



Fiche-outil : Le jeu de rôle « la bio dans la ville »

Fiche 12

À qui s'adressent cette fiche & ce jeu de rôle ?

Cette fiche s'adresse aux animateurs et agents de développement en charge de projets de développement local de l'agriculture biologique. Elle concerne également les enseignants de la formation agricole initiale et continue qui peuvent très facilement utiliser ce jeu dans leurs enseignements.

À quoi sert cette fiche ?

Elle propose un jeu de rôle inspiré d'une situation réelle pour :

- Prendre conscience de la diversité des visions et des intérêts des uns et des autres mais aussi de la légitimité des perspectives des autres acteurs.
- Analyser les différentes formes de contribution de l'agriculture et plus particulièrement de l'agriculture biologique au développement du territoire.
- Envisager des pistes d'action adaptées au contexte économique, environnemental et social.
- Acquérir des compétences en matière de négociation et de construction de projet.

Pourquoi cette fiche & ce jeu de rôle ?

Dans une perspective de développement local, l'agriculture biologique (AB) est de plus en plus envisagée comme une réponse à **des enjeux collectifs, environnementaux, économiques et sociaux**.

Nous avons réalisé une analyse approfondie de six initiatives territoriales en nous appuyant à la fois sur une activité de recherche mais surtout beaucoup sur le savoir-faire d'animatrices et d'animateurs de développement local. Durant trois années, ce groupe d'une vingtaine d'animateurs, de chercheurs et d'enseignants ont partagé leur expérience et leurs analyses. Ce travail montre la diversité et la complexité



de ces dynamiques locales, tant du point de vue des objectifs de ces projets que de celui des acteurs impliqués, du degré d'investissement des agriculteurs, des innovations techniques et organisationnelles dont ils sont porteurs, des politiques agricoles mobilisées, de leurs formes de gouvernance et de leurs trajectoires.

Pour partager ces acquis, pour les mobiliser dans l'enseignement et l'animation de projet nous avons élaboré un jeu de rôle : « *la bio dans la ville* ». Ce jeu inspiré d'une situation réelle aide à prendre conscience de la diversité des visions de l'agriculture biologique et permet de se mettre dans la peau d'un acteur engagé dans la négociation d'un projet de développement local.



Comment jouer ?

But du jeu :

Imaginer et faire triompher votre vision pour l'avenir de la zone maraîchère des quinze de-niers.

Les 5 personnages du jeu :

- 1 : Le maire de Cagnar
- 2 : La vice-présidente de l'agglomération de Marlouze.
- 3 : La conseillère agricole.
- 4 : Un maraîcher de Cagnar
- 5 : La maraîchère bio de Cagnar

Ce jeu se joue à 5 (ou en 5 équipes de deux). Il est possible de jouer à 4 en supprimant le personnage de la vice-présidente de Marlouze. Il est possible de jouer à 6 en ajoutant un second maraîcher conventionnel.

Public :

- Elèves et étudiants de l'enseignement secondaire et supérieur : 1^{ères}, terminales, BTS, masters, ingénieurs.
- Agriculteurs, membres d'associations, citoyens ou élus en phase de réflexion ou en début de projet. Ce jeu mettant en scène différents rôles dans la négociation de projet, il est plus adapté à un usage entre un même type d'acteurs.
- Pour les joueurs, un niveau minimal de connaissances sur les relations entre agriculture biologique et développement territorial est requis. Il peut s'acquérir au moyen d'une ou plusieurs vidéos d'ABILE visibles sur le site www.projet-abile.blogspot.fr (Voir également la fiche-outil 13 « Les vidéos pédagogiques »).

Le rôle du maître du jeu varie au cours des manches :

- 1^{ères} et terminales : Le maître du jeu a la responsabilité de l'animation du jeu de rôle. Il fait jouer les manches 1 et 2. La manche 3 plus complexe peut-être enlevée. Dans la manche 1 il joue le rôle d'animateur de la réunion. Dans la manche 2, le maître des jeux remplace le maire dans la présentation du projet et joue également le rôle d'animateur de la réunion.
- BTS, masters, ingénieurs : Le maître du jeu a la responsabilité de l'animation du jeu de rôle. Il fait jouer les manches 1, 2 et 3. Le maître du jeu conduit la première manche en tant qu'animateur de réunion. Il confie l'animation au maire dans la manche 2 et à la conseillère agricole dans la manche 3. Dans les manches 2 et 3 il assure donc seulement le respect des règles et du temps. Pour autant il doit rester en veille et appuyer le maire et la conseillère agricole si ceux-ci ont des difficultés.
- Si plusieurs groupes jouent en parallèle, une 4^e manche de mise en commun des différents plans d'action est possible.
- Au départ, le maître du jeu présente rapidement les règles et l'objectif du jeu de rôle ;
- Il anime la discussion lors de la première manche en tant qu'animateur de la réunion ;
- En fin de partie, il invite chacun des joueurs à une auto-évaluation et il peut initier une discussion sur cette activité de négociateur ou sur la thématique du jeu : négocier un projet de territoire, la place de l'agriculture biologique dans le développement des territoires.

Comment jouer ?

Les pièces du jeu

- 6 sets de jeux à disposer au centre de la table ;
- 10 cartes identiques « *les quinze deniers* » présentant le territoire ;
- 5 cartes « *les acteurs* » (à imprimer en double exemplaire si le jeu se joue en binôme) (tirage au hasard en début de manche 1 pour répartir les rôles) ;
- 20 cartes « *rôles* » : 5 cartes pour la première manche et 5 cartes pour la deuxième manche (à imprimer en double exemplaire si le jeu se joue en binôme) ;
- 5 pupitres avec le rôle de chaque personnage (à disposer devant chacun, chacun écrit son prénom sur un post-it qui sera collé sur le pupitre pour éviter d'avoir à réimprimer les pupitres) ;
- 1 carte « *conseillère agricole* » pour la manche 3 (à imprimer en double exemplaire si le jeu se joue en binôme) ;
- 1 fiche « *budget* » présentant les coûts de différentes actions (à imprimer en double exemplaire si le jeu se joue en binôme pour le rôle de « *conseillère agricole* ») ;
- Une fiche « *auto-évaluation* » à remettre à chaque joueur en fin de jeu.



Prévoir une calculatrice pour faire le total du budget pour le plan d'action (qui sera écrit sur un tableau pour l'ensemble des participants).

Le parcours du jeu

Nous vous proposons, en tant que maître du jeu, de démarrer la séquence avec une introduction de type : « *Bienvenue dans le groupe de travail sur l'avenir des quinze deniers. Nous nous engageons aujourd'hui dans la réflexion et la négociation pour imaginer l'avenir de ce secteur auquel nous tenons tous.* » (ou tout autre idée sera la bienvenue).



Comment jouer ?

Voici le déroulé pédagogique proposé :

Phase	Durée	Déroulement
Installation	20 minutes	<p>Mise en place du jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Installation des sets de jeu et des cartes. • Présentation des règles et des objectifs du jeu par le maître du jeu. • Distribution de la carte « <i>les quinze deniers</i> » (présentant le territoire) à chaque joueur. • Répartition des rôles (et constitution des binômes si vous jouez à 2 par rôle). Chacun prend au hasard une carte « <i>Les acteurs</i> » (selon ses objectifs pédagogiques, le maître du jeu peut aussi affecter un rôle à chacun). • Le maître du jeu donne ensuite la carte « <i>rôle manche 1</i> » et le pupitre correspondant (inscrire prénom sur post-it) à chacun. • Chacun lit ses cartes pour s'imprégner de son rôle et du contexte (5 à 7 minutes). Il échange avec son compagnon de jeu si le jeu se joue en binôme. • S'imprégner de son rôle c'est bien sûr s'intéresser aux objectifs, visions, connaissances, arguments du personnage que l'on joue. C'est aussi se préoccuper de sa posture dans le jeu : être à l'écoute, être discret mais présent au bon moment, être affirmatif voire autoritaire, ...
OBJECTIF : être prêt pour démarrer le jeu de rôle.		

Phase	Durée	Déroulement
Manche 1 : Débattre	20 minutes	<p>Connaissance mutuelle sur la zone des quinze deniers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le maître du jeu joue le rôle de l'animateur de la réunion et présente les objectifs de cette manche : mieux connaître le secteur en partageant ce que chacun en sait pour arriver à un diagnostic de la zone et de ses enjeux. Il est attendu que chacun mobilise les cartes et photos disposées sur les sets de jeu ainsi que les informations écrites sur les cartes-rôles. • Pour animer la discussion, l'animateur peut poser des questions concernant : les caractéristiques géographiques du secteur, les usages de chacun sur cette zone, les évolutions observées, ce que chacun regrette, comment chacun voit l'avenir si rien n'est fait ? • Veiller à ce que chacun apporte au groupe une meilleure connaissance de la zone en mettant en discussion les informations dont il dispose sur ses cartes et en commentant les cartes et les photos. • En fin de séance (5 min avant la fin de la manche) : l'animateur récapitule les principaux éléments du diagnostic du territoire, et les regrets et attentes de chacun. Il invite le maire à préparer un projet qu'il présentera dans la deuxième manche.
OBJECTIFS : mise en commun de connaissances sur le territoire des quinze deniers. Prise de conscience de la diversité des représentations et des attentes en fonction des pratiques sociales, professionnelles et politiques des uns et des autres.		

Comment jouer ?

Phase	Durée	Déroulement
Manche 2 : Négociateur	30 minutes	<p>Négocier le projet de développement du maraîchage bio et de la vente directe.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le maître du jeu ouvre la manche en précisant les objectifs de la manche : recueillir les avis sur une proposition de plan de développement des quinze deniers. Il précise les règles de parole : respecter l'autre en ne lui coupant pas la parole ni en l'attaquant personnellement, appuyer ses raisonnements sur des faits, essayer d'expliquer. Il donne à chaque joueur sa carte « rôle deuxième manche » et laisse 2 à 3 minutes pour que chacun en prenne connaissance. Le maître du jeu (1^{ères}, terminales) ou le maire (BTS, ingénieurs) présente ensuite le projet de développement de la zone des quinze deniers (5 minutes) puis anime la réunion. La discussion s'ouvre, chacun pose des questions, donne son avis, approuve ou objecte partiellement ou totalement. Chacun est invité à bien argumenter ses interventions. Le maire (ou le maître du jeu) répond aux questions et objections de façon à défendre le projet proposé. En fin de réunion, le maire ou le maître du jeu récapitule et fait part des modifications qu'il propose d'intégrer suite à la discussion. En conclusion chacun est invité à donner en une phrase sa position finale. Le maître du jeu invite les joueurs à échanger 2 à 2 pour passer des alliances dans l'entre-manche.
<p>OBJECTIFS : comprendre la diversité des attentes et des objectifs de développement que peut avoir l'agriculture biologique. Développer ses capacités de négociation en apprenant à développer ses arguments, en étant attentif et en respectant ceux des autres.</p>		

Phase	Durée	Déroulement
Inter-manches facultative : Passer des alliances	15 minutes	<p>L'entre deux manches pour préparer le plan d'action.</p> <ul style="list-style-type: none"> Chacun cherche à passer une ou deux alliances pour se préparer à la troisième manche (les actions essentielles pour lui).
<p>OBJECTIF : développer une stratégie d'alliances pour peser plus dans la décision collective.</p>		

Comment jouer ?

Phase	Durée	Déroulement
Manche 3 : Agir (facultative)	45 minutes	<p>Démarrer le projet en s'adaptant aux changements et en précisant la répartition prévisionnelle du budget.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le maître du jeu ouvre la manche en précisant les objectifs de la manche : déterminer les premières actions à mettre en place et organiser la répartition prévisionnelle du budget sur les deux premières années (200 000 euros par an). La réunion et le projet seront animés par la conseillère agricole mandatée par la chambre d'agriculture pour ce travail. Une fiche lui est donnée lui précisant les changements opérés depuis la dernière réunion (<i>Voir fiche conseillère</i>). La conseillère agricole anime la discussion de façon à recueillir les idées, elle propose d'organiser la discussion en deux temps : <ol style="list-style-type: none"> comment adapter le projet suite aux changements de contexte ; quelles sont les premières actions à mettre en place (actions urgentes, communication, organisation de la gouvernance du projet, ...) et comment les planifier dans un budget (à faire sur un tableau lisible par tous et évaluer les coûts à partir de la fiche budget dont elle dispose).
<p>OBJECTIFS : développer ses capacités d'analyse et d'adaptation collective à un changement de projet (comment s'adapter à ce changement). Dépasser la logique de conception de projet pour s'initier à la mise en œuvre opérationnelle d'actions.</p>		

Phase	Durée	Déroulement
S'auto-évaluer	10 minutes	<p>Auto-évaluer ses capacités de négociateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le maître du jeu invite chaque joueur à quelques minutes de réflexion personnelle sur son activité de négociateur et d'acteur dans un projet. Il rappelle que négocier c'est bien sûr faire avancer sa vision ou celle de son institution d'appartenance en mobilisant des arguments convaincants et en s'appuyant sur des alliés. Mais c'est aussi reconnaître la légitimité des autres visions, les respecter et avoir la capacité de contribuer à la construction d'un compromis, voire de revoir ses positions. En d'autres termes, c'est aussi apprendre des autres et chercher à comprendre le fonctionnement du « système » dans lequel ils évoluent (par exemple l'agriculteur et son insertion dans une filière et une logique de marché versus le technicien d'aménagement et ses préoccupations en matière de préservation de l'espace). Il distribue la fiche d'auto-évaluation que chacun conserve sans la rendre publique. Il peut initier une discussion sur cette activité de négociateur ou sur la thématique du jeu : négocier un projet de territoire, la place de l'agriculture biologique dans les territoires, le rôle d'animateur...
<p>OBJECTIFS : faire le point pour progresser dans ses compétences de négociateur, et comprendre que la négociation est aussi un apprentissage de la légitimité et des rationalités des autres.</p>		

Comment jouer ?

Phase	Durée	Déroulement
Manche 4 : mise en commun des plans d'action (facultative)	20 à 30 minutes	Lorsque plusieurs groupes jouent en parallèle , il est possible de faire une mise en commun des différents plans d'action pour les comparer et échanger sur leurs avantages et leurs inconvénients. Si le maître des jeux a les compétences, il peut commenter leur faisabilité technique et réglementaire, la façon dont ces plans d'actions risquent d'être accueillis, etc.

OBJECTIFS : partager des choix différents pour un même territoire en fonction des groupes de joueurs, travailler plus en détail les plans d'action et échanger sur la diversité des actions possibles, apporter des informations complémentaires sur leur faisabilité.

TOTAL

2h30 à 3h00 avec la manche 4
sur le plan d'action (1h30 sans)



Comment jouer ?

Présentation du territoire des « quinze derniers » :

L'enjeu concerne l'évolution de l'activité maraîchère du secteur des quinze deniers, un petit morceau de territoire urbain niché dans un méandre de fleuve au nord de l'agglomération Marlouzienne.

L'agriculture biologique pourrait bien être une des solutions envisagée mais les enjeux sont nombreux. L'activité maraîchère est traditionnelle et fait partie de l'histoire des lieux. Les quinze deniers est un des derniers secteurs non urbanisés des alentours, c'est tout à la fois un espace naturel et agricole qui a des intérêts en matière de paysage, d'environnement, de loisirs et de ressourcement pour les citoyens.

De nombreux acteurs s'impliquent dans le projet et chacun se fait le porte-parole de sa vision :

- 1 : Le maire de Cagnar
- 2 : La vice-présidente de la communauté urbaine de Grand Marlouze.
- 3 : la profession agricole qui mandate une conseillère agricole de la chambre départementale d'agriculture.
- 4 : Un maraîcher de Cagnar
- 5 : Une jeune maraîchère en bio

1.1. L'aire urbaine de Marlouze¹

Elle a le statut de Métropole et s'étend sur 453 communes, dans un rayon de 50 kilomètres autour de la ville-centre. Elle figure parmi les plus étendues de France, avec une superficie de plus de 5000 km² et plus de 1 200 000 habitants. C'est une aire très attractive avec 35 000 nouveaux arrivants chaque année. Le marché foncier est tendu et la maîtrise de la consommation des espaces non bâtis est un enjeu fort.

La communauté urbaine (Grand Marlouze) compte 720 000 habitants sur 466 km². Elle fédère 37 communes, dont Cagnar. Elle a conçu un projet d'urbanisme commun, le SCOT (Schéma de Cohérence Territoriale), traduit dans les PLU (Plan Local d'Urbanisme). Elle est aussi la cheville ouvrière d'une charte de l'agriculture périurbaine dans laquelle le projet des « Quinze deniers » trouve sa place.

1.2. La commune de Cagnar

La commune de Cagnar est située au nord-est de Marlouze, elle est membre de la communauté urbaine du Grand Marlouze. Elle forme avec quelques autres communes la première ceinture périurbaine jointive de Marlouze. La commune de Cagnar compte 22 217 habitants et s'étend sur 16,88 km². C'est avec 1 316 hab. /km² l'une des communes les plus densément peuplées de l'agglomération. Elle est très urbanisée, surtout connue pour abriter l'aéroport de Marlouze et pour son activité aéronautique. C'est sur son territoire que se sont installés les ateliers de l'usine Air-crash, générant une ressource fiscale importante pour la collectivité.

1.3. La zone des « Quinze deniers »

La zone des « Quinze deniers » est située au nord-ouest de la commune de Cagnar, dans un méandre du fleuve. Classée zone inondable, elle est protégée de l'artificialisation par le PPRI (plan de prévention du risque d'inondation) qui en fait un espace non constructible.

Sa superficie est 135 ha, c'est tout d'abord « un espace de nature » remarquable au sein d'une agglomération particulièrement dense. La zone des « Quinze deniers » est découpée en deux parties, l'une naturelle, sur une ancienne gravière est plutôt dédiée à la récréation des citoyens, l'autre agricole est essentiellement consacrée à la production maraîchère.

L'activité maraîchère est une **activité ancienne et traditionnelle**. Les sols alluviaux et profonds, sont de bonne qualité agronomique. Faciles à travailler, ils sont bien adaptés au maraîchage irrigué de plein champ. Les principales productions sont les salades et les choux. L'espace est occupé par 7 agriculteurs pour la plupart en fin de carrière. Leur orientation principale est le maraîchage, seule une exploitation a pour production majoritaire les céréales. Une seule exploitation, installée il y a deux ans, est en AB. Le morcellement foncier est très important : sur 117ha environ, les 7 exploitants ont plus de 200 parcelles avec 149 propriétaires identifiés.

1 - Au sens de l'INSEE. Une aire urbaine ou « grande aire urbaine » est un ensemble de communes, d'un seul tenant et sans enclave, constitué par un pôle urbain (unité urbaine) de plus de 10 000 emplois et par des communes rurales ou unités urbaines (couronne périurbaine) dont au moins 40 % de la population résidente ayant un emploi travaille dans le pôle ou dans des communes attirées par celui-ci.

Comment jouer ?

Les cartes et pièces du jeu

6 cartes identiques **présentation des quinze deniers (dont une pour vous)**

5 cartes différentes « rôle » pour la première manche et 5 pour la deuxième manche



Imaginer et faire triompher votre vision pour l'avenir de la zone maraîchère des quinze deniers.

L'ancien domaine féodal de l'actuelle maraîchère des quinze deniers, petit morceau de territoire urbain niché dans un méandre de fleuve au nord de l'agglomération de Marolvaux. L'agriculture biologique pourrait bien être une des solutions envisagées mais les enjeux sont nombreux.

La communauté urbaine du Grand Marolvaux
Le Grand Marolvaux compte 220 000 habitants sur 400 km². Il fédère 37 communes. Dont Cagnar. Dans un rayon de 50 kilomètres autour de la ville, se développe une aire urbaine qui figure parmi les plus étendues de France, avec plus de 2 200 000 habitants et 453 communes. C'est une aire très attractive avec 35 000 nouveaux arrivants chaque année. Le marché fluvial est tendu et la concurrence fluviale est forte.

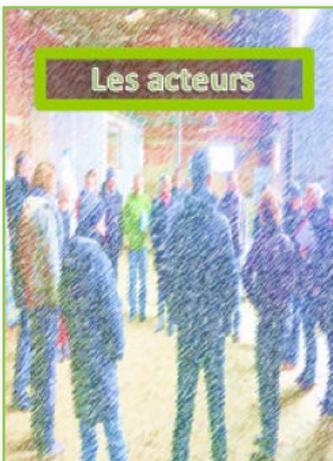
La commune de Cagnar
Cagnar est située au nord-est de Marolvaux, elle est membre du Grand Marolvaux. Elle appartient à la première couronne périurbaine. Cagnar compte 22 287 habitants. C'est avec 1 385 hab./km², l'une des communes les plus densément peuplées et urbanisées de l'agglomération. Elle est surtout connue pour être l'arrière-pensée de Marolvaux et pour son activité économidique avec les ateliers de l'usine Alcoa, qui génèrent une croissance fiscale importante pour la collectivité.

La zone des « Quinze deniers »
La zone des « Quinze deniers » est au nord-ouest de la commune de Cagnar, dans un méandre du fleuve. Sa superficie est 135 ha, c'est « un espace de nature » remarquable au sein d'une agglomération particulièrement dense. La zone est divisée en deux parties, l'une naturelle, sur une ancienne prairie est dédiée à la récréation des citadins, l'autre agricole est essentiellement consacrée à la production maraîchère. L'activité maraîchère est une activité ancienne et traditionnelle. Il y a 7 maraîchers pour la plupart en fin de carrière. Une seule exploitation, créée il y a deux ans, est en AB. Le recensement fluvial est très important : sur 117ha enjoints, les 7 exploitants ont plus de 200 parcelles avec 849 propriétaires identifiés.



5 cartes différentes « acteurs » (à garder pour soi par chaque acteur)

1 carte pour la conseillère agricole dans la troisième manche



1. Le maire de Cagnar
2. La vice-présidente de la communauté urbaine du Grand Marolvaux.
3. La conseillère de la chambre départementale d'agriculture.
4. Un maraîcher de Cagnar
5. Une maraîchère en bio



Manche 3 – Conseillère Agricole

Pour mémoire : Temps de la manche: 45minutes

- vous êtes animatrice de cette réunion.
- La question à traiter est : quel plan d'actions prioritaires peut-on mettre en œuvre ?
- En fin de réunion vous récapitulez les 1ères actions à mettre en place et demandez si ça convient à tous.
- Vous animez la discussion pour recueillir les idées en rappelant aux participants la contrainte budgétaire et en vous appuyant sur la fiche budget
- La discussion s'ouvre, chacun pose des questions, donne son avis, approuve ou objecte partiellement ou totalement.

Pour ouvrir la réunion vous annoncez les changements : le projet est accepté, un financement de 200 000 € par an sera disponible pour le plan d'actions. C'est une enveloppe totale pour l'ensemble des actions : aides aux agriculteurs, aménagement de l'espace, commercialisation des produits, animation et études diverses, etc.

D'autre part la réglementation des zones inondables a évolué. Sous certaines conditions, des constructions non habitées peuvent être autorisées (serres et bâtiments conçus de façon à ne pas faire obstacle à l'eau).

Pour vous aider, les actions à mettre en place peuvent concerner par exemple :

- La création d'un groupe de pilotage avec un président
- Communication, formation
- Des études complémentaires
- De 1ères actions opérationnelles

Comment jouer ?

Des cartes maître du jeu pour vous aider à animer le jeu (reprenant ce dossier)



Proposition de tableau d'évaluation individuelle

A l'issue de ce jeu, évaluer vos compétences de négociateur dans un projet.

Négocier c'est bien sûr faire avancer vos visions ou celles de votre institution d'appartenance en mobilisant des arguments convaincants et en vous appuyant sur des alliés. C'est aussi reconnaître la légitimité des autres visions, les respecter et avoir la capacité de contribuer à la construction d'un compromis, voire de revoir ses positions.

Cette fiche vous appartient, il ne vous sera pas demandé de la rendre publique.

Critère	Note de 1 à 5
Le projet retenu me satisfait-il ?	
Les arguments que j'ai mis en débat ont-ils été efficaces ?	
Ai-je passé de bonnes alliances ?	
Quel est mon niveau d'apprentissage des discours des autres ?	
Total (sur 20)	
Commentaires personnels :	



Conception du jeu : *Philippe Fleury, Céline Cresson et Mathieu Désolé.*

Cet ensemble de fiches a été réalisé dans le cadre du projet de recherche ABILE « Agriculture biologique et Développement local » financé par le CASDAR (Ministère de l'agriculture) et dans le cadre du projet de recherche-action EMOTIONS financé par la Fondation de France et la Fondation Daniel et Nina Carasso.

Pour en savoir plus sur ces projets : <http://projet-abile.blogspot.com/>

Contacts

Céline Cresson, ITAB - celine.cresson@itab.asso.fr

Philippe Fleury, ISARA-Lyon - pfleury@isara.fr

Editions ITAB/ISARA-Lyon - Date de publication : mai 2017.

ISBN : 979-10-97575-00-7 / EAN : 9791097575007

Ce document est publié sous la licence Creative Commons CC-BY-SA. Pour la citation et la reproduction, mentionner svp : Cresson C. & Fleury P. (coord.), FICHE-OUTIL 12, « Jeu de rôle « la bio dans la ville », in AB et Développement local : conduire un projet de territoire, ensemble de fiches pour l'animateur et le formateur, issu des projets ABILE et EMOTIONS. Edition ITAB/ISARA-Lyon. Mai 2017. 12p.

Maquette : Yasmina Gulzar, Christopher Adjivanou et Flore de La Taille (floregrafic@wanadoo.fr).

Credits photos : C. Cresson, ITAB & Commission Européenne.

