les photos mais sans les intégrer (et on le fait le soir)
 - Si les jeunes n'ont pas fini leur dessin, on leur propose de le finir à la maison et de nous l'envoyer par courriel
- On joue tou·te·s ensemble au jeu illustré!
- Les 10 dernières minutes: On demande aux participant·e·s de nommer 1 chose qu'ils ont apprise
- Les participant·e·s repartent avec une adresse web du jeu pour partager à leurs famille/ami·e·s (exemple:
<https://mou.narf.ca/atelier%20biblio%20st-laurent/>)
 - Le jeu sera mis en ligne durant la soirée donc l'adresse va fonctionner seulement à partir du lendemain
 - Si on a manqué de temps pour tout numériser les dessins des jeunes et le mettre dans le jeu, on peut le faire après la fin de l'activité.

Matériel requis

- Grande télé ou projecteur+écran (pour afficher le jeu aux participant·e·s)

- Câble et adaptateurs pour connecter l'ordi à l'écran
- Idéalement un accès à l'internet WIFI (mais on peut s'arranger sans)
- Papier et crayons de couleurs pour faire les dessins
- Tables et chaises pour asseoir tous les participant·e·s et animateur·rice·s
- Fourni par Lab Ex Terra:
 - Ordinateur pour créer le jeu
 - téléphone ou appareil photo pour numériser les dessins

Messages qu'on veut que les jeunes retiennent

- Message écologique
- Faire des jeux-histoires, c'est facile!
- Actions collectives: La force du groupe, la force du nombre
 - Montrer qu'un groupe a plus de poids qu'une personne individuelle.
 - Pour les jeunes, se mobiliser par classe (ou association) afin de faire valoir leur idée aux décideur·euse·s de leur milieu (ex: à la direction de leur école, à l'hôtel de ville, etc).

Nous adaptons le message selon l'âge des jeunes, leur contexte socio-économique. Nous pouvons aussi adapter l'atelier s'il a lieu dans le cadre d'un événement ayant une thématique particulière (ex: l'éco-anxiété ou l'implication en milieu scolaire)

Exemples de thématiques

- Verdir son quartier
- Îlots de chaleur
- Décroissance, réduction des achats biens de consommation
- Souveraineté alimentaire (auto-gestion)

- Véganisme

Questions fréquentes

Est-ce un atelier approprié pour des adultes? Des personnes âgées?

Absolument! On peut même s'adapter pour des groupes mixtes (enfants et adultes)

Est-ce possible d'adapter les histoires pour des thématiques différentes?

Bien sûr! Si votre groupe/association/organisme travaille dans un domaine particulier (ex: l'agriculture urbaine) ou sur une problématique particulière (ex: le féminisme ou l'insécurité alimentaire), on peut adapter notre atelier.

Si c'est une thématique qu'on ne connaît vraiment pas, on va probablement vous demander de l'aide ou de la documentation à lire pour qu'on arrive bien préparé. On voit ça comme un double apprentissage: nous aussi on veut apprendre à vous connaître!

Est-ce qu'on peut limiter la durée de l'atelier à seulement 1 heure?

Non, pas vraiment. On a déjà essayé et ce n'est pas agréable.

Et si j'ai d'autres questions?

Contactez-nous! ex.terra.qc@gmail.com

Si vous préférez nous appeler, envoyez-nous un courriel d'abord et un de nos membres formateur·ice·s vous rappellera.

Plan narratif général des jeux-histoire

Comment évolue l'histoire du jeu. On propose de suivre ce plan pour favoriser la conscientisation environnementale.

- Voir / Comprendre le problème
- Solution individuelle
 - Voir les résultats
 - Résultats insuffisants
 - Phase de découragement
- Réflexion sur les premières idées
 - Qu'est-ce qui a marché?
 - Qu'est-ce qui n'a pas marché?
- Projets collectifs
 - Se mettre ensemble pour accomplir des objectifs plus gros
 - Exemples:
 - Organiser un groupe pour planter des fleurs ou faire une corvée de nettoyage
 - Faire signer une lettre d'appui et la remettre à la direction de l'école
 - S'asseoir devant la salle des profs avec des pancartes
 - Grève d'école (comme Greta Thunberg)
 - Bloquer l'accès à une station d'essence (en étant conscient des conséquences possibles)
- Fin: Succès plus ou moins grand selon l'idée collective choisie
 - Qu'est-ce qui a marché?
 - Qu'est-ce qui n'a pas marché?

- Possibilité de retourner explorer d'autres solutions
- La lutte n'est jamais finie! On peut toujours faire plus! Ou ailleurs!
- Explication du lien entre le jeu, l'activité de création, et l'écologie-sociale
 - Le plaisir de créer
 - Prendre conscience qu'on peut faire des jeux soi-même, entre ami·e·s
 - Prendre conscience qu'on peut influencer les gens autour de soi
- Lien vers Twine (le logiciel pour créer des jeu-histoires)
 - liens vers tutoriels faciles
 - sur la page des jeux
 - les encourager à créer leur propre jeu-histoire et de nous les partager
 - Si on reçoit des jeux, on peut les ajouter dans notre bibliothèque de jeux, les lister dans les jeux existants

Questions pour les organisateur·rice·s de l'activité

1. Est-ce que vous pouvez fournir le matériel sur notre liste ci-haut? (si non: on peut en discuter)
2. Quel est l'âge de vos participant·e·s?
3. Combien de participants vous prévoyez?