

EXPLO, l'Odyssée souterraine

Jeu de société d'Anne-Sophie Briec et Matthieu Thomas - Edité par la Fédération française de spéléologie

<http://jeu-explo.speleos.org>



Un outil de médiation pédagogique, culturelle et scientifique

Autour d'une bonne table remplie de mets et breuvages succulents, rien de mieux en ce dimanche pluvieux que d'aller faire de l'exploration ! Jouons à Explo !

Explo est un jeu de stratégie et de coopération à plateau évolutif dans l'univers de la spéléologie pour 1 à 6 joueurs de 12 ans et plus, d'une durée de 45 à 90 min.

Le jeu Explo est né dans l'univers de la spéléologie, créé par des spéléologues. Si le principe du jeu est simple : explorer une grotte, l'exploration en elle-même demande de la préparation, de l'entraide, de la prudence dans ce milieu hostile semé d'obstacles (voûtes mouillantes, étroitures, trémies). Le climat (crue, présence de CO₂) peut également mettre en difficulté l'équipe de spéléologues qui va devoir fréquemment réfléchir et prendre des décisions au vu de l'évolution de l'exploration. Les spéléologues vont-ils atteindre leurs objectifs ?

Le jeu de société et la pédagogie active

Le caractère pédagogique du jeu de société n'est plus à démontrer. En dématérialisant des situations, en inventant un imaginaire autour d'une action, il permet de progresser sereinement, sans risque, stress ou fatigue dans une activité. Cette dernière peut être renouvelée à souhait, permettant de gagner de l'expérience partie après partie.

L'approche ludique via le jeu de société permet un confort, une bonne humeur permettant l'attrait au jeu de société lui-même ou à l'activité qu'il représente. Il permet un éveil et une curiosité accrue pour cette dernière.

Le jeu de société mis dans son carcan de règles est un outil d'expérience illimité, on teste des situations, on déroge les règles permettant de faciliter la réussite... ou pas ! C'est là l'essence même de la pédagogie active.

Le jeu de société par sa popularité grandissante est un outil de diffusion et de partage des connaissances indéniable. Il permet à des disciplines mal connues ou méconnues de se faire connaître et apprécier tout en s'amusant.

Explo est un jeu évolutif, coopératif et réaliste

En créant par une mécanique de jeu très simple une grotte qui se construit au fur et à mesure du jeu et qui est nouvelle d'une partie à une autre et en laissant faire le hasard du tirage des cartes Action, les spéléologues devront se concerter et faire preuve de stratégie pour prendre continuellement les décisions qui leur semblent les meilleures. Ainsi, Explo se veut un jeu unique et captivant par son caractère évolutif à chaque partie.

Dans l'esprit de l'activité de la spéléologie où nous descendons sous terre en équipe pour nous permettre d'aller plus loin grâce à une entraide légendaire, Explo est un jeu coopératif où les joueurs s'associent pour découvrir le plus long parcours dans la grotte ou atteindre d'autres objectifs tout en luttant ensemble contre les éléments.

Lorsqu'un spéléologue évolue sous terre, son corps consomme de l'énergie et réclame de s'hydrater, de s'alimenter et bien d'autres choses encore. De même, le matériel est sollicité et nécessite d'être rechargé en piles par exemple. Par une mécanique de jeu via des cartes Action, de nombreux événements « ordinaires » que nous rencontrons en pratiquant notre activité sont également présents dans Explo. Jouer à Explo stimule l'apprentissage de la gestion de





Montée des eaux

+1 niveau d'eau

-1 point en gestion de l'explo ! si l'un des spéléologues se situe sur une tuile adjacente à une voûte mouillante.

Biospéléologie

Observer des niphargus : (crevettes troglodytes) Pour cela, comptabilisez deux niphargus se trouvant sur les tuiles sur lesquelles vous progressez.



La biospéléologie permet aux spéléologues de comprendre les êtres vivants qui vivent dans le milieu souterrain.

Je me suis perdu !



-1 point en gestion de l'explo ! si le spéléologue ne peut contraindre cette action par une ressource « matériel de topographie ».

Paléontologie Archéologie

Observer une bauge à ours : Pour cela, allez sur une tuile possédant une bauge à ours.



La paléontologie et l'archéologie permettent aux spéléologues d'étudier les êtres vivants disparus.



Kit

ressources physiques et matérielles. Savoir bien répartir les ressources, être solidaire et parfois patient, avoir une communication efficace au sein de l'équipe, prendre conscience de ses limites et de l'évolution de la cavité, savoir renoncer et faire preuve d'une audace mesurée sont des qualités, des gages de réussite pour terminer avec succès une partie d'Explo. Ces aptitudes ne sont-elles pas également essentielles lors d'une réelle sortie ? L'esprit spéléo et tous les apprentissages à caractère réaliste que véhicule Explo contribuent à faire de ce jeu de société un outil de médiation éducatif et pédagogique.

Explo est un jeu pédagogique, éducatif et interactif

En jouant à Explo, nous sommes sensibilisés à l'esprit de la spéléologie, nous prenons également connaissance du matériel de base et de son utilité, nous apprenons à gérer une progression souterraine, à nous déplacer dans une cavité et à faire face aux éléments naturels. La simple petite boîte du jeu Explo nous enseigne donc par le ressenti, sans oublier le côté ludique, à être un spéléologue. Ainsi Explo se veut être un outil de médiation à destination du grand public pour la sensibilisation au milieu souterrain, la compréhension et la prévention des risques naturels.

A cela s'ajoute un enseignement via l'outil multimédia. Grâce à des codes-barres que nous pouvons scanner avec nos Smartphones ou autres tablettes, le jeu nous guide vers un site internet dédié où se situe une mine d'informations concernant le matériel

ou les sciences pratiquées en milieu souterrain. Cette démarche met en avant les intérêts patrimoniaux, culturels, scientifiques du milieu souterrain mais aussi fait prendre conscience au joueur de la fragilité de ce milieu et de l'importance de le préserver. Explo permet donc d'instruire des connaissances partagées sur les patrimoines du milieu souterrain ainsi qu'un comportement responsable envers cet environnement spécifique.

Comment sont introduites les notions scientifiques ?

Parce que la spéléologie n'est pas qu'un sport (Jailet - Spelunca n° 128), il nous est paru fondamental d'intégrer des notions scientifiques. Ainsi, un troisième temps est consacré à l'atteinte d'objectifs liés à des disciplines scientifiques : cartographie, topographie, géologie, géomorphologie, hydrogéologie, biospéléologie, paléontologie et archéologie. Par ce biais, il est porté à la connaissance des novices l'étendue des domaines qu'étudient les spéléologues afin de faire prendre conscience aux joueurs que le milieu souterrain n'est pas qu'un terrain de jeu, il est surtout un terrain d'étude fragile qu'il est nécessaire de préserver.

Un aspect environnemental est également suggéré notamment par la carte action « J'ai des déchets, il me faut les sortir de la cavité ». Par ailleurs, nous avons choisi, dans l'air du temps, de ne pas introduire d'éclairage à acétylène (évitant ainsi chaux et mouchetages).

Comment se déroule une partie ?

L'ensemble des joueurs d'une partie forme une même équipe. À l'aide de tuiles sur lesquelles sont représentés les galeries mais aussi les obstacles de la cavité à explorer, les joueurs agrandissent et

inventent le plateau tour après tour. À la suite d'actions proposées par le jeu à l'équipe de spéléologues, le joueur avance son pion afin d'explorer au plus loin la cavité. Mais attention, pour gagner, il est nécessaire que l'équipe de spéléologues sorte au complet de cette grotte. Elle pourra ainsi retourner dans la cavité pour l'étudier.

1^{ère} phase : la préparation de l'exploration

Chaque exploration débute par la préparation du matériel spécifique à l'activité spéléologique. Lorsque les joueurs ne connaissent pas le matériel utilisé en milieu souterrain, il est conseillé d'en prendre connaissance en visualisant les cartes Matériel avant de commencer la partie. Puis, un membre de l'équipe détient l'ensemble des cartes Matériel sans les divulguer aux autres joueurs. L'équipe de spéléologues dispose de 1 min 30 s pour choisir l'équipement qu'elle emportera sous terre. Le détenteur des cartes les distribue au fur et à mesure qu'elles sont citées. Ces cartes restent en possession de l'équipe durant l'ensemble de l'exploration. Elles sont en relation directe avec les ressources dont va pouvoir disposer l'équipe. Ainsi, si durant la préparation des kits, l'équipe a oublié de citer la ressource « eau », elle fera l'ensemble de la cavité sans eau. Seules les ressources citées peuvent être distribuées. Les spéléologues se les répartissent entre eux comme ils le souhaitent.

2^{ème} phase : l'exploration

Les spéléologues jouent chacun leur tour. C'est le plus poilu d'entre eux qui a l'honneur de débiter la partie, puis il est respecté le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, le spéléologue doit effectuer les actions suivantes :

1. tirer et poser une tuile ;
2. tirer ou échanger une carte Action ;
3. jouer cette carte Action, une carte de sa main ou aucune ;
4. déplacer ou non son pion d'une seule tuile (ou de deux s'il possède une carte Action « Vive la première facile, j'avance de 2 tuiles ! »).

A noter : lors du deuxième tour de jeu, il est possible d'échanger 1 carte Action avec un autre joueur situé sur la même tuile. Dans ce cas, le spéléologue ne pioche pas de carte Action.

3^{ème} phase : les objectifs scientifiques

Heureuse d'être sortie au complet, l'équipe de spéléologues, assoiffée de savoir veut retourner sous terre étudier cette cavité fraîchement découverte. Les cartes Action, les ressources et le plateau de points remis à l'initial, chaque spéléologue pioche au hasard deux cartes dans les cartes Objectif. En concertation avec l'équipe, chaque spéléologue va choisir un seul objectif parmi les deux cartes qu'il aura piochées. Les objectifs choisis sont mis en commun, ainsi un spéléologue peut accomplir l'objectif d'un autre membre de l'équipe. Une fois les objectifs sélectionnés, l'équipe s'engouffre de nouveau dans la cavité pour aller chercher les différents glyphes qui permettent de

valider les objectifs. Le déroulement du jeu se faisant comme auparavant, la validation finale de cette troisième phase du jeu se fait lorsque l'équipe est sortie au complet de la grotte en ayant atteint ses objectifs.

A noter : à ce stade du jeu, il est possible que toutes les tuiles soient posées. Dans ce cas, poursuivre le déroulement du jeu sans tirer et poser une tuile.

Quelles sont les aptitudes que sollicite « Explo » ?

Ce jeu de société spéléologique développe :

- **la mémorisation** : les novices de la spéléologie font davantage d'efforts en amont de l'expédition lors de la préparation des kits. Les joueurs se concentrent pour se souvenir de l'équipement nécessaire à emporter lors d'une sortie souterraine.

- **la coopération** : c'est l'esprit d'entraide : je gagne si les autres joueurs gagnent aussi. Ici, « les adversaires » sont les conditions météorologiques (montée des eaux et augmentation du niveau de CO₂) et les spéléologues eux-mêmes s'ils n'ont pas su faire

demi-tour tant qu'ils avaient suffisamment de ressources. Ainsi, une mauvaise préparation de l'expédition et une trop grande fatigue peuvent mettre l'équipe en grandes difficultés voire même la faire perdre.

- **la réflexion** : « Explo » est un jeu de stratégies où les joueurs élaborent un plan d'actions et le repensent fréquemment au vu de l'évolution du jeu et de la configuration de la grotte. Les stratèges résident également dans la répartition des tâches, la gestion des ressources, la mise en place de réponses adaptées aux situations rencontrées. Adopter les bons comportements face à la défection de matériel ou face à ses propres défaillances contribue à rendre le jeu pédagogique.

- **l'observation** : outre le fait que les spéléologues considèrent la morphologie de la grotte pour le franchissement d'obstacles, les nombreux signes de la faune cavernicole, d'ossements et autres invitent les joueurs à observer en détail chaque tuile pour atteindre les objectifs de la troisième phase de jeu.

Remerciement

Un grand merci à Michel Ribera pour le travail d'info-graphisme et sa confiance renouvelée après avoir longuement travaillé sur le livret pédagogique « Les petits sportifs découvrent la spéléologie ». Merci également à Laurent Mangel pour la création et la gestion du site Internet dédié au jeu. De chaleureux remerciements à Sophie Holher, Françoise Dorez et Philippe Hausselman pour les traductions en anglais et en allemand des règles du jeu. Enfin, merci à l'ensemble des testeurs, spéléologues ou pas, joueurs ou non, qui, par leurs nombreuses critiques, ont contribué à l'amélioration des mécanismes de jeu. Explo, l'Odyssée souterraine est l'aboutissement de plus de deux ans de travail qui n'aurait peut-être pas vu le jour sans la participation de la FFS en tant qu'éditeur. Que notre Fédération soit ici remerciée.

Explo est un mémoire instructeur

Dans une dynamique de valorisation du caractère d'expert du monde souterrain, ici, via l'outil de médiation qu'est le jeu de société, et par la forte connotation éducative d'Explo, Matthieu Thomas, a soutenu publiquement son sujet de travail de recherche et d'habilitation du brevet fédéral d'instructeur lors du congrès de Millau le 10 juin 2013 sur le stand de l'École française de spéléologie. Ce fut l'occasion de mettre en avant les qualités du jeu, de discuter avec d'autres instructeurs de la portée pédagogique du sujet et de rendre compte d'un travail commun entre auteurs et éditeur pour permettre à tout un chacun d'acquiescer cet outil de médiation pédagogique, culturelle et scientifique.

Anne-Sophie BRIEUC et
Matthieu THOMAS

La face cachée des Enfants de la Lune

Depuis 2003, le Groupe spéléologique valentinois organise un week-end annuel de découverte de la spéléologie avec les Enfants de la Lune.

Ces enfants et adolescents sont atteints du Xeroderma pigmentosum, une maladie génétique orpheline très grave qui induit une prédisposition aux cancers de la peau induits par les ultra-violet (UV) solaires. Un enfant atteint, non protégé, a une espérance de vie d'une dizaine d'années. Seule la non-exposition aux UV du soleil et des éclairages, retarde la dégradation de la santé.

Les malades ne peuvent donc vivre qu'à l'intérieur, en choisissant des éclairages qui n'émettent pas d'UV et en filtrant les fenêtres. Ils ne sortent à l'extérieur que badigeonnés de crème solaire écran total, équipés d'un masque de ski pour protéger leurs yeux et d'une combinaison spéciale en tissu de la NASA... Chaque endroit qu'ils fréquentent, que ce soit chez eux, chez des amis, à l'école, à la cantine ou dans des centres d'activité de loisirs, doit être

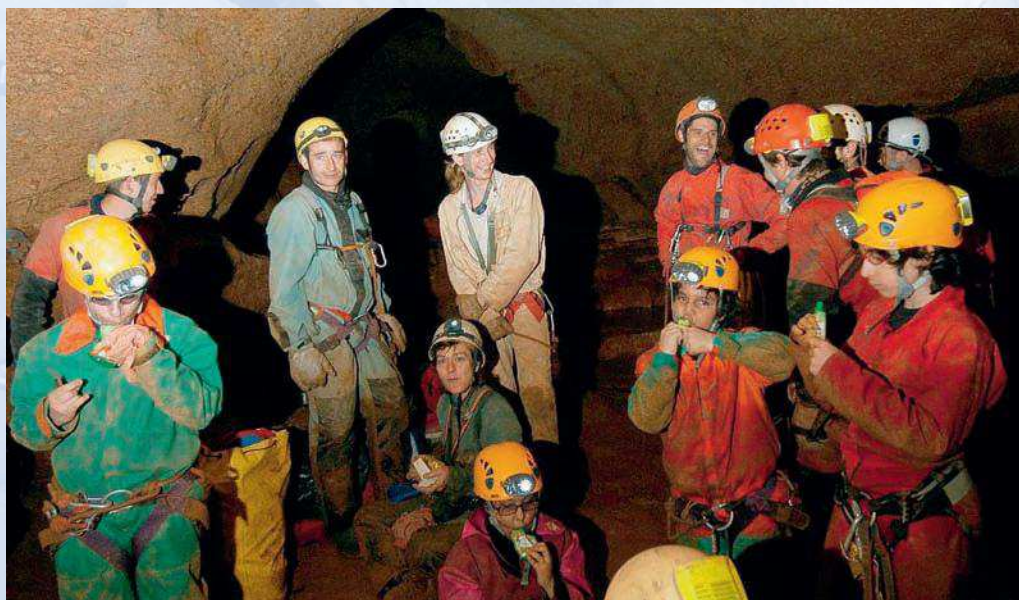
impérativement protégé des rayons ultra-violet du soleil.

Le milieu souterrain est donc parfaitement adapté pour ces enfants. Ils

peuvent, dans ce milieu unique, oublier les contraintes de leur maladie et leur quotidien difficile, pour partager pleinement leurs aventures

avec les spéléologues et leurs frères et sœurs.

Au fil du temps, un lien très fort entre le Groupe spéléologique valentinois



Credit photographique Serge Caillault.