



* Présentation rapide

Agripoly, ou le jeu de la performance agricole et économique est un jeu de sensibilisation qui permet de questionner les enjeux alimentaires et sociétaux d'un village français (fictif) en transition. Chaque joueur est non seulement agriculteur mais aussi membre du conseil de la ville. Si l'enjeu personnel se situe dans le développement de sa propre exploitation agricole, l'intérêt est également collectif puisqu'il va également falloir bâtir la ville. Entre intérêt individuel et collectif, vous serez les uniques décideurs de l'orientation de cette ville en transition. Alors, à vous de faire les bons choix !

* Intérêt de cette animation

C'est un jeu de sensibilisation qui traite d'agriculture et de société. Cette animation permet aux joueurs de prendre conscience des enjeux dans le milieu de l'agriculture en mettant en scène la réalité au travers des politiques nationales et européennes. Mais c'est aussi un jeu qui retrace l'importance du collectif : par le biais « d'impôts », les joueurs devront construire eux-mêmes leur environnement social, culturel et éducatif afin d'organiser leur vie au-delà de l'individu. Et c'est là qu'apparaît les difficultés : comment allier intérêts individuels et collectifs ?

* Comment animer Agripoly

Animateurs : 2 animateurs au minimum, qui pourront endosser certains rôles décrits dans la fiche animateur (ces rôles pourront cependant être également joué par les participants).

Nombre de joueurs : entre 4 et 20 joueurs (possibilité d'avoir jusqu'à six équipes entre une et quatre personnes)

But du jeu : Chaque joueur devra réussir à atteindre sa stratégie personnelle, tout en participant au développement de la ville afin que chaque habitant de la ville ait le nécessaire de bien-être (nourriture et infrastructures publiques suffisantes).

Chaque joueur ou groupe de joueurs (pas plus de trois ou quatre joueurs par groupe) se place devant une exploitation représenté par quatre parcelles de tailles égales et 32 cases « environnement ».

Au début du jeu, les joueurs reçoivent 800 agrisous et pioche deux cartes « stratégie ». Ils les lisent et en défaussent une. Celle gardée en main sera la stratégie qu'ils devront adopter pendant toute la partie.

A tour de rôle, les joueurs vont exploiter chacun leurs parcelles en achetant un type d'élevage et/ou de culture, tout en sélectionnant le type d'agriculture souhaité (conventionnelle, intensive biologique ou paysanne, c'est-à-dire extensive biologique). Chaque parcelle lui rapportera un somme d'argent au début de chaque tour selon le type d'agriculture choisi.

A chaque tour (sauf au premier tour), les joueurs doivent piocher une carte « événement » qu'ils devront mettre en oeuvre. Elle peut soit concernée le joueur qui a tiré la carte, soit concernée tout le monde. Certaines cartes nécessitent l'intervention de certains acteurs (carte rôle) pour pondérer les débats.

A la fin de la partie, le meneur du jeu fait le point sur les joueurs qui ont réussi à atteindre leur stratégie, ainsi que sur l'argent et l'environnement qui sont sur chaque parcelle. Puis, il fait le point sur les infrastructures publiques construites au cours du jeu.

Débriefing : Ce jeu de sensibilisation n'a pas pour but de désigner un vainqueur, mais que chacun arrive au bon équilibre entre poursuite des intérêts individuels (la réussite de l'exploitation agricole) et des intérêts collectifs (bien-être et infrastructures publiques). Lorsque la partie est terminée, les animateurs doivent questionner les joueurs sur leurs impressions et leurs ressentis pendant le jeu. Suivant le public et le temps, il est également intéressant d'ouvrir le débat sur le lien entre intérêt individuel et collectif, entre environnement et économie, etc. Ces ouvertures sont à préparer en amont, suivant le public et sont la clé de réussite du jeu.

Si vous souhaitez connaître des outils de débat, vous pouvez vous référer aux autres fiches outils de ce classeur qui résume certains de ces outils d'expression. Ces outils seront nécessaires dans le sens où ils donneront l'occasion aux participants d'exprimer leurs sentiments à la fin de la partie, ainsi que de lancer le débat sur des thèmes plus spécifiques, liés au jeu (relation de coopération/compétition, dynamiques sociétales, et agricoles, etc.)

* Organiser l'action

- **Temps nécessaire:**

Il est nécessaire de prévoir un minimum de 2h d'animation pour ce jeu. Il faudra en effet entre 1h et 1h30 pour introduire, expliquer et jouer à Agripoly. Puis, un minimum de 30min est nécessaire pour le débriefing.. Pour autant, selon l'exploitation qu'il est prévu de faire à la suite de l'animation, il est intéressant de prévoir une heure ou deux pour aller plus loin dans un des thèmes qu'abordent Agripoly. Dans l'idéal, il faudrait donc prévoir entre 3h et 4h d'animation.

- **Matériel:**

Agripoly est un jeu de plateau; il nécessite donc des impressions pour pouvoir le jouer. Le jeu de plateau est téléchargeable [depuis notre site internet](#). Sur cette page, il est également possible d'imprimer la règle du jeu plus complète, avec une fiche animateur qui donne quelques conseils d'animation ainsi que des informations complémentaires concernant l'agriculture actuelle en France.

- **L'espace:**

Suivant le nombre de joueurs, il faudra adapter l'espace en fonction. Mais globalement, une salle de classe ordinaire doit suffire à l'animation de ce jeu.

* Trucs et astuces

- **A faire !**

Il est indispensable de bien penser aux rôles des acteurs dans le jeu. En effet, il est possible de jouer avec ou sans ces personnages. Il faut donc bien penser aux arguments de chaque rôle afin que les débats ne s'éternisent pas. De même, il est plus favorable de reprendre les fiches de rôle afin de coller complètement dans vos attentes d'animation, en fonction du public.

- **A ne pas faire !**

Le risque est de ne pas se garder suffisamment de temps pour le bilan, alors que c'est un temps primordial pour la compréhension du jeu dans sa globalité. Même s'il y a des « vainqueurs », il faut que les joueurs comprennent que le plus important, c'est le jeu dans sa globalité : quel est l'état de l'environnement dans notre ville ? A-t-on produit suffisamment de nourriture diversifiée afin de nourrir tous les habitants de la ville ? A-t-on construit suffisamment d'infrastructures pour le bien-être de chacun ?

* Pour aller +loin & contacts

- Le Réseau GRAPPE : www.reseaugrappe.org
- La Mare : <http://sitedelamare.wordpress.com/>