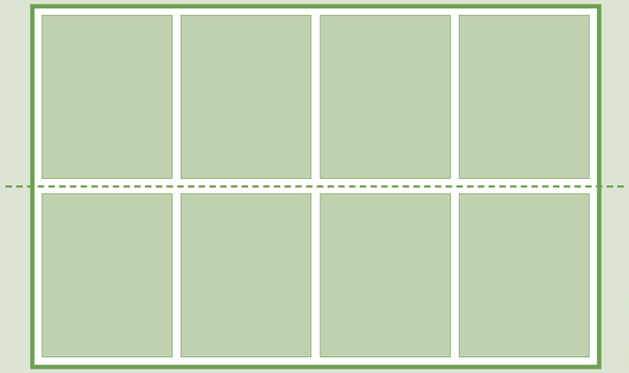
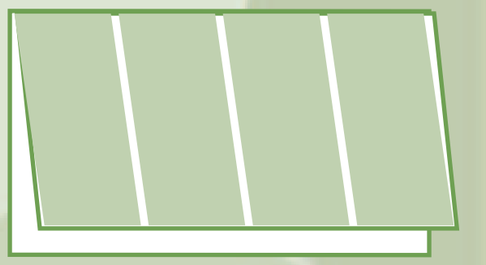
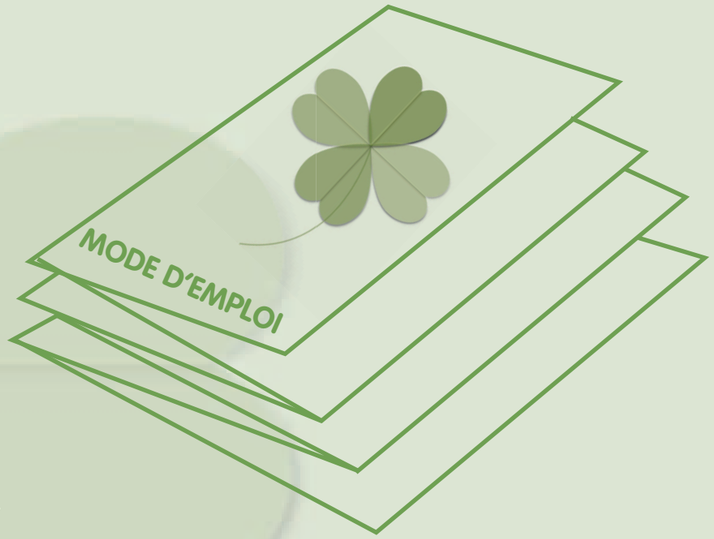
1. Imprimez le mode d'emploi en A3 format paysage, découpez la marge d'impression blanche des 4 côtés puis pliez la page en 2.

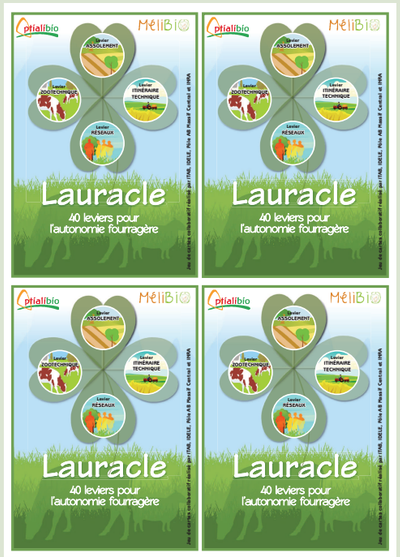




2. Puis en accordéon



3. Imprimez les planches de cartes en recto-verso, puis les découper.



4. Imprimez les grilles d'enregistrement du fichier informatique ou munissez-vous d'un ordinateur portable et éventuellement d'un vidéoprojecteur.

VOTRE JEU EST PRÊT !

Lauracle

UN JEU DE CARTES COLLABORATIF POUR FAIRE FACE AU CHANGEMENT CLIMATIQUE EN ÉLEVAGES DE RUMINANTS

MODE D'EMPLOI

PRINCIPES DU JEU

Dans un contexte climatique changeant, ce jeu simple, évolutif et collaboratif vise à stimuler la réflexion de collectifs d'éleveurs, étudiants, conseillers fourrages,... recherchant un niveau d'autonomie maximal au sein d'élevages de ruminants. Il est composé d'une série de cartes qui décrivent succintement une quarantaine de leviers d'autonomie fourragère classés par famille.

PLUS DE 40 LEVIERS D'AUTONOMIE FOURRAGÈRE

Lauracle est un support permettant d'identifier des solutions pour répondre à un problème d'autonomie fourragère lié au changement climatique rencontré par des éleveurs sur un secteur pédoclimatique défini (ex : "*nous manquons de fourrage en été*").

Licence

Ce jeu est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution.

Cette licence autorise la redistribution à des fins commerciales ou non, tant que l'œuvre est diffusée sans modification et dans son intégralité, avec attribution et citation des noms des auteurs.

PROFIL DES PARTICIPANTS

LES JOUEURS

Des participants (éleveurs, conseillers, étudiants,...) à la recherche de solutions pour améliorer l'autonomie fourragère d'élevages sur un secteur géographique défini, dans un contexte de changement climatique.

NOMBRE DE JOUEURS CONSEILLÉ

Entre 4 et 8 participants

Jeu conçu pour un optimum de 6 ou 7 joueurs

L'ANIMATEUR DE JEU

Il veille au bon déroulement de la partie, recentre les débats et saisit les résultats des échanges sur les grilles de jeu.

JEU RÉALISÉ DANS LE CADRE DES PROJETS :

CO INVENTEURS : Stanislas LUBAC (ITAB), Loïc MADELINE et Fabienne LAUNAY (Institut de l'Élevage), Vincent THÉNARD (INRA), Myriam VALLAS et Aurélie BELLEIL (Pôle AB Massif Central)

CONTRIBUTION À L'INVENTAIRE DES LEVIERS : Aloïse CÉLÉRIER (INRA/ITAB)

REMERCIEMENTS AUX RELECTEURS : E. GRESSIER (AVEM), J. B. MIS (Chambre d'Agriculture du Tarn), R. BROCHIER (Arvalis), S. VALLEIX (ABioDoc), V. GOUTIERS (INRA), A. BILLON (Bio Bourgogne)

Création graphique et réalisation : Marie-Thérèse GOMEZ (Institut de l'Élevage)
Institut de l'Élevage, décembre 2018 - Réf : 00 183 030 30

Avec la contribution financière de :

CONTENU DU JEU

1 fiche de présentation et mode d'emploi du jeu

43 cartes leviers classées par famille

3 cartes leviers vierges

1 carte Famille de leviers

1 carte de description des cartes leviers

2 grilles d'enregistrement des résultats (fichier informatique

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1 / L'animateur présente le jeu, il valide avec les joueurs l'objectif de la partie : il pose (ou confirme) le problème à résoudre. *Ex. : "Nous souhaitions atteindre l'autonomie fourragère l'été".*

2 / L'animateur distribue l'ensemble des cartes aux joueurs. la partie se déroule en **3 tours de jeu.**

DÉROULEMENT DE CHAQUE TOUR DE JEU

1 / Chaque joueur pose sur la table une carte levier jugée efficace pour répondre à l'objectif visé. *Si un joueur a une carte Joker dans son jeu, il peut jouer 2 cartes : la carte Joker et une autre !*

2 / Classer du meilleur au moins bon, les cartes posées selon leur :

- Efficacité
- Facilité de mise en œuvre
- Coût de mise en œuvre

Le classement des cartes est enregistrée dans une grille sous format informatique ou sur papier (impression de la grille).

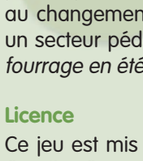
Type de classement :	**Levier 1**	**Levier 2**	**Levier 3**	**Levier...**	**Leviers retenus**
Efficacité					
Facilité de mise en œuvre					
Coût de mise en œuvre					

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE (SUITE)

3/ Lorsque les classements sont enregistrés selon les 3 critères (Efficacité - Facilité - Coût/s), engagez l'échange pour **ne retenir qu'une seule carte levier par critère**, que vous inscrivez dans la colonne « leviers retenus ».

4/ À la fin de chaque tour, écartez du jeu les cartes posées sur la table. Les joueurs conservent les cartes distribuées en début de partie.

BILAN DE LA PARTIE



À l'issue de chaque tour, les leviers retenus sont reportés dans une seconde grille « Bilan de la partie ».

	Tour 1		**Tour 2**			**Tour 3**		
Type de classement :	Levier	Famille	Levier	Famille	Levier	Famille	Levier	Famille
Efficacité								
Difficultés de mise en œuvre								
Coût de mise en œuvre								

Si vous le souhaitez, vous pouvez regrouper 3 leviers ! Pour cela, pensez notamment à vérifier si certaines familles ont été peu (ou pas) retenues.

Les joueurs discutent de la faisabilité des leviers sélectionnés pour ne **retenir qu'un final que 3 leviers** répondant au mieux à l'objectif visé et au contexte local.

CARACTÈRE ÉVOLUTIF DU JEU

Si vous souhaitez enrichir ce jeu avec des leviers complémentaires, des cartes vierges sont à votre disposition.

La règle du jeu fournie est une proposition issue des projets Mélibio et Optialibio, mais chaque collectif peut l'adapter, voire en inventer selon ses objectifs et sa créativité.

Astuce : Au cours du jeu, focalisez-vous sur les leviers que les éleveurs ne mettent pas déjà en place sur leur exploitation, ou, plus simplement, orienter les choix en supprimant les leviers déjà mis en œuvre par les éleveurs.

LIMITES

Le contenu des cartes qui composent ce jeu n'est pas exhaustif. Ces supports sont destinés à stimuler l'échange ou soin d'un collectif sur la base des principaux avantages et inconvénients d'une quarantaine de leviers d'autonomie fourragère. Il ne s'agit donc pas de fiches techniques, et selon les territoires, certaines informations méritent probablement d'être adaptées aux références locales. Les coûts de mise en œuvre des leviers ont été estimés par 10 experts fourrage, et sont présentés à titre indicatif exclusivement.