



Un mot sur qui nous sommes

Underconstruction c'est qui, c'est quoi ?

Association, Éducation Populaire, création de jeux, animation, participation, émancipation, enjeux sociaux et citoyens sont autant de mots clés qui forgent notre identité.

Nous questionnons le monde et son fonctionnement par le biais du jeu avec humour, curiosité et poésie.

Le jeu est pour nous un formidable support pédagogique qui permet la découverte par l'expérimentation en alliant la logique, l'imagination, la créativité, ... Nos jeux tendent à sensibiliser et ouvrir des espaces de réflexion, d'échange et de débat entre les participants.

Parce qu'on ne construit pas un monde différent avec des gens indifférents !

Ô pour tous – description du jeu et objectifs

Objectifs

Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux problématiques liées à l'eau au travers de l'acquisition de connaissances générales sur le thème de l'eau.
- Ouvrir des pistes de réflexion sur les initiatives proposées dans le monde
- Permettre une relation intergénérationnel au sein de participants et une entraide

Objectif ludique

Le jeu se présente de la manière suivante : il est proposé aux participants de participer à l'amélioration de la gestion globale des ressources en eau afin d'éviter une catastrophe écologique et humaine mondiale.

Description

Le jeu sur l'eau d'Under Construction est un jeu de questions et défis portant sur différentes thématiques liées à la ressource eau. Ces thématiques sont au nombre de 5 et sont :

- Pêche et ressource en eau
- Qualité de l'eau
- Accès à l'eau
- Consommation de l'eau
- Géographie et politiques de l'eau

Les questions et défis sont proposés par les animateurs aux participants, qui gagnent ou perdent des points en fonction de leur réponse. Il y a 4 questions et 2 à 3 défis par thématique. Mais ce nombre peut être augmenté avec le temps si de nouvelles questions sont proposées.

Les points sont symbolisés par les graduations d'échelles à marée. Il y a une échelle à marée par thématique (pêche, qualité, accès, consommation, géographie et politique), et une échelle supplémentaire (facultative), dite échelle à Marée Centrale, dont faire grimper le curseur constitue, si elle est mise en place l'objectif ludique principal du jeu.

Le concept de jeu en continu

Dans ce jeu, il n'y a pas d'équipes constituées obligées de rester présente du début à la fin du jeu. **Le jeu fonctionne en continu et les participants peuvent ne répondre qu'à une partie des questions ou défis puis s'absenter et revenir plus tard sans que le déroulement en soit affecté** (tant qu'il reste quelques joueurs malgré tout). Dans le contexte d'une prestation en espace public (forum, fête de quartier, ...), où le public se déplace d'un stand à un autre, cette souplesse rend le jeu plus vivant, car fonctionnant en continu indépendamment du temps que les participants y consacrent.