



# RMT SPICEE-axe C

*Structurer et Produire l'Innovation dans les  
systèmes ayant des Cultures et de l'Elevage –  
Ensemble*

Séminaire sur les jeux sérieux  
Fontaines, les 7-8 juillet 2021

Bonjour!

Bienvenue à ce séminaire de l'axe C du RMT SPICEE

Pour briser la glace: café d'accueil, les repas, sortie champêtre ce soir, etc...



# En guise d'introduction: Jérôme



# Les Objectifs du RMT SPICEE

- **Enjeu** : faire face à l'épuisement des ressources non renouvelables dans un contexte de changement climatique et d'aléas économiques croissants. L'association culture-élevage, **un levier... pour accompagner** la transition agroécologique
- **Objectifs** :
  - Caractériser le « métabolisme » -les **flux** et les **acteurs**- des filières animales et végétales et leurs interactions dans une **optique d'économie circulaire**
  - Évaluer les **propriétés** et **performances** de systèmes, selon le niveau d'Intégration Culture-Elevage et la **diversité des productions**, ruminants / **monogastriques**, afin d'objectiver les conditions d'expression de leurs bénéfices
  - **Co-concevoir de nouveaux systèmes multi-performants plus vertueux**, basés sur la connaissance des **freins** et **leviers** à leur fonctionnement
  - Produire des **outils d'accompagnement** individuels et collectifs
- **Objets d'études** :
  - Systèmes Intégrant Cultures et Elevage : exploitations, collectifs, territoires
  - Contextualisés par rapport à **des archétypes de territoires clairement délimités**



# 3 AXES DE TRAVAIL

*Prospectives territoriales, politiques publiques*

**Accompagner la transition agro-écologique des systèmes intégrant C&E: conseil, formation, dissémination des acquis...**

**C**

**Caractériser et évaluer la plus-value du déploiement d'une économie circulaire entre filières animales et végétales à l'échelle des territoires**

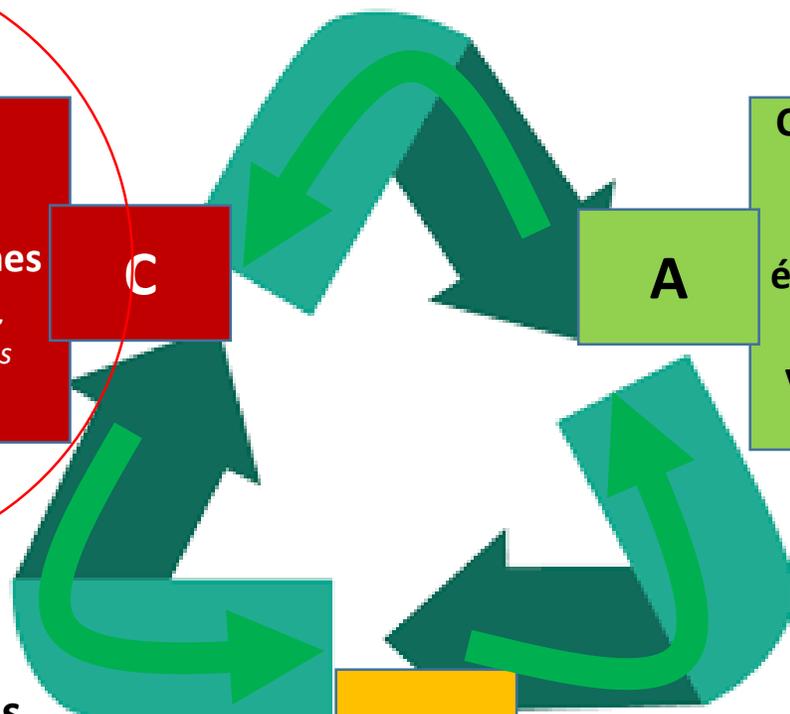
**A**

*Outils et démarches d'accompagnement, approche décloisonnée*

**B**

**Libérer le potentiel d'innovation des systèmes d'Interaction Culture-Elevage**

*Freins et leviers*



## Enjeux et objectifs :

- Centré sur des démarches de conseil collectif, la création de modules d'enseignement avec mobilisation **d'outils de diagnostic et de co-conception de systèmes d'Intégration Culture Elevage.**
- Agir sur les « **leviers** » : **l'encadrement sociotechnique, les filières, les politiques**
  - **les informer et les former**
  - **faciliter le changement de pratiques**
- Produire des **livrables opérationnels** sur la résilience et la durabilité des systèmes associant culture et élevage: *jeux sérieux...*

*Echelle* : EA PCE, ICET, *Territoire*



# AXE C – Les tâches

## 3.1. Articulation d'outils et méthodes pour faciliter le conseil aux formes d'interactions cultures & élevage

- **Bilan et articulation entre les outils de conseil et d'accompagnement existants**
  - Bilan des outils existants : objectifs, opérationnalité
  - Possibilités d'articulation d'outils existants
  - Besoin en outils / jeu sérieux, modalités d'assemblage d'outils existants
- **Coordination entre acteurs du conseil et de l'enseignement**, pour dépasser le cloisonnement sectoriel et favoriser l'approche globale

## 3.2. Créer du lien entre les acteurs d'un territoire pour accompagner le développement de systèmes liant cultures & élevage très économes en ressources non renouvelables :

- Ateliers de **prospective régionale**
- Produire des **recommandations politiques** pour développer les formes d'ICE : PSE...

## 3.3. Dissémination des connaissances sur les territoires auprès des différentes cibles: lycées, chambres, coopératives, agences de l'eau...: Séminaires, ateliers, site web,...

## 3.4. Emergence de projets : questions à adresser issues des 3 axes



## Comment avons-nous procédé ?

- Démarrage par une enquête auprès des enseignants
- Séminaire de lancement en octobre 2020
- Synthèse des échanges présentée en comité de pilotage sous forme d'une feuille de route
- Un atelier « conseillers » complémentaire en Mai 2021
- **Production d'une feuille de route**
- *Ce qui est prévu*
  - *Ne pas refaire un jeu (ça foisonne)*
  - *Compléter un inventaire en cours (gamae)...*
  - *...par une grille d'aide au choix de jeux sérieux à destination de l'enseignement, du conseil*
- *N'inclut pas à ce jour: les ateliers prospectifs: réflexion à mener au sein du bureau du RMT SPICEE*



# AXE C – Elaboration du programme de travail de l'axe C

## Feuille de route de l'axe C (volet jeux / outils)

Appui de l'enseignement aux RMT par la DGER: Mme MP Chaunu EPL Montmorillon (0.5 j/semaine), sur le volet enseignement technique

2020

2021

2022

2023

2024

Axe C, Tâche 1: Articulation d'outils et méthodes pour faciliter le conseil aux formes d'interactions cultures & élevage

Coordination acteurs de l'enseignement du conseil (zoot/agro)

1<sup>er</sup> état des lieux des besoins en jeux sérieux dans l'enseignement

Séminaire: oct 20

1<sup>ère</sup> feuille de route

Mai: atelier conseillers

Ressources: travail d'inventaire de jeux sérieux avec implication INRAE (G. MARTEL), concours jeux sérieux du GIS AE, webinaires agreenium,...

aide au choix de jeux sérieux (enseignement/conseil)

« Méthode jeux sérieux » ou/ et nouveau Jeu (QCM)



GAMAE / INRAE

Stage axe C

→ Grille d'aide au choix de jeux sérieux

Exercice : pratiquer / découvrir des jeux sérieux (de rôles) en ateliers avec enseignants, conseillers pour appropriation : séminaire RMT des 7-8 juillet 2021

Coordination acteurs du conseil (zoot/agro)

Recensement outils 1<sup>er</sup> état des lieux des besoins outils et jeux sérieux pour le conseil

→ aide à la combinaison d'outils pour le conseil

Axe C : tâches 2 (créer du lien), 3 (valoriser et diffuser : travaux axes A,B, C, Ecophyto-Inosys, etc.) 4 (montage projets, veille projets Europe « green deal », ...) → à élaborer Liens avec RMT : Travail ; Dans les interactions avec les autres RMT à évoquer au CoPil : RMT Fromages de terroir ? RMT MAELE sur besoin identification initiative collective gestion des effluents



# Les attendus: pourquoi ce séminaire?

- Les jeux sérieux ont le vent en poupe car ils sont plutôt nombreux, *et on en parle !*
- Chacun à son entrée thématique et finalement il ne ressort pas ou peu de jeux axés sur la gestion coordonnée de l'ensemble des ateliers d'une exploitation de polyculture-élevage (PCE).
- Plutôt que de créer un outil de plus, le RMT SPICEE souhaite engager une réflexion sur la manière de **choisir** et / ou **d'articuler l'utilisation de jeux sérieux au service des systèmes PCE**. Une aide au choix pourrait être proposée aux apprenants et aux conseillers agricoles.
- **Des ressources**
  - **Sollicitation d'enseignants, des conseillers , des chercheurs sur l'intérêt des jeux sérieux et d'une grille d'aide au choix,**
  - **Des ressources: gamae, concours jeux sérieux GIS-AE, webinaires agreenium, etc...**
  - **On ne part pas de rien**
- **Ce que nous attendons de ce séminaire**
- Voir les jeux en action. Pourquoi ?
  - Pour initier une dynamique collective de travail entre utilisateurs potentiels, d'une grille d'aide au choix de JS, se retrouver après 3 confinements (et avant le suivant? ;=) )
  - Pour en utiliser quelques uns en conditions réelles, faire émerger des idées.....
  - Pour réfléchir à une grille d'aide au choix d'outils au service de la PCE: identifier des critères de choix (il y a « peu » de jeux spécifiques PCE, souvent thématiques)
  - Pour commencer à réfléchir à la manière de les agréger dans le cadre du conseil/enseignement.

# Attendus de ce séminaire: vers une grille d'aide au choix de jeux sérieux, pistes de réflexion pour ces 2 jours

- **Pourquoi une grille d'aide au choix? Aider à choisir un ou des jeux pour**
  - apprentissage, acquisition de nouvelles connaissances (ex : payzage)
  - Vs conception/test/simulation de nouveaux fonctionnements (ex : rami)
  - Organiser une succession de séquences de jeux: par ex. lors d'un débriefing d'une journée de formation / module d'enseignement: identifier pour la fois suivante le jeu/outil idoine pour régler une autre question.
- **Produire une grille de choix , c'est identifier des critères:**
  - Jeux : après un inventaire, contenu, public, durée, format (plateau, cartes, ...)
  - voir si...jeu qui nécessite réflexion en amont / ou utilisable en l'état (selon le profil du public) : questions à se poser avant l'utilisation d'un jeu.
  - Echelle : ea, inter-ea, territoire (scope du RMT)
  - Dimension : PCE ou thème: travail, atelier (animal, végétal, ...), mécanisation, ...
  - Les indicateurs d'évaluation dans les JS: présence? Lesquels?
    - Les thématiques évaluées: GES, économie, ...
    - Quels indicateurs: UF, marge brute, bilan N, ...?
    - Forme de l'évaluation: scoring / +complexe?
- **→préciser lors du séminaire les dimensions / thématiques à retenir dans la grille de choix de jeux**
- **Pourquoi combiner des jeux ? →Pour avoir une approche globale de l'exploitation agricole, d'un collectif et/ou d'un territoire**
- **quelle logique de combinaison de jeux (outils), quelles possibilités envisager?**
  - Jeux similaires : continuité pour faciliter un usage de jeux dans un format proche?
  - Jeux de formats différents, pour capter l'attention par l'alternance?
  - ???
- **Comment combiner des jeux ?**
  - combiner = combiner dans le temps : 1<sup>er</sup> jeu 1 jour et + tard un autre jeu.
  - Combiner = combiner selon les thématiques intéressant les apprenants/stagiaires : per exemple : ; ex dynamix permet de voir à échelle territoire, mais si conséquences sur sdc dans une exploitation, on regarde un jeu + centré sur sdc (ex. ecophyto)...
  - Le jeu qui peut aussi mener à l'emploi d'un outil (couprod, ...)?
  - Ne pas combiner...

# programme

Jour	Horaire	Contenu	Infos / intervenants
07/07/21	10h15	Accueil + café	
	10h45	<b>Introduction : les attendus du séminaire</b>	<b>Pierre MISCHLER (Idele), Jérôme BERTHOLON (EPL Fontaines), Carla GAVA (GIE Elevage Occitanie)</b>
	11h-12h	<b>Les jeux sérieux c'est quoi ? Intérêt pour l'agriculture</b>	<b>Sylvain DERNAT (INRAE)</b>
	12h-12h30	<b>Le réseau GAMAE, vers une ludothèque des jeux sérieux en agriculture, alimentation et environnement, et un peu plus !</b>	<b>Gilles MARTEL et Sylvain DERNAT (INRAE)</b>
	12h30-13h	<b>De l'intérêt d'articuler des jeux sérieux : éléments à partir d'un travail sur un groupe d'éleveurs laitiers AOP</b>	<b>Rébecca ETIENNE (INRAE)</b>
	13h	Repas (sérieux)	
	14h-14h15	<b>Consignes pour les ateliers de jeux sérieux, grille d'analyse à compléter</b>	
	14h15-15h45	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 1)</b>	<b>Chaque groupe change de salle une fois le jeu fini. Les animateurs restent sur place, désigner un rapporteur</b>
	15h45-16h15	<b>Pause</b>	
	16h15-17h45	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 2)</b>	
	17h45-18h45	<b>Présentation de La Grange</b>	<b>Sylvain DERNAT (INRAE)</b>
19h	<b>Fin de journée, visite champêtre, puis repas au lycée</b>	<b>Soirée conviviale</b>	
08/07/21	8h00-9h30	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 3)</b>	Chaque groupe change de salle une fois le jeu fini. Les animateurs restent sur place.
	9h30-45	Pause	
	9h45-11h15	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 4)</b>	Les personnes restent dans leur salle et chaque groupe fait un bilan des jeux sur la base de la grille fournie
	11h15-11h35	<b>Débriefing des jeux utilisés</b>	
	11h35-45	Micro-pause	
	11h45-12h30	<b>Les pistes pour un outil d'aide au choix de jeux sérieux en polyculture élevage</b>	Mise en commun de chaque groupe + discussion sur le contenu d'un outil d'aide au choix de jeux sérieux 2 x 10 mn + 20 mn échanges
	12h30-13h	<b>Conclusion sur les ateliers : comment s'y prendre pour organiser / articuler entre eux des jeux sérieux au service de la PCE</b> <b>Remerciements</b>	<b>Sylvain DERNAT (INRAE)</b>
13h-14h	Repas		

# Place aux intervenants!

11h-12h	Les jeux sérieux c'est quoi ? Intérêt pour l'agriculture	Sylvain DERNAT (INRAE)
12h-12h30	Le réseau GAMAE, vers une ludothèque des jeux sérieux en agriculture, alimentation et environnement, et un peu plus !	Gilles MARTEL et Sylvain DERNAT (INRAE)
12h30-13h	De l'intérêt d'articuler des jeux sérieux : éléments à partir d'un travail sur un groupe d'éleveurs laitiers AOP	Rébecca ETIENNE (INRAE)

- **Déroulé ateliers (7 et 8/7)**

- Introduction/présentation par l'intervenant **10 mn**
- Jeu proprement dit **1h-1h10** → 1 questionnaire à compléter/personne : tous → nous en ferons une synthèse. Joueurs/observateurs.
- Faire 1 synthèse/jeu/ groupe = **10 mn** après chaque jeu (désigner un rapporteur/groupe) → à conserver en vue de la restitution de demain et à remettre aux animateurs de l'axe C

- Restitution des ateliers le 8/7/21:

- 1 personne/groupe est rapporteur et restitue le point de vue des joueurs actifs et des observateurs.
- Chaque groupe restitue 2 jeux
  - Groupe 1 : 10 mn
  - Groupe 2: 10 mn
  - les autres complètent si besoin
- groupe 1 = rami + mission écophyto,
- groupe 2 = verger + dynamix

# Ateliers jeux sérieux (7/7 apm)

- 2 ateliers

14h15-15h45	Les jeux sérieux en action ! (atelier 1)	Chaque groupe change de salle une fois le jeu fini. Les animateurs restent sur place
15h45-16h15	Pause	
16h15-17h45	Les jeux sérieux en action ! (atelier 2)	
17h45-18h45	Présentation de La Grange	Sylvain DERNAT (INRAE)

# Le jeu la Grange

- **Sylvain Dernat (INRAe)**

# Séminaire axe C

*Journée du 8 juillet 2021*

- Rappel du programme

8h00-9h30	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 3)</b>	Chaque groupe change de salle une fois le jeu fini. Les animateurs restent sur place.
9h30-45	Pause	
9h45-11h15	<b>Les jeux sérieux en action ! (atelier 4)</b>	Les personnes restent dans leur salle et chaque groupe désigne un rapporteur. Faire un bilan des jeux sur la base de la grille fournie
11h15-11h35	<b>Débriefing des jeux utilisés</b>	
11h35-45	Micro-pause	
11h45-12h30	<b>Les pistes pour un outil d'aide au choix de jeux sérieux en polyculture élevage (restitution)</b>	Mise en commun de chaque groupe + discussion sur le contenu d'un outil d'aide au choix de jeux sérieux 4 x 5 mn + 20 mn échanges
12h30-13h	<b>Conclusion sur les ateliers : comment s'y prendre pour organiser / articuler entre eux des jeux sérieux au service de la PCE</b> <b>Remerciements</b>	<b>Sylvain DERNAT (INRAE)</b>

- **Déroulé ateliers (7 et 8/7)**

- Introduction/présentation par l'intervenant **10 mn**
- Jeu proprement dit **1h-1h10** → 1 questionnaire à compléter/personne : tous → nous en ferons une synthèse
- Faire 1 synthèse/jeu/ groupe = **10 mn** après chaque jeu (désigner un rapporteur/groupe) → à conserver en vue de la restitution de demain et à remettre aux animateurs de l'axe C

- Restitution des ateliers le 8/7/21:

- 1 personne/groupe est rapporteur et restitue le point de vue des joueurs actifs et des observateurs.
- Chaque groupe restitue 2 jeux
  - Groupe 1 : 10 mn
  - Groupe 2: 10 mn
  - les autres complètent si besoin
- groupe 1 = rami + mission écophyto,
- groupe 2 = verger + dynamix

- **11h45-12h30: mise en commun de chacun des 4 groupes**
- **2 x 10 mn chaque groupe**
- **puis 20 mn d'échanges**
- **La suite des évènements**
  - Réaliser une synthèse des ateliers JS sur la base des questionnaires joueurs acteurs/observateurs (cet été)
  - Vers une 1<sup>ère</sup> proposition d'une grille d'aide au choix de jeux sérieux (2021)
  - Puis réfléchir à comment articuler / combiner des JS (et autres outils (cf couprod)) au service de la PCE (2022-23)
- Concrètement
  - Une synthèse des ateliers: septembre (PM, JB, CG)
  - Un atelier visio pour échanger sur une proposition de grille d'aide au choix (13/10 matin ou 22 octobre → date à retenir: vote)

# Conclusion sur les ateliers : comment s'y prendre pour organiser / articuler entre eux des jeux sérieux au service de la PCE

- Sylvain Dernas (INRAe)

# Conclusion du séminaire

- Ce que nous ne ferons pas
  - Créer un nouveau jeu sérieux
  - Créer un logiciel (du moins à court terme)
  - Des promesses non tenables
- Ce que nous ferons (on l'espère...)
  - Mobiliser l'existant: une forme de recyclage
  - Compléter la synthèse INRAe (GAMAE): via un stage d'ingénieur...
  - Faire connaître des (vos) jeux à la communauté du RMT
- Ce que nous visons: une grille d'aide au choix de jeux sérieux (et autres outils) pour:
  - L'enseignement
  - Le conseil agricole
- La suite des évènements
  - Réaliser une synthèse des ateliers JS sur la base des questionnaires joueurs acteurs/observateurs (cet été)
  - Vers une 1<sup>ère</sup> proposition d'une grille d'aide au choix de jeux sérieux (2021)
  - Puis réfléchir à comment articuler / combiner des JS (et autres outils (cf couprod)) au service de la PCE (2022-23)
- Concrètement
  - **Une synthèse des ateliers: septembre (PM, JB, CG)**
  - **Un atelier visio pour échanger sur une proposition de grille d'aide au choix? (13/10 matin ou 22 octobre)**