obsci game

L'observatoire national du jeu de culture scientifique



webinaire participatif

JOUEZ AVEC L'OCÉAN !

RESTITUTIONS

Découvrez les 17 jeux mentionnés par les participant·e·s !

~~Le troisième va vous suprendre !~~

LE DOME

ikigai games for citizens

instant science

S[CUBE] partageons les sciences.

Soutenu par MINISTÈRE DE LA CULTURE



obsci game
l'Observatoire national du jeu de culture scientifique

Une petite partie de culture scientifique ?

Quelles sont les pratiques liées au jeu et à la culture scientifique ? Au-delà des serious game ou des pratiques ludopédagogiques, comment intégrer le jeu dans ses démarches de médiation ?

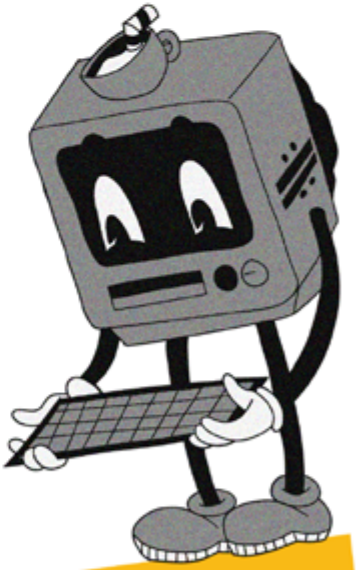
Pour tenter d'y répondre, Le Dôme, S[cube], Instant Science et Ikigai - Game for citizens s'associent avec le soutien du Ministère de la Culture pour créer Obscigame : l'Observatoire national du jeux de culture scientifique.



DÉCOUVREZ DES JEUX !

ObsciGame vous propose des rendez-vous réguliers pour échanger sur les jeux à tester, les méthodes de game design ainsi que les pratiques de médiation autour du jeu !

Pour vous faire découvrir les jeux existants, Obscigame invite les auteur·rice·s de jeux à recenser leurs productions afin de les regrouper sur une base de données de jeux de culture scientifique.











DÉCOUVREZ LE SITE INTERNET !

LE DÔME · ikigai games for citizens · instant science · S[CUBE] partageons les sciences

Soutenu par MINISTÈRE DE LA CULTURE

AQUATIKA



+ 8 ans

20 mn

2 j.

**Découverte de quelques espèces et de certaines caractéristiques.
Règles simples.**

Aquatika est un jeu de stratégie à deux joueur·se·s d'Alexandre Droit, illustré par Pauline Detraz et édité par Jeux FK. Chaque joueur·se·s dispose de neuf pièces : trois pieuvres, trois requins et trois poissons volants.
Le but est d'amener une de ses pièces jusqu'au côté opposé, chaque espèce ayant un pouvoir particulier : la pieuvre a la capacité de recouvrir un autre poisson (puis de se déplacer avec sa proie), un requin dévorer celui qui s'approcherait (même un autre requin!), et un poisson volant passer par-dessus les autres (discret mais très efficace...).

VOIR PLUS ▶

BERMUDES



10+

15 min

3 à 6 j.

Introduire le sujet de l'apnée pour discuter des contraintes liées à l'exploration sous-marine.

Bermudes est un jeu coopératif de Carlo Emanuele Lanzavecchia, illustré par Carlo Emanuele Lanzavecchia et édité par Gigamic. Au cours de 5 manches, les joueur·se·s essaient de récupérer collectivement plus de trésors que la Sirène.

Tout le monde joue contre la montre. En début de manche, un·e des joueur·se·s donne le signal, compte jusqu'à trois et tout le monde retient sa respiration. Le tour s'arrête dès que quelqu'un reprend son souffle !

VOIR PLUS ▶

BEYOND BLUE



7+ | 2h30 | 1 j.

Exploration sous-marine avec une biologiste, découverte des écosystèmes et de la biologie des cétacés et d'autres espèces aquatiques.

Beyond Blue est un serious game scénarisé et contemplatif se déroulant sous l'océan. Développé par E-line média, vous y explorez les mystères de l'océan à travers les yeux de Mirai, scientifique et exploratrice des abysses. Vous intégrez une équipe de chercheurs récemment formée pour voir, écouter et interagir avec l'océan d'une façon plus concrète que jamais à l'aide de technologies de pointe.

E-Line s'est associé à BBC Studios, OceanX Media, à des créateurs de jeux de classe mondiale et des océanologues experts pour concevoir le jeu.

VOIR PLUS ▶

CALYPSO



8+ | 15 min | 2 à 8 j.

Jeu simple et accessible pour introduire le sujet de la pêche, ses enjeux et ses méthodes.

Calypso est un jeu coopératif aux mécanismes de memory, créé par Max Gerchambeau.

Les joueur·se·s tentent de délivrer 10 petits poissons du filet, tout en évitant d'en donner à manger aux requins. À chaque tour, un·e joueur·se lance le dé et avance Calypso du nombre de tuiles indiqué par le dé. Il la retourne pour découvrir un poisson, qu'il devra retrouver parmi les tuiles cachées pour pouvoir le libérer. Il existe des tuiles piégées : le filet et le requin.

VOIR PLUS ▶

CODE OCÉAN



8 - 15 ans

40min

Classe entière

Un jeu d'enquête pédagogique sur la pollution de l'Océan par les plastiques.

Code Océan est une enquête pédagogique autour de la pollution de l'Océan par les plastiques. Elle s'adresse principalement aux jeunes de 8 à 15 ans, et leur propose des informations et des outils taillés sur mesure pour devenir eux aussi explorateurs de solutions nouvelles, en utilisant les ressources et les moyens qui sont les leurs.

L'expérience s'appuie sur les découvertes de l'expédition Plastic Odyssey, et a été conçue par l'association Plastic Odyssey Community, la Fondation de la Mer, ainsi que par des enseignants de cycle 3 et 4.

VOIR PLUS ▶

DEEP SEA ADVENTURE



8+

30 min

2 - 6 j.

Jeu pour initier la conversation sur l'exploration des abysses et la gestion de l'oxygène.

Deep Sea Adventure est un jeu compétitif de stop ou encore, créé par Jun et Goro Sasaki, édité par Oink Games. Chacun leur tour, les joueur·se·s lancent les dés et s'aventure de plus en plus profondément dans l'océan.

Mais attention : comme le sous-marin est très vieux, tout le monde doit partager la même bouteille d'oxygène ! Et plus on s'enfonce, plus il faut en consommer... Une personne trop intrépide peut donc mettre en danger l'ensemble de l'expédition.

VOIR PLUS ▶

ECCO THE DOLPHIN



3+	5h	1

Un dauphin et son groupe. Introduit l'usage du sonar et quelques caractéristiques de l'espèce.

Ecco le dauphin est un jeu retro, gratuit, développé et édité par SEGA. On y joue Ecco, un dauphin, qui explore les environnements sous-marin avec une réserve d'oxygène limitée et une série de casse-tête et de défis de plateforme à résoudre.

Ecco peut émettre un sonar et réaliser des pointes de vitesses afin de naviguer à travers les pièges et les énigmes. Le jeu devient rapidement très exigeant, au point qu'il a fait une apparition dans l'émission du Joueur du grenier !

VOIR PLUS ▶

ÉCOSYSTÈME OCÉAN



8+	20 min	1-6 j.

Un jeu sur l'écosystème de la barrière de corail. Introduit certaines interactions inter-espèces.

Ecosystème océans est un jeu de collection créé par Matt Simpson, illustré par Mesa Schumacher et édité par Origames et Genius Games. Dans ce jeu, les joueur·se·s devront se passer des cartes pour composer l'écosystème rapportant le plus de points possible.

Chaque espèce marque des points en fonction de conditions inspirées par ses caractéristiques : par exemple, la murène doit être a proximité d'un corail pour s'y cacher, et de proies pour s'en nourrir.

VOIR PLUS ▶

LITTLE COOPÉRATION





2-5 | 10 min | 2 - 4 j.

Jeu simple et accessible pour introduire le sujet de la montée des eaux. Facilement adaptable.

Little coopération est un jeu coopératif créé et édité par Djeco et illustré par Nathalie Choux. Le jeu est composé de trois plateaux : la banquise, le pont et l'igloo. Le but est d'amener les quatre animaux de l'autre côté du pont pour qu'ils rentrent chez eux avant la fonte de la banquise.

Chacun son tour, les joueur·se·s tirent le dé pour découvrir s'il peuvent déplacer un des animaux de la banquise vers le pont, du pont vers l'igloo ou si la banquise fond. Dans ce cas, il va falloir retirer l'un des piliers du pont.

VOIR PLUS ▶

MONA.D.N



+7 ans | 15min | 1 à 10 j.

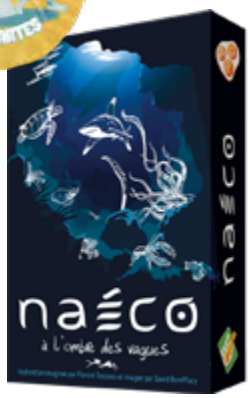
Jeu pour apprendre à classer les espèces selon la ressemblance de leur ADN avec les humains.

MonA.D.N est un jeu de carte collaboratif créé par Lisa Fabris en campagne de financement participatif. Les joueur·se·s doivent créer, ensemble, une frise pour classer les espèces - dont certaines espèces aquatiques - de celles qui partagent le plus de points communs avec l'ADN de l'humain avec celles qui en partagent le moins.

Les 27 cartes du jeu proposent des anecdotes basés sur des données scientifiques afin d'en apprendre plus sur le vivant.

VOIR PLUS ▶

NAÉCO





8+ | 15 min | 1 à 4

Un jeu pour découvrir la biodiversité des abysses, en partenariat avec Sea Shepherd.

Naeco est un jeu de cartes tactique créé par Florent Toscano, illustré par David Boniffacy et édité par Opla. Pour l'emporter, il faudra avancer dans vos recherches scientifiques, explorer une biodiversité équilibrée et prioriser certaines espèces à observer.

Créé en partenariat avec Sea Shepherd, le jeu contient un livret d'informations sur la biodiversité des fonds marins et les particularités de ces zones mystérieuses : 95% de ces océans n'ont pas encore été explorés !

VOIR PLUS ▶

PÊCHE DURABLE

WORK IN PROGRESS

+8 ans | X min | X j.

Ce jeu n'ayant pas encore de nom vise à faire médiation sur les moyens enjeux de la pêche durable.

Ce jeu en phase de prototype est en phase de test au sein de l'association S[Cube]. Se déroulant en plusieurs manches, les joueur·se·s devront pêcher des poissons tout en prenant garde à ne pas tarir la source de poissons.

L'objectif est de mettre en tension le but d'obtenir le plus de poissons possible tout en s'assurant que le stock de poisson ne s'épuise pas.

VOIR PLUS ▶

PLAYA PLAYA



4+ | 20 min | 2 à 6

Un jeu pour introduire la question de la gestion et du tri des déchets sur la plage.

Playa Playa est un jeu coopératif et de mémorisation édité par Bioviva. Pour gagner, les joueur·se·s doivent réussir à ramasser et à trier correctement tous les déchets avant que la mer n'atteigne la dune.

Durant la partie, les joueur·se·s lancent le dé et tentent de retrouver l'animal indiqué par le dé sous les déchets présents sur le plateau de jeu. Si l'animal correspondant est trouvé, le déchet est ramassé et jetté dans la poubelle.

VOIR PLUS ▶

QUI VEUT LA PEAU DU CORAIL ?



6-10 | 30 min | 2 - 15 j.

Jeu à visée pédagogique dans la peau d'un écologue qui étudie la dégradation du récif corallien.

Qui veut la peau du corail ? est un jeu d'enquête pédagogique est un jeu créé par l'association BestRun avec la participation deJeanne Sterkers, illustratrice scientifique et Léo Broudic, scientifique en écologie récifal.

Les joueur·se·s incarnent une équipe de scientifiques qui effectuent des analyses d'eau dans des zones dégradées afin de comprendre leur état. Le jeu présente également les facteurs environnementaux qui participent à la dégradation des récifs coralliens.

VOIR PLUS ▶

SOS TORTUES





6+ | 30 min | 2 - 6 j.

Jeu de sensibilisation sur les pressions exercées sur les tortues marines : pollution, urbanisation,...

SOS Tortues est un jeu de cartes tactique créé par Cédric Duwelz, illustré par Olivier Fagnère et distribué par Elements Editions. On y incarne des espèces de tortues marines (tortue verte, luth, imbriquée, kemp ou encore caouanne) qu'il va falloir préserver en plus grande quantité avant la fin de partie.

Des tuiles disposées en cercle forment le plateau sur lesquelles les tortues vont devoir choisir entre avancer et rester sur place, en veillant à ne pas croiser le pêcheur.

VOIR PLUS ▶

SUBNAUTICA



7+ | 30h | 1 j.

Un jeu d'exploration sous-marine composé de biomes, où la démarche scientifique permet d'avancer.

Subnautica est un jeu d'exploration et de surive sous-marine développé par Unknown Worlds Entertainement. On s'échoue sur une planète extraterrestre océanique qu'il va falloir explorer de fond en comble afin de chercher une solution pour d'évader.

Les océans de Subnautica vont de récifs de corail ensoleillés et peu profonds à des fosses abyssales dangereuses. Il faudra gérer son niveau d'oxygène tout en explorant des forêts d'algue, des plateaux, des récifs, et des systèmes de grottes sinueuses.

VOIR PLUS ▶

THE ISLAND



8+ | 45 min | 2 à 5 j.

Jeu familial pour introduire le sujet de la montée des eaux.

The Island est un jeu de plateau créé par Julian Courtland-Smith et édité par Asmodee. Les joueur·se·s tentent de s'échapper d'une île en perdition avec le plus de trésors possible, mais l'eau monte et les monstres rodent...

Face aux multiples dangers, les joueur·se·s vont devoir survivre, tout en profitant des occasions qui se présentent pour ralentir la progression de ses adversaires. La personne avec le plus d'aventuriers - avec des valeurs différentes - remporte la partie.

VOIR PLUS ▶

Envie d'aller plus loin ?

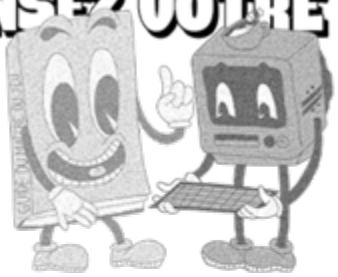
DÉCOUVREZ DES JEUX !



L'observatoire vise à cartographier les jeux et leurs auteur·trice·s produits et utilisés dans les pratiques de médiation, et ce sous toutes leurs formes : vidéos, de plateau, de cartes, escape game, grandeur nature, et bien plus encore !

Trouvez le jeu qu'il vous faut !

RECENSEZ VOTRE JEU !



Vous avez créé un jeu sur une thématique scientifique et souhaitez le partager dans la base de données de l'observatoire ?

Après vérification par l'équipe, il sera ensuite disponible sur le site internet !

Ajoutez votre jeu à la base !

MERCI AUX PARTICIPANT.E.S !

LE DOME | ikigai games for citizens | Instant Science | SCUBE partageons les sciences | Soutenu par le Ministère de la Culture