

# « Littoral en danger »

## Le jeu de rôle

### L'idée originale

A travers la participation à un jeu de rôle, il s'agit de faire prendre conscience aux participants, par la mise en situation, de la difficulté à prendre des décisions autour d'un projet multi-acteurs et donc multi-enjeux. Autour de la problématique littorale, le jeu leur permet, de façon ludique, d'apprécier la diversité, d'intégrer des connaissances et d'expérimenter le dialogue.

Plusieurs paramètres ont été pris en compte dans la création du jeu :

- le lieu où le jeu allait être joué et sa configuration (salles de classe, plage, workshop...),
- le public (âge, capacités de compréhension, connaissances générales sur le sujet, particularités comportementale...),
- le nombre de personnes pouvant ou devant jouer en même temps,
- la ressemblance avec des situations réelles, voire vécues : enjeux menacés, budget et coût des infrastructures, particularités environnementales, sociales, culturelles, patrimoniales, économiques,...

L'objectif recherché n'est autre que de démontrer la complexité de la recherche de solution et qu'aucune solution n'est idéale « dans l'absolu ». Il s'agit donc de faire prendre conscience de l'importance du dialogue et de la concertation afin que la décision prenne en compte la complexité systémique : multitudes d'acteurs du littoral, d'intérêts, de stratégies, ressources disponibles (techniques et budgétaires), temporalités... La complexité est portée par les participants qui doivent se placer dans un processus de recherche de consensus par le dialogue en vue d'aboutir à une solution acceptable par tous.

### But du jeu

Mettre en place une stratégie de gestion du trait de côte pour les 30 prochaines années en concertation avec les usagers du littoral pour protéger les enjeux menacés. La stratégie finale doit être le fruit d'une réflexion entre plusieurs acteurs parties-prenantes de la dynamique du littoral.



**Jeu de rôle sur les risques érosion et submersion en Aquitaine  
(version finale 2017)**

*(Source : Surfrider Foundation Europe)*

## Composition du jeu

- 6 paysages littoraux différents (littoral sableux à enjeux forts/ faibles, littoral rocheux à enjeux forts/faibles, estuaire à enjeux forts/faibles) menacés d'érosion ou de submersion
- 36 cartes personnages
- 9 magnets différents représentant des actions de gestion du trait de côte

MODE DE GESTION	MAGNETS
Lutte active (dure et douce)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Brise lame</li><li>▪ Epis</li><li>▪ Enrochements</li><li>▪ Dignes</li><li>▪ Réhabilitation de marais maritimes</li><li>▪ Réensablement par drague</li><li>▪ Végétalisation des dunes</li></ul>
Repli stratégique	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Maison fléchée</li><li>▪ 5 maisons fléchées</li></ul>
Evolution naturelle surveillé	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Personnes prenant des mesures avec un GPS</li></ul>

Le nombre de joueur idéal se situe entre 5 et 7.

## Déroulement du jeu



Animation du jeu de rôle au Campus Surfrider à Biarritz avec des lycéens

(Source : Surfrider Foundation Europe)

Quel que soit le résultat, il importe de faire un bilan de la solution collectivement trouvée, mais également de la qualité du dialogue. Chacun peut alors exploser ses ressentis. Il peut enfin être intéressant, en fonction des publics, de proposer un ultime tour de table pour évaluer, de l'avis de chacun, les étapes à venir quant au projet débattu.

Un animateur est désigné et se charge de mener le dialogue, dans le cadre choisi. Bien entendu, nous préconisons de privilégier un cadre bienveillant d'écoute, de respect et de souveraineté de chacun.

Après une explication du fonctionnement et une distribution des rôles, le dialogue peut s'enclencher. La durée du jeu peut être choisie par les participants mais, au-delà de 45 minutes, cela peut déboucher sur un *statu quo* qui signe donc la fin de la partie.



Animation du jeu de rôle lors des « Journées du littoral » à Capbreton en avril 2017

(Source : Surfrider Foundation Europe)

**Note :** Le jeu complet pèse une dizaine de kilogrammes (les paysages sont aimantables et il y en a 6 !) et permet, avec 6 paysages différents, de traiter autant de cas différents ! Il existe une version Nouvelle-Aquitaine, une version Normandie et une version Méditerranée.

**RENSEIGNEMENTS :** Pamela GERICKE, responsable R&D pédagogique, Surfrider Foundation Europe.  
[pgericke@surfrider.eu](mailto:pgericke@surfrider.eu), Tel : 05 59 01 61 56