

# imagi**i**cartes

## L'idée :

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 un décalage : les participants peuvent sortir de leur cadre de référence habituel pour imaginer des solutions nouvelles et différentes.



## Le public :

Agricultrices, agriculteurs en activité



kalé*i*no**v**e

# imagi'cartes

## Les résultats obtenus :

Les agriculteurs qui ont participé à ce jeu ont apprécié la journée et la prise de recul qu'elle permet. Ils ont utilisé les enseignements dans leurs prises de décisions ultérieures.

Les centres de formation qui ont testé l'outil l'ont trouvé pertinent :

- avec des groupes d'agriculteurs déjà installés et qui souhaitent se questionner sur leur évolution/choix initiaux
- avec des étudiants mais cela reste alors plus théorique.

## Les suites envisagées :

Le jeu est disponible gratuitement, il est édité en 50 exemplaires.

Tous les organismes de formation qui souhaitent une boîte doivent la commander auprès de VIVEA et s'inscrire à une journée de prise en main.

(cf. contact pour l'agenda des journées de prise en main)



## Le support pédagogique :

Une boîte de jeu pour faciliter la prise en main par l'animateur et les agriculteurs.

La boîte comprend :

- un fascicule pédagogique destiné à l'animateur
- une règle du jeu pour les participants
- un tapis de jeu qui formalise l'avancement de la « partie »
- des cartes (photos et textes)
- des fiches...

## Contact :

Béatrix VERILLAUD de MICROFAC

Tél : 04 75 80 12 61

beatrice@microfac.com

**Forum Imagi'Cartes :**

**<http://fr.groups.yahoo.com/group/imagi'cartes/>**



# kaléinove