



## Le Jeu des Agronautes



### ○ Objectifs

- Amener les jeunes à s'interroger sur l'installation en agriculture et à prendre conscience des réalités de ce choix de vie
- Aborder de manière ludique la question de l'installation agricole avec d'autres, échanger en collectif

### ○ Public

A partir de 16 ans

Ce jeu est proposé lors d'intervention en lycée agricole, auprès de porteurs de projet en parcours d'installation. Il est utilisé par des associations de développement agricole et rural, accompagnant à l'installation et des groupes de jeunes qui se questionnent sur leur avenir professionnel.

### ○ Descriptif

Un outil pédagogique qui met en évidence de façon ludique les problématiques rencontrées par les agriculteurs tout au long de leur parcours. Il permet de se rendre compte de l'impact de ces choix sur son temps de travail, son revenu. Voici ce que ce support au débat vous propose :

#### ➤ **Devenez agriculteur**

Pour commencer, vous choisissez la ferme que vous souhaitez, la production/l'élevage que vous voulez mettre en place. Une carte vous indiquera votre production votre revenu et la part de votre temps de travail dans votre vie quotidienne.

#### ➤ **Effectuez des choix**

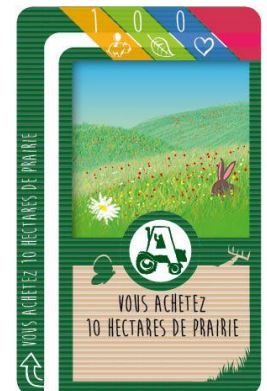
Fixer vos propres objectifs à atteindre en termes de revenu et de temps de travail. Puis à chaque tour, vous avez la possibilité de faire des choix professionnels, d'engagements divers ou de vie familiale. Ceux-ci auront des impacts sur votre revenu et votre temps de travail.

#### ➤ **Faites face aux imprévus**

Des événements surviennent au cours de la partie. Certains ne concerneront que vous « *une pandémie se répand dans votre troupeau* », « *vous attendez un enfant* »... d'autres modifieront la situation de chaque joueur « *le cours mondial des céréales augmente* ».

#### ➤ **Des questionnements ?**

Dans le livret de l'animateur, vous trouverez quelques pistes pour favoriser le débat, l'analyse de vos parcours d'agriculteurs. Le jeu soulève de nombreux questionnements qu'il faut inciter à exprimer.



Le jeu se déroule avec le tableau de bord suivant :

Un tour de jeu = une année d'installation

Indiquez votre revenu à chaque tour

Indiquez votre temps de travail à chaque tour

# Les AGRONAUTES

NOM : \_\_\_\_\_

## EXPLOITATION

MES OBJECTIFS DE VIE :

UN REVENU DE \_\_\_\_\_ €

UN TEMPS DE TRAVAIL DE \_\_\_\_ %

NOMBRE DE TOURS DE JEU : 1 2 3 4 5 6 7 8

MES REVENUS :

CONTEXTE DE DÉPART	TOUR 1	TOUR 2	TOUR 3	TOUR 4	TOUR 5	TOUR 6	TOUR 7	TOUR 8	REVENUS DÉFINITIFS	RETRAITE - POINTS CAPITAUX
2500									1700	
2400									1600	
2300									1600	
2200									1500	
2100									1400	
2000									1400	
1900									1300	
1800									1200	
1700									1200	
1600									1100	
1500									1000	
1400									1000	
1300									900	
1200									900	
1100									800	
1000									800	
900									800	
800									800	
700									800	
600									800	
500									800	
400									800	

MON TEMPS DE TRAVAIL :

CONTEXTE DE DÉPART	TOUR 1	TOUR 2	TOUR 3	TOUR 4	TOUR 5	TOUR 6	TOUR 7	TOUR 8	TEMPS DÉFINITIF
100%									100
90									90
80									80
70									70
60									60
50									50
40									40
30									30
20									20
10									10
0									0

**EN COURS EN DÉBUT DE PARTIE**

- J'AI UN CONJOINT
- QUI TRAVAILLE À LA FERME (-30% DE TEMPS DE TRAVAIL / - 200€ AU CONTEXTE DE DÉPART)
- AVEC QUI J'AI UN ENFANT (-10% DE TEMPS DE TRAVAIL / - 100€ AU CONTEXTE DE DÉPART)

**EN FIN DE PARTIE**

- J'AI EU DES ENFANTS
- J'AI DIVERSIFIÉ MON ACTIVITÉ :
- J'AI SOUSCRIT À UNE MUTUELLE ET RETRAITE COMPLÉMENTAIRE (+100€ POUR LA RETRAITE)

**TRANSMISSION DES POINTS CAPITAUX**

- À MA FAMILLE SI J'AI DES ENFANTS CAP 4 PC = +200€
- HORS FAMILLE CAP 3 PC = +100€
- À UN COLLÈGE POUR S'AGRANDIR CAP 6 PC = +400€
- À PLUSIEURS PERSONNES CAP 4 PC = +200€

Au début de la partie, indiquez vos objectifs de vie

A la fin de la partie, songez à la transmission

Jeu disponible auprès du MRJC – Simon Coutand – Secrétaire national à l'Agriculture  
[s.coutand@mrjc.org](mailto:s.coutand@mrjc.org)