



CENTRE FRANCO-BRÉSILIEN POUR LA BIODIVERSITÉ AMAZONIENNE

FÉVRIER 2026

ACTUALITÉS

Visite d'une délégation de l'Université Fédérale du Pará (UFPA) en France en mars 2026

Une délégation de l'UFPA, avec parmi ses membres le président de l'université, sera en France du 16 au 20 mars 2026. À cette occasion, elle se rendra dans les universités de Toulouse et de Montpellier et rencontrera des chercheurs du CIRAD, de l'IRD et du CNRS. Un séminaire sera organisé le 20 mars 2026, de 9h à 12h, à la Maison du Brésil à Paris. Cette rencontre sera consacrée au bilan de la COP30, qui s'est tenue à Belém en novembre 2025.



Visite d'une délégation de l'IdA (Institut des Amériques) au Brésil en mars 2026

La semaine du 20 mars 2026, une délégation de l'Institut des Amériques effectuera une mission à Belém, où elle sera reçue par l'UFPA. Cette visite a pour objectif l'ouverture d'un nouveau pôle de l'IdA à Belém. À cette occasion, un séminaire sera organisé autour des thématiques de la sociobiodiversité et de la bioéconomie en Amazonie.



Les jeux sérieux sur l'Amazonie brésilienne

En Amazonie brésilienne, des équipes de recherche franco-brésiliennes ont développé et s'appuient sur des jeux sérieux pour promouvoir le dialogue territorial, soutenir la gestion durable des ressources naturelles et favoriser l'apprentissage collectif. À l'interface entre science, participation et innovation pédagogique, ces outils ludiques constituent de véritables dispositifs de médiation scientifique et sociale. Nous allons vous présenter quelques-uns de ces jeux.

Au pays du palmier *babaçu*

Développé dans le cadre d'un programme de recherche associant l'IRD (Institut de la Recherche pour le Développement), l'INRAE (Institut de Recherche pour l'Agriculture, l'Alimentation et l'Environnement), l'Université de Montpellier et les universités brésiliennes UFRA (Université fédérale rurale de l'Amazonie), UNIFESSPA (Université fédérale du sud et du sud-ouest du Para) et l'UnB (université de Brasilia),

ce jeu permet de comprendre les différentes facettes du *babaçu* et de concilier la conservation du palmier avec les intérêts des différents acteurs. En effet, le *babaçu* est une plante aux multiples usages : elle sert notamment à nourrir les animaux et les humains, à construire, à fabriquer des objets artisanaux ou même des cosmétiques, pour ne citer que quelques exemples. Mais elle est également considérée comme une plante envahissante par d'autres acteurs : le *babaçu* se reproduit très rapidement dans les pâturages, entrant en concurrence avec l'élevage, raison pour laquelle les agriculteurs cherchent à l'éradiquer de leurs pâturages.

L'un des résultats de ce projet a été le développement d'une mallette pédagogique «*No país da palmeira babaçu*» (Au pays du palmier *babaçu*). Cette mallette vise à sensibiliser les élèves du primaire et du secondaire des écoles rurales du Brésil aux différents aspects du *babaçu*. Elle est composée de 4 jeux de société (un jeu de 7 familles, un puzzle, un jeu de localisation géographique qui peut aussi être utilisé comme jeu de mémoire) et d'un jeu vidéo sur Internet. La mallette contient aussi un livret pédagogique qui propose aux enseignants des informations supplémentaires et un glossaire. 750 kits ont été imprimés grâce au soutien de l'Ambassade de France au Brésil.



A. La mallette pédagogique, B. le jeu des 7 familles entièrement dédié au palmier *babaçu*.

Lien pour obtenir les vidéos et les jeux de la mallette pédagogique : <https://pt.ird.fr/kit-pedagogico-no-pais-da-palmeira-baba%C3%A7u>

Le babaçu est dans le pré

Ce jeu sérieux a été développé de manière participative principalement par l'IRD, le CIRAD, 3 Universités Brésiliennes UNIFESSPA, UNITINS (*Universidade Estadual do Tocantins*) et UnB, la SEGRO-Tocantins et 4 associations de femmes casseuses de fruits de *babaçu* MIQCB, ARENT, ASMUBIP, CASB), et avec l'aide du projet FEFACCION (2024-2025).

Le but du jeu sérieux « Le *babaçu* est dans le pré » est de promouvoir un dialogue entre agriculteurs et casseuses de fruit de *babaçu*, pour que ce palmier puisse être conservé et utilisé par les communautés villageoises, tout en minimisant les risques d'envahissement des agro-systèmes. Il vise in fine un changement de pratiques pour une conservation de la biodiversité. Six joueurs incarnent différents rôles au sein d'un territoire composé de pâturages, forêts et villages. Les décisions prises influencent la densité de *babaçu* et l'équilibre entre élevage et récolte.



A. Le palmier *babaçu* dans les pâturages et B. Collecte des fruits de *babaçu*.



Le jeu sérieux «le *babaçu* est dans le pré» et B. Session de jeu avec des membre d'une association de femmes casseuses de fruit de *babaçu* en novembre 2024.

Pesca Viva

Le jeu “*Pesca Viva*” est issu d'une collaboration entre chercheurs de l'IRD (UMR Espace-Dev), du CIRAD (UMR SENS), le département de psychologie sociale de l'UFRJ (Université Fédérale de Rio de Janeiro) et de l'ONG SAPOPEMA (Sociedade para a Pesquisa e Proteção do Meio Ambiente), en lien étroit avec des représentants de communautés de pêcheurs artisanaux du Bas-Amazone.

Conçu dans le cadre du projet BONDS (Belmont Forum - Biodiversa) et SABERES (initiative Climat & Biodiversité), il s'inscrit dans une démarche de recherche participative sur la durabilité de la pêche artisanale.



Ce jeu de rôle permet de simuler la dynamique des stocks halieutiques, il permet aux joueurs d'élaborer un accord de pêche, puis d'observer les effets de leur décision sur quatre années simulées. Il aborde des enjeux tels que la raréfaction des ressources, la pêche industrielle, les changements climatiques ou encore les défis de l'organisation sociale. Plusieurs impacts positifs ont été observés, notamment le rapprochement entre les colonies de pêcheurs et les secrétariats municipaux à l'environnement ou encore la sensibilisation des enfants et adultes à la préservation des zones humides.

Arbres du Brésil

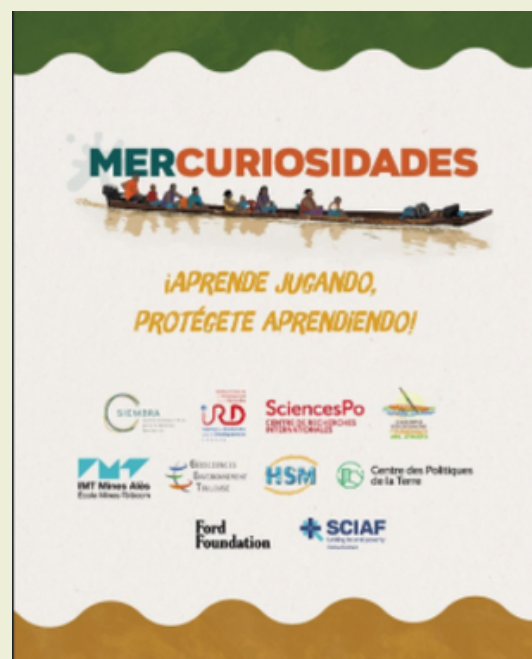
Ce jeu à été développé dans le cadre du projet FEFACCION (Cirad, IRD, Ambassade de France) au Brésil sur l'Amazonie, Plinio Sist de l'Unité de recherche Forêts et Sociétés, a lancé un projet de cartes éducatives sur les arbres du Brésil en partenariats avec l'Ambassade de France, l'Embrapa (*Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária*), l'Esalq (École Supérieure de Agricultura Luiz Queiroz) et l'entreprise Bioviva.

Le jeu comprend 34 cartes représentant 34 espèces d'arbres des 4 principaux biomes brésiliens (Amazonie, Cerrado, Caatinga et Mata Atlantica). Le défi à été de choisir les espèces, trouver des photos et informer les principales caractéristiques qui servent à jouer : âge, diamètre, hauteur et valeur d'usage. Le jeu à été imprimé en 5000 exemplaire et est distribué dans les écoles brésiliennes enseignant le français.

Mercuriosidades

Ce jeu sérieux a été développé par des chercheurs de l'IRD et de l'IMT (École Mines - Télécom), initialement pour le Guyana et le Suriname, dans le cadre d'un projet avec le WWF " *Supporting Hg phase out in the Guianas*". Il a été ensuite adapté au contexte colombien en partenariat avec l'ONG SIEMBRA et Les gardiens du fleuve Atrato, dans le cadre du projet SLOW, coordonné par une professeure de Sciences Po Paris. En avril prochain il sera présenté à Manaus en collaboration avec l'UFAM dans le but d'être présenté dans les communauté du Nova Airão.

C'est un outil ludique et pédagogique qui invite à apprendre, comprendre et discuter des impacts du mercure sur la santé et l'environnement dans le contexte minier, principalement aurifère. C'est un jeu collaboratif dans lequel les joueurs doivent reconstituer le parcours du mercure depuis l'orpaillage jusqu'à dans le corps humain. Le jeu contient un jeu de 39 cartes illustrées et divisées en 6 lots thématiques, un manuel d'instructions pour les animateurs et un glossaire.



Les jeux sérieux illustrent la capacité de la coopération scientifique franco-brésilienne à produire des outils innovants au service de la gouvernance territoriale, de la médiation des conflits d'usage et de la transition socio- environnementale en Amazonie. En mobilisant la participation des acteurs locaux, ces dispositifs transforment les résultats de la recherche en pratiques et espaces concrets de dialogue et d'expérimentation collective.

Pour ceux que les jeux sérieux intéressent, on mentionnera la 5ème édition du colloque Jeux & Enjeux qui aura lieu à Dijon du 10 au 12 juin 2026. "Jeux & Enjeux" est un colloque scientifique transdisciplinaire portant sur les jeux sérieux et la simulation participative. Il constitue en premier lieu un espace de rencontre, de partage et de dialogue entre praticiens d'horizons variés : acteurs des territoires, professionnels et/ou spécialistes du jeu, chercheurs, enseignants (primaire-secondaire-supérieur), étudiants. Plus d'information ici : <https://www.inshs.cnrs.fr/fr/evenement/5eme-edition-de-jeux-enjeux>

Pour approfondir le sujet des jeux sérieux, voir aussi ces articles :

- <https://www.inrae.fr/actualites/boom-jeux-serieux>
- <https://journals.openedition.org/tem/11958>