

LAURACLE, un jeu collaboratif sur les Leviers d'Autonomie et de Résilience face aux Aléas Climatiques en Elevage

Un outil simple :

- pour stimuler la réflexion en collectif,
- et identifier des leviers pertinents et des stratégies (= combinaison de leviers) d'autonomie fourragère dans un contexte climatique changeant

Initié dans le cadre des projets « OPTIALIBIO » et « MELIBIO » concernant l'élevage biologique



MODALITÉS DU JEU

Jeu gratuit, libre d'accès, à imprimer soi-même
➔ À retrouver sur le site idele.fr



Contenu du jeu :

- 1 fiche « Présentation et mode d'emploi du jeu »
- 43 cartes « leviers » classées par famille (dont 2 cartes Joker)
- 3 cartes « leviers » vierges
- 1 carte « Familles de leviers »
- 2 grilles d'enregistrement des résultats : 1 fichier informatique

Les Participants :

Entre 4 et 8, possibilité de créer des binômes de joueurs pour les plus grands groupes. À destination des éleveurs et étudiants.

Durée : 1h30 minimum. Il est possible d'ajuster le temps en fonction du nombre de tours de jeu, des discussions et de l'objectif final.

LES CARTES

Le levier	REPORT SUR PIED DES PÂTURES	Levier ITINÉRAIRE TECHNIQUE	Catégorie de levier
Description	"Réservation" d'une prairie pour fauche ou pâture après son stade optimal Technique plus adaptée en prairies mixtes (valeur alimentaire des légumineuses plus lente à se dégrader) et/ou déprimées ou fauchées précocement		
Principaux avantages et inconvénients	AVANTAGES > Permet un pâturage tardif, en période sèche > Economise les coûts et temps de fauche - distribution du fourrage INCONVÉNIENTS > Diminution de la valeur alimentaire de l'herbe > Pâturage à réserver pour les animaux à faibles besoins énergétiques > Si changement d'affectation fauche -> pâture : prendre en compte l'accessibilité de la parcelle		Anticipation ou Réaction
Estimation de coûts	Coût de mise en œuvre		
	Famille surplus d'herbe		Famille de leviers

DÉROULEMENT

La partie se déroule en 2 à 3 tours de jeu.

1. Un objectif est fixé au préalable (ex : *atteindre l'autonomie fourragère en été*).
2. Chaque joueur pose, à partir des cartes qu'il a en main, le levier qu'il juge répondre le mieux à l'objectif fixé.
3. À la fin de chaque tour, le groupe classe les cartes selon son **efficacité**, sa **facilité de mise en œuvre** et le **coût de mise en œuvre**.
4. En fin de partie, le groupe fait le bilan des leviers retenus, avec la possibilité de « repêcher » des leviers si certaines familles sont absentes.
5. Du jeu... au plan d'action : le groupe sélectionne les leviers à approfondir au sein du collectif.



Plus de 40 leviers proposés répartis dans 9 familles et 4 grandes catégories : *Assolement, Itinéraire technique, Levier zootechnique et Réseau.*

