

ATELIER EAD – ISF AGRISTA
**L’histoire de Marguerite ou les impacts environnementaux et socio-économiques
de la filière lait française**

Fiche d'identité du jeu

- Public visé : grand public, plus de 15 ans
- Nombre min/max de participants : jusqu'à 30 participants
- Nombre d'animateurs : 2 dans l'idéal (voir répartition des rôles dans la partie 1)
- Temps total (de la préparation au rangement) : 1h40
- Outils nécessaires : cartes imprimées, support (tableau/mur/grande table...), scotch/patafix, stylo
- Documents obligatoires pour la préparation du jeu : tableau récapitulatif, déroulé du jeu, film du BASIC (à diffuser de préférence avant l’atelier), rapport du BASIC sur la filière lait
- Documents conseillés pour la préparation du jeu : Livret de l'ADEME sur les émissions agricoles de particules dans l'air, liens vers des sites « apport de fond » dans le document Excel, thèse sur « La poudre de lait, le trader parisien et le commerçant bamakois : une sociologie économique de la mondialisation » <http://www.theses.fr/2014PA100097> (1ère partie de l’introduction très intéressante)

SOMMAIRE :

Partie 1 : Principe de l’atelier

- 1) Objectifs de l’atelier
- 2) Présentation de l’atelier

Partie 2 : Déroulement de l’atelier

- 1) Introduction (5 minutes)
- 2) Brainstorming pour construire le schéma de la filière (20 minutes)
- 3) Répartition par groupe pour placer les cartes impacts et marges de manœuvre (30-40 minutes)
- 4) Restitution (15 min)
- 5) Debriefing / Débat (15 min)
- 6) Conclusion (5-10 minutes)

PARTIE 1 : PRINCIPE DE L'ATELIER

1) Objectifs de l'atelier

L'objectif de cet atelier est de mettre en exergue les impacts négatifs de la filière lait industrielle en France, tout en finissant sur une perspective plus positive en proposant des marges de manœuvre menant à une production de lait plus respectueuse de l'environnement et de l'Homme.

OBJECTIFS GENERAUX :

1. Comprendre l'idée de filière et d'impacts associés à une filière ;
2. Comprendre les impacts environnementaux et socio-économiques de la filière lait industrielle en particulier ;
3. Réfléchir aux enjeux de la filière industrielle et aux voies d'amélioration possibles.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

1. Acquérir une bonne connaissance de l'organisation générale de la filière lait industrielle et de ses acteurs ;
2. Prendre conscience des impacts négatifs de cette filière en termes environnementaux et socio-économiques ;
3. Comprendre les causes de ces impacts négatifs ;
4. Mener une réflexion sur des marges de manœuvre possibles à différentes échelles pour atténuer ces impacts ;
5. Repartir en ayant compris les marges de manœuvre possibles et avec des idées concrètes des manières de lutter contre ce schéma industriel au quotidien.

2) Présentation de l'atelier

Dans l'idéal cet atelier est animé par deux personnes. En fonction du ressenti de chaque animateur, les interventions de chacun peuvent se compléter tout au long de l'atelier. La répartition des tâches proposée ci-dessous n'est qu'une suggestion :

- Une personne qui s'occupe de l'animation en tant que telle (explication des règles, du déroulé : qui fait quoi, que faut-il faire, qui va au tableau...) → l'animateur « jeu »
- Une autre qui s'occupe de l'apport de connaissances sur la filière lait et peut intervenir tout au long de l'atelier lorsque c'est nécessaire (apport de fond, de faits, de chiffres...) → l'animateur « fond ».

Il est aussi possible d'inviter un intervenant extérieur qui, de part sa connaissance du sujet, pourra apporter des informations complémentaires tout au long du jeu, et notamment au moment de clore l'atelier.

Dans une première étape, les participants devront recomposer la filière lait industriel.

Dans un second temps, des cartes « impacts », correspondant aux externalités négatives provoquées par la filière, leur seront données et ils devront les placer sur la filière. Dans la foulée, les participants réfléchiront aux marges de manœuvre possibles pour atténuer chaque impact négatif.

Enfin les participants restitueront l'ensemble des impacts et des marges de manœuvre de la filière. Cette restitution sera suivie d'un débat puis d'une conclusion.

PARTIE 2 : DEROULEMENT DE L'ATELIER

1) Introduction (5 minutes)

L'animateur « jeu » explique le principe et le déroulement du jeu aux participants.

Ceux-ci doivent être mis dans la peau de consommateurs qui cherchent à comprendre d'où viennent les produits laitiers qu'ils achètent, quels sont les impacts de leur production et comment changer leurs modes de consommation de manière plus durable.

2) Brainstorming pour construire le schéma de la filière (20 minutes)

La première étape de l'atelier consiste donc à composer la filière lait industrielle. Les cartes « filière » sont données aux participants par l'animateur « jeu » et ceux-ci peuvent les organiser de la manière qui leur semble la plus logique sur un tableau/un support, dans le but de recomposer la filière. Si les participants ne sont pas très nombreux, la filière peut également être recomposée sur une table.

Les cartes « filière » sont de deux couleurs : en bleu les acteurs de la filière, et en rouge ses maillons. L'idée est de placer les cartes sur un support type tableau (avec de la patafix dans l'idéal) en essayant de regrouper les cartes par étapes et par type (acteurs et maillons).

Les animateurs laissent les participants libres dans leur choix, mais peuvent répondre à leurs sollicitations s'il y en a. Il peut également leur suggérer de créer des liens entre les maillons de la filière (flèches, groupe...)

Si l'animateur « jeu » constate que cette étape prend trop de temps, il peut suggérer qu'un volontaire (ou plusieurs) aille(nt) au tableau pour placer les cartes, guidé(s) par l'ensemble du groupe, ce qui sera plus rapide.

Quand toutes les cartes « filières » ont été placées, l'animateur « jeu » place sur le schéma 4 nouvelles cartes, plus grandes : les cartes « étapes ». Ces cartes représentent les 4 grandes étapes de la filière : l'amont (les intrants), la production (l'exploitation agricole), la transformation/distribution (ainsi que la collecte) et la consommation. Cette étape doit être accompagnée d'une explication donnée par l'animateur « fond » afin de permettre aux participants de se mettre les idées au clair sur l'ensemble de la filière.

A la fin la filière doit ressembler approximativement au tableau suivant :

Cartes étapes	Amont	Production	Transformation/ Distribution	Consommation
Cartes filière-acteurs	Autres agriculteurs, Travailleurs	Éleveurs et salariés agricoles	Travailleurs, Industriels	Consommateurs
Cartes filière-maillons	- Alimentation importée - Compléments alimentaires (soja, maïs...) - Antibiotiques - Pesticides - Fertilisants - Matériel agricole	- Troupeau - Bâtiments d'élevage - Foin - Prairies - Céréales - Déjections	- Usine - Emballages - Fromage/Lait/ Yahourt - Poudre de Lait - Transport	- Régime alimentaire - Déchets - Choix d'un type de circuits de vente

Certaines cartes extérieures à la filière n'apparaissent pas dans ce tableau puisqu'elles impactent l'ensemble de la filière : Pays du Sud et PAC. Elles sont donc à placer en marge des « colonnes » de manière à ce que l'impact transversal, à toutes les étapes de la filière ou presque, soit compréhensible. Les animateurs ne doivent pas hésiter à insister sur l'importance de ces deux cartes en expliquant clairement à quoi elles font référence (voir tableau récapitulatif).

3) Répartition par groupes pour placer les cartes « impacts » et « marges de manœuvre » (30-40 minutes)

Séparation en groupes : l'animateur « jeu » sépare les participants en deux groupes à peu près égaux. Chaque groupe travaillera sur un type d'impact (impacts environnementaux, et impacts socio-économiques) et le choix du groupe est laissé aux participants. L'atelier peut être modulable, suivant le nombre de personnes, en ne travaillant que sur certains impacts ou en ne conservant qu'un seul groupe. Chaque groupe sera animé par un animateur.

Zoom sur les outils de cette étape :

- Cartes « impacts » :

Ces cartes représentent les impacts négatifs de la filière lait. Certaines cartes sont données en plusieurs exemplaires si elles peuvent être placées à plusieurs endroits de la filière. Chaque carte effet sera accompagnée sur son verso d'un « apport de fond », apportant des éléments supplémentaires à la compréhension du problème.

Les cartes « impact » sont divisées en deux groupes :

- S'il s'agit d'un **impact « environnemental »** (cartes orange), les participants devront placer la carte sur la(les) cause(s) de cet impact. Ex : la carte « pollution et dégradation des sols » pourra être placée à plusieurs endroits : sur les cartes filières « fertilisants », « pesticides », « matériel agricole »... (voir tableau ci-joint pour le détail du placement des cartes).
- En revanche, s'il s'agit **d'un impact « socio-économique »** (cartes rouge) dont les causes sont moins évidentes et moins directes, les participants doivent placer la carte sur les acteurs touchés par cet impact. Ex : la carte « pénibilité » sera placée sur la carte filière « agriculteurs ».

- Cartes « marges de manœuvre » : Ces cartes présentent des solutions possibles pour chaque carte impact.

Résumé du déroulement de la suite de l'atelier dans chaque groupe :

- 1- Les participants piochent une carte « impact » (correspondant à leur groupe si 2 groupes distincts) puis celle-ci est commentée avec l'aide de l'animateur, notamment en regardant l'apport de fond à l'arrière. Il s'agit d'un échange entre l'animateur et les participants pour vérifier que l'impact est bien compris par tous. **Le tableau joint permet à l'animateur de comprendre les impacts de manière simple. Le rapport sur la filière lait du BASIC permet notamment d'apporter de nouvelles informations lors de cette étape, sa lecture est donc recommandée avant d'animer cet atelier.**
- 2- L'animateur demande aux participants de la placer sur le(s) élément(s) de la filière correspondant aux différentes causes possibles pour cet impact. Les deux groupes seront donc amenés à placer leurs cartes respectives en même temps sur le même schéma ce qui va demander un peu d'autorité aux animateurs pour garder la concentration de leur groupe. Le fait que les deux groupes placent leurs cartes impacts sur le même tableau, permet de faciliter la restitution des réflexions à la fin. En cas d'erreur de la part des

participants sur le placement des cartes, l'animateur doit corriger et expliquer les erreurs.

- 3- Après chaque carte « impact » placée sur la filière, l'animateur invite les participants à réfléchir aux marges de manœuvre possibles pour atténuer cet impact afin de répondre à cette question : quels changements pourraient être faits sur la filière pour améliorer cet impact ?
- 4- Une fois que les participants ont fait le tour des possibilités, que la discussion s'est essouffée ou que trop de temps s'est écoulé, on leur remet la carte « marge de manœuvre » associée à l'impact, qui représente l'ensemble des solutions qui peuvent être proposées en réponse. Elle peut contenir des solutions qui n'ont pas été mentionnées par les participants et devront donc être expliquées par l'animateur. Si au contraire, des marges de manœuvre envisagées par les participants ne sont pas sur les cartes, elles peuvent être ajoutées à la main (de même pour les cartes « impact »). Cette carte « marge de manœuvre » sera placée à côté de la carte « impact » liée.
- 5- À la suite de cette étape, l'animateur propose une nouvelle carte « impact » au groupe et on reprend le même mode de fonctionnement. On recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes ou que le temps alloué à cette étape soit dépassé...

4) Restitution (15 minutes)

Après le travail en groupe, une personne de chaque groupe vient restituer avec ses mots la réflexion qu'ils ont menée sur le type d'impact sur lequel ils ont travaillé et les marges de manœuvre possibles. L'animateur « fond » peut compléter les propos des participants s'il le juge nécessaire et intervenir en cas d'erreur.

5) Debriefing / Débat (15 minutes)

Cette étape consiste en un retour sur la perception des participants.

Une phase de questions peut avoir lieu si certaines choses n'ont pas été comprises par les participants. Puis l'animateur « jeu » lance un « tour des ressentis » : chaque participant donne son avis sur ce qu'il a appris ou autre.

Vient ensuite une phase de débats qui pourra porter, par exemple, sur les thèmes suivants :

- Qu'est-ce qu'ils ont appris et qu'ont-ils retenu ?
- Qu'est ce qui les a le plus marqué/étonné/choqué dans cet atelier ?
- Pensent-ils modifier leur mode de consommation suite à cet atelier ? Et si oui comment ? Sinon pourquoi ? Qu'est ce qui les freine ?

5) Conclusion (5-10 minutes voire plus si intervention d'un expert extérieur)

Cette étape est propice à l'intervention d'un expert extérieur de manière à ouvrir la réflexion. Dans ce cas rallonger le temps de conclusion pour laisser le temps à ce dernier d'apporter son point de vue sur la thématique de la filière lait industrielle.

Idées d'intervenants extérieurs :

- éleveur laitier
- adhérent ou salarié d'une coopérative laitière
- association de producteurs qui vendent en circuit court

S'il n'y a pas d'intervenant extérieur, l'animateur « fond » peut également tenir ce rôle à condition qu'il se soit assez documenté avant l'atelier.

Par exemple, il peut ouvrir sur :

- la filière lait au niveau mondial et les différences entre pays ;
- la suppression des quotas laitiers et son impact sur l'économie...

Le rapport du BASIC peut donner des pistes aux animateurs ainsi que l'actualité agricole.