



PRESENTATION DU JEU

Les pages suivantes sont des extraits représentatifs de l'intérêt de ce jeu, pratiqué dans sa version bilingue allemand/français, lors d'un projet Erasmus+ stratégique entre la Gartenbauschule de Langenlois (A), de la Edith Stein Schule de Freiburg (D), du Lycée du Pflixbourg à Wintzenheim (F) et du Lycée de Coconi (F, Mayotte) de 2018 à 2021.

Il a apporté connaissances, compétences et beaucoup de plaisirs. Joué en équipe, il contribue à la construction des savoirs dans une action commune, certes simulée, mais les échanges avec leurs oppositions, leurs controverses, leurs incertitudes, leurs informations et leurs raisonnements qu'ils suscitent, permettent de changer de pratiques pour une agriculture plus respectueuse de l'environnement



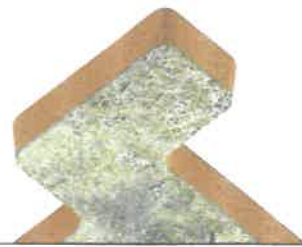
PARTNER:

RED Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole. Inra-SAD département sciences pour l'action et le développement UMR AGIR INRA Toulouse - Dictionnaire de l'agroécologie.

FINANZIERUNGSPARTNER:

OFAJ Das französisch-alländische Jugendamt Ministerium für Landwirtschaft und Ernährung Deutsch-Französisches Jugendwerk

1 Disparition des auxiliaires



Unterschiedliche Fruchtfolgen und Lange Rotationszeiträume

Assolement diversifié et rotations longues

Verschwinden von Nützlingen

1



PARTENAIRES:

RED : Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole.

Inra-SAD département sciences pour l'action et le développement UMR AGIR.

INRA Toulouse - Dictionnaire de l'agroécologie.

REMERCIEMENTS :

Les formateurs et stagiaires de l'ENSFEA. Les enseignants d'agronomie: Nathalie Latger, Paul Ménard, Jean-Noël Bertrand, Didier Ramay, Christophe Miolan, Laurent Beaumont. Véronique Batifol et Michel Duru, Inra-SAD et UMR AGIR. La mission des Agrobiosciences. L'association Akrojeux. Les classes de BTS ACSE et de 1ère S du lycée agricole Fonlabour. L'École supérieure d'audio visuel. Le réseau Brésil de l'enseignement agricole. Patricia Almeida Barroso Moreira Patricia Almeida Barroso Moreira, ingénieur agronome et coordinatrice de l'éducation sanitaire au CIDASC Brésil. Clémence Henault et Timour Ay.

Conception du jeu: Quentin VAULOT, Danuta RZEWUSKI (RED) et Vincent ROUSVAL (RED).
Conception graphique: Quentin VAULOT.

Tous droits réservés Educagri éditions/Quentin Vaulot



AGRO CHALLENGES®
www.agrochallenges.com

IMPRIMER EN FRANCE



AGRO CHALLENGES permet d'acquérir des connaissances et d'être sensibilisé au concept de l'agroécologie; en essayant, seul ou en équipe, de trouver des solutions ou des leviers à certains défis et problèmes que doit relever l'agriculture.

Ce jeu est né d'un atelier proposé par le designer Quentin Vaulot (www.vaulot.com) lors d'un séminaire franco-brésilien sur l'agroécologie (2015, lycée agricole d'Arras) impliquant des étudiants et des enseignants de l'enseignement agricole des deux pays.

AGRO CHALLENGES est un jeu pédagogique. À ce titre, il ne recouvre pas toute la complexité des situations réelles. Il ne peut apporter à lui seul toutes les connaissances nécessaires à la compréhension du concept d'agroécologie. Il a été conçu pour un usage en classe et comme une étape d'une séquence pédagogique plus longue, pour travailler sur les représentations des élèves/étudiants, et apporter des connaissances et définitions. En s'appuyant sur l'approche systémique de l'agroécologie, ce jeu permet d'impliquer les joueurs, de connaître leur niveau de connaissance sur le sujet, de créer des débats, d'encourager leur engagement et de susciter leur curiosité.

AGROCHALLENGES propose une approche large du concept d'agroécologie intégrant différentes dimensions (agronomiques, environnementales, économiques, sociales...) et échelles (locales et globales).

PARTNER:

RED Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole. Inra-SAD département sciences pour l'action et le développement UMR AGIR. INRA Toulouse - Dictionnaire de l'agroécologie

FINANZIERUNGSPARTNER:

OFAJ Das französisch-alleändische Jugendamt, Ministerium für Landwirtschaft und Ernährung
DFJW Deutsch-Französisches Jugendwerk

DANKSAGUNGEN :

Ausbilder und Auszubildende der ENSFEA. Lehrkräfte für Agrarwissenschaften: Nathalie Latger, Paul Ménard, Jean-Noël Bertrand, Didier Ramay, Christophe Miolan, Laurent Beaumont. Nancy Goullier, pädagogische Inspektion. Véronique Batifol et Michel Duru, Inra-SAD und UMR AGIR. Mission der Agrarlebenswissenschaften. Verband Akrojeux. Marc Oberheiden, Rachid Benlafquih, Nancy Goullier, Audrey Baumann. Die Klassen der BTS ACSE und 11. Klasse S des lycée Agricole Fonlabour. Fachschule für Audiovisuelles. Brasilianisches Netzwerk für landwirtschaftliche Bildung. Konzeption des Spiels: Quentin VAULOT, Danuta RZEWUSKI (RED) und Vincent ROUSVAL (RED). Grafische Konzeption: Quentin VAULOT.

Alle Rechte vorbehalten Educagri Editions/Quentin Vaulot



AGRO CHALLENGES™
www.agrochallenges.com



AGRO CHALLENGES bietet die Möglichkeit zum Kenntniserwerb und zur Sensibilisierung für das Konzept der Agrarökologie. Alleine oder im Team wird versucht, Lösungen oder Ansätze für bestimmte Herausforderungen und Probleme zu finden, die die Landwirtschaft bewältigen muss.

Das Spiel entstand bei einem von dem Designer Quentin Vaulot (www.vaulot.com) veranstalteten Workshop im Rahmen eines französisch-brasilianischen Seminars zum Thema Agrarökologie (2015, lycée Agricole Arras in Frankreich), an dem Studierende und Lehrkräfte beider Länder beteiligt waren.

AGRO CHALLENGES ist ein pädagogisches Spiel. Als solches bildet es nicht die tatsächliche Komplexität realer Situationen ab. Es kann für sich alleine genommen nicht alle Kenntnisse vermitteln, die für das Verständnis des Konzepts der Agrarökologie erforderlich sind. Es wurde für den Gebrauch im Unterricht und als Element einer längeren pädagogischen Einheit konzipiert, um an den Vorstellungen der Schüler/Studenten zu arbeiten sowie Kenntnisse und Definitionen zu vermitteln. Aufbauend auf dem systemorientierten Ansatz der Agrarökologie können die Spieler bei diesem Spiel einbezogen werden, ihr Kenntnisstand zu diesem Thema erkannt werden, Diskussionen führen, das eigene Engagement steigern und ihre Neugier entwickeln.

AGROCHALLENGES bietet eine umfassende Herangehensweise an das Konzept der Agrarökologie, die verschiedene Dimensionen (agronomisch, umweltbezogen, wirtschaftlich, sozial, usw.) und Ebenen (lokal und global)

3

PARTENAIRES:

RED : Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole.

Inra-SAD département sciences pour l'action et le développement UMR AGIR.

INRA Toulouse - Dictionnaire de l'agroécologie.

REMERCIEMENTS :

Les formateurs et stagiaires de l'ENSFEA. Les enseignants d'agronomie: Nathalie Latger, Paul Ménard, Jean-Noël Bertrand, Didier Ramay, Christophe Mialan, Laurent Beaumont. Véronique Batifol et Michel Duru, Inra-SAD et UMR AGIR. La mission des Agrobiosciences. L'association Akrojeux. Les classes de BTS ACSE et de 1ère S du lycée agricole Fonlabour. L'École supérieure d'audio visuel. Le réseau Brésil de l'enseignement agricole. Patrícia Almeida Barroso Moreira Patrícia Almeida Barroso Moreira, ingénieur agronome et coordinatrice de l'éducation sanitaire au CIDASC Brésil. Clémence Henault et Timour Ay.

Conception du jeu: Quentin VAULOT, Danuta RZEWSKI (RED) et Vincent ROUSVAL (RED).
Conception graphique: Quentin VAULOT.

Tous droits réservés Educagri éditions/Quentin Vulot



AGRO CHALLENGES®
www.agrochallenges.com

IMPRIMER EN FRANCE



AGRO CHALLENGES permet d'acquérir des connaissances et d'être sensibilisé au concept de l'agroécologie; en essayant, seul ou en équipe, de trouver des solutions ou des leviers à certains défis et problèmes que doit relever l'agriculture.

Ce jeu est né d'un atelier proposé par le designer Quentin Vulot (www.vulot.com) lors d'un séminaire franco-brésilien sur l'agroécologie (2015, lycée agricole d'Arras) impliquant des étudiants et des enseignants de l'enseignement agricole des deux pays.

AGRO CHALLENGES est un jeu pédagogique. À ce titre, il ne recouvre pas toute la complexité des situations réelles. Il ne peut apporter à lui seul toutes les connaissances nécessaires à la compréhension du concept d'agroécologie. Il a été conçu pour un usage en classe et comme une étape d'une séquence pédagogique plus longue, pour travailler sur les représentations des élèves/étudiants, et apporter des connaissances et définitions. En s'appuyant sur l'approche systémique de l'agroécologie, ce jeu permet d'impliquer les joueurs de connaître leur niveau de connaissance sur le sujet, de créer des débats, d'encourager leur engagement et de susciter leur curiosité.

AGROCHALLENGES propose une approche large du concept d'agroécologie intégrant différentes dimensions (agronomiques, environnementales, économiques, sociales...) et échelles (locales et globales).

LES CARTES PROBLÈMES

Recto

Verso



Intitulé du problème
Nombre de points

Solutions possibles

LES CARTES SOLUTIONS

Recto

Verso



Intitulé de la solution

Symbole de la carte

Ces cartes correspondent à certains défis et problèmes touchant le monde agricole, l'environnement, ou encore notre alimentation. Le nombre de points associés à chaque carte Problèmes est fonction du nombre de cartes Solutions possibles dans le jeu pour les résoudre:

7 pts	1 à 7 solutions
5 pts	8 à 10 solutions
3 pts	11 à 13 solutions
1 pt	14 à 16 solutions

Le jeu comprend 21 cartes Solutions et Problèmes. Nombre magique quand on s'intéresse au développement durable (COP 21, Agenda 21...).

Les cartes Solutions représentent des solutions ou leviers possibles, directs ou indirects qui peuvent contribuer à résoudre les problèmes évoqués par le jeu. Ces solutions nécessitent parfois du temps et d'être associées à d'autres leviers pour se révéler utiles et efficaces.

Il se peut aussi que certaines combinaisons proposées et logiques pour vous ne fonctionnent pas dans le jeu. N'hésitez pas à les accepter s'il y a un consensus entre les joueurs et à adapter le jeu à vos contextes et objectifs.

Certaines cartes Solutions peuvent s'appliquer dans de nombreuses situations réelles, d'autres ne sont valables que dans certains contextes. Il y a aussi dans la réalité des compromis et des arbitrages à trouver dans les solutions choisies sur le terrain.

4



AGRO CHALLENGES est particulièrement adapté à des séances en pluridisciplinarité. Le jeu propose des approches agronomiques, écologiques, environnementales, zootecniques, économiques, sociales, géographiques....

Il peut s'intégrer facilement dans certains modules de l'enseignement agricole et scientifique (agronomie, étude de territoire, biologie-écologie, MIL (Module d'Initiative Locale), EIE (enseignement à l'initiative des établissements, ...).

AGROCHALLENGES se prête facilement à différentes adaptations et modes de jeu avec lesquels vous pouvez composer pour construire vos animations et séquences pédagogiques. Vous pouvez aussi inventer et nous en proposer en commentaire sur la page de présentation du site du RED.



<http://red.educagri.fr>

8

AGRO MIND

Mode compétition - En équipe
3 à 6 joueurs
~ 20 minutes

Désigner un maître du jeu qui, en plus de jouer, distribuera les cartes, veillera à ce que les joueurs ne trichent pas et comptabilisera les points de chacun.

Placer 5 cartes Problèmes et 5 cartes Solutions au centre de la table, face recto (dessin visible).

Cas d'une partie à 4 joueurs: le premier à jouer est celui qui a vu (en vrai) une vache pour la dernière fois. Chacun joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur propose alors, en justifiant et en expliquant son choix à l'oral, une combinaison solutions/problèmes en déplaçant une des 5 cartes Solutions sur une des 5 cartes Problèmes présentes. Les joueurs ont intérêt à utiliser en premier les cartes Problèmes avec le plus de points.

Le maître du jeu vérifie si la combinaison est bonne (le symbole de la carte Solutions doit être présent au verso de la carte Problèmes). Si la carte Solutions choisie convient, le joueur marque les points associés. Si la carte Solutions n'est pas l'une des solutions possibles, le joueur perd les points associés. Les deux cartes utilisées sont mises de côté. Le maître du jeu réactualise la partie en rajoutant une carte Solutions et une carte Problèmes avec les cartes de la pioche.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de combinaison possible pour chacun des joueurs (consensus) ou qu'il n'y a plus de carte dans la pioche et que toutes les cartes ont été utilisées (y compris les cartes en jeu sur la table). On compte alors les points et on peut désigner le vainqueur.

Cas de figure particulier: si, au cours de la partie un joueur pense qu'il n'y a pas de combinaison possible, soit, tous les joueurs sont d'accord et le maître du jeu rajoute une carte Solutions et une carte Problèmes, soit un autre joueur pense qu'il y a

MODES DE JEU

AGRO MIND

Mode compétition - Individuel
3 à 6 joueurs - En équipe
~ 20 minutes

AGRO FUN

Mode coopération - En équipe
3 à 6 joueurs
~ 10 minutes

AGRO WIN

Mode stratégique - Individuel
3 à 6 joueurs
~ 20 minutes

AGRO SPEED

Mode compétition - Individuel
3 à 6 joueurs
~ 10 minutes

AGRO SPACE

Pour aller plus loin
Groupe entier
~ 15 minutes

AGRO QUIZZ

Pour aller plus loin
Groupe entier
~ 15 minutes

AGRO BOX

Pour aller plus loin
Groupe entier
~ 15 minutes

9

une combinaison Solutions/Problèmes possible (on commence par celui qui est à la gauche du joueur actif). Le joueur en question explicite et teste sa solution. Si cela fonctionne, il marque les points associés à la carte et le joueur actif perd les points associés à la carte. S'il se trompe, il perd les points associés à la carte et le joueur actif passe son tour sans gagner ni perdre de point. Le jeu se poursuit. Le maître du jeu remet une carte Solutions et une carte Problèmes sur la table et le joueur à gauche du joueur précédemment actif joue.

Remarque: pour accélérer la partie, il est possible de proposer un temps de réflexion limité (30 secondes par exemple) par joueur.

Version semi-collaborative: s'il y a assez de joueurs, il est possible de proposer de jouer avec ce même mode en équipe. Par exemple 6 joueurs répartis en 2 ou 3 équipes. Cela encourage l'échange et la discussion au sein de chaque groupe pour trouver des positions communes. Nous vous conseillons de proposer cette variante après une première partie en mode individuel ce qui facilite l'appropriation du jeu et des cartes.

Version avec votes pour favoriser les échanges et l'argumentation: chaque joueur actif doit justifier son choix de combinaison à l'oral. Il doit donc, en plus de trouver la bonne carte Solutions, réussir à convaincre les autres joueurs. Les autres joueurs votent pour exprimer s'ils sont d'accord ou pas avec le choix du joueur actif. Si la combinaison est bonne, le joueur actif marque les points de la carte Problèmes résolue plus un point par vote allant dans le sens de sa proposition. Les autres joueurs (qui votent) marquent eux également un point chacun si leur vote va dans le sens d'une bonne combinaison. Ces joueurs ne perdent pas de point si leur vote est différent de la solution à la combinaison proposée. Enfin, en cas d'erreur du joueur actif, celui-ci ne perd que les points associés à la carte et ne gagne pas d'autres points (même en cas de votes favorables). Les autres joueurs ayant votés pour un choix diffé-

5

INTITULÉS ET EXPLICATION DES CARTES PROBLÈMES

ALIMENTATION ULTRA-TRANSFORMÉE

Système alimentaire mondialisé où il est difficile, pour le consommateur de connaître l'origine et les modes de productions des produits agroalimentaires et leurs constituants.

Circuit court - Diversification des activités - Élevage extensif - Liberté de choix des semences - Partage d'expériences - Projets collectifs - Races locales et mixtes - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs.

BIEN-ÊTRE ET SANTÉ ANIMALE

Le bien-être animal comprend les conditions suivantes (ne pas souffrir de faim et de soif ; ne pas souffrir de contrainte physique (abri et zone de repos confortables) ; être indemne de douleurs, de blessures et de maladies ; avoir la liberté d'exprimer des comportements normaux ; être protégé de la peur et de la détresse en évitant les souffrances mentales.

Agroforesterie - Association culture et élevage Biocontrôle - Circuit court - Élevage extensif - Haies Partage d'expériences - Projets collectifs - Races locales et mixtes - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs.

DISPARITION DES AUXILIAIRES

Disparition d'animaux consommant les ennemis des cultures (coccinelles, carabes, araignées, vers, certains oiseaux, chauves-souris, parasites, micro-organismes (bactéries, champignons...) provoquant des maladies au sein des populations de ravageurs. Les pollinisateurs, essentiellement les abeilles et les bourdons, sont parfois classés parmi les auxiliaires des cultures.

Agroforesterie - Assolement diversifié et rotations longues - Bandes enherbées - Biocontrôle

24

Compost / Cultures intermédiaires - Élevage extensif - Haies - Partage d'expériences - Projets collectifs - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs - Travail simplifié du sol - Zones humides.

ÉROSION DES SOLS

Dégradation des sols par les fortes pluies, le vent et une certaine pratique du travail du sol (labour profond, compactage, travail dans le sens de la pente, l'excès d'irrigation, ruissellement, ..). Les sols pauvres en matières organiques sont plus sensibles à l'érosion.

Agroforesterie - Cultures intermédiaires - Assolement diversifié et rotations longues - Compost - Haies Partage d'expériences - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs - Projets collectifs - Travail simplifié du sol - Bandes enherbées - Élevage extensif.

FORTE DÉPENDANCE À L'AMONT

Dépendance importante vis-à-vis des structures et entreprises d'approvisionnement (engrais, pesticides, semences...), des banques...

Agroforesterie - Association culture et élevage Assolement diversifié et rotations longues - Biocontrôle Compost - Diversification des activités - Élevage extensif - Haies - Légumineuses - Liberté de choix des semences - Partage d'expériences - Projets collectifs - Races locales et mixtes - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs - Valorisation énergétique de la biomasse Zones humides.

FORTE DÉPENDANCE À L'AVAL

Dépendance importante vis-à-vis des structures et entreprises de mise sur le marché des productions (supermarchés...).

Agroforesterie - Circuit court - Diversification des activités - Partage d'expériences - Projets collectifs Races locales et mixtes - Sensibilisation des agriculteurs/citoyens/consommateurs - Valorisation énergétique de la biomasse.

25

INTITULÉS ET EXPLICATION DES CARTES SOLUTIONS

AGROFORESTERIE

Pour la FAO, l'agroforesterie (AF) est un terme générique servant à désigner les systèmes d'utilisation des terres et les pratiques dans lesquelles les plantes ligneuses vivaces sont délibérément intégrées aux cultures agricoles et / ou à l'élevage pour une variété de bénéfices et de services. L'intégration peut être faite soit selon une association spatiale (par exemple, les cultures agricoles avec les arbres) soit selon une séquence temporelle (par exemple, les jachères améliorées, les rotations).

Bien-être et santé ani. - Disp. des auxiliaires - Érosion des sols - Forte dép. à l'amont - Forte dép. à l'aval Mauvaise image de l'agri. - Perte d'autonomie des territoires - Perte de la biod. cultivée et élevée - Perte de la biod. des sols - Perte de la biod. Associée Pesticides et santé humaine - Poll. par les produits phyto. - Raréfaction de l'eau - Réch. climatique Rés. aux pesticides ou aux antibio. - Sol dégradé Vulnérabilité aux chang. clim.

ASSOCIATION CULTURE ET ÉLEVAGE

Système d'exploitation agricole où des cultures sont associées à l'élevage (au niveau de l'exploitation ou du territoire).

Bien-être et santé ani. - Forte dép. à l'amont Isolement des agriculteurs - Perte d'autonomie des territoires - Perte de la biod. cultivée et élevée Perte de la biod. des sols Perte de la biod. Associée Pesticides et santé humaine - Poll. par les Nitrates Poll. par les produits phyto. - Prix agricoles volatiles Rés. aux pesticides ou aux antibio. - Sol dégradé Vulnérabilité aux chang. clim.

ASSOLEMENT DIVERSIFIÉ ET ROTATIONS

LONGUES

L'assolement est une répartition variée des cultures de l'année sur les parcelles d'une exploitation. La rotation des cultures consiste à organiser la succession culturale des espèces sur une parcelle selon un cycle régulier plus ou moins long. Dans une perspective agroécologique, on considère qu'une rotation des cultures doit être diversifiée en termes de familles végétales cultivées.

Disp. des auxiliaires - Érosion des sols - Forte dép. à l'amont - Perte d'autonomie des territoires - Perte de la biod. cultivée et élevée - Perte de la biod. des sols Perte de la biod. Associée - Pesticides et santé humaine Poll. par les Nitrates - Poll. par les produits phyto. Raréfaction de l'eau - Réch. climatique - Rés. aux pesticides ou aux antibio. - Sol dégradé - Vulnérabilité aux chang. clim.

BANDES ENHERBÉES

Couvert végétal multifonctionnel d'au moins cinq mètres de large (minimum légal) composé d'une flore adaptée aux caractéristiques spatiales de la parcelle, à son environnement ainsi qu'aux exigences de l'exploitant. Ce dispositif possède un intérêt environnemental indiscutable, notamment pour la qualité de l'eau, l'érosion du sol et la protection de la faune.

Disp. des auxiliaires - Érosion des sols - Perte de la biod. cultivée et élevée - Perte de la biod. des sols - Perte de la biod. Associée - Poll. par les Nitrates - Poll. par les produits phyto. - Raréfaction de l'eau - Réch. climatique Sol dégradé.

BIOCONTRÔLE

Le biocontrôle consiste à utiliser des organismes vivants ou substances naturelles, pour prévenir ou réduire les dommages causés par des organismes nuisibles (ravageurs, plantes adventives

SÉQUENCE TYPE AVEC UNE CLASSE

Nous vous proposons ici une séquence type, pouvant être réalisée en pluridisciplinarité, sur 3 h, avec un enseignant d'agronomie et un enseignant d'une autre discipline (économie, géographie, éducation socioculturelle...).

Pour une classe de 24 élèves / étudiants par exemple, utilisez 4 jeux sur 4 tables de 6 joueurs.

1 Première heure : jeu

- 5' - Présentation du jeu, de la séquence et objectifs
- 20' - 1 partie AGROMIND en individuel (4 groupes de 6 en parallèle).
- 20' - 1 partie AGROMIND en équipe (2 équipes de 3 à chaque table)
- 10' - 1 partie AGROFUN - Mettre de côté les combinaisons qui ont posé problème ou suscité des questionnements (pour la partie réflexion et les approfondissements).

2 Deuxième heure : approfondissement et validation des connaissances

- 15' Réflexion sur le contenu des cartes, des problèmes et des combinaisons. Vous pouvez organiser la discussion en partant des erreurs réalisées dans AGROFUN et des questionnements que se pose chaque groupe. À compléter par AGROQUIZZ si besoin pour certaines cartes problèmes

18

- 15' - 1 partie AGROSPACE + discussions
- 15' - 1 partie AGROBOX + discussions
- 10' - 1 partie AGROSPEED pour valider les compétences.

3 Troisième heure : débat

- 30' - Débat mouvant

Fiche animation sur le site:



<http://red.educagri.fr/outils/debat-mouvant>

L'animateur du jeu présente une série d'affirmations qu'il invente ou qu'il choisit parmi celles mentionnées p. 20-21. Chaque personne du groupe doit se positionner physiquement : soit à droite de l'animateur si elle est d'accord avec l'affirmation, soit à gauche, si elle n'est pas d'accord.

Après chaque affirmation, une fois que toutes les personnes se sont positionnées, l'animateur les questionne et les laisse s'exprimer sur leur choix. Les personnes peuvent changer de camp si ils sont convaincus par de nouveaux arguments.

Cette phase est importante pour aborder les limites du jeu, les différentes approches et les débats autour du concept complexe d'agroécologie. Ce temps d'approfondissement permet aussi de donner une dimension internationale à ces problématiques, ou encore, de faciliter la prise de conscience du rôle des politiques agricoles et des citoyens/consommateurs dans cette transition agricole et alimentaire.

19

PROPOSITIONS D'AFFIRMATIONS POUR SE POSITIONNER ET DÉBATTRE:

- Pratiquer l'agroécologie, c'est revenir à l'agriculture d'autrefois.
- La transition agroécologique ne dépend pas de la volonté des agriculteurs.
- Les consommateurs, par leurs choix, sont responsables des modèles agricoles de production.
- L'agroécologie est possible partout et pour toutes les productions.
- L'agroécologie est plus productive que l'agriculture conventionnelle.
- La transition agroécologique est déjà en cours.
- L'agroécologie n'est pas une réponse à la faim dans le monde.
- L'agroécologie permet de lutter contre la déforestation et l'accaparement des terres.
- Les agriculteurs gagnent moins en pratiquant l'agroécologie.
- La mise en place de pratiques agroécologiques est le fruit de compromis et d'arbitrages de la part des agriculteurs.
- L'agroécologie demande plus de mains-d'œuvre et de compétences.
- L'agriculture biologique (ou l'agriculture raisonnée, la permaculture, l'agriculture intégrée, l'agriculture écologiquement intensive, l'agriculture de conservation...) est une forme

d'agriculture agroécologique.

- L'agroécologie ne permet pas de répondre aux problèmes d'accès à la terre.
- L'agroécologie peut se passer de subventions.
- L'agriculture numérique (cf: Institut Convergences #Digitag) facilite la transition agroécologique.
- Les produits issus de l'agroécologie sont plus chers.

- 30' - World café

Fiche animation sur le site:



<http://red.educagri.fr/outils/le-world-cafe>

Outil de débat collaboratif où les participants auront l'occasion de débattre en petits groupes et d'exprimer leur point de vue sur différentes questions. Il peut permettre de co-construire et de valider collectivement un projet.

Exemples de paperboards à compléter:

L'agroécologie, quelles limites ?

L'agroécologie, quels intérêts ?

Comment encourager la transition agroécologique (à mon niveau, au lycée, en tant que professionnel, consommateur, citoyen...) ?