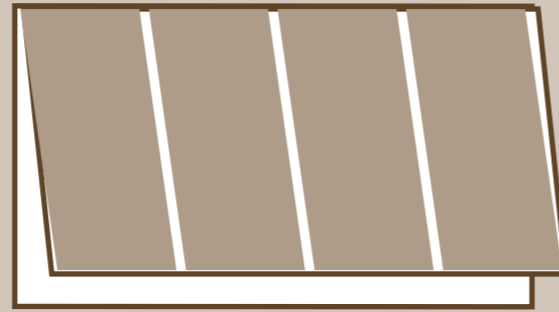
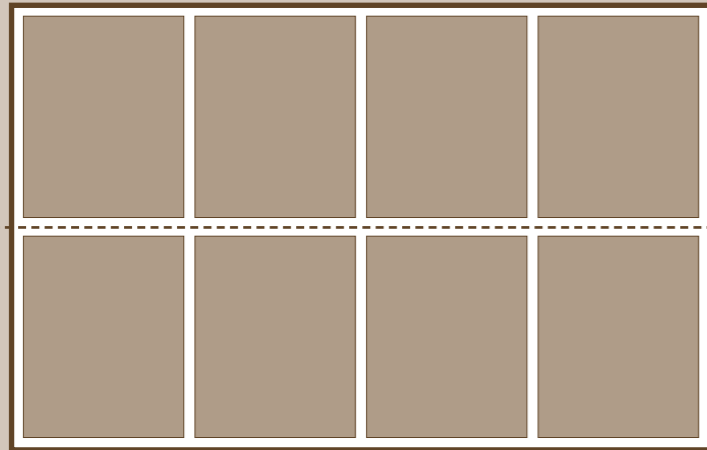


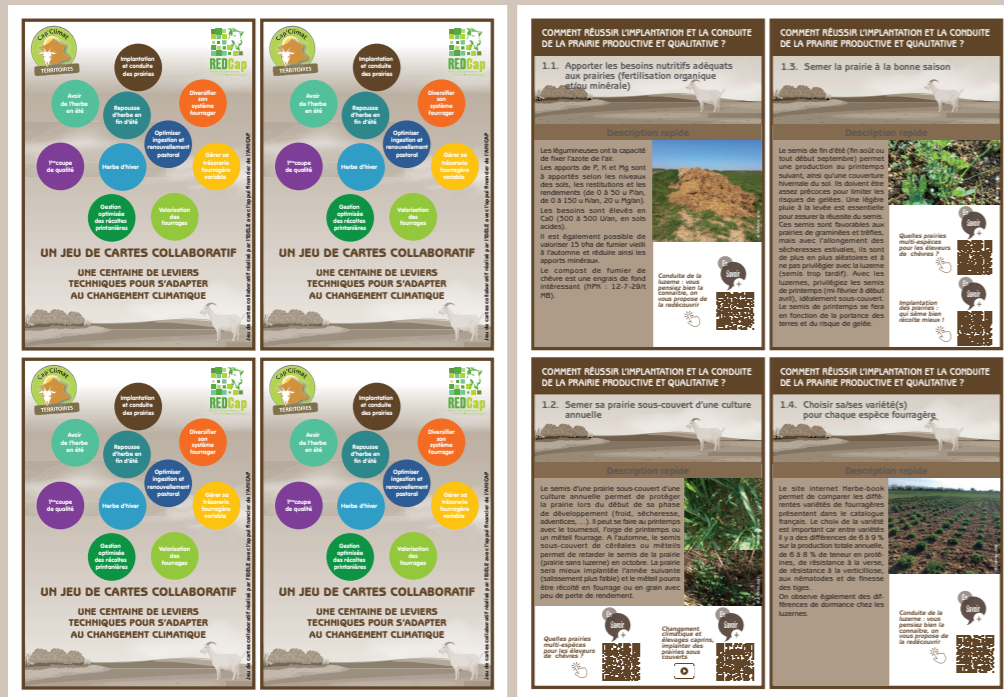
1. Imprimez le mode d'emploi en A3 format paysage, découpez la marge d'impression blanche des 4 côtés puis pliez la page en 2.



2. Puis en accordéon



3. Imprimez les planches de cartes en recto-verso, puis les découper.



VOTRE JEU EST PRÊT !



Plaquette REDCap «*Changement climatique, elles mangeront quoi nos chèvres demain ?*»

Fiches Cap'Climat territoire sur les groupes d'éleveurs

Fiches REDCap sur les groupes d'éleveurs de Nouvelle-Aquitaine et Pays de la Loire



Le contenu des cartes qui composent ce jeu n'est pas exhaustif. Ces supports sont destinés à stimuler l'échange et inconvenients. Il ne s'agit donc pas de fiches techniques, et selon les territoires, certaines informations méritent probablement d'être adaptées aux références locales.

### LIMITES



Si vous souhaitez enrichir ce jeu avec des leviers complémentaires, des cartes vierges sont à votre disposition. La règle du jeu fournie est une proposition issue des projets Melbio, Optatibio, Cap'Climate Territoires et REDCap, mais chaque collectif peut l'adapter, voire en inventer selon ses objectifs et sa créativité.

### CARACTÈRE ÉVOLUTIF DU JEU

**Méthode d'animation 3**  
La première approche peut être soit analytique (réflexion sur les leviers mobilisables pour chacune des conséquences du changement climatique), soit systémique (on identifie les leviers mobilisables et l'échange globallement aux conséquences du changement climatique). Le jeu se déroule en trois tours. À chaque tour, les joueurs posent une carte-levier qui lui semble la plus pertinente. À la fin de chaque tour, l'ensemble des joueurs doit échanger et sélectionner les 3 leviers les plus pertinents selon leur efficacité, leur facilité de mise en œuvre et leur coût de mise en œuvre. Un échange entre les participants permet de justifier et consolider les choix. À la fin des 3 tours, l'ensemble des joueurs sélectionne des leviers de cours/moyen terme et de long terme. Un plan d'action peut être mis en place : visite ou mise en place d'essais, organisation d'une formation sur un thème spécifique. Ce jeu doit durer environ une heure et il permettra un échange d'expérience entre éleveurs et un apport d'information.

**Méthode d'animation 2**  
Les cartes-leviers d'un même enjeu sont posées sur la table. Les participants classent les cartes-leviers de gauche à droite selon leur efficacité à faire face au changement climatique et du haut vers le bas pour le coût de mise en place/utilisation. Cela permet de construire une pyramide et de débattre sur les leviers. Chaque enjeu peut ainsi être travaillé.

### COMMENT UTILISER CE « JEU SÉRIEX » AVEC UN GROUPE D'ÉLEVEURS OU D'APPRENANTS ? (SUITE)



**Méthode d'animation 1**  
Les cartes-leviers d'un même enjeu sont posées sur la table. Les participants classent les cartes-leviers en 3 catégories : - levier pertinent pour mon système, - leviers non pertinents, - leviers à réfléchir. Ensuite, un échange collectif se met en place sur les hypothèses réalisées, ainsi que sur la conduite technique concrète des leviers.

**COMMENT JOUE-T-ON ?**  
C'est un jeu de 111 cartes-leviers distribué aux éleveurs (des cartes vierges sont aussi disponibles). L'idéal est d'animer ce jeu avec 4 à 8 joueurs (pour les apprenants, possible avec une classe entière). Prévoir un jeu de carte pour 2-3 joueurs. En introduction, le groupe définira collectivement un système d'élevage et un contexte pédoclimatique sur lequel le jeu se fera. Il sera important de rappeler les conséquences locales du changement climatique et l'évolution de la croissance de l'herbe.

### COMMENT UTILISER CE « JEU SÉRIEX » AVEC UN GROUPE D'ÉLEVEURS OU D'APPRENANTS ?



- 136 cartes sont classées selon 10 enjeux :
- 1 Comment réussir l'implantation et la conduite de la prairie productive et qualitative ?
- 2 Comment diversifier son système fourrager pour plus de sécurité ?
- 3 Comment gérer une trésorerie fourragère variable d'une année à l'autre ?
- 4 Comment optimiser la valorisation des fourrages par les chèvres ?
- 5 Comment gérer les chantiers de récolte avec plus d'herbe au printemps ?
- 6 Comment assurer une 1<sup>ère</sup> coupe de qualité avec des printemps pluvieux ?
- 7 Comment prolonger le pâturage ou l'affouragement en vert en début d'été, avec des sécheresses estivales plus précoces et plus longues ?
- 8 Comment assurer des repousses d'herbe en fin d'été, avec des conditions sèches ?
- 9 Comment valoriser de l'herbe en hiver avec des conditions plus douces et humides ?
- 10 Comment optimiser l'ingestion sur parcours en assurant le bon renouvellement des ressources pastorales ?

### CONTENU DU JEU

### MÉTHODE D'UTILISATION DU « JEU-SÉRIEX » LAURACLE ADAPTÉ À LA FILIÈRE CAPRINE

Ce jeu-sérieux a été utilisé pour lister des leviers d'adaptation du système fourrager au changement climatique. En 2023, le réseau REDCap a proposé une adaptation du jeu lauracle® à la filière caprine de Nouvelle-Aquitaine et Pays de la Loire. En 2025, une deuxième version enrichie de leviers sur le pastoralisme et les prairies naturelles a été construite dans le cadre du projet Cap'Climate Territoires pour correspondre à l'ensemble de la filière caprine nationale. Cela s'inscrit dans la stratégie Cap'Climate de la filière caprine.

La première version du jeu a été développée dans le cadre du projet InfoEcoCap 2, soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine et l'Union Européenne. Cette deuxième version a été conçue dans le cadre du projet Cap'Climate Territoires, avec le soutien financier de l'ANICAP.

### OBJECTIF DU JEU

Ce jeu est destiné à des groupes d'éleveurs ou d'apprenants accompagnés d'un conseiller ou d'un animateur. L'objectif est de faciliter l'échange entre pairs, sur des leviers d'action technique pour faire face aux aléas climatiques. Ce jeu liste des solutions (non exhaustives) qui pourront être discutées par le groupe, afin de déterminer leurs intérêts, faisabilité, conditions de réussite.



### PROFIL DES PARTICIPANTS LES JOUEURS

Des participants (éleveurs, conseillers, étudiants,...) à la recherche de solutions pour améliorer l'autonomie fourragère d'élevages sur un secteur géographique défini, dans un contexte de changement climatique.

**NOMBRE DE JOUEURS CONSEILLÉ**  
Pour favoriser les échanges, prévoir 2-3 éleveurs/apprenants par jeu de carte. Il peut y avoir plusieurs groupes jouant en parallèle.

### JEU RÉALISÉ DANS LE CADRE DU PROJET :

**Réalisation :** Jérémie Jost (Idele-REDCap), Caroline Sauvageot (IDELE), les conseillers/animateurs du réseau REDCap et des groupes Cap'Climate Territoires. Travail réalisé à partir des données des projets PEI Résilience des systèmes caprins de Nouvelle-Aquitaine (2019-2023), Cap'Adapt en Pays de la Loire (2020-2025) et Cap'Climate Territoires (2022-2025). Travail ayant bénéficié de l'expertise technique collective :



**Création graphique et réalisation :** Valérie Lochon (Institut de l'Élevage) Institut de l'Élevage, janvier 2025 - Réf : 00 25 312 002