

Auteurs et sources :

Ce jeu a été inventé et réalisé par Béatrix Verillaud de



L'adaptation pédagogique a été menée par plusieurs partenaires de Kaléinove :

Hervé Laplace et Marie-Ange Vial du CFPPA de Roanne,

Philippe Sulpice de la FEVEC,

Patrick Carriat et Béatrix Verillaud de MICROFAC.

La conception graphique a été réalisée par Luc Estève
de ESTEVE DESIGN GRAPHIQUE.

imagi**i**cartes

« Le jeu dont l'agriculteur
est le héros »

Règle du jeu

kaléii**nove**

*Des formations à imaginer
pour préparer l'avenir*



equal

Rhône-Alpes



kaléii**nove**

*Des formations à imaginer
pour préparer l'avenir*

But du jeu :

L'objectif de ce jeu est de permettre à chacun de prendre conscience du rôle déterminant qu'il peut jouer dans son propre projet. Ce jeu peut s'insérer dans une formation à la « conduite de projet ». Il est à la fois une étude de cas et un jeu de rôle.

Le mode d'animation utilisé a pour but de permettre aux participants de sortir de leur cadre de référence habituel pour imaginer des solutions nouvelles et différentes.

Nombre de joueurs :

5 à 8 personnes peuvent participer au jeu, en respectant la répartition suivante :

- Si 5 joueurs : 4 acteurs et 1 observateur
- Si 6 joueurs : 5 acteurs et 1 observateur
- Si 7 joueurs : 5 acteurs et 2 observateurs
- Si 8 joueurs : 6 acteurs et 2 observateurs

Durée du jeu :

Les joueurs ont besoin de pouvoir dérouler une année de fonctionnement de l'exploitation agricole construite par le groupe.

Durée estimée : une demi-journée (2 heures de jeu + 1 heure de valorisation du jeu).

Composition du jeu :

Une mallette contenant :

- Les photos des exploitations imaginaires
- Les cartes « **Éléments modificateurs** »
- Les cartes « **Vie quotidienne** »
- Un tapis de jeu
- Un dé dodécaèdre
- Une règle du jeu
- Un fascicule destiné à l'animateur pour la prise en main pédagogique du jeu
- Des modèles de documents à reproduire à chacune des parties :
 - Fiche « **Situation initiale** »
 - Fiche « **Projet** »
 - Fiche « **Situation finale** »
 - Fiche « **Péripéties** »
 - « **Cartes individuelles d'identité** » à 2 faces

Déroulement :

L'animateur introduit la séquence, présente le jeu et instaure les règles nécessaires.

1^{ère} étape : imaginer une exploitation fictive initiale

- Une photo est tirée au sort parmi un ensemble de photos prises sur des exploitations diverses et en des lieux différents.
- A partir de cet élément, imaginer et décrire une exploitation qui servira de base pour la suite du jeu.
- Etablir collectivement la « **Situation initiale** » : situation géographique, forme juridique, description sommaire de l'exploitant et de sa famille, activités, volumes de production, surfaces, matériel...

2^{ème} étape : construire le projet de l'exploitation

- Tirer une carte élément modificateur : décrire collectivement un « **Projet** » répondant à cette nouvelle situation.

3^{ème} étape : définir son projet individuel

- Imaginer les personnages qui ont un rôle autour de cet événement : chaque participant choisit, soit un personnage à interpréter, soit d'être observateur.
- Etablir la « **Carte d'identité** » de ce personnage :
 - Recto : choisir un nom, un âge, une fonction, un rôle ; ces éléments d'information sont fournis au groupe.
 - Verso : repérer des objectifs personnels (enjeux, intérêts...) par rapport à la situation ; ces éléments ne sont pas communiqués au groupe.

4^{ème} étape : conduire l'exploitation pendant une année

- A partir de ce moment, chacun joue son personnage pendant les 12 mois successifs. Pour chaque mois, tirer une carte « **Vie quotidienne** » (9 catégories différentes ; la carte « **Météo** » est tirée une seule fois au début du jeu, elle donne la météo de l'année). Cette phase dure 1 heure environ (5 minutes x 12).

5^{ème} étape : analyser la situation finale de l'exploitation

- Au bout de 12 mois, établir collectivement une fiche qui décrit la « **Situation finale** ».

6^{ème} étape : sortir de l'*Imagi'Monde* pour valoriser l'expérience vécue

*Remarques : pendant le déroulement du jeu, les observateurs n'interviennent pas, mais repèrent les phases déterminantes quant à l'avancée du projet. Pour chaque phase, ils essaieront d'établir ce qui est en jeu et pour qui. Ce sont eux qui complètent la fiche « **Péripéties** ».*

Les méthodes de déroulement et de valorisation du jeu sont précisées dans le fascicule pédagogique de l'animateur.