

JEU DE ROLE



Prairies inondables et territoire



adasea 32

ADASEA du Gers

Maison de l'Agriculture
Route de Mirande, BP 70161
32 003 AUCH cedex
Tél. : 05 62 61 79 50

Email : a032@adasea.net

www.adasea32.fr

Objectifs

Comprendre et identifier les services rendus par une prairie inondable pour la collectivité
 Comprendre les points de vue des différents acteurs gravitant autour des prairies inondables
 Faciliter l'intégration des prairies inondables dans les territoires

Organisation

Public : agriculteurs, élus, structures agricoles et/ou environnementales, grand public

Utilisation : Le jeu peut être utilisé dans le cadre de réunions de concertation, d'évènements de sensibilisation, de journées d'échanges, etc. Dans le cadre de formation, nous proposons de l'associer à une intervention sur la réglementation applicable sur les prairies et sur les zones humides. Les connaissances seront ainsi ré-exploitées pendant le jeu.

Durée : 1h30

Nombre d'animateurs : 1 à 2

Nombre de participants : de 8 à 17 joueurs (idéal à 12-14). Il est possible de prévoir le jeu avec un plus grand groupe et de demander à certains participants d'être observateurs.

Matériel : Fiches personnages ; Chevalets « Nom des personnages » ; Chevalets « 😊/☹ » ; Photo A3 d'une prairie inondable et autres documents à imaginer selon le public pour la phase d'appropriation (liste MAEC*, résumé loi sur les zones humides/ sur les espèces protégées, bilan économique de l'exploitation, informations sur la Bécasse, etc.)

Liste des personnages

- 2 élus de la Mairie de Gascoville (**animateurs**)
- 3 frères et soeur du GAEC* des céréaliers
- 2 représentants de l'Association naturaliste
- 2 représentants de l'ADASEA* (notamment sa CATZH*)
- 2 représentants de l'Agence Régionale pour la Biodiversité (ARB*)
- 2 conseillers de la Chambre d'Agriculture
- 2 salariés de la DDT*
- 1 époux de l'EARL* des Éleveurs
- 1 représentant de la Société de Chasse locale
- 1 salarié de l'Office du Tourisme de Gascoville
- 1 habitant de Gascoville

Nombre de participants	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Personnages	Nombre de personnages									
Gaec des Céréaliers	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
Association naturaliste	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
ADASEA (CATZH)	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
ARB	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Chambre d'Agriculture	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
DDT	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
EARL des Eleveurs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Société de Chasse	/	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Office du tourisme	/	/	/	/	/	1	1	1	1	1
Habitant	/	/	/	/	/	/	/	1	1	1

Contexte

Madame/Monsieur le Maire de Gascoville est très embêté. Un agriculteur céréalier de la commune souhaite labourer une de ses prairies inondables pour y implanter du blé. Une association naturaliste régionale très impliquée dans la protection de la nature est intervenue le jour du labour pour bloquer l'agriculteur. Très en colère, ce dernier est venu se plaindre à la mairie. L'association a, quant à elle, organisé une manifestation dans les rues de Gascoville pour sensibiliser à la préservation de la biodiversité et à la prévention contre les inondations ; ce qui n'a pas apaisé la situation.

Le Maire convie les habitants à une réunion de concertation pour trouver un compromis et calmer les tensions de cette jolie ville.

Informations complémentaires pour le Maire

Informations	Détenues par
1 Le GAEC des céréaliers est en conversion vers l'Agriculture Biologique. Pour toucher les aides à la conversion sur les 5ha de prairies inondables, le GAEC doit les labourer.	GAEC des céréaliers Chambre d'Agriculture
2 L'association naturaliste a trouvé de la Jacinthe Romaine et du Cuivré des marais dans la prairie, deux espèces protégées. Elle suspecte que la prairie inondable soit une zone humide.	Association naturaliste
3 Le chemin de Saint Jacques de Compostelle longe le Gascois. Un balisage interrégional est en cours de préparation et un aménagement est prévu à la hauteur de la prairie concernée.	Office du Tourisme
4 L'ADASEA a déposé un PAEC* cette année sur la zone pour proposer des MAEC* aux agriculteurs.	ADASEA
5 L'éleveur voisin cherche à faire pacager ses vaches.	EARL des éleveurs
6 Une population de Bécasses fait halte dans ces prairies pendant leur période de migration.	Société de chasse

Déroulement du Jeu de rôle

Introduction (30min)

- **Objectifs et règles du jeu**

Nous avons souhaité vous proposer un moment d'échange différent sous la forme d'un jeu de rôle. Nous avons prévu 1h30 en tout pour cet exercice.

L'objectif est de permettre une prise de recul face à ces prairies inondables et d'être capables à la fin de l'activité de mieux percevoir et comprendre les interactions des différents acteurs du territoire qui sont concernés.

Il ne s'agit pas d'être jugé mais de changer de regard. Le jeu de rôle nécessite : franchise, spontanéité et concentration. Évitez la critique et le jugement, nous sommes égaux sur le sujet. Restez naturel et ouvert sans exagérer, tout en collant le plus possible à la situation et au rôle. Laissez libre court à votre imagination et surtout donnez-vous le droit à l'erreur.

Est-ce que le principe semble clair pour tout le monde ?

- **Mise en situation**

Vous allez interpréter différents rôles qui correspondent à des structures (agriculteur, DDT, association, etc.). Ces personnages sont des caricatures de la réalité mais permettent de souligner les situations réelles. En tout nous avons imaginé neuf types de personnages. Chaque type a des objectifs propres qu'il cherche à défendre. Tous vont se rencontrer à une réunion organisée dans un village du Gers : Gascoville.

En effet, le Maire de Gascoville est très embêté. Un agriculteur céréalier de la commune souhaite labourer une de ses prairies inondables pour y planter du blé. Une association naturaliste régionale très impliquée dans la protection de la nature est intervenue le jour du labour pour bloquer l'agriculteur. Très en colère, ce dernier est venu se plaindre à la mairie. L'association a, quant à elle, organisé une manifestation dans les rues de Gascoville pour sensibiliser à la préservation de la biodiversité et à la prévention contre les inondations ; ce qui n'a pas apaisé la situation. Le Maire convie les habitants à une réunion de concertation pour trouver un compromis et calmer les tensions de cette jolie ville.

Est-ce tout le monde comprend bien le contexte de la réunion ?

- **Distribution des rôles et phase d'appropriation**

Distribution des fiches personnages et des chevalets avec Nom/prénom.

Vous avez sur vos fiches personnages : votre nom, la présentation de votre personnage, et vos objectifs qui doivent rester secrets aux yeux des autres.

Avant de démarrer le temps d'échanges, prenez le temps de découvrir votre personnage. Vous êtes parfois par équipe de deux ou trois. Vous avez une dizaine de minutes pour réfléchir ensemble aux arguments que vous allez pouvoir amener pour atteindre vos objectifs dans ce contexte particulier. Vous pouvez vous baser sur vos connaissances perso, sur la présentation précédente, sur les documents que vous avez à dispo, etc.

Travail par groupe pendant 10 à 15 minutes.

Est-ce que chacun a bien compris son personnage et ses objectifs ?

Phase de jeu (20-25 min)

- **Objectif**

Arriver à un compromis pour régler la situation en 20-25min

Distribution des chevalets 😊/😞, ils sont à utiliser pour marquer son accord ou son désaccord vis-à-vis d'une proposition de compromis avancée par le Maire.

Il ne faut pas oublier que chacun cherche à atteindre ses objectifs ou à faire des compromis. ATTENTION, tout n'est pas su par tous dès le départ. Des éléments sont appris au fur et à mesure que les personnages expliquent leurs arguments ! Il faut donc bien s'écouter et prendre en compte les nouveaux éléments.

- **Introduction**

Le Maire est en charge d'animer la réunion pour noter les idées/ décisions prises par le groupe. Il introduit la réunion en rappelant les faits et plusieurs éléments de contexte. Il invite à des échanges naturels. Ensuite, il lance un tour de table. Chaque personnage se présente très rapidement sans dévoiler ses objectifs : Nom, prénom, structure.

- **Construction des propositions**

La parole est donnée à l'association naturaliste à la base du conflit pour lancer le débat.

Se servir des informations complémentaires pour relancer le débat, afin de veiller à ce que chacun prenne la parole et puisse présenter ses positions. L'adjoint au maire note les prises de paroles au fur et à mesure du débat pour n'oublier personne.

Au fur et à mesure que le compromis correspond aux personnages, ils retournent leur chevalet 😊/😞.

- **Conclusion**

Quand le Maire estime qu'il y a suffisamment de chevalets côté 😊 retournés, il peut décider du compromis à mettre en place.

Indiquer si vous interrompez le jeu avant le temps prévu ou s'il est prolongé.

Débriefing (30min)

Laisser la parole libre pour débriefer sur les échanges. L'objectif est d'analyser les échanges en prenant du recul. Si besoin utiliser les idées de questions ci-dessous.

- **Expression du ressenti**

Comment cela s'est-il passé de votre point de vue ? Qu'avez-vous ressenti en jouant ce personnage, était-ce facile/difficile ? Comment avez-vous vécu la situation ?

- **Analyse de ce qui s'est passé**

Comment avez-vous compris votre position ? Quels intérêts avez-vous défendus ? Votre objectif a-t-il été atteint ?

- **Relations aux autres**

Est-ce que vos propres réactions vous ont surpris ? Les réactions des autres ?

- **Observations générales**

Pensez-vous que le compromis convient à tous ? Quels objectifs avez-vous devinés ? Quelles réactions/arguments vous ont paru pertinents, adaptés ?

- **Apporter des remarques**

On intervient en dernier, pour reformuler les avis exprimés, relancer les problèmes soulevés pour les faire discuter, éventuellement apporter des informations complémentaires. Être très positif, s'intéresser aux rôles et non aux personnes.

- **Synthétiser les apports issus du jeu et inviter les stagiaires à prendre du recul**

Etes-vous d'accord avec les objectifs proposés selon les structures ? En quoi cette situation imaginaire peut-elle refléter la réalité ?

A votre avis, quelle place pour les prairies inondables dans le territoire ? Pensez-vous mieux comprendre les rôles et la situation des prairies ? Quels éléments/arguments du jeu voulez-vous retenir ?

Glossaire

AB : Agriculture Biologique

ADASEA : Association de Développement, d'Aménagement et de Services en Environnement et en Agriculture

AFB : Agence Française pour la Biodiversité

CATZH : Cellule d'Assistance Technique aux Zones Humides

DDT : Direction Départementale des Territoires

EARL : Exploitation A Responsabilités Limitées (format de société agricole)

GAEC : Groupement Agricole d'Exploitation en Commun (format de société agricole)

ha : hectare

PAC : Politique Agricole Commune

PAEC : Programme Agri-Environnemental et Climatique

MAEC : Mesure Agri-Environnementale et Climatique

Droits d'utilisation

Jeu réalisé par l'ADASEA du Gers dans le cadre de la Cellule d'Assistance Technique aux Zones Humides (CATZH).

Avec le concours financier de l'Agence de l'Eau Adour Garonne, la Région Occitanie et les fonds européens FEDER.

L'utilisation du jeu est libre de droit dans la mesure où vous citez l'ADASEA du Gers. N'hésitez pas à nous contacter pour préparer la mise en place du jeu et à nous partager vos retours d'expérience.

Auteurs : Claire FRANÇOIS.

Relecture : Claire LEMOUZY, Émilie PORTE.

Date de création : Décembre 2017.