

<p>METHODOLOGIE</p> <p>M 13</p>	<h1>Comment concevoir un jeu de cartes Lutte Intégrée</h1>
	<p>Outils de conception</p>

Date (27/09/2010)

<p>DE QUOI S'AGIT-IL?</p>	<p>Ce jeu de cartes dédié à la Lutte Intégrée est avant tout un outil permettant de sensibiliser les agriculteurs, les conseillers agricoles et autres acteurs à la Lutte Intégrée et les familiariser avec les concepts de base de cette méthode.</p> <p>Le jeu de cartes comprend deux types de cartes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Des cartes présentant différentes situations et des problèmes à résoudre 2. Des cartes solution présentant différentes stratégies à mettre en œuvre dans le cadre d'une Lutte Intégrée (par exemple, rotation des cultures, Outils d'Aide à la Décision, carte de répartition des adventices, contrôle mécanique des adventices, etc.). <p>Les situations et problèmes proposés sont extrêmement difficile voir impossible à résoudre avec des traitements chimiques. Par exemple, l'invasion des cultures par le Vulpin des champs (<i>Alopecurus myosuroides</i>) en Grande-Bretagne. Plus les situations présentées correspondent à celles rencontrées par les agriculteurs sur le terrain, plus ils seront motivés et auront envie de rechercher des solutions.</p>
<p>POURQUOI?</p>	<p>Ce jeu de cartes permet de motiver et encourager les participants à envisager et évaluer les stratégies de protection des cultures basées sur une Lutte Intégrée. De plus, ce jeu permet aux agriculteurs de se familiariser avec de nouvelles technologies et de discuter de leur expérience personnelle.</p> <p>Organiser le jeu en sous-groupe de trois à cinq joueurs afin que chacun des membres du groupe puisse participer de manière active, commenter, échanger des expériences personnelles et présenter ses arguments.</p>

<p>COMMENT?</p>	<p>Le jeu comprend 5 étapes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Former des groupes de trois à cinq personnes 2. Distribuer à chacun des groupes une carte présentant un problème à résoudre et des cartes solution 3. Demander aux participants d'identifier, d'argumenter et de classer par ordre de priorité les trois solutions qu'ils estiment être les plus adaptées pour traiter le problème présenté. 4. Une personne par groupe présente les solutions retenues par son groupe. 5. Le formateur énumère l'ensemble des solutions retenues par chacun des groupes, discute avec eux des résultats et des conséquences de ces choix et partage son avis de professionnel avec les participants. <p>Il peut être judicieux de demander à plusieurs groupes de travailler sur le même problème, car les différentes solutions envisagées permettront de nourrir les discussions entre participants.</p> <p>Ci-dessous, un modèle de base pour ce jeu de cartes (carte problème et carte solution).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="528 1014 970 1335" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;">  <p>Danish Agricultural Advisory Service</p> <p>« Des champs utilisés pendant 15 ans pour la culture continue du blé d'hiver sont infestés par le vulpin des champs (<i>La: Alopecurus myosuroides</i>). Le sol est argileux.</p> <p>Comment pensez-vous résoudre se problème? »</p>  </div> <div data-bbox="1031 1014 1297 1321" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%;">  <p>Danish Agricultural Advisory Service</p> <p>Solution:</p> <p>Rotation des cultures</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proportion des cultures d'été • Proportion des cultures d'hiver • Autres cultures?  <p>Danish Agricultural Advisory Service</p> </div> </div>
<p>SOURCES</p>	<p>Pour plus d'informations sur ce jeu de cartes (ainsi que des modèles de cartes et des exemples de problèmes à résoudre) veuillez consulter le site du Centre d'Information ENDURE : http://www.endureinformationcentre.eu</p> <p>Mots clefs : méthode > supports de cours de formation</p>