



RÈGLES DU JEU

LA GRANGE :

La Grange est un jeu sérieux permettant de comprendre les interactions entre les différents éléments d'un système socio-écologique dans un territoire d'élevage et comment ceux-ci évoluent de manière interdépendante dans le temps.

Il peut être utilisé à des fins d'accompagnement au sein d'un territoire, d'une filière, d'un groupe, pour faire échanger sereinement des acteurs de différents profils (agriculteurs, élus, conseillers techniques, représentants de l'Etat, associations, citoyens etc.).



Il constitue un outil permettant d'effectuer un diagnostic partagé du système socio-écologique, d'en comprendre les relations et de pouvoir imaginer une diversité de scénarios futurs.

Il peut également être utilisé à des fins d'enseignement/formation pour aider à faire comprendre les systèmes socio-écologiques et leurs adaptations dans le temps.



SOMMAIRE

Présentation de la Grange.....	3
Règles du jeu.....	4
Débuter une partie.....	5
1 ^{ère} phase du jeu : co-construction de la Grange.....	6
tour 1 : les parcelles.....	6
tour 2 : animaux et infrastructures.....	7
tour 3 : marchés.....	9
positionnement des flèches.....	11
tour 4 : travail et emplois.....	12
tour 5 : agrotechnique.....	13
tour 6 : environnement et climat.....	14
tour 7 : social et culturel.....	15
2 ^{ème} phase du jeu : adaptation de la Grange.....	16
3 ^{ème} phase du jeu : debriefing.....	17



UN JEU SÉRIEUX

La Grange est un jeu simple reposant sur un modèle validé scientifiquement.

Après la prise de connaissance rapide du fonctionnement et des pièces de jeu par un animateur ou un enseignant, il peut être mis en place et joué rapidement.

Le jeu est un learning game coopératif, c'est-à-dire qu'il vise l'acquisition et l'échange de connaissances, via la construction en commun vers un objectif partagé.

La réussite du jeu se fait également en commun. Il repose sur l'idée de décentration socio-cognitive, c'est-à-dire la capacité à écouter les idées et arguments d'autres pour faire évoluer ses propres connaissances.

La Grange est un jeu sérieux : son principe fondateur n'est pas l'amusement. Néanmoins, c'est un outil ludique qui reprend les bases du fonctionnement des jeux : réflexion en dehors de la réalité, simulation du réel, interaction dans le cadre de règles pour atteindre le but du jeu.



RÈGLES DU JEU

La Grange est un jeu simple reposant sur un modèle validé scientifiquement.

► **JEU MENÉ PAR UN ANIMATEUR**

► **TABLES DE 3 À 7 JOUEURS**

► **ENVIRON 1H30 DE JEU :**

1^{ERE} PHASE :

co-construction de la Grange (env. 1h)

2^{EME} PHASE :

évolution de la Grange (env. 30 min)

3^{EME} PHASE :

débriefing (recommandé)

Les présentes règles, pour l'accompagnement et l'enseignement sont proposées à titre indicatif.

Toutefois, les utilisateurs sont libres d'adapter ces règles en fonction du contexte d'utilisation. La Grange est un jeu souple permettant une adaptation très facile à différents contextes et objectifs.

OBJECTIFS

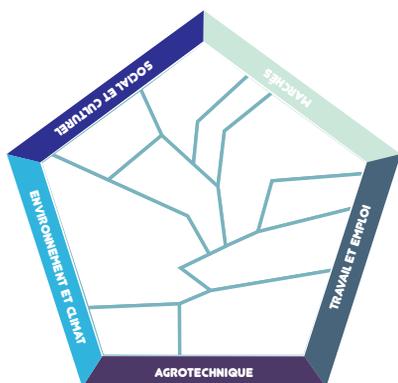
Les objectifs en termes d'accompagnement ou d'enseignement peuvent être similaires ou différents.

- Diagnostic partagé d'un territoire d'élevage ;
- Diagnostic partagé et adaptation à un événement (changement climatique, choc économique, etc.);
- Comparaison de Granges d'un même territoire sur plusieurs tables de jeux ;
- Comparaison de Granges de territoires différents sur plusieurs tables de jeux.

DÉBUTER UNE PARTIE

MISE EN PLACE

Au début de la partie, le plateau de jeu est présenté aux joueurs et placé au centre de la table.



La partie centrale représente la surface agricole utile du territoire joué. Autour, cinq interfaces représentent les différents éléments d'interactions du territoire d'élevage.

Les autres pièces sont placées l'extérieur de celui-ci en attendant d'y être positionnées.

DÉFINITION DES RÔLES :

L'animateur définit le rôle de chaque joueur : chacun aura la responsabilité de poser sur le plateau central les pions correspondants aux 7 dimensions nécessaires pour construire la Grange.

7 TOURS DE JEU :

1. **PARCELLES**
2. **ANIMAUX ET INFRASTRUCTURES**
3. **MARCHÉ**
4. **TRAVAIL ET EMPLOI**
5. **AGROTECHNIQUE**
6. **ENVIRONNEMENT ET CLIMAT**
7. **SOCIAL ET CULTUREL**

À chaque tour, le joueur en charge de la dimension fait une première proposition en sélectionnant et positionnant les pions sur la Grange (toutes les pièces de chaque dimension ne doivent pas forcément être utilisées). Il demande ensuite aux autres joueurs de réagir en veillant à favoriser l'expression de chacun. En l'absence de consensus parmi les joueurs, le joueur en charge de la dimension tranche pour le groupe et positionne les pièces afin de pouvoir passer à l'étape suivante.

1

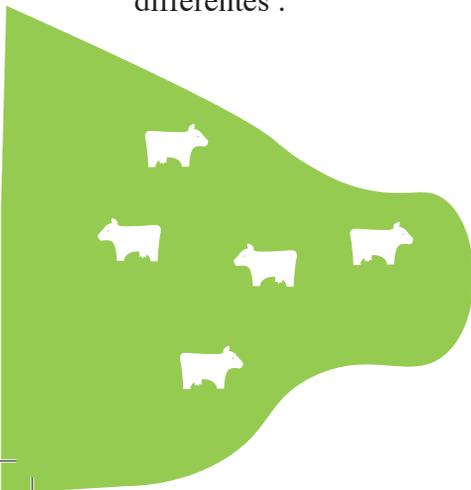
CO-CONSTRUCTION DE LA GRANGE ENV. 1H

OBJECTIF :
ÉTABLIR UN DIAGNOSTIC
PARTAGÉ DU TERRITOIRE ÉTUDIÉ.

TOUR DE JEU 1 : LES PARCELLES

Le joueur en charge des parcelles sélectionne et positionne sur le plateau de jeu les parcelles, qui selon lui, représentent le mieux la réalité de l'assolement du territoire joué.

Le joueur dispose de **50 pièces parcelles** de 8 couleurs différentes :



VERT FONCÉ
PRAIRIES PERMANENTES

VERT CLAIR
PRAIRIES

JAUNE CLAIR
GRANDES CULTURES

JAUNE FONCÉ
OLÉO-PROTÉAGINEUX

ROSE
HORTICULTURE

MARRON FONCÉ
SYLVICULTURE

MARRON CLAIR
MARAÎCHAGE ARBORICULTURE VITICULTURE

HACHURES MARRONS
ROTATION

TOUR DE JEU 2 : LES ANIMAUX ET LES INFRASTRUCTURES

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions animaux et infrastructures sur les parcelles préalablement installées.

Chaque pion existe en différentes tailles (2 ou 3) ce qui permet de représenter des différences d'abondance.

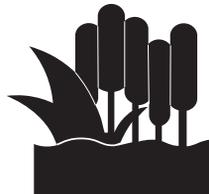
LES INFRASTRUCTURES :



présence de forêts
de conifères



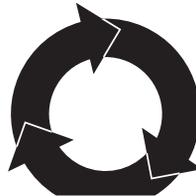
présence de forêts
de feuillus



zones humides
(tourbières, lacs,
étangs, rivières...)



présence de haies
(ou pratiques
d'agroforesterie)



flux physiques de
matière (déjections,
paille, céréales, etc.)
entre exploitations du
territoire.



présence de
méthaniseurs

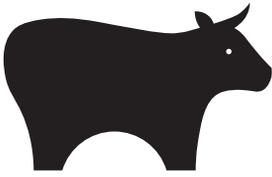


présence de structure de
transformation sur le
territoire joué : fromagerie,
abattoir, industrie
agro-alimentaire, etc.

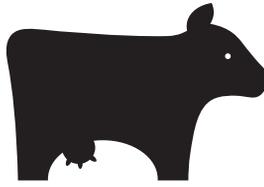


production d'énergie
renouvelable
(éoliennes, panneaux
solaires, etc.)

LES ANIMAUX :



élevages bovins
de boucherie



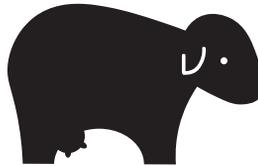
élevages bovins
laitiers



élevages
caprins



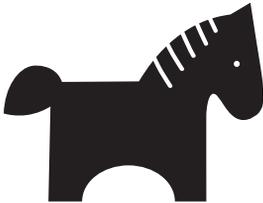
élevages ovins
de boucherie



élevages ovins
laitiers



élevages avicoles
(pondeuses ou de
chairs)



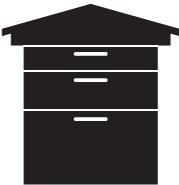
élevages équins ou
asins chevaux de
sports, de loisirs, de
traits, ânes, etc.



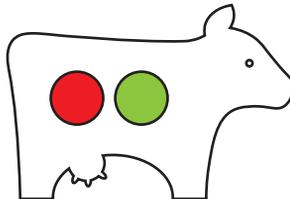
élevages porcins



élevage aquacole



apiculture



La manière dont les animaux sont alimentés est représentée par des pastilles **vertes** pour l'herbe (pâturée ou récoltée) ou **rouge** pour les aliments concentrés et l'ensilage de maïs. Il est possible de panacher les pastilles.

TOUR DE JEU 3 : MARCHÉ

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions qui illustrent l'interface marché sur le territoire joué.

Au besoin, le joueur peut rajouter des pions de couleur neutre (présentés plus loin et qui s'adaptent à toutes les interfaces).

Les pions sont positionnés à l'extérieur des parcelles, sur le côté «marché» du plateau de jeu.

Toutes les pièces interfaces peuvent être imbriquées dans des pentagones (ou des triangles pour la version print & play) de deux tailles supérieurs disponibles dans le sac de jeu. Cela permet de moduler l'importance de chaque pièce interface utilisée.



fromage
beurre



oeufs
ovoproduits



charcuterie



viande
de boucherie



légumineuses



produits
aquacoles



lait
yaourt



miel



vin



légumes



viande
de volaille



fruits



cosmétique
pharmaceutique



produits
ultra-transfor-
més



céréales



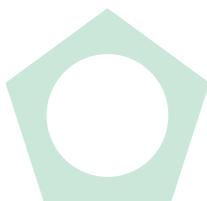
plantes, fleurs
et aromates



bois
produits
issus du bois



oléo-
protéagineux

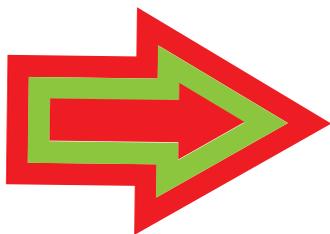


Pour chaque interface, 3 pions “neutres”, de la même couleur que l’interface dans laquelle ils se situent, peuvent être utilisés pour représenter n’importe quel élément.

LES FLÈCHES

Une fois les pions positionnés, le joueur pose les flèches pour synthétiser les impacts et services rendus par l'élevage sur cette interface. Les **flèches rouges** représentent les impacts négatifs appréciés négativement par les joueurs et les **flèches vertes** servent à montrer les effets appréciés positivement.

Elles sont de différentes tailles pour montrer que les effets peuvent être plus ou moins importants.



dans la boîte de jeu, les flèches de trois tailles différentes peuvent s'emboîter et se panacher

Elles sont sortantes pour indiquer que l'effet se fait du territoire sur l'extérieur (la société, le pays, le monde, etc.), ou entrantes pour signifier que des facteurs externes influencent l'activité d'élevage sur le territoire.

Poser les flèches sur une interface peut aussi être l'occasion de modifier certaines parties antérieures de La Grange que les discussions font évoluer pour que l'ensemble reste cohérent.



dans la version print & play, on trouve 2 tailles de flèches qui se plient de manière à tenir droites.

TOUR DE JEU 4 :

TRAVAIL ET EMPLOI

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions qui illustrent l'interface emplois sur le territoire joué.

Les pièces « travail et emploi » disposent de petites encoches. Elles sont faites pour pouvoir insérer les jetons **verts** et **rouges** disponibles dans les sachets.

Ces jetons représentent pour chaque type d'emploi, la qualité du travail. Celle-ci est mise en vert, si le travail est jugé satisfaisant (bien-être, qualité de vie etc.) ou rouge (pénibilité, nombre d'heures trop important, tension vie privée et professionnelle, mal-être, problèmes de santé, etc.).

Au besoin, le joueur peut rajouter des pions de couleur neutre présentés plus loin (qui s'adaptent à toutes les interfaces).

Enfin, le joueur positionne les flèches rouges ou vertes.



coordination
entraide



transmission



formation



revenu



emplois directs dans
les exploitations
agricoles
(exploitants,
salariés agricoles).



emplois indirects dans
les transformations
des produits agricoles
(industries
agro-alimentaires,
restauration,
distribution).

TOUR DE JEU 5 : AGROTECHNIQUE

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions qui illustrent l'interface intrants sur le territoire joué.

Au besoin, le joueur peut rajouter des pions de couleur neutre présentés plus loin (qui s'adaptent à toutes les interfaces).

Enfin, le joueur positionne les flèches rouges ou vertes.



transports



machinisme,
mécanisation



bien-être animal



biotechnologie



numérique, digital



énergie



utilisation
d'alimentation achetée
hors du territoire joué.
Il peut s'agir de
fourrages, de pailles
ou d'aliments
concentrés.



utilisation d'intrants
chimiques sur le
territoire joué,
engrais ou
traitements
phytosanitaires par
exemple.

TOUR DE JEU 6 :

ENVIRONNEMENT ET CLIMAT

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions qui illustrent l'interface environnement et climat sur le territoire joué.

Au besoin, le joueur peut rajouter des pions de couleur neutre présentés plus loin (qui s'adaptent à toutes les interfaces).

Enfin, le joueur positionne les flèches rouges ou vertes.



qualité du sol au travers de sa capacité à stocker de la matière organique



qualité de l'eau liée à l'activité d'élevage



risques d'incendies mais aussi autres risques naturels : inondations, tremblements de terre



émissions de gaz à effet de serre / dérèglement climatique / événements météorologiques



présence d'espèces qui sont des ravageurs pour la production agricole en raison de leur nombre ou leur capacité spécifique de nuisance sur le territoire joué : sangliers, rats taupiers, etc.



bioagresseurs (pathogènes, adventices, etc.)



présence de super prédateurs sur le territoire : loups, ours, lynx, etc.



biodiversité locale



biodiversité importée

TOUR DE JEU 7

SOCIAL ET CULTUREL

Le joueur en charge de ce tour de jeu sélectionne et positionne les pions qui illustre l'interface enjeux sociaux et culturels sur le territoire joué.

Au besoin, le joueur peut rajouter des pions de couleur neutre présentés plus loin (qui s'adaptent à toutes les interfaces).

Enfin, le joueur positionne les flèches rouges ou vertes.



éléments
patrimoniaux,
traditionnels et de
savoir-faire



qualité du
paysage



relocalisation
alimentaire



tourisme



produits sous
Signe de la
Qualité et de
l'Origine : AOP
etc.



accessibilité
alimentaire



réglementations
et aides agricoles



gastronomie
et produits
alimentaires
emblématiques



santé

2

ADAPTATION DE LA GRANGE ENV. 30 MIN

OBJECTIF :

Imaginer l'adaptation de La Grange construite suite à un évènement externe.

Cet évènement peut être tiré au hasard via les cartes évènements ou choisi par les joueurs ou l'animateur en fonction d'un contexte local ou d'une thématique dédiée.

Une autre consigne peut être également de projeter La Grange pour envisager son évolution la plus probable à moyen terme si aucun évènement majeur n'affecte le territoire joué.

DÉROULEMENT :

C'est une phase libre. À partir de La Grange initiale et de l'évènement (ou de la consigne de projection dans le temps), les joueurs doivent imaginer collectivement les évolutions les plus probables et crédibles de La Grange construite. Ils/elles doivent pour cela modifier toute pièce qui leur semble ne plus convenir puis vérifier la cohérence de l'ensemble en modifiant les autres éléments en interaction. Cette phase se fait en commun par la discussion et en essayant de trouver un compromis entre plusieurs scénarii possibles. À la fin de cette phase les joueurs doivent identifier les éléments qu'ils ont modifiés.

3

DEBRIEFING OPTIONNEL MAIS RECOMMANDÉ

OBJECTIF :

Il s'agit d'échanger avec les joueurs d'une table de jeu ou de plusieurs tables de l'analyse de la construction de La Grange et de son évolution.

DÉROULEMENT :

Il n'y a pas de règle précise au debriefing. L'animateur doit toutefois veiller à faire s'exprimer l'ensemble des joueurs. Le debriefing peut porter sur le vécu du jeu en lui-même, l'atteinte des objectifs, des difficultés rencontrées, sur ce qui reste en suspens, etc. Il est surtout un outil majeur pour échanger sur l'objectif initial à savoir l'analyse collective et prospective d'un territoire d'élevage. Il permet également de montrer les divergences d'opinions qui peuvent demeurer et qui sont sensibles pour les joueurs ou à l'inverse les éléments de consensus qui ont pu émerger. C'est aussi l'occasion pour proposer des actions correctrices en commun ou aborder les points de connaissances manquants.



