



LAURACLE, jeu de cartes collaboratif sur les leviers d'autonomie pour faire face au changement climatique

Benoît Possémé (CRAB) et Fabienne Launay (Idele)

Avec la contribution
financière :



Déroulé atelier

- Présentation de l'outil et des leviers
- Retour d'expérience sur l'utilisation de cet outil avec un groupe d'élèves
- A vous de jouer !

LAURACLE

Leviers d'**AU**tonomie et de **R**ésilience face aux **Al**éas
CLimatiques en **E**levage

- Contexte climatique et socio économique changeant
- Augmentation des aléas...

=> Répercussions techniques et économiques sur les élevages de ruminants

=> Comment développer l'autonomie fourragère et la résilience au changements climatique?



Une question posée au sein de 2 projets :



LAURACLE

Leviers d'Autonomie et de Résilience face aux Aléas Climatiques en Elevage

Qu'est-ce que LAURACLE ?

Créer un outil d'animation **simple**

... pour **stimuler** la réflexion en **collectif**,

... et identifier des **leviers** et **stratégies** (= combinaison de leviers) pertinents d'autonomie fourragère dans un contexte climatique changeant

LAURACLE, les modalités de jeu

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

New
Extension dans le
cadre du projet
LiveAdapt

LES PARTICIPANTS :

Entre 4 et 8 éleveurs. Possible de réaliser des binômes pour les plus grands nombre.
Utilisation possible avec des 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 : aller ou non jusqu'aux propositions d'actions)

LAURACLE, déroulement d'une partie

La règle du jeu fournie est **UNE** proposition, mais chaque collectif peut l'adapter, voire inventer de nouvelles règles selon ses objectifs et sa créativité.

1- Préparation du jeu :

- Conserver uniquement les cartes adaptées (exemple type de production)
- Validation de l'objectif** de la partie : poser (ou confirmer) le problème à résoudre. *Ex : nous souhaitons atteindre l'autonomie fourragère en été*
- Distribution** de l'ensemble des cartes.
La partie se déroule en **3 tours de jeu**.

2- Déroulement de chaque tour de jeu :

- Chaque joueur** (ou binôme) **pose sur la table 1 carte levier** jugée efficace pour répondre à l'objectif visé.
- A la fin de chaque tour de jeu, **classer** successivement les cartes posées selon leur :
 - 1- Efficacité
 - 2- Facilité de mise en œuvre
 - 3- Coût de mise en œuvre

LAURACLE, déroulement d'une partie

Les 3 classements sont enregistrés dans la grille suivante :

Du meilleur au moins bon (levier 1 à 6) : du plus au moins efficace, du plus au moins facile à mettre en œuvre, du moins au plus coûteux

Type classement	Levier 1	Levier 2	Levier 3	Levier ...	LEVIERS RETENUS
Efficacité					
Facilité de mise en œuvre					
Coût de mise en œuvre					

- Engager l'échange pour sélectionner 3 leviers maximum**, que vous inscrivez dans la colonne « Leviers retenus ».
- A la fin de chaque tour, conserver les cartes sélectionnées d'un côté et écarter du jeu les autres cartes posées sur la table,
- Renouveler le tour avec les cartes restant en main (3 tours à ajuster selon le temps disponible et le nombre de participants)

LAURACLE, les modalités de jeu

3- Bilan de la partie :

- ❑ Les leviers retenus à l'issue de chaque tour de jeu sont reportés dans la grille de résultats suivante :

	TOUR 1		TOUR 2		TOUR 3		REPECHAGE	
Type classement	Levier	Famille	Levier	Famille	Levier	Famille	Levier	Famille
Efficacité								
Facilité de mise en œuvre								
Coût de mise en œuvre								

Si vous le souhaitez, vous pouvez repêcher 3 leviers!

Pour cela pensez notamment à vérifier si certaines familles ont été peu (ou pas) retenues

- ❑ **Du jeu ... au plan d'action** : choix final des leviers à approfondir au sein du collectif et plan d'action à mettre en œuvre

LAURACLE, contenu de chaque carte



REPORT SUR PIED DES PÂTURES

"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.

Levier ITINÉRAIRE TECHNIQUE

Réaction

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

Coût de mise en œuvre

Famille surplus d'herbe

LAURACLE, contenu de chaque carte

REPORT SUR PIED DES PÂTURES

"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.

Levier ITINÉRAIRE TECHNIQUE

Réaction

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

Coût de mise en œuvre

€

Famille surplus d'herbe

Le levier

Catégorie de levier

Définition

Famille de levier

LAURACLE, contenu de chaque carte

RÉDUCTION PONCTUELLE DE PRODUCTION

Réduction de la production de lait en période de faible abondance fourragère (ex : pratique de la monotraite)

- Arrêt ponctuel de la traite (ex : été sec)
- Sevrage anticipé

Levier ZOOTECHNIQUE

Réaction

AVANTAGES 👍

- > Moindres besoins des animaux durant les périodes de déficit fourrager
- > Réduction de la charge de travail

INCONVÉNIENTS 👎

- > Baisse de production
- > Moindre croissance des jeunes animaux (ex : veaux très légers à la vente)

Coût de mise en œuvre

Famille réduction des besoins

Anticipation
ou
Réaction

Principaux
Avantages et
inconvénients

Coût de mise
en œuvre

Les cartes joker

Si un joueur à une carte Joker dans son jeu il peut jouer 1 carte supplémentaire en même temps que sa carte Joker

SÉLECTION GÉNÉTIQUE ET CROISEMENTS DE RACES

- Evolution génétique vers des races ou lignées plus rustiques (sélection de caractères comme qualités maternelles, rusticité...)
- Croisements de races pour bénéficier de l'effet d'hétérosis

AVANTAGES 👍

- > Evolution des races vers plus de résistance aux aléas, une meilleure valorisation de certains fourrages,...
- > Augmentation de production, meilleures résistances liées à l'effet d'hétérosis en cas de croisement.

INCONVÉNIENTS 👎

- > Caractères rust productivité né corrélés
- > Les races pur plébiscitées

Coût de mise en œuvre

PASTORALISME ET SYLVOPASTORALISME

Pâturage de sous-bois, parcours, landes et haies

AVANTAGES 👍

- > Disponibilité de ressources complémentaires (herbe, feuilles, fruits) toute l'année, mobilisables en période de pénurie. Report d'herbe sur pied appétente longtemps dans la saison
- > Favorable au bien-être des animaux (abri)
- > Arbres = valorisation du bois (intérêt économique); stockage du carbone
- > Entretien du milieu par le pâturage : diminution des risques incendies, paysages diversifiés, préservation de la biodiversité

INCONVÉNIENTS 👎

- > Bois : éclaircies sylvopastorales nécessaires pour maintenir durablement la ressource (lumière au sol)
- > Valeur alimentaire fonction de la végétation présente

Coût de mise en œuvre

Les cartes vierges

Vous avez la possibilité de créer vos propres cartes « leviers »

Levier

AVANTAGES 👍

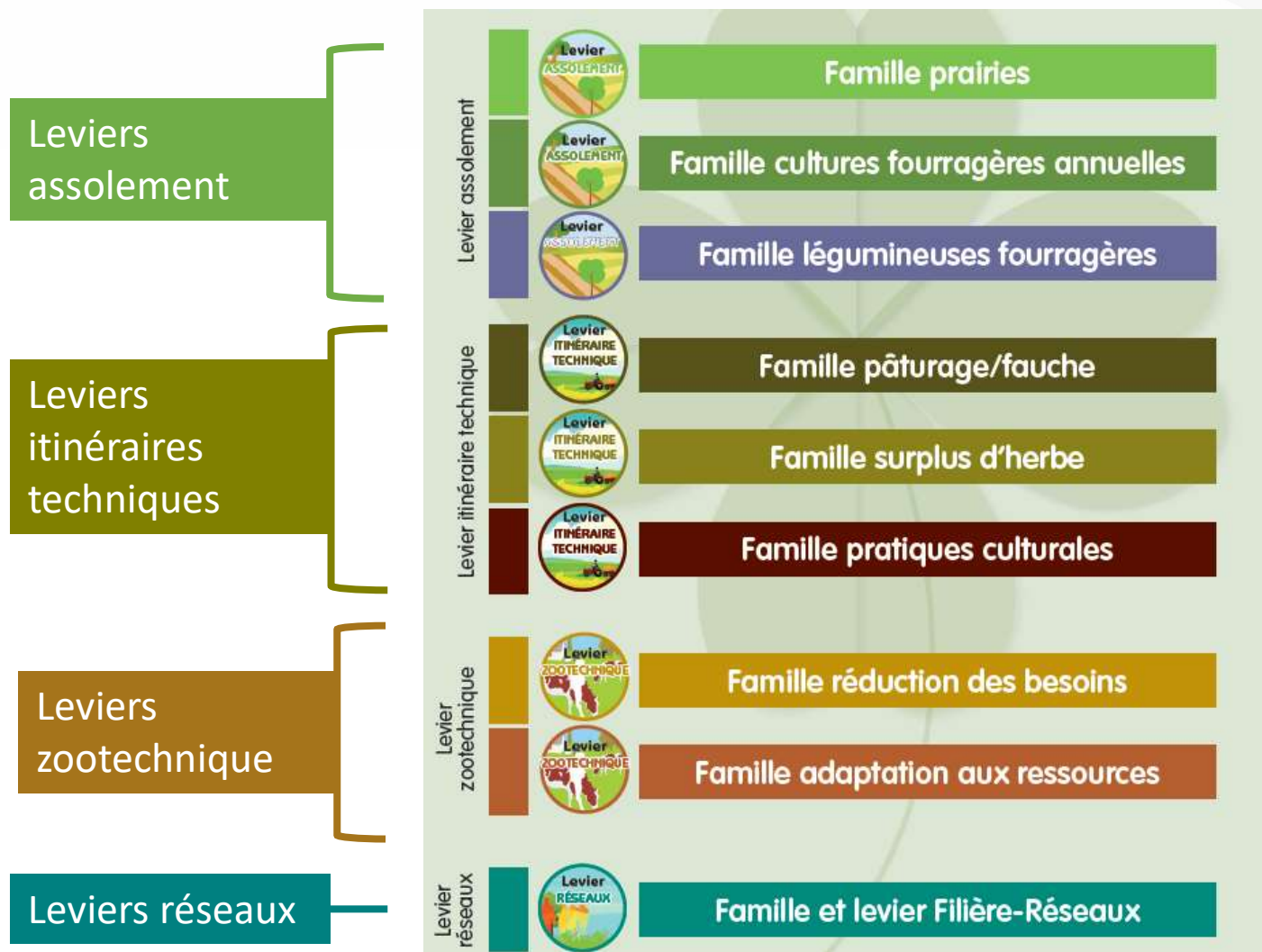
INCONVÉNIENTS 👎

Coût de mise en œuvre

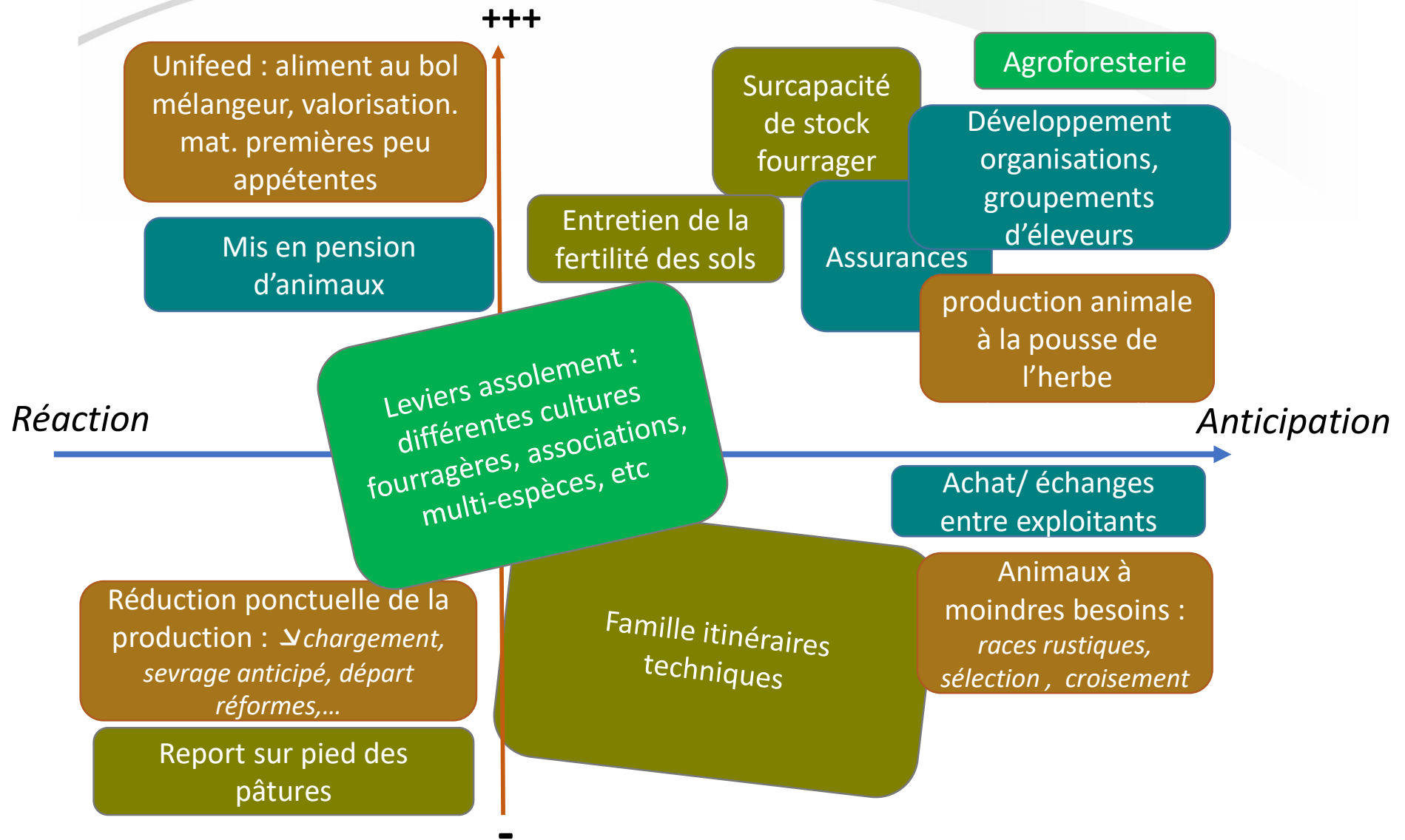
Famille

LAURACLE, classement des cartes par familles

9 familles de leviers, réparties en 4 catégories identifiées selon des codes couleurs



Estimation du coût de mise en œuvre



Retour d'expérience sur l'utilisation de cet outil avec un groupe d'élèves

- Cadre d'utilisation du jeu
- Objectifs souhaités
- Posture animateur ou conseiller fourrager :
les avantages et inconvénients
- Situation type
- Ajustement durée et nombre de tour

A vous de jouer

Situation type :

- Un élevage Bovin lait en Loire Atlantique
- 100 VL en production
- SAU 70 ha (\pm 2UGB/ha)
- Chargement important (10 000 litres/ha SAU)
- 25 ares pâturées/VL
- Vêlage étalée
- Stock 2/3 ensilage maïs + 1/3 ensilage herbe

→ Aléas : sécheresse 2 années de suite : stock réduit et en questionnement sur les années suivantes

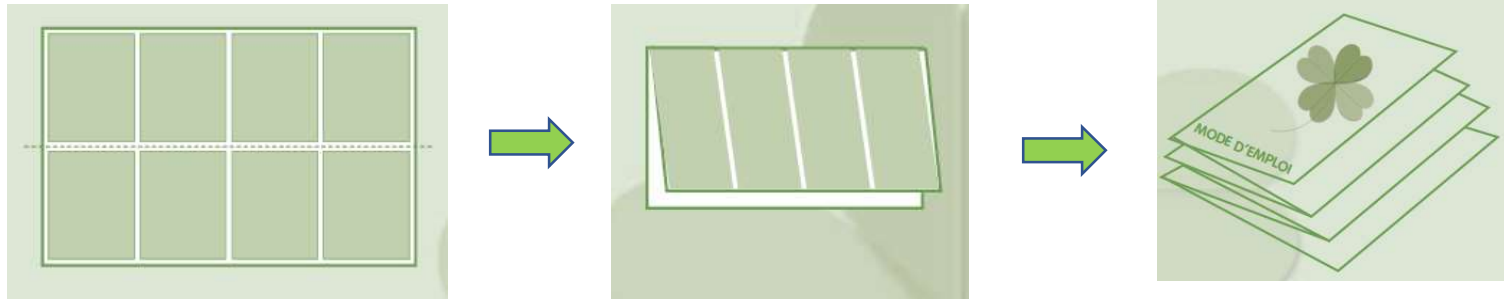
Où trouver le jeu et quelle préparation ?

Accessible sur le site internet www.idele.fr sur la page du projet « OPTIALIBIO »

Lien direct : <https://cutt.ly/iRWrfNs>

3 petites étapes préalables et votre jeu est prêt !

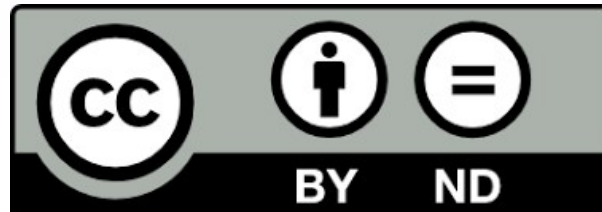
N°1 Imprimez le mode d'emploi en A3 format paysage, découpez la marge d'impression blanche des 4 côtés puis pliez la page en 2, puis en accordéon



N°2 Imprimez les planches des cartes en recto-verso, puis les découper

N°3 Imprimez les grilles d'enregistrement du fichier informatique ou munissez-vous d'un ordinateur portable et éventuellement d'un vidéoprojecteur.

Le 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 avec attribution et citation des noms des auteurs.

N'hésitez pas à enrichir ce jeu avec des leviers complémentaires (et éventuellement nous les proposer pour être intégrer aux prochaines versions).

La règle du jeu fournie est UNE proposition, mais chaque collectif peut l'adapter, voire inventer de nouvelles règles selon ses objectifs et sa créativité.