



Role-playing game on savannas

Life BIODIV'OM-LIFE17 NAT/FR/000604

Abstract :

YANAcacia is a role-playing game developed by the GEPOG and the consultancy firms Lisode (as a developer) and Playtime (as an assessor) to serve as a discussion tool on the management of the invasive exotic species *Acacia mangium* on the French Guiana coast.

The game was developed in 2021-2022 as part of the Life BIODIV'OM project to support consultation workshops to draw up and implement a management strategy for the *Acacia mangium*. The game was built from a field diagnosis established collectively during two workshops: one with stakeholders from the Life BIODIV'OM Monitoring Committee, and the other with stakeholders from the Sinnamary area. These workshops were supplemented by 16 individual interviews. In all, 41 representatives of local authorities, public establishments, private companies, protected area managers, government departments and private individuals took part in creating the game.

A role-playing game is a "simplified" representation of a complex reality, in which participants (local stakeholders) play "codified" roles to experiment with existing (or future) problem situations. Role-playing places players in a virtual decision-making situation, to explore scenarios, test solutions and experiment with new modes of interaction. A collective debriefing phase is held at the end of the game to enable participants to clarify and analyze their choices, and draw the appropriate conclusions. Depending on their role (elected representative, crop farmer, cattle breeder, agricultural cooperative society or protected area manager), players can develop an economic activity, urbanize, landscape and/or develop services for local residents. *Acacia mangium* seed banks are available along the coast, and each player can take charge of managing the spread of the species as they see fit. Thanks to the game, participants can experience putting themselves in the shoes of other socio-economic stakeholders.

The role play game YANAcacia was presented by Lisode during the technical seminar in French Guiana in September 2022.

Action : C3

Project beneficiary in charge : GEPOG

Initial deadline: 30/06/2022

Completion date: 17/06/2022



Guide d'animation

YANAcacia

*S'interroger sur l'action collective pour gérer l'espèce exotique envahissante
Acacia mangium, qui menace les savanes du littoral guyanais*

6 à 12 participants — 3h

Mise en contexte

YANAcacia est un jeu de rôle élaboré par le Groupe d'étude et de protection des oiseaux en Guyane et les bureaux d'étude Lisode et Playtime pour servir d'outil de discussion sur la gestion de l'espèce exotique envahissante *Acacia mangium* sur le littoral guyanais. Espèce introduite dans les années 1970 pour revégétaliser les sols dégradés, l'*Acacia mangium* se propage aujourd'hui rapidement et impacte des écosystèmes remarquables comme les savanes.

Le jeu a été développé dans le cadre du projet européen LIFE+ BIODIV'OM (2018 – 2023), pour servir de support aux ateliers de concertation pour élaborer la stratégie de gestion de l'*Acacia mangium*. **Le jeu a été construit à partir d'un diagnostic de terrain établi collectivement lors de deux ateliers : l'un avec les acteurs du Comité de suivi Life BIODIV'OM, et l'autre avec les acteurs de la zone de Sinnamary. Ces ateliers ont été complétés par 16 entretiens individuels. Au total ce sont 41 représentants de collectivités, d'établissements publics, d'entreprises privées, de structures gestionnaires d'espaces protégés, de services de l'Etat et particuliers qui ont participé à créer le jeu.**



Qu'est-ce qu'un « jeu de rôles » ?

Un jeu de rôles est la représentation « simplifiée » d'une réalité complexe, dans laquelle les participants (acteurs du territoire) jouent des rôles « codifiés » pour expérimenter des situations problématiques (ou non) existantes (ou à venir). Le jeu de rôles place les joueurs dans une situation virtuelle de prise de décision, pour explorer des scénarios, tester des solutions et expérimenter de nouveaux modes d'interactions.

Une phase de débriefing collectif est menée à la fin du jeu pour permettre aux participants d'explicitier et d'analyser leurs choix afin d'en tirer les conclusions adéquates.

Résumé de la simulation

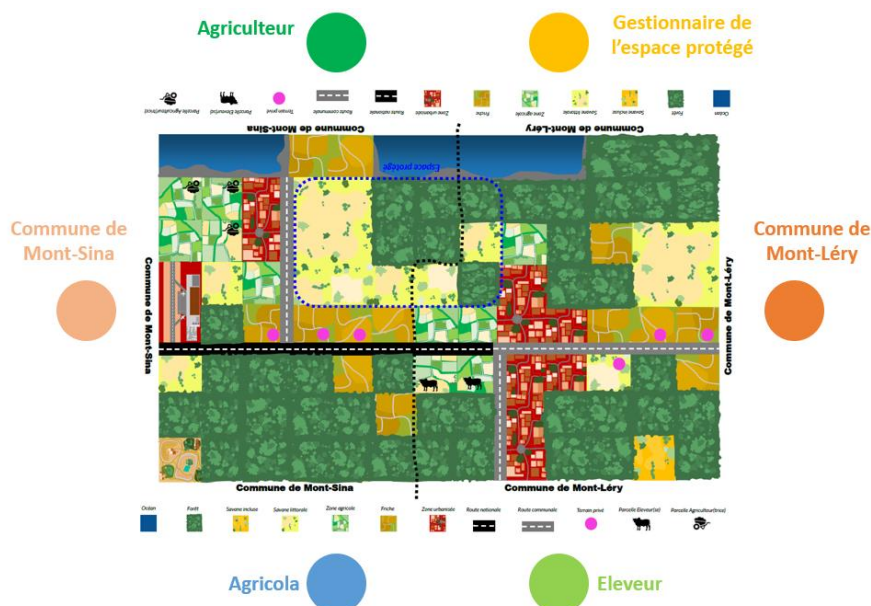
Selon leur rôle (commune, acteur agricole ou gestionnaire d'espace protégé), les joueurs vont développer une activité économique, urbaniser, aménager le territoire et/ou développer des services pour les habitants. Des banques de graines d'*Acacia mangium* sont présentes sur le littoral et chaque acteur peut s'emparer comme il le souhaite de la gestion de la propagation de l'espèce. Mais attention aux aléas et aux effets de voisinage !

Pièces du jeu

- 1 plateau de jeu
- 200 graines et 50 Arbres
- Des tronçons de route
- Des « parcelles » (friches, terrains agricoles, zones urbanisées)
- 6 fiches de rôles
- 6 plateaux de suivi joueurs (avec des billes transparentes pour suivre les objectifs)
- 5 à 7 cartes action pour chaque rôle (35 cartes au total) avec des jetons
- Des billets de 1€, 2€, 5€ et 10€
- Une boîte « banque »
- Des billes rouges pour signaler les « actions de gestion de l'*Acacia mangium*» sur le plateau
- 1 panneau présentant les "Actions de gestion de l'*Acacia mangium*"
- Le journal des événements
- 1 dé "Intervention chez un privé" / "Attribution d'un financement pour un appel à projet"

Mise en place du jeu

1. Dérouler le plateau et répartir les rôles autour, en suivant le schéma ci-dessous. Placer pour chacun des rôles : sa fiche action, son plateau de suivi (avec des billes transparentes sur chaque échelle de mesure des objectifs), ses cartes actions et ses pions actions.



2. Positionner les « graines » sur le plateau. Placer 18 graines au démarrage : 6 dans les friches en bord de route, 4 dans l'espace protégé, 4 dans les zones urbanisées et 4 dans les zones agricoles. Répartir les graines de façon à en avoir 1, 2 ou 3 sur les parcelles. Il y a au moins une parcelle agricole avec 3 graines.
3. Positionner un arbre sur la mine.
4. Afficher de façon visible pour tous les joueurs le panneau des actions de gestion de l'*Acacia mangium*.
5. Poser de côté les autres éléments de jeu, sur une table réservée à l'animateur(trice).

Lancement du jeu (20mn)

En introduction, l'animateur(trice) :

- **Rappelle le contexte** d'élaboration du jeu.
- **Indique ses objectifs :**
 1. Partager les attentes et contraintes de différents acteurs concernés par l'aménagement du littoral,
 2. Discuter entre acteurs du territoire des leviers et des freins à la gestion de l'*Acacia mangium*,
 3. Tester des stratégies de gestion collectives.
- **Indique la durée de la simulation (1h40)**, précise que celle-ci ne sera pas interrompue et **demande aux participants de noter leurs remarques et leurs questions** sur le format du jeu, les interactions qu'ils auront avec les autres joueurs, et les actions mises en place pour en discuter ensuite.
- **Indique que le calibrage économique du jeu n'est pas réaliste** car il a été réfléchi pour maximiser les possibilités de jouer des « actions ». **Le calibrage de la propagation de l'*Acacia mangium* provient lui en revanche de données réelles, qui ont été amplifiées pour accélérer la mise en scène des années de pousse.**

Puis, il(elle) présente les rôles, leurs objectifs et leur territoire :

- **Deux exploitants agricoles** devront développer leur exploitation afin qu'elle prospère,
- **Une coopérative agricole Agricola** devra développer son activité de conseil aux agriculteurs et de vente des productions.
- **Deux communes** devront développer leur ville et ses services, satisfaire les habitants,
- **Un(e) gestionnaire d'espace protégé** devra gérer la présence d'*Acacia mangium* sur le territoire.

Les joueurs choisissent leur rôle et se positionnent autour du plateau. Puis l'animateur(trice) décrit les éléments du plateau : types de parcelles, graines et arbre, zones « privées ». Il(elle) explique que la mine est envahie d'*Acacia mangium* car à l'origine l'espèce a été introduite pour régénérer les sols miniers, et une fois plantée dans cet environnement favorable de friche elle s'est rapidement propagée. **Quelques minutes sont gardées pour répondre aux questions des joueurs.**

1er tour de jeu (40mn)

Les joueurs commencent par lire leurs cartes action, leur fiche de rôle et leur deck (prévoir 5mn). Ils peuvent questionner l'animateur(trice) au besoin. Une fois que les joueurs ont pris en main leur rôle, ils indiquent à l'animateur(trice) leur budget de départ, qui le leur distribue. Le jeu commence.

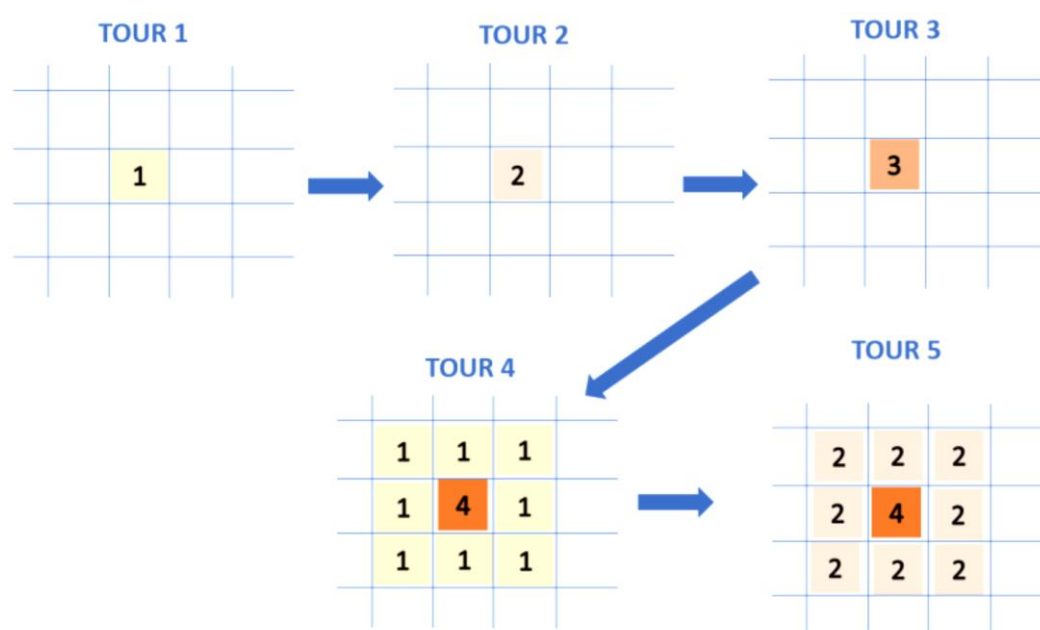
Déroulement complet du 1^{er} tour de jeu :

1. L'animateur(trice) distribue le budget de départ aux joueurs.
2. L'animateur(trice) indique aux joueurs qu'ils ont 15 minutes pour choisir les actions qu'ils veulent mettre en place avec leur budget, et pour placer les pions correspondants sur le plateau. Les actions de gestion de l'*Acacia mangium* sont matérialisées par des billes rouges. Ils peuvent discuter avec les autres joueurs pour décider de leur stratégie. **Tous les joueurs choisissent et jouent leurs actions en même temps.** L'animateur(trice) présente aux joueurs les actions de gestion de l'*Acacia mangium*, qui sont communes à l'ensemble des rôles, et qui peuvent être payées par 1 ou plusieurs joueurs. Pour jouer les actions choisies, ils retournent les cartes actions correspondantes devant eux (face « Coût/Gains » visible), et ils préparent l'argent pour les payer.

3. Les joueurs paient leurs actions en déposant la somme complète dans la « banque », SAUF s'il est indiqué sur la carte que l'action doit être payée directement à un autre joueur. Si les actions impliquent des changements de type de sol (urbanisation, défriche...), les joueurs font signe à l'animateur(trice), qui place les nouvelles parcelles de sol. Même chose pour la construction de routes.

4. Une fois toutes les actions jouées et payées, l'animateur(trice) demande aux joueurs de récupérer leurs gains à la banque. *(OPTIONS : L'animateur(trice) peut distribuer les gains. Cela peut réduire les erreurs, mais cela prend plus de temps. Un tour de table de présentation des actions jouées peut être animé. Cela prend aussi plus de temps.)*

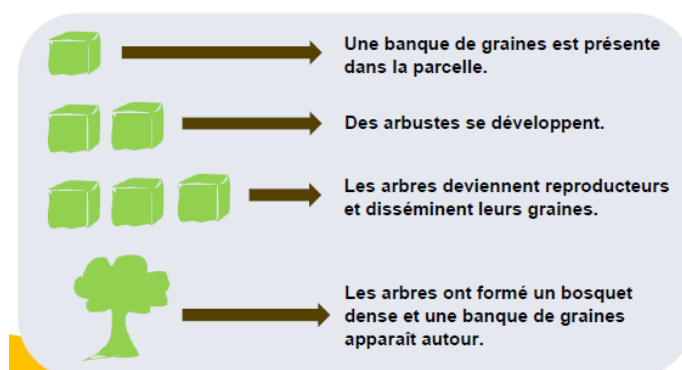
5. L'animateur(trice) actualise la propagation de l'Acacia mangium sur le territoire. Pour cela il(elle) ajoute une graine sur toutes les parcelles qui en ont déjà une, et qui n'ont pas d'action de gestion (bille rouge). L'évolution de la propagation est schématisée ci-dessous. Sur les parcelles à 3 graines, si aucune action de gestion n'est mise en place, on place un arbre (« stade 4 »).



Les participants ont un rappel de ce que représentent le nombre de graines (au dos de leur fiche de rôle) :

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



Ensuite, l'animateur(trice) demande aux participants d'indiquer chacun leur tour les actions de gestion mises en place sur les parcelles avec une bille rouge. Il(elle) retire le bon nombre de graines en fonction de ces indications.

6. L'animateur(trice) annonce les évènements du tour en les lisant aux joueurs, ou en les faisant lire par un des joueurs. En fonction des évènements, les joueurs réactualisent leurs coûts / bénéfices et l'animateur(trice) réactualise le nombre de graines.

7. Les joueurs actualisent le niveau d'atteinte de leurs objectifs sur leurs decks. Le tour suivant peut commencer.

2^{ème} tour de jeu (30mn)

Le déroulement du 2^{ème} tour de jeu suit les mêmes 7 étapes que le 1^{er} tour, avec 10mn en moins : les joueurs ne lisent pas leurs supports, et la mise en œuvre des actions peut durer 10mn au lieu de 15mn.

3^{ème} tour de jeu (30mn)

Le 3^{ème} tour de jeu est identique au 2^{ème} tour. En fin de 3^{ème} tour de jeu, selon le temps prévu, l'animateur(trice) peut décider d'en lancer un 4^{ème}, ou bien de démarrer le débriefing. Le débriefing n'est pas à négliger, il faut prévoir 1h.

Précisions à apporter aux joueurs

- ✓ Il n'est possible de jouer qu'une carte action par parcelle (sauf en cas de défriche ou de vente de parcelle).
- ✓ La production agricole d'une parcelle ne peut être vendue qu'une seule fois !
- ✓ Grâce à l'activité agricole, aucun bosquet ne se forme sur les parcelles cultivées.
- ✓ La propagation de *l'Acacia mangium* n'est pas visible dans les forêts.
- ✓ Si un acteur défriche une forêt, le dé "Découverte d'une banque de graine" est lancé pour savoir si une banque de graines était présente sur la parcelle.

Si les interactions ne se mettent pas en place entre les acteurs, l'animateur(trice) peut redynamiser le jeu en poussant les participants à échanger sur leurs actions respectives qui impliquent des collaborations.

Débriefing (1h)

Pour le débriefing prévoir une grande feuille (kraft ou papier blanc) ou bien un tableau, des feutres épais, des post-its ou des cartons, des punaises ou du scotch.

1^{er} tour de table (15mn) : l'animateur(trice) demande aux participants s'ils ont atteint les objectifs de leur rôle, et pourquoi.

2^{ème} tour de table (15mn) : l'animateur(trice) demande aux participants :

- *L'Acacia mangium vous a-t-il impacté(e) ? Si oui, comment ?*
- *Était-ce réaliste ?*
- *Quelles actions individuelles et/ou collectives avez-vous mises en place dans le jeu ? Était-ce réaliste ?*

Brainstorming (30mn) :

- L'animateur(trice) distribue 2 cartons (ou post-its) aux participants et leur demande d'écrire 2 idées de modes de gestion / collaboration qui pourraient permettre de gérer (en partie) la propagation de *l'Acacia mangium*.
- L'animateur(trice) récolte tous les cartons, les affiche en les lisant à voix haute et les clarifie lorsque cela est nécessaire.
- Il(elle) invite ensuite les participants à y réagir si des propositions les questionnent, leur posent problème, ou leur plaisent. Il(elle) complète les idées en écrivant au fur et à mesure les commentaires des participants.

Le scoop du jour
Installation d'une ligne électrique le long de la nationale
Evènement se produisant dans le tour

Un opérateur électrique raccorde de nouveaux lotissements le long de la route nationale. Les engins se déplacent le long des fossés.

Si le gestionnaire d'espace protégé a sensibilisé les acteurs à la gestion des espèces exotiques envahissantes, alors, l'opérateur électrique prend ses précautions pour ne pas répandre la banque de graines. Il diminue d'une graine la pression d'*Acacia mangium* sur 4 parcelles situées le long de la route.

Si le gestionnaire d'espace protégé n'a pas sensibilisé les acteurs à la gestion des EFE, l'opérateur propage une graine sur 4 parcelles situées le long de la route.



Fils électriques en bord de route (source : Lisode).

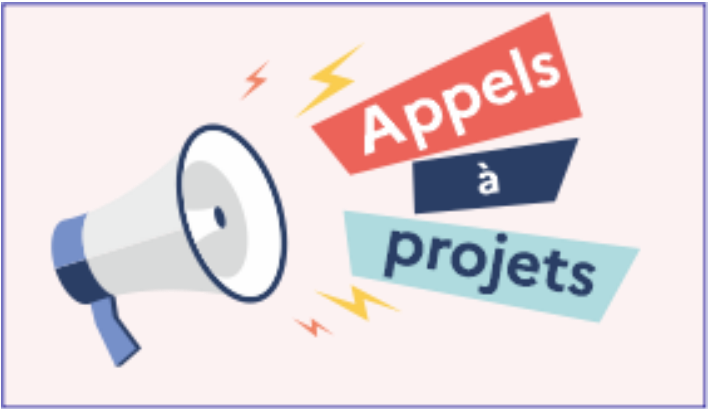


L'aéroport signe une convention (Source : Dmitry Avdeev).

Le scoop du jour
Convention entre l'aéroport et les agriculteurs
Evènement se produisant au tour suivant

Le gestionnaire de l'aéroport de Mont-Sina engage une démarche écoresponsable pour préserver les savanes. Il signe une convention avec la commune de Mont-Sina et les agriculteurs voisins pour éradiquer *l'Acacia mangium* dans les parcelles qui entourent l'aéroport. Un budget de 5€ est prévu par l'aéroport, le reste devra être négocié entre les autres acteurs impliqués.

Si *l'Acacia mangium* n'est pas éradiqué autour de l'aéroport dans les 2 tours suivants, celui-ci fait perdre 5 smileys à la commune.



L'appel à projet BIODIV'Littoral est lancé !

Le scoop du jour
Appel à projet
Biodiv'littoral

Evènement se produisant au tour suivant

Le ministère de la Transition Ecologique lance l'appel à projet « Biodiv'littoral » pour préserver les écosystèmes littoraux et leurs fonctionnalités. Les communes et le gestionnaire d'espace protégé sont invités à y répondre (séparément ou conjointement). L'écriture d'une réponse coûte 3 € (de temps de travail).

Un tirage au dé déterminera si votre dossier a été retenu ou non, et si vous recevez la subvention de 13 € destinée à la gestion des espaces naturels.

Nouveau protocole de transport

Evènement se produisant au tour suivant

La DGTM diffuse un protocole strict de transport et de gestion sur place des troncs *d'Acacia mangium*. Pour mettre en œuvre ce protocole, les acteurs ayant réalisé des coupes paient 1 € par parcelle gérée.

Le stockage des troncs est limité à un certain volume. Les acteurs ayant réalisé un chantier d'arrachage *d'Acacia mangium* ont également un coût supplémentaire de 1€ pour gérer ce stockage.



L'Acacia mangium, une espèce très envahissante (Source : GEPOG)



*L'épidémie touche les élevages ovins et bovins
(Sources : DAAF)*

Epidémie dans les élevages

Evènement dans le tour

Une maladie touche le cheptel bovin de Guyane. Les frais de vétérinaire font perdre 1€ aux éleveurs.

Le scoop du jour
Coupures d'électricité à Mont-Léry

Evènement se produisant au tour suivant

Les habitants de Mont-Léry vivant le long de la route communale subissent régulièrement des coupures d'électricité et de téléphone.

Les *Acacia mangium* qui poussent le long des routes et sur le terrain communal abîment les installations électriques.

Les habitants expriment leur colère et demandent à l'équipe municipale de gérer la coupe des arbres pour résoudre ce problème. Si le problème n'est pas résolu au tour suivant, la commune perd 4 smileys.



L'opérateur intervient régulièrement pour des coupures d'électricité (Source : EDF)



Les ports sont complètement bloqués ce matin. (Source : Marfret)

Le scoop du jour
Grève des ports !
Evènement se produisant au tour suivant

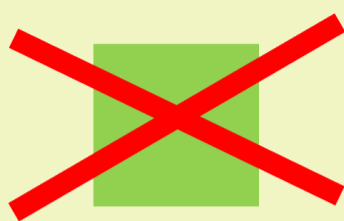
Une grève des ports de commerce paralyse l’arrivée de containers en Guyane. Les livraisons de matériel agricole et de semences prennent du retard. Les coopératives agricoles ne sont pas approvisionnées à temps et ne peuvent plus fournir le matériel nécessaire à leurs adhérents, qui perdent tous 1 ¢.

Incendie dans une savane
Evènement se produisant dans le tour

Un promeneur déclenche accidentellement un incendie en jetant un mégot. Cela active la banque de graines d’une parcelle de savane littorale en bordure de route.

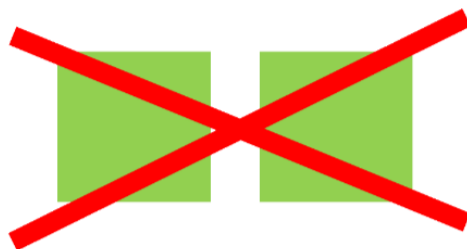
Actions de lutte contre l'*Acacia mangium*

Retrait de la
banque de
graines



3€/parcelle

Retrait
d'arbustes



5€/parcelle

Retrait
d'arbres
reproducteurs



10€/parcelle

Retrait partiel



4€/parcelle

Chantier
d'abattage



14€/parcelle

Action d'aménagement du territoire

Défriche
d'une parcelle
en forêt



14€/parcelle



Adhésion à Agricola

**Coût
(pour 2 tours)**
2¢
(à payer à Agricola)



Gain par tour
Renseignez-vous
auprès d'Agricola

Posez un pion
« Adhésion »
devant vous

Adhésion valable le tour "actif" et le tour suivant.

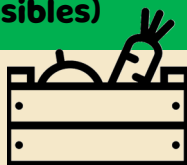
Adhésion à Agricola

L'adhésion dure 2 tours pour l'ensemble de vos parcelles (le tour actif et le suivant). Renseignez-vous auprès d'Agricola pour connaître vos avantages.



Vente de la production de vos parcelles (3 modes possibles)

Coût (pour 1 tour)
2¢ par parcelle



Gain par tour

Si vente marché : 3¢ / parcelle
Si vente Agricola : 4¢ / parcelle
→ **Adhézé à Agricola avant !**
Si vente atelier : 5¢ / parcelle
→ **Construisez un atelier avant !**

Posez les
pions de
vente sur vos
parcelles

A jouer à chaque tour pour toutes vos parcelles!

Vente de la production de vos parcelles

A chaque tour vous vendez la production de vos parcelles. Vous pouvez choisir de la vendre au marché, ou par la coopérative Agricola, ou bien directement par un atelier que vous aurez construit.



Construction d'un atelier

Coût de construction
7¢
Puis coût par tour
2¢



Gain par tour
0¢

Posez un pion
« atelier » sur la
parcelle choisie

Coût d'entretien à payer à chaque tour !

Construction d'un atelier

Vous installez un atelier de vente directe, seul(e) ou avec d'autres agriculteurs, en vous partageant le coût. Cela vous permet de vendre directement votre production. L'atelier étant un nouveau service dans la commune, vous lui indiquez qu'elle gagne 2 smileys de satisfaction des habitants !



Vente d'une parcelle

Coût
0€



Gain (estimé)
10€

Indiquez à
l'animateur(trice) la
parcelle concernée

Valable tout le jeu.

Vente d'une parcelle

***Vous vendez une parcelle agricole en négociant son prix à un autre joueur.** Vous récupérez le bénéfice de la vente au tour suivant.*



Achat d'une parcelle

Coût (estimé)
10€



Gain
0€

Indiquez à
l'animateur(trice) la
parcelle concernée

Valable tout le jeu.

Achat d'une parcelle

***Vous achetez une parcelle à un autre joueur en négociant son prix.** Si elle contient de la forêt (forêt ou bosquet d'*Acacia mangium*) vous devrez la défricher.*



Adhésion à Agricola

**Coût
(pour 2 tours)**
2€
(à payer à Agricola)



Gain par tour
Renseignez-vous
auprès d'Agricola

Posez un pion
« Adhésion »
devant vous

Adhésion valable le tour "actif" et le tour suivant.

Adhésion à Agricola

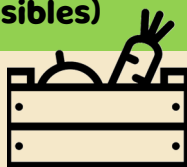
L'adhésion dure 2 tours pour l'ensemble de vos parcelles (le tour actif et le suivant). Renseignez-vous auprès d'Agricola pour connaître vos avantages.



Vente de la production de vos parcelles (3 modes possibles)

Coût (pour 1 tour)

2€ par parcelle



Gain par tour

Si vente marché : 3€ / parcelle

Si vente Agricola : 4€ / parcelle

→ **Adhérez à Agricola avant !**

Si vente atelier : 5€ / parcelle

→ **Construisez un atelier avant !**

Posez les
pions de
vente sur vos
parcelles

A jouer à chaque tour pour toutes vos parcelles!

Vente de la production de vos parcelles

A chaque tour vous vendez la production de vos parcelles. Vous pouvez choisir de la vendre au marché, ou par la coopérative Agricola, ou bien directement par un atelier que vous aurez construit.



Construction d'un atelier

Coût de construction

7€

Puis coût par tour

2€



Gain par tour

0€ par parcelle

Posez un pion
« atelier » sur la
parcelle choisie

Coût d'entretien à payer à chaque tour !

Construction d'un atelier

Vous installez un atelier de vente directe, seul(e) ou avec d'autres agriculteurs, en vous partageant le coût. Cela vous permet de vendre directement votre production. L'atelier étant un nouveau service dans la commune, vous lui indiquez qu'elle gagne 2 smileys de satisfaction des habitants !



Vente d'une parcelle

Coût

0€



Gain (estimé)

10€

Indiquez à
l'animateur(trice) la
parcelle concernée

Valable tout le jeu.

Vente d'une parcelle

Vous vendez une parcelle agricole en négociant son prix à un autre joueur. Vous récupérez le bénéfice de la vente au tour suivant.



Achat d'une parcelle

Coût (estimé)
10¢



Gain
0¢

Indiquez à
l'animateur(trice) la
parcelle concernée

Valable tout le jeu.

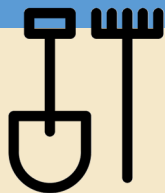
Achat d'une parcelle

Vous achetez une parcelle à un autre joueur en négociant son prix.
Si elle contient de la forêt (forêt ou bosquet d'*Acacia mangium*) vous devrez la défricher.



Conseil Agricole

Coût (Pour conseiller 1 ou plusieurs adhérents)
2¢



Gain par tour
Les adhérents gagnent en productivité
(Lire au dos)

Donnez un pion
« conseil » aux
adhérents
conseillés

Valable tout le jeu pour les adhérents conseillés.

Conseil agricole

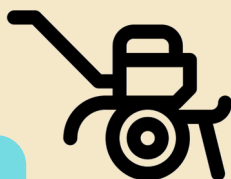
Grâce à votre appui, vos adhérents augmentent leur productivité et gagnent 1¢ supplémentaire par vente de production d'une parcelle, quel que soit le mode de vente.



Coût de gestion *Acacia mangium* réduit
(lire au dos) !

Location de matériel pour gérer l'*Acacia mangium*

Coût
0¢



Gain par tour
Gratuit pour les adhérents
Les non adhérents vous paient 1¢ chacun (par tour)

Valable un tour.

Location de matériel agricole pour gérer l'*Acacia mangium*

Vous prêtez à vos adhérents / ou vous louez à d'autres acteurs du matériel pour gérer l'*Acacia mangium*. Cela réduit de 3¢ leur coût de gestion de l'*Acacia mangium*.



Vente des productions

Coût par tour
1¢

Gain par tour
1¢ par parcelle
« vente par Agricola »



Comptez les
pions « Vente
par Agricola »
sur le plateau

Action obligatoire à jouer à chaque tour!

Vente des productions

***Vous vendez à une grande surface
la production de vos adhérents.***

Vous gagnez 1¢ par parcelle dont
vous commercialisez la production.



Achat d'un camion

Coût d'achat
5¢
Coût tours suivants
2¢ (entretien)

Gain par tour
4¢



Valable tout le jeu, en payant l'entretien.

Achat d'un camion

***L'achat d'un camion avec une
grande contenance réduit vos frais
de livraison d'équipements et de
semences, vous gagnez donc cet
argent économisé.*** Vous payez des
frais d'essence et d'entretien à
chaque tour.



Formation réduction de l'impact environnemental

**Coût (pour former 1 ou
plusieurs acteurs)**
2¢

Gain par tour
Chaque adhérent vous paie 1¢
Les autres vous paient 3¢



Donnez un pion
« formation »
aux acteurs
formés

Valable tout le jeu pour les acteurs formés.

Formation réduction de l'impact environnemental

Les agriculteurs formés peuvent
développer une activité à proximité
d'espaces protégés. Ils n'ont plus
besoin de payer de mesures
compensatoires pour s'installer sur
des savanes. Les communes formés
répondent aux nouvelles exigences
environnementales et gagnent 2
smileys de satisfaction des habitants.



Achat en gros

Coût par tour
2¢



Gain par tour
1¢ par adhérent
(Compter les 2 adhérents non représentés sur le plateau)

Valable un tour.

Achat en gros

Vous achetez les équipements, semences et produits agricoles en gros pour vos adhérents, ce qui vous permet d'augmenter vos marges.



Coût de gestion de l'*Acacia mangium* partagé !

Gestion partenariale

Coût par tour
Selon entretien



Gain par tour
0¢

Valable un tour.

Gestion partenariale

Vous vous rapprochez d'autres acteurs (communes, coopérative agricole et/ou agriculteurs) pour leur proposer de co-financer avec vous la gestion de l'*Acacia mangium* sur une ou plusieurs parcelle(s), en dehors de l'espace protégé.



Graines limitées à 2 sur les terrains agricoles !

Formation des agriculteurs

Coût (pour former 1 ou plusieurs agriculteurs)
2¢



Gain par tour
Chaque agriculteur vous paie 2¢

Donnez un pion « formation » aux agriculteurs formés

Valable tout le jeu pour les agriculteurs formés.

Formation des agriculteurs

Vous proposez aux agriculteurs de vous payer 2¢ pour se former à la gestion des espèces exotiques envahissantes. Les agriculteurs formés limitent à 2 le nombre de Graines sur leurs parcelles.



Coût de gestion de l'*Acacia mangium*
réduit en ville !

Formation des communes

**Coût (pour former 1
ou plusieurs
Communes)**

2¢



Gain par tour

Chaque commune
vous paie 2¢

Donnez une
attestation aux
communes
formées

Valable tout le jeu pour les communes formées.

Formation des communes

Les communes formées à la gestion
des espèces envahissantes
réduisent de 1¢ le coût de gestion
de leurs parcelles urbanisées.



Intervention facilitée chez les privés

Sensibilisation des acteurs

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

1¢



Gain par tour

0¢

Valable 1 tour (à renouveler)

Sensibilisation des acteurs

*Grâce à vos actions de sensibilisation,
les propriétaires privés sont moins
réticents à ce que vous interveniez
chez eux.* Pour intervenir sur une case
« privée », vous pouvez lancer 2 fois le
dé (au lieu d'une fois).

Chiffre pair : vous avez l'autorisation
Chiffre impair : pas d'autorisation



Parcelle à 1 graine : retrait de la graine.

Sensibilisation des étudiants

**Coût par tour
(encadrement,
sorties terrain)**

2¢



Gain par tour



0¢

Posez un pion
« étudiants »
sur une parcelle
à 1 graine

Action ne pouvant être jouée qu'une fois par tour !

Sensibilisation des étudiants

*Vous formez les étudiants d'un
lycée agricole à la reconnaissance
et la gestion des espèces exotiques
envahissantes.* Ils géreront une
zone en retirant les pousses
(parcelle à 1 graine).





Retrait d'1 graine au bord d'une route

Brigade Nature

Coût 1er tour
3¢

Coût tours suivants
2¢





Gain par tour
0¢

Posez un pion « brigade nature » sur une parcelle de bord de route

Valable 1 tour (à renouveler).


Brigade nature

Vous recrutez 2 agents chargés d'entretenir les bords de routes communales. La création de ces 2 emplois vous rapporte des smileys. A chaque tour les agents retirent 1 graine sur une parcelle en bord de route communale.

Ouverture d'une route

Coût
3¢ par parcelle traversée





Gain par tour
0¢

Posez un tronçon de route

Valable tout le jeu.

Ouverture d'une route

Pour relier au centre ville un nouveau lotissement éloigné, vous faites construire une route.





Retrait d'1 graine sur une parcelle urbanisée

Création et entretien d'un espace vert

Coût 1er tour
3¢

Coût tours suivants
2¢



Gain par tour
0¢

Posez un pion « espace vert » sur une parcelle urbanisée

Valable 1 tour (entretien à payer à chaque tour).

Création et entretien d'un espace vert

Pour rendre votre commune agréable et attractive vous créez un espace vert sur une parcelle urbanisée. Son entretien élimine 1 graine d'*Acacia mangium* sur cette parcelle.



Installation de services

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

1¢



Gain par tour

2¢

Posez un pion « service » sur une parcelle urbanisée

Valable tout le jeu en payant le coût de fonctionnement.

Installation de services

Vous permettez l'installation d'un commerce dans 1 parcelle urbanisée de la commune. Cela la redynamise et la taxe foncière apporte de l'argent.



Parcelle à 1 graine : retrait de la graine

Partenariat Protection Judiciaire de la Jeunesse

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

2¢

PJJ

Gain par tour

0¢

Posez un pion « PJJ » sur une parcelle à 1 graine

Valable 1 tour (à renouveler).

Partenariat Protection Judiciaire de la Jeunesse

Vous formez des jeunes en difficulté à la gestion de l'Acacia mangium. En leur trouvant une activité vous gagnez un smiley. A chaque tour ils retirent 1 graine sur 1 parcelle communale.



Retrait de 2 graines sur les parcelles urbanisées

Pépinière communale

Coût 1er tour

6¢

Coût tours suivants

3¢



Gain par tour



0¢

Posez un pion « pépinière » sur une parcelle urbanisée

Valable tout le jeu en payant le coût de fonctionnement.

Pépinière communale


La création d'une pépinière communale vous permet de cultiver des espèces alternatives à l'Acacia mangium et de développer de nouvelles méthodes d'entretien et de lutte. Vous retirez 2 graines par tour sur des parcelles urbanisées (2 graines sur la même parcelle ou 1 graine sur 2 parcelles différentes).

Urbanisation

Coût
9¢

Gain par tour
4¢



Posez une
parcelle
« urbanisée »

Valable tout le jeu.

Urbanisation

Vous développez votre ville. S'il y a des arbres sur la parcelle à urbaniser, vous devez la défricher.

S'il s'agit d'une savane vous devez appliquer des mesures compensatoires à 2¢.

Si la parcelle est éloignée du centre elle doit y être rattachée par une route.





Retrait d'1 graine au bord d'une route

Brigade Nature

Coût 1er tour
3¢
Coût tours suivants
2¢

Gain par tour
0¢





Posez un pion
« brigade nature »
sur une parcelle de
bord de route

Valable 1 tour (à renouveler)

Brigade nature


Vous recrutez 2 agents chargés d'entretenir les bords de routes communales. La création de ces 2 emplois vous rapporte des smileys. A chaque tour les agents retirent 1 graine sur une parcelle en bord de route communale.

Ouverture d'une route

Coût
3¢ par parcelle
traversée

Gain par tour
0¢



Posez un
tronçon de
route

Valable tout le jeu

Ouverture d'une route

Pour relier au centre ville un nouveau lotissement éloigné, vous faites construire une route.



Retrait d'1 graine sur
une parcelle urbanisée

Création et entretien d'un espace vert

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

2¢

Gain par tour

0¢



Posez un
pion « espace vert »
sur une parcelle
urbanisée

Valable 1 tour (entretien à payer à chaque tour).

Création et entretien d'un espace vert

*Pour rendre votre commune
agréable et attractive vous créez un
espace vert sur une parcelle
urbanisée. Son entretien élimine 1
graine d'Acacia mangium sur cette
parcelle.*



Installation de services

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

1¢

Gain par tour

2¢



Posez un
pion « service »
sur une parcelle
urbanisée

Valable tout le jeu en payant le coût de
fonctionnement.

Installation de services

*Vous permettez l'installation d'un
commerce dans 1 parcelle
urbanisée de la commune. Cela la
redynamise et la taxe foncière
apporte de l'argent.*



Parcelle à 1 graine :
retrait de la graine

Partenariat Protection Judiciaire de la Jeunesse

Coût 1er tour

3¢

Coût tours suivants

2¢

Gain par tour

0¢

PJJ

Posez un
pion « PJJ » sur
une parcelle à 1
graine

Valable 1 tour (à renouveler)

Partenariat Protection Judiciaire de la Jeunesse

*Vous formez des jeunes en difficulté
à la gestion de l'Acacia mangium.
En leur trouvant une activité vous
gagnez un smiley. A chaque tour ils
retiennent 1 graine sur 1 parcelle
communale.*



Retrait de 2 graines sur les
parcelles urbanisées

Pépinière communale

Coût 1er tour

6¢

Coût tours suivants

3¢



Gain par tour

0¢

Posez un
pion « pépinière »
sur une parcelle
urbanisée

Valable tout le jeu en payant le coût de
fonctionnement.

Pépinière communale

La création d'une pépinière communale vous permet de cultiver des espèces alternatives à l'Acacia mangium et de développer de nouvelles méthodes d'entretien et de lutte. Vous retirez 2 graines par tour sur des parcelles urbanisées (2 graines sur la même parcelle ou 1 graine sur 2 parcelles différentes).



Urbanisation

Coût

9¢



Gain par tour

4¢

Posez une
parcelle
urbanisée

Valable tout le jeu.

Urbanisation

Vous développez votre ville. S'il y a des arbres sur la parcelle à urbaniser, vous devez la défricher.

S'il s'agit d'une savane vous devez appliquer des mesures compensatoires à 2¢.

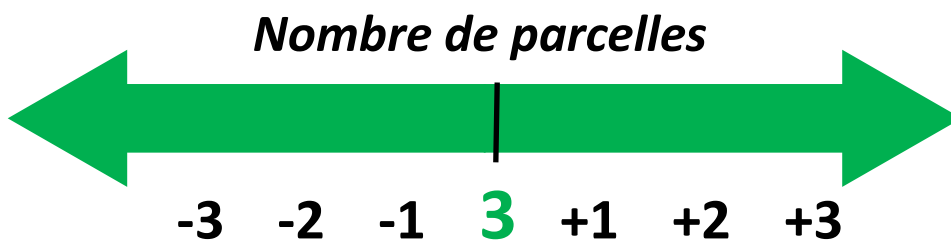
Si la parcelle est éloignée du centre elle doit y être rattachée par une route.



Plateau de suivi Agriculteur

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

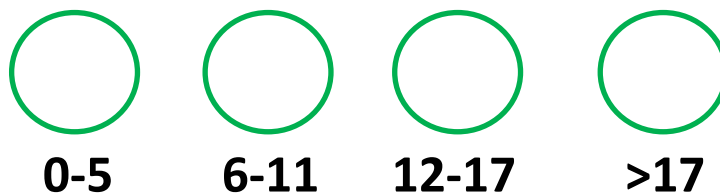
1. Choisissez le mode de vente des productions de chacune de vos parcelles
2. Menez d'autres actions si vous le souhaitez !



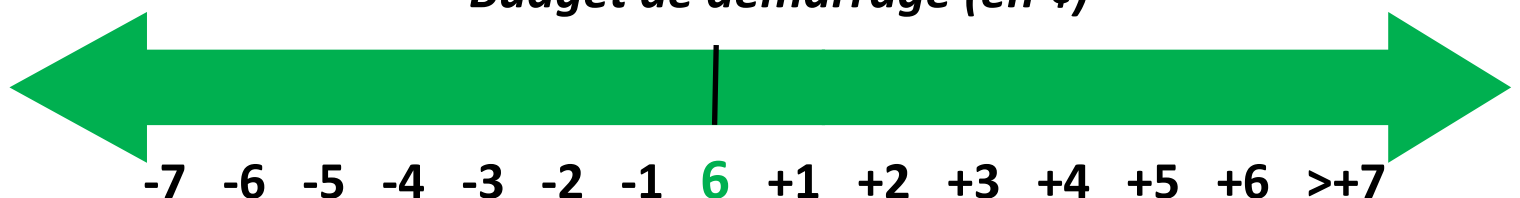
Nombre de graines Acacia mangium sur mes parcelles



Budget total dépensé (en ¢) pour gérer l'Acacia mangium



Budget de démarrage (en ¢)





Plateau de suivi Eleveur

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

1. Choisissez le mode de vente des productions de chacune de vos parcelles
2. Menez d'autres actions si vous le souhaitez !

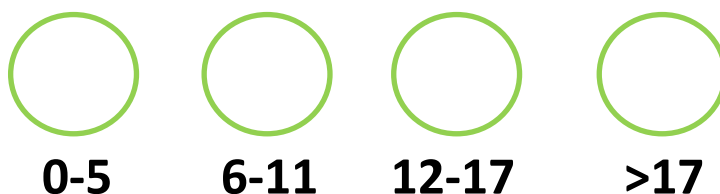
Nombre de parcelles



Nombre de graines Acacia mangium sur mes parcelles



Budget total dépensé (en €) pour gérer l'Acacia mangium



Budget de démarrage (en €)

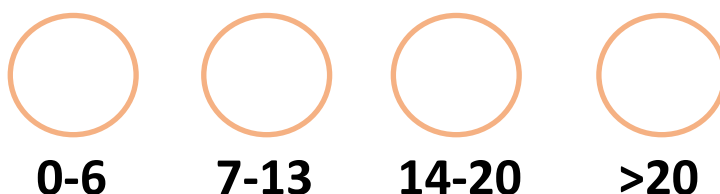




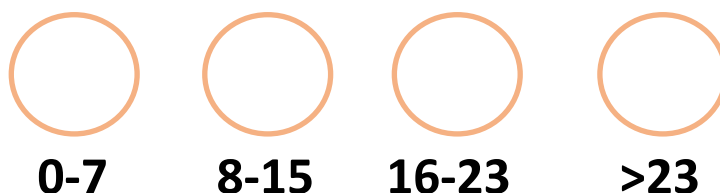
Plateau de suivi Mont-Sina

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

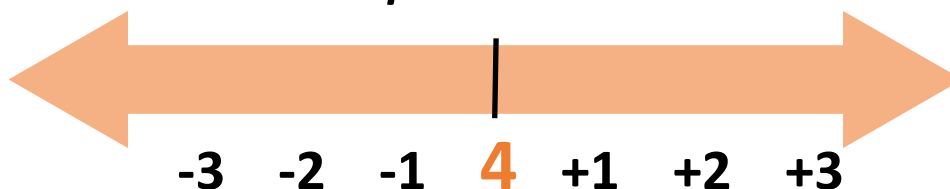
Nombre de smileys :)



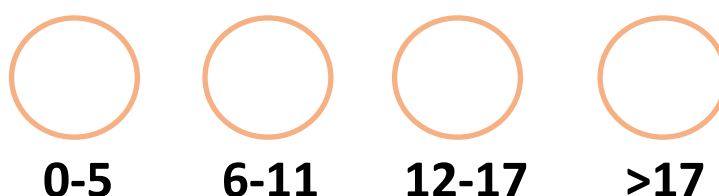
Nombre de graines Acacia mangium sur les parcelles communales



Nombre de parcelles urbanisées



Budget total dépensé (en ¢) pour gérer l'Acacia mangium





Plateau de suivi Mont-Léry

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

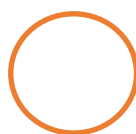
Nombre de smileys :)



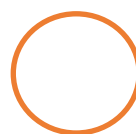
0-6



7-13



14-20



>20

Nombre de graines Acacia mangium sur les parcelles communales



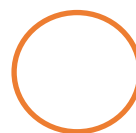
0-7



8-15

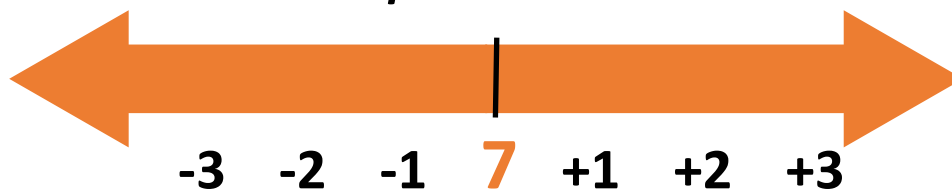


16-23



>23

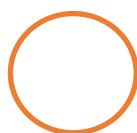
Nombre de parcelles urbanisées



Budget total dépensé (en €) pour gérer l'Acacia mangium



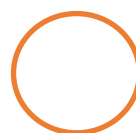
0-5



6-11



12-17



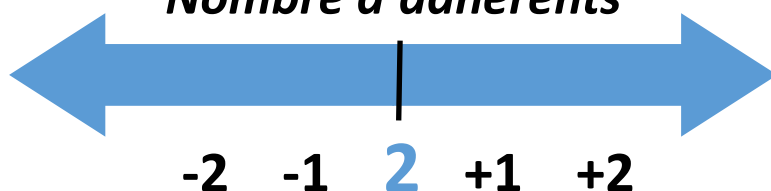
>17



Plateau de suivi Agricola

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

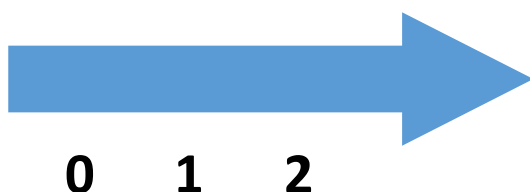
Nombre d'adhérents



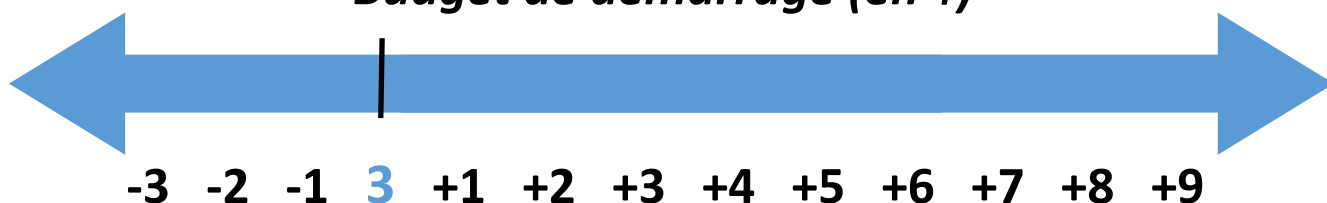
Nombre d'adhérents formés à l'agroécologie



Nombre d'adhérents conseillés



Budget de démarrage (en €)

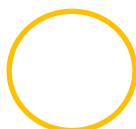




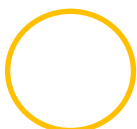
Plateau de suivi Association environnementale

Pour activer une carte action, retournez-la face « Coût / Gains », puis posez les pions correspondants sur les parcelles concernées. Vous pouvez jouer autant d'actions que votre budget vous le permet dans le tour. Vous récupérez vos bénéfices dans un 2ème temps.

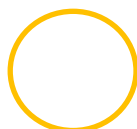
***Nombre de graines Acacia mangium sur
les parcelles de l'espace protégé***



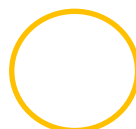
0-3



4-7

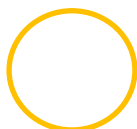


8-11

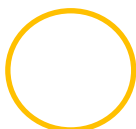


> 11

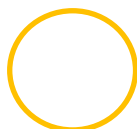
Nombre de graines sur l'ensemble du territoire



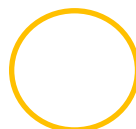
0-20



21-30

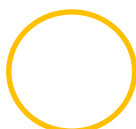


31-40

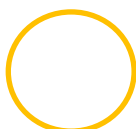


>40

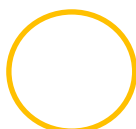
***Nombre de graines Acacia mangium
dans les parcelles de savane***



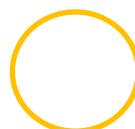
0-3



4-7



8-11



> 11

***Nombre d'acteurs formés à la gestion des
espèces exotiques envahissantes***




0

1


2

3


4

- 


Océan




Forêt




Savane incluse



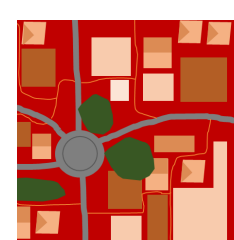
Savane littorale




Zone agricole




Friche




Zone urbanisée




Route nationale




Route communale



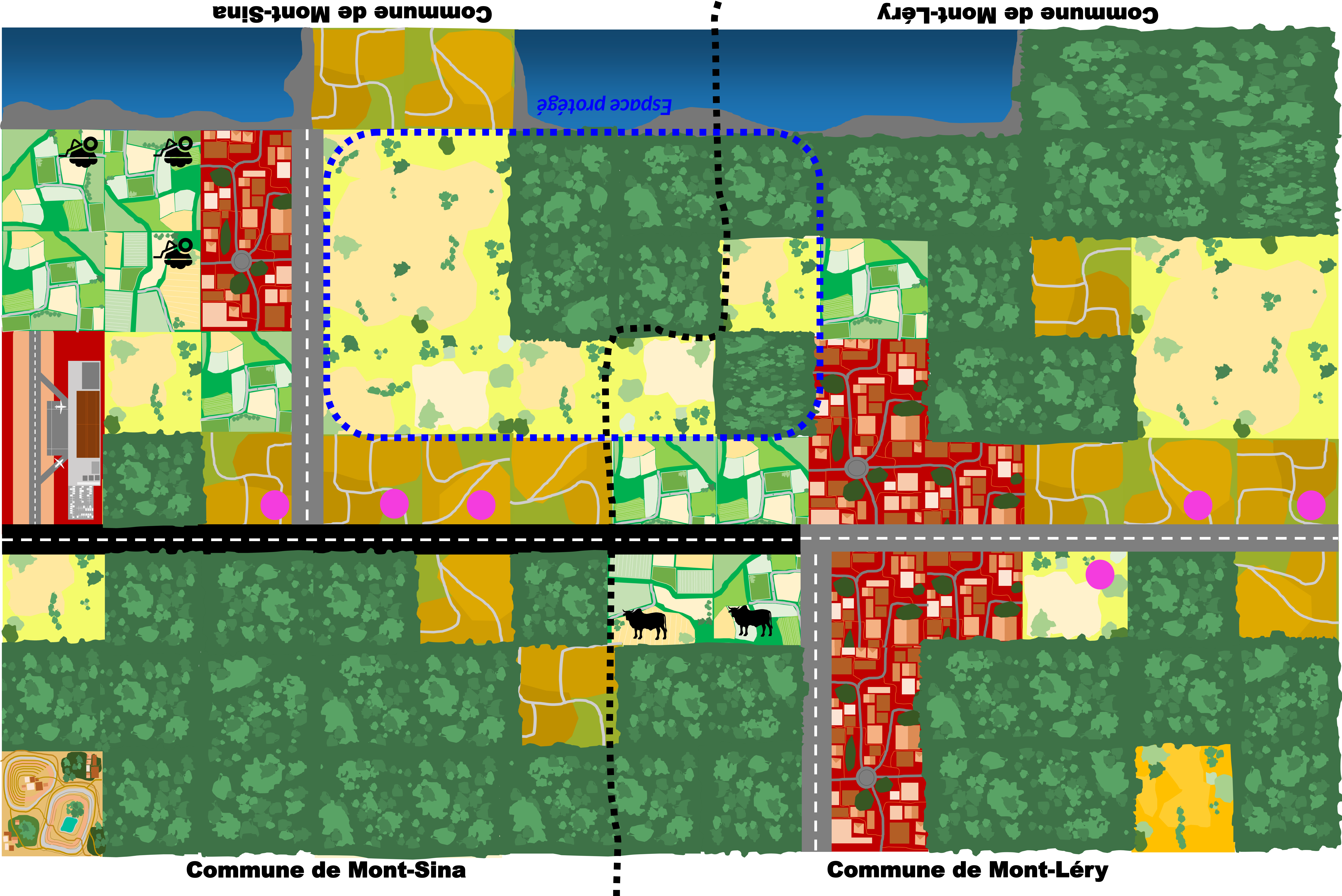
Terrain privé



Parcelle Eleveur(se)



Parcelle Agriculteur(trice)



- Océan



Forêt



Savane incluse



Savane littorale



Zone agricole



Friche



Zone urbanisée



Route nationale



Route communale



Terrain privé








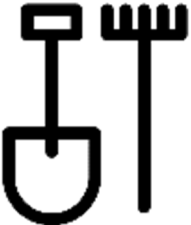
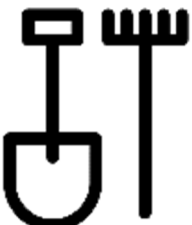
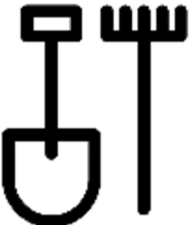

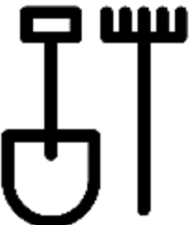










Parcelle Eleveur(se)

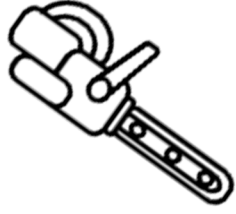


Parcelle Agriculteur(trice)



				
				
				
VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA
VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA
VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA	VENTE PAR AGRICOLA
VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ
VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ

VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ	VENTE AU MARCHÉ
VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER
VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER
VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER	VENTE EN DIRECT PAR UN ATELIER
				
				
				
				

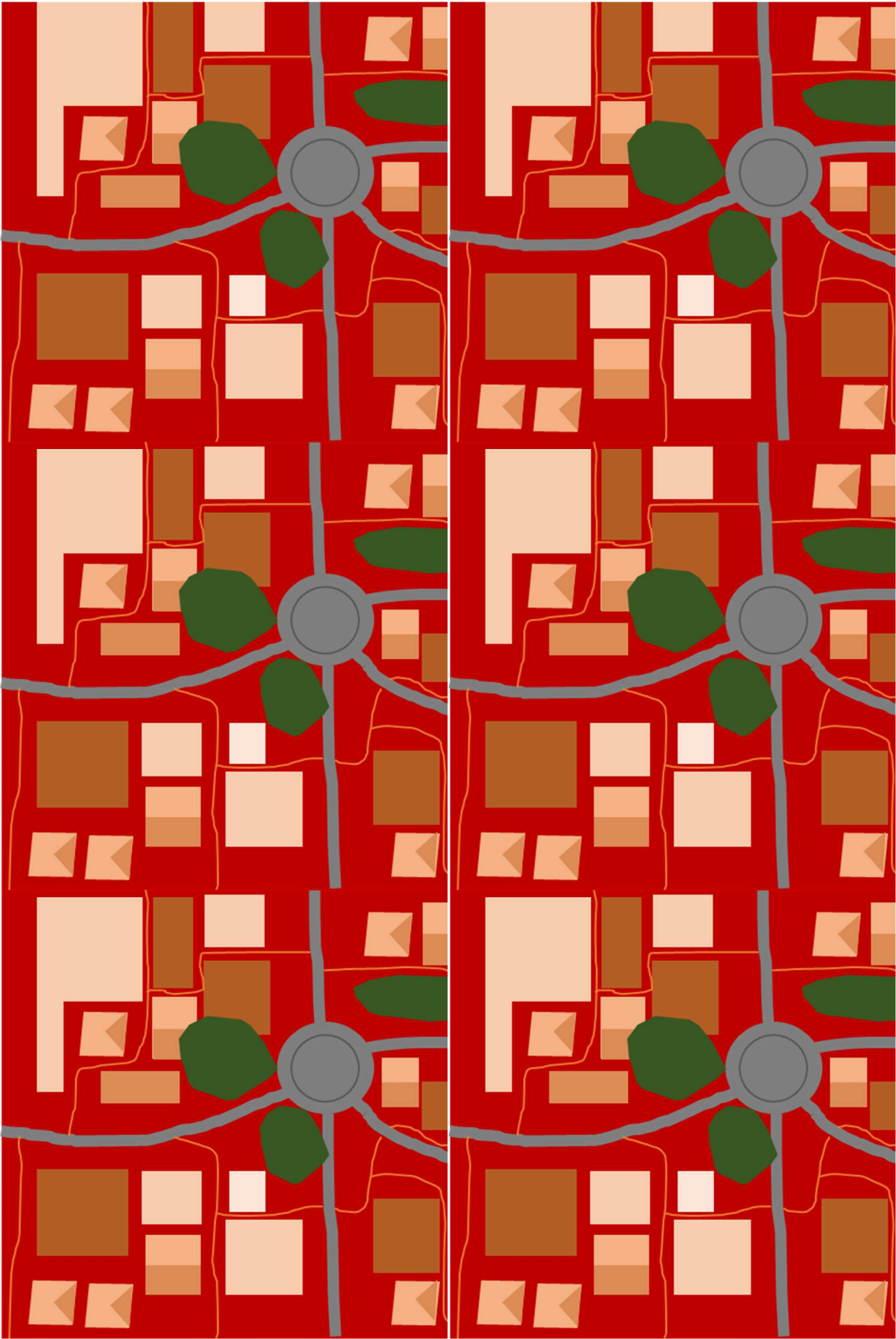


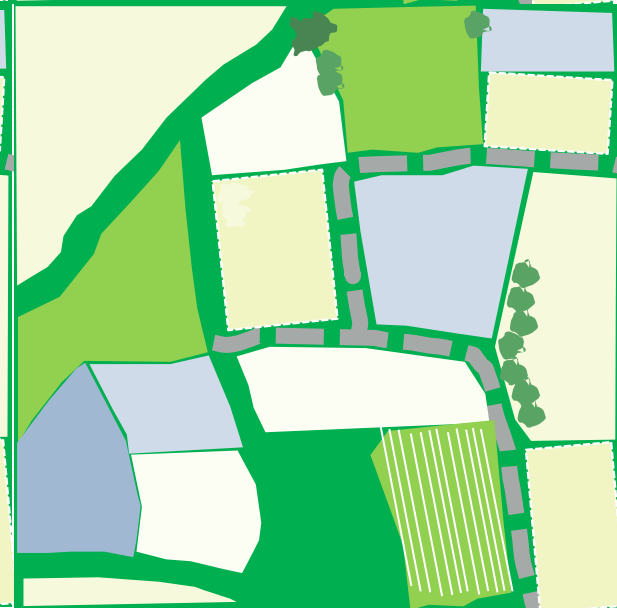
PJJ

PJJ

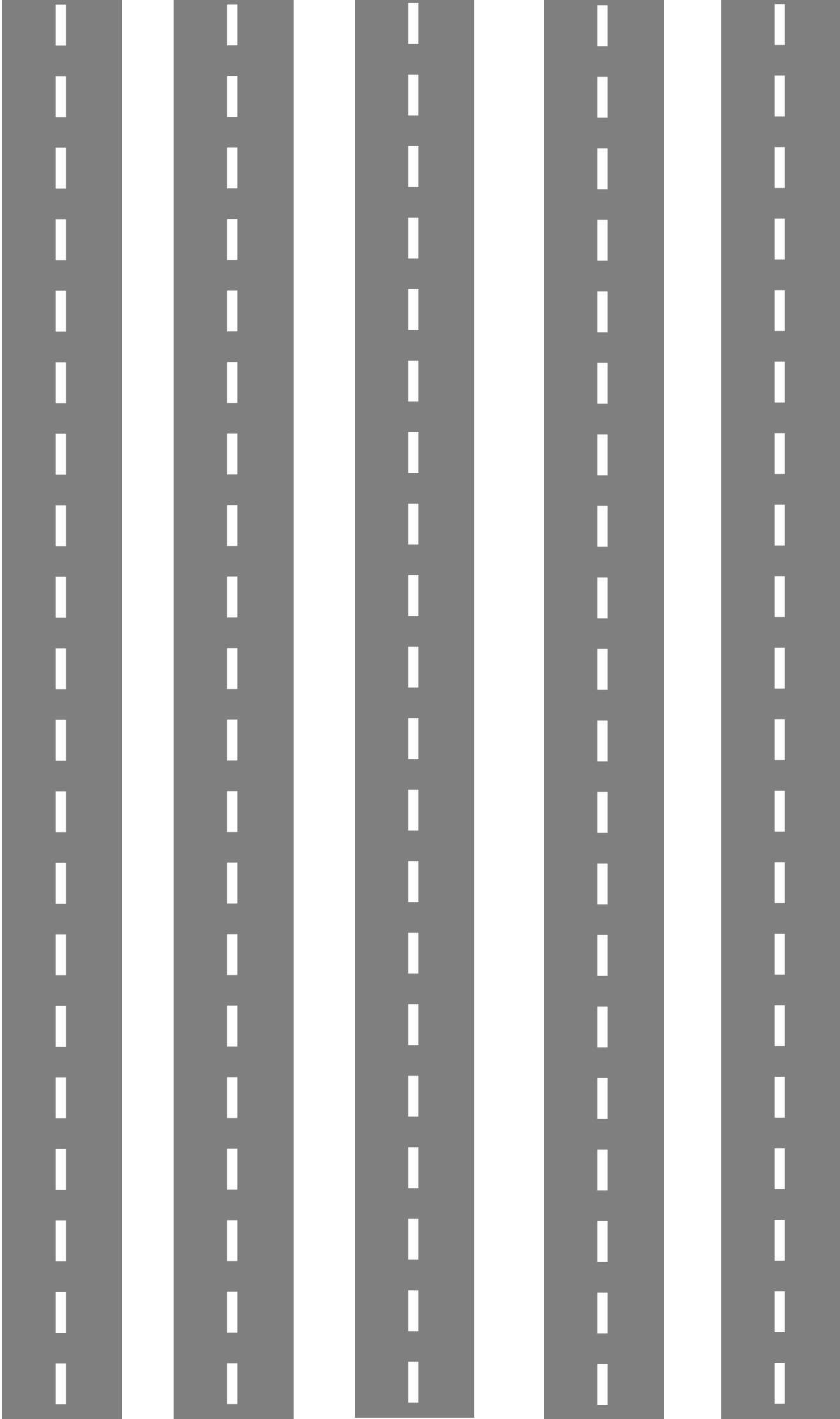
PJJ

PJJ	PJJ	PJJ	PJJ	PJJ
PJJ	PJJ			











VOTRE RÔLE

Association environnementale chargée de la lutte contre *Acacia mangium*

Vous êtes

Le(a) représentant(e) d'une association environnementale en charge de la lutte contre l'espèce exotique envahissante (EEE) *Acacia mangium*. Votre association est aussi gestionnaire d'un espace protégé sur le littoral. Vous menez des travaux scientifiques, des travaux de gestion et diverses actions de sensibilisation pour limiter la propagation de l'*Acacia mangium*, en particulier dans les écosystèmes protégés des savanes.

Vos objectifs

- Eradiquer l'*Acacia mangium* dans l'espace protégé.
- Réduire l'envahissement par *Acacia mangium* dans les savanes du territoire.
- Sensibiliser le grand public et les acteurs à la gestion des EEE.
- Maintenir le budget de l'association à l'équilibre.
- Limiter l'activité agricole autour de l'espace protégé à de l'agroécologie.

Vos actions principales



Gérer l'*Acacia mangium* par des partenariats



Sensibiliser les acteurs du territoire



Former les communes et les agriculteurs à la gestion des EEE

Mener des actions de gestion de l'*Acacia mangium*

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 8 € à chaque tour (il s'agit de vos subventions).

Vous conservez vos bénéfices d'un tour à l'autre.



VOTRE RÔLE

Commune de Mont-Sina

Vous êtes

Un(e) représentant(e) de l'équipe municipale de la petite commune de Mont-Sina, de moins de 1000 habitants. Votre commune a peu de moyens pour se développer (les impôts locaux ne sont pas très élevés). Toutefois, vous vous investissez pour y améliorer la qualité de vie des habitants et y développer une activité économique et des services. La commune est attractive pour les touristes grâce à son patrimoine naturel : elle est entourée de savanes.

Vos objectifs

- Conserver chaque année une part du budget pour réduire les impôts.
- Satisfaire votre population en gagnant le plus de smileys (emploi, cadre de vie...)
- Etendre la commune, développer son activité économique et ses services.
- Préserver les savanes, patrimoine naturel de la commune.
- Favoriser le développement d'une agriculture respectueuse de l'environnement sur le territoire communal.

Vos actions principales



Aménager et développer votre ville



Créer des services



Gérer l'*Acacia mangium*

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 5 ¢ à chaque tour.

Vous conservez vos bénéfices d'un tour à l'autre.

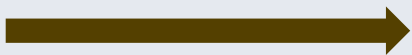
Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées : donnez les sous à l'animateur(trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux évènements du tour !

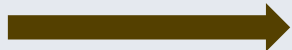
... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



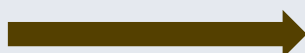
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.

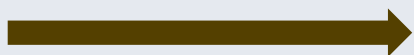
Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées : donnez les sous à l'animateur(trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux évènements du tour !

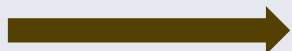
... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



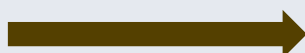
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.



VOTRE RÔLE

Commune de Mont-Léry

Vous êtes

Un(e) représentant(e) de l'équipe municipale de la commune de Mont-Léry, ville développée du littoral avec 50 000 habitants. Le budget alloué à la gestion de l'environnement sur le territoire de la commune est important, il vous permet de porter différentes actions dans les domaines de la gestion de la biodiversité. La municipalité est très investie dans la gestion des espèces exotiques envahissantes, dont *l'Acacia mangium*.

Vos objectifs

- Conserver chaque année une part du budget pour réduire les impôts.
- Satisfaire votre population en gagnant le plus de smileys (emploi, cadre de vie...).
- Etendre la commune, développer son activité économique et ses services.
- Préserver la biodiversité en luttant contre les espèces exotiques envahissantes.
- Favoriser le développement d'une agriculture respectueuse de l'environnement sur le territoire communal.

Vos actions principales



Aménager et développer votre ville



Créer des services

PJJ



Gérer *l'Acacia mangium*

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 7 ¢ à chaque tour.

Vous conservez vos bénéfices d'un tour à l'autre.



VOTRE RÔLE

Agriculteur

Vous êtes

Le(la) représentant(e) d'une exploitation agricole créée depuis 30 ans. Votre exploitation s'étend sur des terrains qui étaient en friche. Vous produisez de la patate douce, des ramboutans, des ananas, des haricots et du manioc. Vous ne faites partie d'aucune coopérative agricole. Vous êtes propriétaire de vos 3 parcelles.

Vos objectifs

- Vendre la production de toutes vos parcelles à chaque tour (3 modes possibles).
- Augmenter vos bénéfices.
- Augmenter la taille de votre exploitation (Attention ! L'occupation de parcelles de savane nécessite des mesures compensatoires qui coûtent 2¢)

Vos actions principales



Vendre votre production (3 modes de vente possibles) :

- Vente directe au marché



- OU adhérer à Agricola + Vendre par Agricola



- OU construire un atelier + Vendre par un atelier



Vendre une parcelle



Acheter une parcelle

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 6 ¢.

Puis au 2^{ème} tour votre budget sera celui de vos bénéfices.

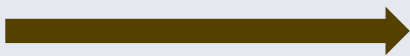
Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées : donnez les sous à l'animateur(trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux événements du tour !

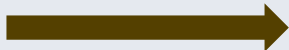
... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



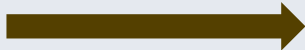
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.

Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées : donnez les sous à l'animateur(trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux évènements du tour !

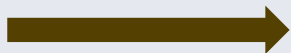
... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



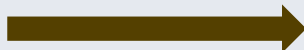
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.



VOTRE RÔLE

Eleveur

Vous êtes

Le(la) représentant(e) d'une exploitation agricole créée depuis 10 ans. Votre exploitation s'étend sur des terrains de savane que vous avez transformés en pâturages. Votre exploitation comprend des buffles et des poules pondeuses. Vous ne faites partie d'aucune coopérative agricole. Vous êtes propriétaire de vos 2 parcelles.

Vos objectifs

- Vendre la production de toutes vos parcelles à chaque tour (3 modes possibles).
- Augmenter vos bénéfices.
- Augmenter la taille de votre exploitation (Attention ! L'occupation de parcelles de savane nécessite des mesures compensatoires qui coûtent 2¢)

Vos actions principales



Vendre votre production (3 modes de vente possibles) :

- Vente directe au marché



- OU adhérer à Agricola + Vendre par Agricola



- OU construire un atelier + Vendre par un atelier



Vendre une parcelle



Acheter une parcelle

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 4 ¢.

Puis au 2^{ème} tour votre budget sera celui de vos bénéfices.



VOTRE RÔLE

Société coopérative Agricola

Vous êtes

Le(la) représentant(e) d'une société coopérative agricole qui compte deux producteurs adhérents (non représentés sur le plateau de jeu).

Les avantages de vos adhérents

- La vente de leur production par Agricola rapporte plus que la vente au marché !
- Ils peuvent se former à des méthodes respectueuses de l'environnement, et ainsi négocier l'achat de parcelles sur les terrains communaux. Plus besoin d'appliquer de mesures compensatoires !
- Ils peuvent augmenter leurs rendements grâce à votre appui - conseil agricole.
- Ils peuvent louer du matériel à bas prix pour gérer l'Acacia mangium..

Vos objectifs

- Vendre la production de tous vos adhérents à chaque tour.
- Augmenter votre nombre d'adhérents.
- Accompagner vos adhérents dans le développement de leur activité, les former.
- Augmenter vos bénéfices.

Vos actions principales



Vendre la production de vos adhérents

Faire adhérer les agriculteurs du territoire



Apporter du conseil technique à vos adhérents



Former et louer du matériel agricole



Développer votre activité économique

Vos adhérents de départ

Au démarrage du jeu vous avez 2 adhérents qui ne sont pas représentés sur le plateau. Ils vous confient la vente de 2 parcelles de production à chaque tour.

Votre budget

Votre budget de démarrage est de 3 €. Puis au 2^{ème} tour votre budget sera celui de vos bénéfices.

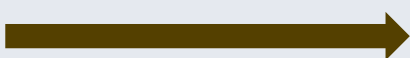
Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées : donnez les sous à l'animateur(trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux événements du tour !

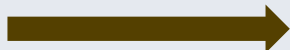
... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

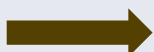
Unité du jeu :  la « Graine »



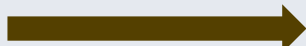
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.

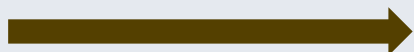
Mémo : Les étapes d'un tour de jeu

1. Récupérez votre budget de départ.
2. Avec ce budget, choisissez vos actions à jouer.
3. Payez vos actions jouées (donnez les sous à l'animateur/trice).
4. Récupérez le gain de vos actions jouées.
5. Suivez l'évolution de la propagation d'*Acacia mangium*.
6. Découvrez et réagissez aux évènements du tour !

... Début du tour suivant !

Que représentent les cubes verts sur le territoire ?

Unité du jeu :  la « Graine »



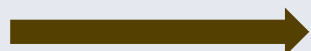
Une banque de graines est présente dans la parcelle.



Des arbustes se développent.



Les arbres deviennent reproducteurs et disséminent leurs graines.



Les arbres ont formé un bosquet dense et une banque de graines apparaît autour.

