



**HAL**  
open science

## La Grange®: outil ludique au service de la compréhension des enjeux de l'élevage

Sylvain Dernat, Bertrand Dumont, Dominique Vollet

### ► To cite this version:

Sylvain Dernat, Bertrand Dumont, Dominique Vollet. La Grange®: outil ludique au service de la compréhension des enjeux de l'élevage. 25. Rencontres autour des Recherches sur les Ruminants (3R 2020), Institut de l'Élevage; inrae, Jan 2020, Paris, France. pp.596-597. hal-03930655

**HAL Id: hal-03930655**

**<https://hal.inrae.fr/hal-03930655>**

Submitted on 9 Jan 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# La Grange® : outil ludique au service de la compréhension des enjeux de l'élevage. *The Barn: a playing tool to help the understanding of livestock issues.*

DERNAT S. (1), DUMONT B. (2), VOLLET D. (3)

(1) INRAE, UMR1273 Territoires, F-63122 Saint-Genès-Champanelle, France

(2) INRAE, UMR1213 Herbivores, F-63122 Saint-Genès-Champanelle, France

(3) INRAE, UMR1273 Territoires et Institut Agro, AGROCAMPUS OUEST, F-49000 Angers, France

## INTRODUCTION

Il existe aujourd'hui une vraie difficulté à faire comprendre la dynamique des systèmes d'élevage dans les territoires, et à représenter de manière synthétique leurs impacts et la diversité des services qu'ils y rendent.

## 1. MATERIEL ET METHODES

### 1.1. LA GRANGE®



La Grange® mobilise un plateau de jeu attrayant.

La Grange® est un jeu inspiré d'un modèle de représentation synthétique des bouquets de services rendus par l'élevage dans les territoires (Duru *et al.*, 2017). Il s'appuie sur la littérature scientifique sur les systèmes socio-écologiques (Liu *et al.*, 2007) et représente l'élevage et ses produits à l'interaction des systèmes écologiques, économiques, techniques et socio-culturels. Le jeu de La Grange® permet une réflexion prospective partagée et itérative dans un territoire réel ou fictif, et mobilise la confrontation des représentations (Johnson et Johnson, 2009) comme levier d'apprentissage.

### 1.2. EXPERIMENTATION PEDAGOGIQUE

Après avoir été mobilisée avec des professionnels (éleveurs, élus locaux, etc.) sur le territoire de l'AOP Fourme de Montbrison, nous avons utilisé La Grange® dans deux cursus pédagogiques en 2019/2020. Dans le Master européen GloQual à VetAgro Sup, il s'agissait d'étudier une filière de brouillards du Massif central engraisés en Italie (9 étudiants). Avec les 40 étudiants de la spécialité agronomie du DUT génie biologique de l'IUT d'Aurillac, il s'agissait d'étudier le futur des filières AOP Cantal et Laguiole. Dans les deux cas, une activité réflexive a été demandée aux étudiants. Elle analysait leur attitude vis-à-vis de la mobilisation de La Grange® dans leur apprentissage.

## 2. RESULTATS

### 2.1. LA COMPREHENSION D'UN TERRITOIRE D'ELEVAGE

En utilisant La Grange®, les étudiants ont découvert l'importance des dimensions sociales et culturelles de l'activité élevage qu'ils soupçonnaient peu. Cela leur permet

de s'extraire de la vision technico-économique qu'ils ont habituellement.

### 2.2. LA CONSTRUCTION DES COMPROMIS.

Les étudiants, par la construction collective de La Grange®, se rendent compte qu'il n'est pas aisé de se mettre d'accord avec les autres sur la vision d'un territoire d'élevage du fait de leurs propres représentations. Les compromis construits ensemble rendent compte d'un travail d'échange et de coordination pour trouver des solutions partagées.

## 3. DISCUSSION

La Grange® apparaît comme un outil ludique efficace pour faire changer les représentations des étudiants. L'élevage se révèle à eux comme une construction qui est aussi sociale et se fonde sur le vécu et les représentations de chacun. L'échange de savoirs entre étudiants permet une véritable décentration qui favorise la compréhension de l'autre et de ses arguments.

Ce jeu est aussi un médiateur qui montre aux étudiants la difficulté à obtenir des compromis entre des enjeux et attentes parfois opposés (productivité technique vs enjeu environnemental par exemple). Ils comprennent que l'élevage engage une multitude d'acteurs et que la construction d'un futur en commun nécessite une compréhension fine des problématiques territoriales.



Des étudiants de l'IUT d'Aurillac en débat autour de La Grange®.

## CONCLUSION

Le jeu La Grange® est un outil ludique adapté à l'enseignement agricole, mais également général, pour débattre de manière constructive des questions d'insertion de l'élevage dans les territoires. Il est utile en période de remise en cause de ses pratiques, voire de l'élevage lui-même.

Duru, M., Donnars, C., Rychawy, J., Therond, O., & Dumont, B., 2017. *INRA Productions Animales*, 30(4), 273-284.  
Johnson, D.W., and Johnson, R.T., 2009. *Educ. Res.* 38, 365-379  
Liu, J., Dietz, T., Carpenter, S.R., Alberti, M., Folke, C., Moran, E., ..., Taylor, W.W., 2007. *Science*, 317, 5844, 1513-1516.

*Crédits photos: Dermat Sylvain*