

LAURACLE

40 leviers pour faire face au changement climatique

Jeu de cartes collaboratif

Version provisoire
du mode d'emploi
Nouvelle mise en forme prochainement

Issu des programmes Mélibio et Optialibio (creation 2018)



Leviers d'autonomie fourragère face au changement climatique

Dans un contexte climatique changeant, ce jeu simple et évolutif vise à stimuler la réflexion de collectifs d'éleveurs visant un niveau d'autonomie maximal, en leur proposant une série de cartes qui décrivent succinctement divers leviers d'autonomie fourragère.

Auteurs : S. Lubac (ITAB), M. Vallas (Pôle Bio Massif Central), L. Madeline (IDELE), V. Thénard (INRA), A. Célérier (ITAB-INRA)

Relecteurs : E. Gressier (AVEM), JB. Mis (CA81), R. Brochier (Arvalis), S. Valleix (ABioDoc), V. Goutiers (INRA), A. Billon (Bio Bourgogne)

Jeu réalisé dans le cadre des projets :



Avec la contribution financière de :

LAURACLE

le jeu des 40 leviers d'autonomie



Mode d'emploi



Joueurs et contenu du jeu

Les joueurs :

Un collectif d'éleveurs en quête de leviers d'autonomie fourragère pour faire face aux aléas climatiques.

Un conseiller fourrage en charge de l'animation.

Contenu du jeu :

9 cartes « mode d'emploi »

42 cartes « leviers » classées par familles,

1 carnet d'enregistrement des résultats de parties.

Au préalable, les difficultés liées aux impacts des aléas climatiques rencontrées par les éleveurs sur un secteur pédoclimatique sont définies par le groupe (ex : « nous manquons de fourrage en été »).

Règles du jeu n°1 (1/2)

Préparation du jeu :

L'ensemble des cartes est distribué aux éleveurs.

L'animateur soumet au groupe d'éleveurs un objectif identifié en amont du jeu (ex : nous souhaitons atteindre l'autonomie fourragère en été).

1^{er} tour de jeu :

Chaque éleveur propose successivement de répondre à l'objectif avec l'une des cartes qu'il a en main. L'ensemble des cartes proposées est placé au centre de la table. Les éleveurs doivent alors les classer successivement :

- 1- de la moins efficace à la plus efficace pour atteindre l'objectif visé,
- 2- de la plus difficile à mettre en œuvre techniquement à la plus simple,
- 3- de la moins coûteuse à mettre en œuvre à la plus coûteuse.

Règles du jeu n°1 (2/2)

Bilan du 1^{er} tour de table :

Dans le carnet de jeu, répertorier les 3 classements de cartes issus du 1^{er} tour, ainsi que les différentes familles de leviers mobilisées.

Sur la base de ces informations, engager la discussion pour sélectionner les 2 ou 3 leviers jugés les plus pertinents.

2nd tour et bilan de la session :

Les cartes sélectionnées lors du 1^{er} tour sont laissées au centre de la table. Les éleveurs entament un 2nd tour, identique au précédent. Les cartes sélectionnées à l'issue de ce tour sont confrontées à celles issues du 1^{er} tour afin de sélectionner les 2 ou 3 leviers jugés les plus pertinents.

En guise de bilan, le collectif propose un plan d'action pour répondre à l'objectif annoncé (implantation d'essais, recherche de documentation technique, organisation d'une formation,...).

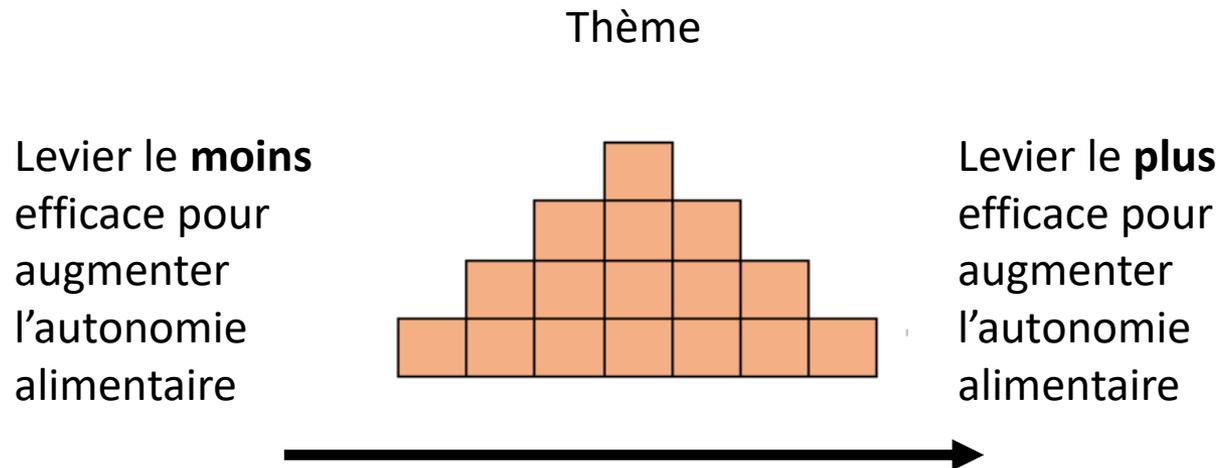
A chaque étape, pensez à comptabiliser les familles de leviers mobilisées, pour vous assurer que le collectif n'omet pas certains types de solutions!

Règles du jeu n°2

□ Jeu n°2 :

Toutes les cartes sont disposées au centre de la table.

De manière collaborative, les éleveurs doivent constituer une pyramide des solutions possibles selon leur +/- grande efficacité, selon le modèle suivant :



Le classement se fait selon 1 dimension, de la gauche vers la droite.
Version bis : classer les cartes selon 2 dimensions. Horizontalement selon l'efficacité, verticalement selon le coût de mise en œuvre, ou la rapidité de mise en œuvre.

Adaptation des règles au cas par cas

Exemple de scénario de jeu

Estelle Gressier, AVEM.

Animation d'un groupe d'éleveurs d'ovins laitiers dans le Sud -Aveyron

« Les éleveurs du groupe que j'anime se posent la question suivante : "**comment produire de l'herbe l'été?**". Pour y répondre, dans un 1^{er} temps nous réalisons un diagnostic agroécologique* pour positionner le système étudié aujourd'hui, et nous confrontons les besoins du troupeau avec l'assolement en place. Puis nous recherchons les marges de progrès.

Les **cartes leviers** peuvent être utilisées à ce stade pour illustrer les stratégies actuellement en place. L'éleveur recevant le groupe pioche successivement les cartes et indique si elles entrent ou non dans sa stratégie actuelle. Les leviers non mis en œuvre font alors l'objet d'un échange visant à expliquer pourquoi ils ne sont pas mobilisés (contraintes de mise en œuvre, coût, réglementation, etc.), en s'appuyant sur les indicateurs du diagnostic réalisé précédemment.

Ce travail aboutit à l'identification de nouveaux leviers qui seront testés sur le terrain, avec un suivi collectif des impacts par le groupe. »

* SALSA (Systèmes Agro-écologiques Laitiers du Sud-Aveyron)

Limites et caractère évolutif

Le contenu des cartes qui composent ce jeu n'a pas vocation à être exhaustif. Ces cartes constituent avant tout des supports pour stimuler l'échange au sein de collectifs d'éleveurs, en présentant les principaux avantages et inconvénients de 42 leviers d'autonomie face au changement climatique. Selon les territoires, certaines informations peuvent donc être modulées grâce aux références locales.

Ce jeu est évolutif :

Si vous souhaitez l'enrichir avec des leviers complémentaires, des cartes vierges sont disponibles.

2 règles de jeu sont proposées, mais chaque collectif peut les adapter, voire en inventer selon ses objectifs et sa créativité.

LAURACLE

le jeu des 40 leviers d'autonomie



Contenu des cartes



Contenu des cartes leviers

Les leviers décrits dans ce jeu font l'objet sur chacune des cartes :

- d'une **définition** ;
- d'une caractérisation des principaux **avantages** et **inconvénients** du levier en tant que solution mobilisable pour augmenter l'autonomie des élevages face aux aléas climatiques ;
- d'une estimation à dire d'experts de leur **coût de mise en œuvre**.
- d'une information sur la **rapidité de mise en œuvre** du levier (anticipation ou réaction)

Classification proposée dans le cadre des projets Mélibio et Optialibio :

Informations complémentaires au jeu, disponible [ICI](#).

Trame de la classification

Anticiper	Réagir
Augmenter les ressources	
Liste leviers	Liste leviers
Diminuer les besoins	
Liste leviers	Liste leviers
Adapter son troupeau aux ressources	
Liste leviers	Liste leviers
Autre	
Liste leviers	Liste leviers

Famille de leviers

Les leviers composant ce jeu sont classés en 4 catégories de cartes, au sein desquelles des familles de leviers sont identifiées selon des codes couleurs



Leviers assolement - Famille Prairies

Leviers assolement - Famille Légumineuses fourragères

Leviers assolement - Famille Cultures Fourragères Annuelles



Leviers Itinéraire technique - Famille Pâturage / Fauche

Leviers Itinéraire technique - Famille Surplus d'herbe

Leviers Itinéraire technique - Famille Pratiques culturelles



Leviers Zootechnique - Famille Réduction des besoins

Leviers Zootechnique - Famille Adaptation aux ressources



Levier Réseau – Famille filière - Réseaux

Légende des cartes

❑ Coût de mise en œuvre du levier

Ne prend pas en compte l'impact sur le revenu !!



Variable Indique une forte variabilité du coût de mise en œuvre selon le contexte local

❑ Levier d'Anticipation ou de Réaction



Levier dont la mise en œuvre doit nécessairement être anticipée



Levier pouvant être activé en cours de campagne, si un déficit fourrager survient