

GUIDE D'USAGE

La typologie des espaces naturels français



SOMMAIRE

Conception pédagogique	4
Conception numérique et serious game.....	4
Réalisation audiovisuelle	4
Auteurs et contributeurs.....	4
Illustration Serious game	4
Remerciements	4
Crédit photographique couverture.....	4
Présentation du sujet	5
Configuration technique	5
Etablissements partenaires	6
<i>L'atelier technique des espaces naturels (Aten)</i>	6
<i>Montpellier SupAgro</i>	6
Les auteurs	7
Les objectifs de la ressource	7
Le public et les prérequis	7
L'architecture de la formation	8
<i>Plan de la première partie : le module théorique</i>	8
<i>Plan de la deuxième partie : Serious game</i>	9
Mode d'emploi du module théorique.....	9
<i>Navigation et ergonomie</i>	9
<i>Les exercices</i>	10
Partie Contexte : La perception de la nature.....	10
Partie Les catégories d'espaces naturels protégés : Les devinettes	10
Partie Les catégories d'espaces naturels protégés : associer un animal à son espace naturel	11
Partie Jeu Marions-les : Attention un Espace Naturel Protégé peut en cacher un autre !.....	11
Mode d'emploi du SERIOUS GAME.....	12
<i>Les règles du jeu</i>	12
<i>Le menu de droite</i>	12
<i>Le plateau de jeu</i>	13
<i>Déroulement du jeu</i>	14

11/05/2015

Version 2.0

AUTEURS

Conception pédagogique

Hélène Dubaele – Atelier technique des espaces naturels (Aten)

Conception numérique et serious game

Julien Rose – Montpellier SupAgro

Réalisation audiovisuelle

Thierry Delaunay – Montpellier SupAgro

Jean-Louis Porreye – Montpellier SupAgro

Auteurs et contributeurs

Yves Verilhac – Ligue pour la Protection des Oiseaux (LPO)

Hélène Dubaele – Atelier technique des espaces naturels (Aten)

Illustration Serious game

Jocelyne Belot-Bucheraud – Atelier technique des espaces naturels (Aten)

Remerciements

Sarah Clerquin – Montpellier SupAgro

Serge Colombaud – Centre du Scamandre

Nicolas Dos Santos

Ludovic Foulc – Conservatoire des Espaces Naturels du Languedoc-Roussillon

Sébastien Morra – Montpellier SupAgro

Crédit photographique couverture

Réserve naturelle nationale de Saint Martin

CONTACT

Hélène Dubaele : Tél : 04 67 04 36 87 - Chargée de mission

Julien Rose : Tél : 04 99 61 31 94 - Chargé de projets Tice



[Licence Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PRESENTATION DU SUJET

La ressource présente la typologie des espaces naturels protégés en France. Face à la diminution de la biodiversité, la France s'est dotée d'un système de protection diversifié et complexe des espaces naturels. Parce qu'on ne protège pas de la même façon une tourbière inhabitée ou un espace rural, plus d'une dizaine de type de protection a été créée. La ressource répond à de légitimes interrogations :

- Pourquoi y a-t-il autant de catégories d'espaces naturels protégés ?
- A quoi servent-ils ?
- Quels sont les niveaux de protection ?
- Quelle sont les différences entre espaces naturels protégés ?
- Qu'est-ce qui est autorisé dans un espace naturel protégé ?
- Leurs accès sont-ils payants?
- S'agit-il de territoires habités?
- Qui les finance ?
- Combien coûte la protection de ses espaces ?

Même les professionnels exerçant dans ces organismes de protection avouent avoir des difficultés à comprendre et expliciter la complexité du système français. A titre d'exemple les noms très protecteurs, et semble-t-il défensifs, des «*parcs*», «*réserves*» et autres «*conservatoires*», reflètent mal la réalité : les espaces naturels protégés sont le résultat de politiques volontaristes et les habitants et acteurs socioprofessionnels des territoires concernés sont largement associés à la réalisation d'actions multiples. Considérés à tort et de façon réductrice de «*sanctuaire de la nature*», les espaces naturels protégés se révèlent être des laboratoires de développement durable.

CONFIGURATION TECHNIQUE

Pour produire les modules, nous avons choisi d'utiliser la chaîne éditoriale Topaze de Scénari.

La chaîne éditoriale Topaze a été conçue dans le cadre du projet OPA (Outils pour les Pédagogies Actives) et a pour objectif de permettre la médiatisation d'études de cas complexes. Nous avons retenu ce choix pour la possibilité de scénarisation et de navigation non-linéaire.

La visualisation des ressources se fait à l'aide un simple navigateur web, maintenu à jour (Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer,...)

Les sites sont optimisés pour un affichage en 1024 x 768.

La lecture des fichiers pdf présents sur le site nécessite l'utilisation du logiciel Adobe Reader disponible gratuitement sur le [site internet de adobe](#).

ETABLISSEMENTS PARTENAIRES

L'atelier technique des espaces naturels (Aten)

Groupement d'Intérêt Public créé en 1997 à l'initiative du ministère chargé de l'environnement.

En 2010, il a été prorogé jusqu'en 2017 et élargi à de nouveaux membres. Il réunit désormais 19 organismes français responsables de la gestion de la nature et de la protection de la biodiversité. L'Aten intervient prioritairement en France (métropole et outre-mer). Mais il est aussi amené à intervenir en terme de d'expertise, d'échanges, et de représentation en Europe (notamment pour la mise en œuvre de Natura 2000) et à l'international.

Comme tous les groupements d'intérêt public, l'Aten offre ses services à ses propres membres en priorité qui regroupent plus de 5000 professionnels travaillant à la sauvegarde des patrimoines naturels.

Les objectifs de l'Aten sont de :

- favoriser en France et en Europe les échanges entre gestionnaires
- capitaliser et diffuser les connaissances et expériences de terrain
- développer les outils et méthodes de gestion
- former les professionnels en charge de la gestion

Montpellier SupAgro

Montpellier SupAgro est un établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel, doté du statut de « Grand Etablissement » et placé sous tutelle du Ministère de l'agriculture, de l'agroalimentaire et de la forêt. Largement ouvert sur la Méditerranée et les pays du Sud, il propose trois cursus d'ingénieurs et un large éventail de formations initiales et continues (licence, master, mastère, doctorat).

Montpellier SupAgro accueille 1700 étudiants encadrés par des équipes pédagogiques performantes fortement impliquées dans 21 unités mixtes de recherche. Les formations dispensées par l'établissement s'appuient sur le savoir-faire de ses trois instituts et quatre départements d'enseignement, et bénéficient d'un environnement scientifique et professionnel de qualité : quatre domaines agricoles expérimentaux, un site d'incubation d'entreprises, des plates-formes technologiques, une plate-forme mutualisée de valorisation, une unité de services d'appui et d'expertise...

Situé au cœur d'un puissant dispositif de recherche et d'enseignement supérieur centré sur l'agriculture, l'alimentation, l'environnement et la biodiversité, Montpellier SupAgro est un acteur majeur du pôle agronomique montpellierain, reconnu mondialement grâce aux compétences des 112 unités de recherche et 2200 cadres scientifiques regroupés au sein de l'association Agropolis International.

LES AUTEURS

Hélène Dubaele est chargée de formation, chef de projet e-learning

Julien Rose est chargé de projets Tice au sein du service Ressources pédagogiques et numériques de Montpellier SupAgro. Il coordonne la communication et la valorisation des productions de l'équipe.

Yves Vérilhac est l'ancien directeur de la Frapna, du PNR des Monts d'Ardèche et de l'Aten. Il dirige désormais la Ligue de Protection des Oiseaux.

LES OBJECTIFS DE LA RESSOURCE

L'intention des auteurs est de faire une mise à plat des différents types d'espaces naturels protégés, outils de conservation de la nature :

- différencier les espaces naturels protégés,
- repérer les grandes missions des espaces naturels protégés,
- identifier les programmes, organismes, structures et acteurs de la protection de la nature en France.

LE PUBLIC ET LES PRÉREQUIS

Le module s'adresse :

- aux professionnels, en demande de formation professionnelle
- aux étudiants de Licence 3, de Master et en formation d'ingénieur agronome/forestier/écologie/développement durable
- aux formateurs exerçant dans le champ du développement durable.

Utilisée dans un cadre universitaire, la ressource s'adresse à des cursus dans les champs de l'écologie, du droit de l'environnement et de l'aménagement du territoire.

Il peut intéresser également le grand public, les élus, tout public qui s'interroge sur le système de protection de la nature en France.

La ressource est conçue pour être utilisée de manière autonome par l'apprenant en auto-formation.

L'ARCHITECTURE DE LA FORMATION

Le module est composé de 2 parties autonomes :

1. un cours ou partie théorique comportant des exercices
2. une étude de cas sous forme de jeux sérieux (serious game) : Devenez acteur de la création d'un espace naturel protégé

Il est recommandé de suivre la première partie avant de se lancer dans le jeu.

Plan de la première partie : le module théorique

2. Les catégories d'espaces naturels protégés

Définition

La classification internationale IUCN
Les types d'espaces naturels
Les grandes familles :

Famille réglementaire

- Parc national
- Réserve naturelle
- Arrêté de biotope
- Site classé
- Réserve nationale de chasse et de faune sauvage
- Réserve biologique

Famille foncière

- Conservatoire du Littoral
- Conservatoire des espaces naturels
- Espaces Naturels Sensibles

Famille contractualisation

- Parc Naturel Marin
- Parc naturel régional
- Natura 2000
- Opération Grand Site

Famille reconnaissance internationale

- Réserve de biosphère
- Ramsar
- UNESCO
- Les géoparcos

Aidez-moi à retrouver mon espace naturel !

Testez-vous sur des devinettes

1. Le contexte des espaces naturels protégés

Historique de la protection de la nature

- Les enjeux planétaires
- La responsabilité de la France
- La perception de la nature
- Les personnalités
- Exercice sur les perceptions

Testez vous : la biodiversité

La typologie des espaces naturels français

6. Attention un ENP peut en cacher un autre

Jeu marions les

3. Les moyens

Les moyens financiers et humains
Les métiers exercés :
animateur nature, garde nature

5. Les organismes de conseils et d'expertises

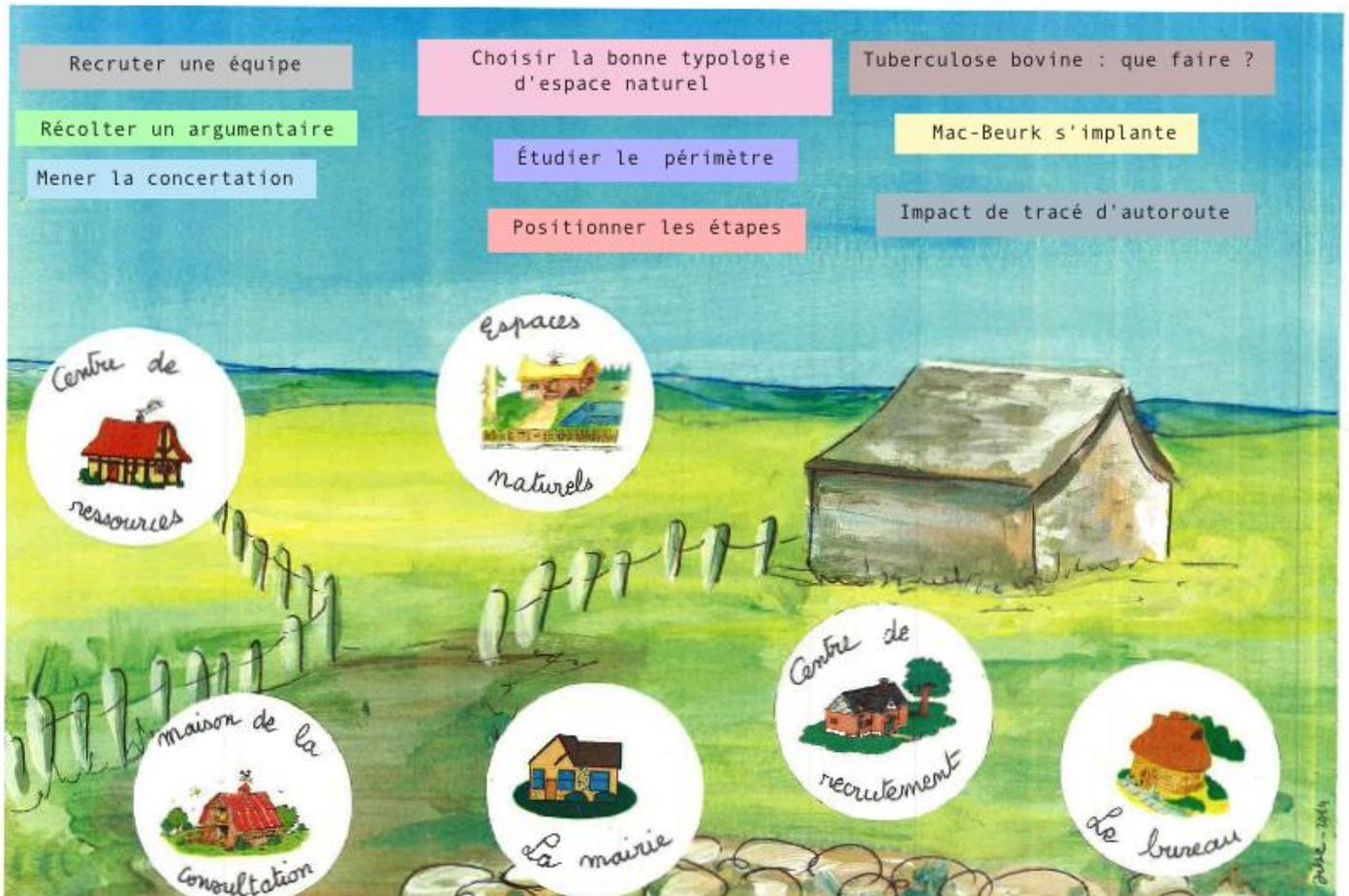
Les Agences de l'eau
L'Aten
Le Conservatoire Botanique National
La commission départementale de la nature, des paysages et des sites CDNPS
Le Conseil National de Protection de la Nature CNPN
Les Conseils scientifiques régionaux du patrimoine naturel CSRPN
La Commission Supérieure des sites, Perspectives et Paysages CSSPP
Le Muséum National d'Histoire Naturelle MNHN

4. Les stratégies et politiques publiques

Les plans nationaux d'actions PNA
La stratégie nationale pour la biodiversité SNB
La stratégie de création d'aires protégées SCAP
Le système d'information nature et paysage SINB

Plan de la deuxième partie : Serious game

Créer un espace naturel



MODE D'EMPLOI DU MODULE THÉORIQUE

Navigation et ergonomie

Le module est construit de façon à accéder librement à toutes les ressources. Grâce à des menus cliquables, vous pourrez visualiser les différentes parties du cours.

A tout moment, vous retrouverez le **menu principal** en cliquant sur le pictogramme

Les liens vers les ressources suivantes se trouvent à droite de l'écran avec le bandeau « *Prochaine étape* »



Prochaine étape + -

ACCÉDEZ AUX AUTRES PARTIES DU COURS CONTEXTE

- Les enjeux planétaires
- La responsabilité de la France
- Les services écosystémiques
- La perception de la nature

RETOUR SUR LE CONTEXTE

- Accueil du chapitre Contexte

RETOUR SUR LA PAGE D'ACCUEIL DU MODULE

- Architecture du module

Les exercices

Partie Contexte : La perception de la nature

Exercice : Glissez-déposez les citations dans la bonne catégorie

Consigne : Regroupez-les citations par affinité dans l'une des trois catégories proposées.



Exercice sur la perception de la nature

Ces citations reflètent différents courants et perceptions de la nature. Regroupez-les par affinités dans l'une des trois catégories proposées.

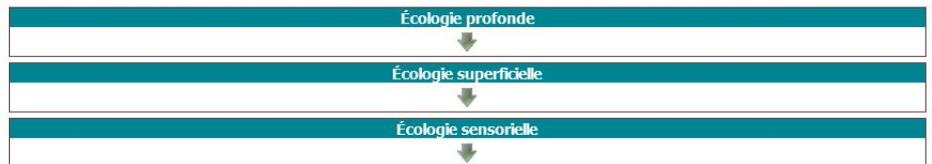
Avertissement

Cette exercice de catégorisation ne vise pas à « coller des étiquettes » sur les auteurs de ces citations mais à faire découvrir l'étendue des débats et des réflexions.

« Dieu les bénit (Adam et Ève) en leur disant : soyez féconds et prolifiques, remplissez la terre et dominez-la, soumettez les poissons dans la mer, des oiseaux dans le ciel et tous les animaux qui se meuvent sur la terre. » La bible, Genèse 1,28

« Le droit de toute forme de vie à vivre est un droit universel qui ne peut pas être quantifié. Aucune espèce vivante n'a plus de ce droit particulier de vivre et de s'étendre qu'une autre espèce. » Arne Naess

« Cessez de penser au bon usage de la terre comme à un problème économique. Examinez chaque question en termes de ce qui est éthiquement et esthétiquement juste autant qu'en termes de ce qui est économiquement avantageux. Une chose est juste lorsqu'elle tend à préserver l'intégrité, la stabilité et la beauté de la communauté humaine. Elle est



Partie Les catégories d'espaces naturels protégés : Les devinettes

Exercice : Qui suis-je ?

Consigne : Cliquez sur les énigmes en vous aidant des trois indices. Les devinettes se débloquent au fur et à mesure. Vous devez essayer de répondre à la première pour atteindre la deuxième. Lorsque vous avez terminé toutes les devinettes, un personnage vient vous féliciter, vous devez cliquer sur ce personnage pour accéder à la suite du cours.

Testez-vous sur des devinettes



Partie Les catégories d'espaces naturels protégés : associer un animal à son espace naturel

Exercice : Glissez-déposez les images d'animaux dans l'espace naturel qui protège son milieu naturel ou domestique

Exercice d'association Animal - Espace naturel protégé

Partie Jeu Marions-les : Attention un Espace Naturel Protégé peut en cacher un autre !

Exercice : QCM

Consigne : Mariez les espaces naturels qui peuvent se superposer sur un même territoire. Cochez la ou les Espaces Naturels Protégés compatibles avec la catégorie proposée. La solution est proposée à la fin des quiz. Vous pouvez cliquer sur **Explication Générale** en dessous des réponses pour faire apparaître les explications des réponses.



Attention un Espace Naturel Protégé peut en cacher un autre !



Un Parc National peut se marier avec :

- 1- Réserve naturelle nationale (RNN)
- 2- Parc naturel régional (PNR)
- 3- Natura 2000
- 4- Sites classés (RGSF)
- 5- Réserve de biosphère (RB)
- 6- Réserve de chasse et de faune Sauvage (RCFS)
- 7- Conservatoire d'espace naturel (CEN)
- 8- Conservatoire du littoral (CDL)



MODE D'EMPLOI DU SERIOUS GAME

En guise d'introduction, le joueur est accueilli par la mascotte vache **BallyMeuh** qui présente rapidement les enjeux du territoire. Le maire de **Coldwood** relaie le message et embauche le joueur pour conseiller la création d'un espace naturel protégé. Le joueur est invité à rejoindre un plateau de jeu.

Les règles du jeu

Elles sont intégrées directement dans le jeu. Vous trouverez des informations sur le plateau de jeu qui vous suivra tout au long de votre aventure.

Règles du jeu

Le plateau de jeu

Tout au long de ce jeu, vous allez devoir vous appuyer du plateau de jeu.
Au fur et à mesure de votre progression, les lieux se débloqueront automatiquement.



Plateau de jeu ©Jocelyne Belot-Bucheraud, Aten



Grâce à ce pictogramme que vous trouverez sur la gauche de l'écran, vous pourrez accéder au plateau à n'importe quel moment du jeu.

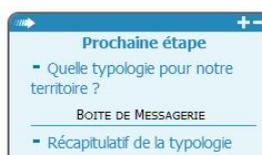
Temps disponible et fonctionnement

Le joueur dispose de **120 mois** pour réussir le challenge proposé. Pour chaque activité de questionnement, du temps sera consommé plus ou moins rapidement en fonction des réponses.

Lorsque le temps atteindra 0 mois, alors le jeu sera terminé et le joueur aura échoué dans sa mission.

Le menu de droite

La consultation du menu de droite fournit au fur et à mesure les consignes et dirige le joueur vers les lieux à rejoindre sur le plateau. Le joueur va devoir fouiller les différents lieux pour atteindre les étapes suivantes. Cependant des indices d'orientation sont disséminés dans les ressources que le joueur va franchir (mails, événements,...).



La mascotte en bas va suivre le joueur d'après la fonction du temps consommé, elle changera de tête (tête heureuse, tête souriante, tête malheureuse).



Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est une carte cliquable.

Il propose différents lieux, dans lesquels sont proposés des actions à mener. Les lieux se débloquent au fur et à mesure de la progression.



Le joueur peut atteindre le plateau à n'importe quel moment du jeu grâce au pictogramme

Un récapitulatif des pages visitées est également disponible dans le menu de gauche



Déroulement du jeu

Pour réussir sa mission, le joueur va devoir traverser les étapes suivantes :

1	Prendre connaissance du message de BallyMeuh
2	Après un passage par le plateau de jeu, le joueur doit se diriger vers la Mairie (seul lieu disponible)
2	Prendre connaissance du message du Maire de Coldwood
3	Lire les règles du jeu
4	Aller au Centre de ressources
5	Lire les données du territoire
6	Rejoindre son bureau
7	1 ^{ère} activité de questionnement avec le choix de la typologie du territoire a. Réponse juste fait consommer 6 mois b. Réponse fausse fait consommer 10 mois
8	De retour au Bureau, un mail est disponible dans la boîte de messagerie
9	Prendre connaissance du mail Récapitulatif de la typologie
10	Retourner en ville et se diriger vers Espaces Naturels
11	Lire les informations sur le périmètre du projet
12	De retour sur Espaces Naturels, la 2 ^{ème} activité de questionnement est débloquée sur la délimitation du périmètre c. Réponse juste fait consommer 24 mois d. Réponse fausse fait consommer 30 mois
13	Après un passage sur le plateau de jeu, le joueur doit se diriger vers le Bureau pour découvrir un deuxième mail Approbaton du périmètre
14	1 ^{er} événement du jeu avec la problématique de l'autoroute e. Réponse juste fait consommer 6 mois f. Réponse fausse fait consommer 10 mois
15	Lire le troisième mail reçu Validation du périmètre définitif
16	Passage par le plateau pour se diriger vers les Espaces Naturels
17	Découvrir le périmètre définitif

18	La maison de la consultation est maintenant disponible dans le plateau
19	3 ^{ème} activité de questionnement sur la construction de l'argumentaire g. Réponse juste fait consommer 6 mois h. Réponse fausse fait consommer 10 mois
20	Un nouveau mail est à découvrir dans le Bureau, Avis d'opportunité du Préfet de région
21	Retourner à la Maison de la consultation pour répondre à une 4 ^{ème} activité de questionnement sur la concertation autour du diagnostic i. Réponse juste fait consommer 40 mois Pour cet exercice, le joueur est obligé de trouver la bonne réponse sinon il est amené à recommencer.
22	Après avoir pris connaissance du message de la Présidente du syndicat, le joueur doit se diriger vers l'Agence de recrutement
23	5 ^{ème} activité de questionnement sur le recrutement du personnel j. Réponse juste fait consommer 12 mois k. Pour cet exercice, le joueur est obligé de trouver la bonne réponse sinon il est amené à recommencer.
24	Mail reçu dans le Bureau sur la validation du recrutement
25	2 ^{ème} événement du jeu avec la problématique de l'établissement Mac Beurk l. Réponse juste fait consommer 6 mois m. Réponse fausse fait consommer 10 mois
26	6 ^{ème} activité de questionnement où il est demandé au joueur de lister les dernières étapes pour la création du Parc Naturel Régional n. Réponse juste fait consommer 6 mois o. Réponse fausse fait consommer 10 mois
27	3 ^{ème} et dernier événement du jeu sur la maladie de la tuberculose bovine (série de 4 quizz) p. Chaque quizz juste fait consommer 1 mois q. Chaque quizz faux fait consommer 2 mois
28	Fin du jeu