

Accompagnement

Diagnostic et prospective

Jeu sérieux

Participation

Système alimentaire

Auteurs

- AgroParisTech, UMR Territoires, Trognon L
- INRAE, UMR Territoires, Johany F.
- Isara, Désolé M.

Partenaires

- CRA AURA, Tabai S.
- ARAG, Molegnana F.



- Ce jeu sérieux, adaptation du Jeu de Territoire, est issu du projet PSDR SYAM « "systèmes alimentaires du milieu", co-construction et opérationnalisation du concept en interdisciplinarité et en partenariat chercheurs-acteurs » 2016-2019.
- Cet outil d'accompagnement a été expérimenté et développé lors de travaux en Recherche-Formation-Action portés par l'UMR Territoires, l'Isara et leurs partenaires, la Chambre régional d'agriculture AURA et l'ARAG.
- Ce Focus est une introduction à l'ensemble de la mallette Jeu SyAM.

Le jeu SyAM en résumé

▪ Dans l'esprit du concept de système alimentaire du milieu (SyAM), le Jeu SyAM favorise un travail de co-construction guidée par le respect des valeurs du développement durable, en particulier quand il s'agit construire des relations commerciales plus équitables.

▪ Ce jeu est un dispositif méthodologique de diagnostic partagé, participatif et prospectif. Il favorise la participation et les échanges entre les joueurs, notamment grâce à divers supports qui utilisent les informations géographiques. Il permet d'accompagner les parties prenantes d'un SyAM dans l'élaboration d'un diagnostic et de scénarii d'évolution, et dans l'identification et le choix de leviers d'action. Participer à un Jeu est une occasion de découverte, de partage et de prise de recul sur le SyAM étudié et son territoire, d'interconnaissance entre partenaires, de découverte du concept de SyAM, et de participation à l'émergence et à la consolidation d'une dynamique de projet innovant.



▪ En pratique, le jeu se déroule sur environ une journée et réunit, autour de tables puis en séance plénière, une variété de joueurs : agriculteurs engagés dans une démarche d'innovation ; entreprises agroalimentaires qui cherchent à recréer des liens avec les agriculteurs locaux ; distributeurs qui souhaitent mettre en avant les produits locaux ; collectivités territoriales pour qui l'alimentation est redevenue une priorité ; acteurs qui accompagnent les filières ; et tous ceux qui veulent être actifs dans la mise en place d'une alimentation durable. **Le matin**, l'action démarre autour d'un fond de carte sur lequel chacun positionne les éléments qui lui semblent essentiels à la construction d'un SyAM, en les abordant grâce à des fiches thématiques. La discussion peut s'orienter en fonction des tables et des joueurs sur des thématiques différentes: "qualité des produits", "juste rémunération", "agroécologie", "accessibilité des produits pour le consommateur", etc. **L'après-midi**, l'étape scénario commence autour d'un fond de carte vierge où les joueurs vont progressivement représenter un scénario de développement de leur SyAM, et se poursuit par un temps d'élaboration d'actions à mettre en œuvre.

▪ En pratique, le jeu se déroule sur environ une journée et réunit, autour de tables puis en séance plénière, une variété de joueurs : agriculteurs engagés dans une démarche d'innovation ; entreprises agroalimentaires qui cherchent à recréer des liens avec les agriculteurs locaux ; distributeurs qui souhaitent mettre en avant les produits locaux ; collectivités territoriales pour qui l'alimentation est redevenue une priorité ; acteurs qui accompagnent les filières ; et tous ceux qui veulent être actifs dans la mise en place d'une alimentation durable. **Le matin**, l'action démarre autour d'un fond de carte sur lequel chacun positionne les éléments qui lui semblent essentiels à la construction d'un SyAM, en les abordant grâce à des fiches thématiques. La discussion peut s'orienter en fonction des tables et des joueurs sur des thématiques différentes: "qualité des produits", "juste rémunération", "agroécologie", "accessibilité des produits pour le consommateur", etc. **L'après-midi**, l'étape scénario commence autour d'un fond de carte vierge où les joueurs vont progressivement représenter un scénario de développement de leur SyAM, et se poursuit par un temps d'élaboration d'actions à mettre en œuvre.

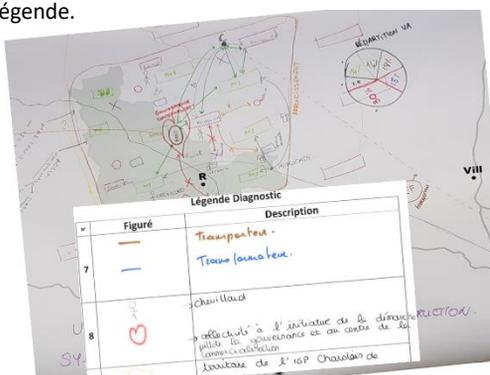
Qu'est-ce qu'un SyAM ?

Le concept de système alimentaire du milieu (SYAM) vise la performance globale fondée sur la triple performance économique, environnementale et sociale. Ouvert et intégratif, il ne se surajoute pas aux nombreuses approches de différenciation qui se focalisent, chacune, sur un caractère particulier de l'offre (le territorial, le local, le terroir, l'environnemental, l'équité, le pilotage de la chaîne logistique, etc.). Il propose une éthique renouvelée de la filière agroalimentaire étendue aux collectivités territoriales et ONG. Celle-ci, par ses principes, oriente et cadre actions et décisions. De fait, le concept de SyAM est militant au sens où il vise moins à décrire des faits qu'à impulser et accompagner une transition agro-alimentaire durable par petits pas. Ce qui fait système dans un SyAM se structure, se coordonne et se déploie grâce à une gouvernance qui favorise et permet le partage des valeurs entre les partenaires. Ces valeurs, variées et ne se réduisant pas à la seule dimension économique, constituent le liant du système. C'est tout cela que l'on propose d'accompagner dans la construction d'un SyAM et le Jeu SyAM est l'un de ses outils.

Ce jeu repose sur trois principes

Spatialisation des informations échangées :

Cela est traité de deux manières. D'une part, chaque joueur reçoit des fiches de jeu thématiques dont les données sont spatialisées. D'autre part, au cours du jeu, les informations présentées et discutées par les joueurs sont positionnées sur un fond de carte. Lorsque la spatialisation n'est pas possible les informations sont indiquées dans la marge de celle-ci. Ce fond de carte, support de médiation des représentations, concentre les apports de chacun des joueurs, devenant ainsi une carte complétée d'une légende.



Rencontre et découverte d'une diversité de points de vue (représentations) :

Le jeu vise à faciliter l'expression des points de vue, leur mise en débat, le partage et la co-évolution, facilitant ainsi l'identification de bases communes sur lesquelles pourra s'appuyer un projet. Pour cela, d'abord, chaque joueur reçoit au début de l'étape diagnostic des fiches thématiques qui permettent d'appréhender les diverses facettes de la problématique du SyAM et du territoire dans lequel il s'inscrit. Chaque joueur, ensuite, à son tour, présente une fiche. Ce n'est pas un jeu de rôles, chacun exprime son point de vue personnel ; chacun présente et commente la fiche retenue de son libre point de vue, en sélectionnant et en hiérarchisant les informations en fonction de ses propres critères de choix.

Le Jeu SyAM : un jeu sérieux

Le Jeu SyAM est une adaptation du Jeu de Territoire (Lardon, 2013) à la problématique d'un SyAM. Il vise à accompagner la constitution d'un système d'acteurs et de son projet en travaillant collectivement un diagnostic et une prospective. Son argument premier est de permettre à une quinzaine de participants de mener de manière collaborative et intensive ces deux activités. Cependant, il est aussi un excellent dispositif de constitution d'une communauté, de mise en projet et d'animation de ceux-ci, d'interconnaissance, de créativité et d'intelligence collective, d'identification de besoins d'accompagnement, etc. C'est aussi un outil pour sensibiliser aux principes et valeurs d'un SyAM et les diffuser. De fait, il permet l'accompagnement d'un écosystème territorial, structuré autour de filières et de leurs acteurs et opérateurs, vers des pratiques et un développement plus durables.



Pour inciter à la hiérarchisation des enjeux, le nombre de fiches distribuées est supérieur au nombre de tours de table prévu par l'animateur. Chaque joueur devra donc choisir les informations qui lui paraissent les plus pertinentes à partager. D'autre part, le jeu se compose, pour les deux étapes de diagnostic et de prospective, de temps en groupes répartis autour de tables distinctes et de temps en plénier. Lors de ces derniers, les productions réalisées en sous-groupes sont présentées et discutées.

Animation pour faciliter la participation et la collaboration, et observation pour consigner la co-construction :

Ce travail sur les représentations doit être accompagné et facilité afin que les acteurs se concentrent sur le jeu et sa dynamique. Ainsi, un animateur accompagne chaque groupe en rappelant et faisant respecter les règles (dont le temps de parole de chacun), facilite l'expression des informations, des représentations et leur spatialisation, et est attentif à l'élaboration de chacune des productions du groupe. L'observateur, en tenant la chronique de la co-construction, produit des matériaux pour la réflexivité et l'élaboration de la synthèse des productions du jeu.



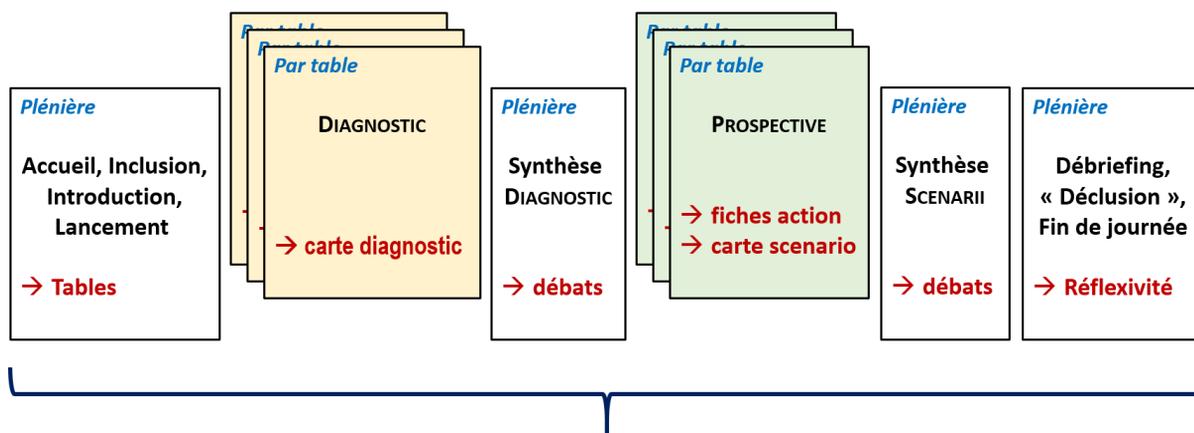
Une séquence en six temps qui s'inscrit dans un processus long

D'un Jeu SyAM se détachent deux grandes étapes, le diagnostic et la prospective. Chacune est réalisée en groupes qui élaborent en parallèle (2, 3 ou 4 tables, suivant le nombre de participants, une table reste possible mais n'offre pas la même dynamique) leur carte diagnostic, puis leur carte scenario complétée d'une fiche action (qui liste et décrit les actions proposées). À l'issue de chacune, un temps de réunion plénière est destiné à la présentation et à la discussion de la production de chaque groupe. Bien souvent, entre ces deux étapes, le déjeuner, moment convivial, est pris.

Un Jeu SyAM inclut également cinq autres étapes essentielles (Figure 1). Le temps du jeu mobilise en effet la participation des joueurs dès l'accueil des participants et l'introduction de la journée (où est précisée la question directrice), et se poursuit par un moment de débriefing et de réflexivité à chaud. Le but du débriefing final est moins une prise de recul approfondie que l'ancrage pour chacun de la dynamique positive stimulée lors du jeu. Cela pourra

renforcer le sentiment d'appartenance et de reconnaissance au sein du collectif. Ces deux étapes qui encadrent le cœur du jeu, ainsi que les interstices (pauses, arrivée et départ) ont une vertu d'intégration, d'interconnaissance, de construction et de renforcement de liens interpersonnels. Les soigner est aussi important que la qualité d'une fiche thématique.

Bien entendu, un jeu se prépare. Décider d'un jeu passe par quatre questions (§4.) dont les réponses établissent le cahier des charges et formule notamment la question directrice qui structurera le jeu. La préparation, travail conséquent, inclut logistique et production des supports nécessaires au jeu. Parmi ces derniers, le fond de carte rend compte d'un périmètre et d'objets spatiaux dont la représentation est à penser (échelle, etc.), et les fiches de jeu résultent d'un travail conséquent, à anticiper, de mise en forme et de synthèse de données quantitatives et qualitatives spatialisées qu'il a fallu au préalable collecter (notamment via des entretiens) et analyser (Figure 2).



Les étapes d'un Jeu SyAM

Figure n° 1. Les six étapes d'un Jeu SyAM



Enfin, à l'issue d'un jeu, l'équipe d'organisation et le commanditaire prennent, en une ou plusieurs fois, le temps de valoriser le jeu organisé pour leur SyAM. Cette dernière étape, que l'on aura anticipée dès la décision de faire un Jeu SyAM, est composite. Il s'agit de mener un travail réflexif sur la méthodologie, la dynamique collective, le diagnostic, les scenarii et les actions proposées, mais aussi d'en communiquer la synthèse des productions et des enseignements en interne (SyAM) et en externe (notamment auprès des médias). Globalement il s'agit à la fois de travailler la stratégie du SyAM, l'élaborer, la questionner, la confirmer, et son opérationnalisation, c'est-à-dire lancer et poursuivre sa mise en œuvre. De fait parce que trois des objectifs du jeu visent à réfléchir à des pistes d'actions, à cerner des besoins d'accompagnement et à stimuler le désir de poursuivre la dynamique projet du SyAM, il importe de faire vivre cette dynamique, mettre en œuvre les pistes d'action, et commencer à répondre aux nouveaux besoins sans tarder.

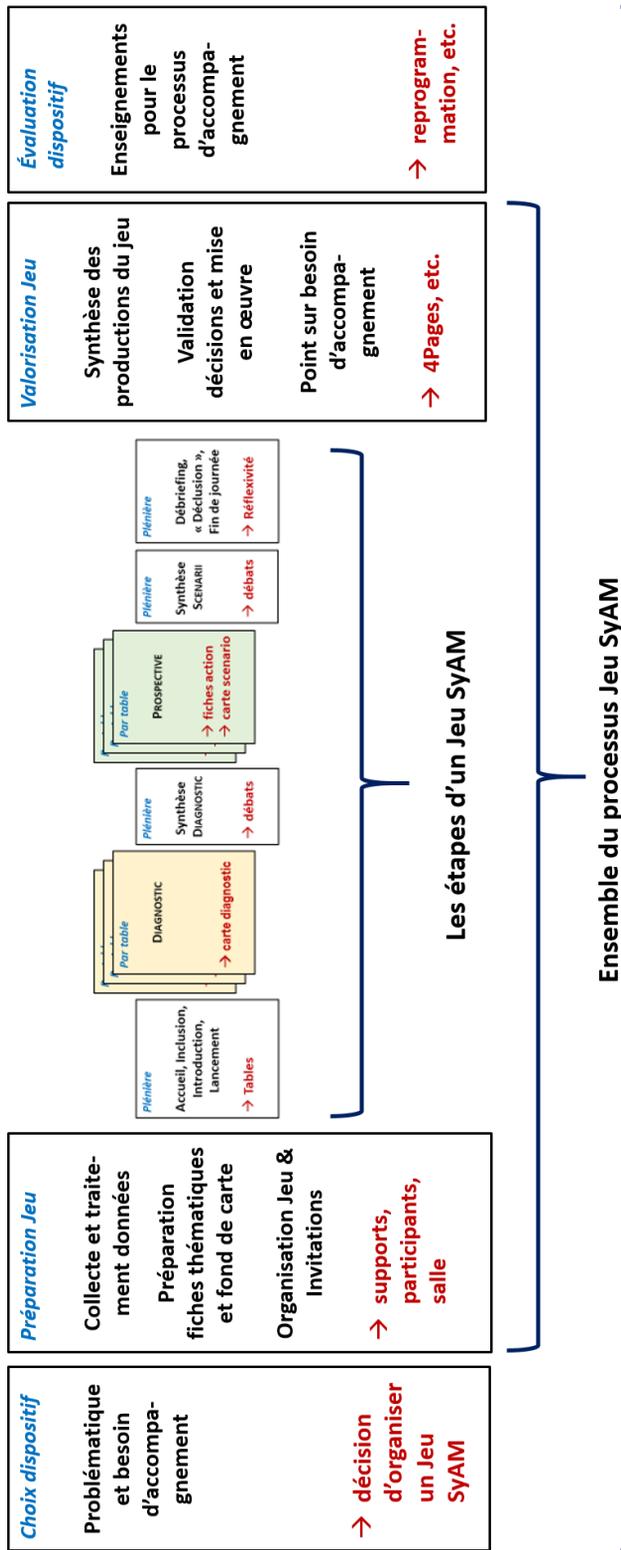


Figure n° 2. L'ensemble du processus Jeu SyAM, de la décision à la valorisation

L'ensemble du processus du Jeu SyAM se compose des six étapes du Jeu et des étapes de sa préparation et de la valorisation de ses produits. Cet ensemble est à replacer dans un cycle d'accompagnement, en y ajoutant l'étape préalable qui formule la décision de mobiliser le Jeu, et celle d'une prise de recul global (Figure 2).

Si l'on considère le développement d'un SyAM (Figure 3), de l'émergence de celui-ci, voire même l'étape qui la précède, à un certain degré de maturité, il apparaît que le Jeu SyAM peut être mobilisé à divers moments du développement d'un SyAM, au service de l'intelligence collective de ce système territorial apprenant.

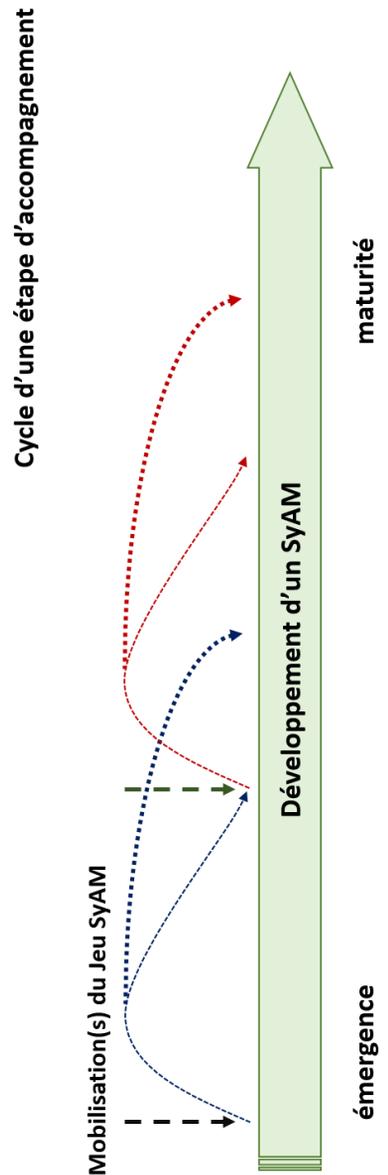


Figure n° 3. Mobilisation(s) Jeu au cours du développement d'un SyAM

Trois types de participants et leurs rôles

Il faut au minimum un **animateur** par groupe réuni autour d'une table. L'**animation générale** de la journée quant à elle repose sur l'un ou plusieurs d'entre eux ou une personne spécifique. Les tâches sont nombreuses pour cette animation générale : coordination d'ensemble (gestion des imprévus, avancement des travaux de groupe), animation des sessions plénières (accueil, introduction, présentations des travaux de diagnostic et de prospective, et débriefing final), et suivi de la logistique.

Des **observateurs** sont dédiés au suivi des travaux de chaque table dans les étapes diagnostic et prospective. Toutefois, la pratique montre que leur rôle pourrait être étendu à toutes les étapes du jeu, pas seulement aux phases de diagnostic et de prospective à leur table, mais également dans les séances plénières. Ils sont essentiels pour un jeu mené dans le cadre d'une recherche scientifique ou s'il a été décidé de garder trace des échanges. Leur absence peut être suppléée par l'animateur.

Les **joueurs** sont les personnes qui reçoivent les fiches thématiques et participent à la construction des cartes et aux discussions. Les groupes se constituent suivant leur nombre. Un jeu peut être réalisé avec un seul groupe (4 à 6 personnes) mais l'esprit du jeu, avec des échanges en plénière entre groupes, en espère plusieurs. Le recrutement des joueurs s'effectue par l'invitation de tous les membres du SyAM, notamment l'instigateur du jeu. Pour compléter ce vivier et enrichir les représentations, des acteurs d'autres filières, collectivités et territoires peuvent aussi être invités.

Les configurations possibles et les moyens nécessaires afférents d'un Jeu SyAM sont directement liés au nombre de joueurs attendu et in fine effectif, et affectent la logistique et les supports du jeu.

Supports de jeu et fournitures indispensables

Un Jeu SyAM prêt à jouer compte, pour chaque groupe de joueurs : 15 fiches thématiques (ce nombre est indicatif) ; deux fonds de carte et leur fiche légende (diagnostic et scénario) ; une fiche actions vierge ; des feuilles de brouillon ; des crayons et des feutres ; de quoi afficher les cartes produites lors des présentations en plénière.



Principales limites

Le Jeu SyAM constitue un levier d'animation puissant observé au cours de deux expérimentations récentes, et que sa version Jeu de Territoire démontre depuis plus de quinze ans. Sa principale limite tient dans la disposition des moyens de son ambition. L'investissement temps est conséquent, mais c'est aussi le prix du développement d'une intelligence collective qui nécessite le temps et les manières du processus, tout ce que la recherche d'efficience tend habituellement à résumer sous les termes de coûts de transaction. Pourtant, cet outil partage l'esprit et les valeurs défendues par le concept de SyAM, à savoir une implication de tous les joueurs, une écoute mutuelle ainsi que la prise en considération collective des données d'un problème complexe.

La préparation d'un jeu, en particulier la production de fiches thématiques et l'organisation logistique sont un investissement conséquent. Afin d'évaluer l'opportunité de construire un jeu spécifique, il est proposé aux acteurs d'un SyAM de tester cet outil en utilisant le kit « 100% Charolais du Roannais ». **L'animation** du jeu nécessite le plus souvent plusieurs personnes. Il faut pouvoir les mobiliser et qu'elles soient formées à l'usage du jeu. Pour cela, la mallette propose des outils d'autoformation. Pour ces deux séquences, l'appui d'étudiants peut être envisagé, voire un accompagnement dans le cadre d'une action de recherche-formation-action.

La participation, enfin, est une difficulté. La disponibilité durant une journée des agriculteurs et des cadres des entreprises du SyAM et de certains de leurs collaborateurs est le principal défi à surmonter pour l'organisation d'un jeu. Cependant l'engagement dont il rend compte est pleinement en phase avec les principes et les valeurs d'un SyAM. La décision d'organiser un Jeu SyAM ne garantit pas l'inscription au jeu ni la venue effective des invités inscrits. Ces risques doivent être anticipés, aussi la mallette propose quelques conseils à cet égard.



Quatre questions à se poser avant de décider l'organisation d'un jeu SyAM

Les quatre questions suivantes sont à traiter de manière itérative.

Quelle est la maturité du SyAM à accompagner ?

Selon que le SyAM est en émergence ou a acquis une certaine maturité, la mobilisation et l'adaptation du jeu varieront, de même que certains des objectifs qui lui seront assignés, et le périmètre et l'enthousiasme des parties prenantes.

En phase d'émergence, il sera primordial de se demander si les partenaires ont déjà une idée de ce que peut être un SyAM et en partagent les valeurs. Peut-être alors, l'organisation d'un Jeu SyAM consistera d'abord à sensibiliser les partenaires et à impulser un questionnement en termes de, par exemple, comment faire SyAM ? Dans ce cas, le kit « 100% Charolais du Roannais » pourra être utilisé. Si le SyAM est en cours de constitution ou, mûre, souhaite faire un point stratégique, l'accent pourra davantage être mis sur le diagnostic. Inversement, dans un autre contexte, l'étape scénario et conception d'actions sera privilégiée. De même, lorsque les partenaires se connaissent bien, voire ont déjà pratiqué le Jeu SyAM, la valeur ajoutée de chacune des six étapes du jeu sera différente, et, même, à l'organisation du jeu en une seule journée pourra être préféré un découplage dans le temps, à plusieurs jours ou semaines d'intervalle, des étapes diagnostic et prospective. Dans ces cas, un temps de recueil de données pour l'élaboration de fiches thématiques spécifiques sera nécessaire et donnera aux partenaires une meilleure connaissance du SyAM et des enjeux qui le concernent.

Quel est le besoin et quelle est la dynamique à accompagner ?

Les besoins d'accompagnement auxquels le Jeu SyAM peut répondre sont nombreux et complémentaires :

- Pour les opérateurs d'un SyAM :
 - se découvrir comme partenaires potentiels, apprendre à se connaître
 - discuter des opportunités et des contraintes des uns et des autres, se comprendre et analyser les avantages et les difficultés qui existent à travailler ensemble
 - réfléchir ensemble à l'organisation d'un projet de filière durable (en cerner les paramètres)
 - construire ensemble un diagnostic stratégique (ressources, contraintes, dynamiques, etc.) si ce n'est déjà analysé de manière systémique et territoriale un problème

- élaborer ensemble des scénarii, imaginer des leviers d'action
- construire des stratégies performantes et des plans d'action
- faire émerger une dynamique de projet et l'entretenir.

■ Pour les acteurs de l'accompagnement et les opérateurs d'un SyAM :

- faire connaître le concept de SyAM, en faciliter la compréhension et l'appropriation
- soutenir le développement des entreprises en réduisant leur isolement et en ouvrant leur champ d'analyse et de perspective
- soutenir une dynamique de développement durable de leur territoire.

Les dynamiques à accompagner peuvent s'intéresser à la relocalisation de la production et de l'approvisionnement, le ré-ancrage territorial de l'alimentation, aux valeurs d'éthiques et de justice sociale de l'alimentation, au soutien de pratiques plus respectueuses de l'environnement, mais aussi à l'adoption de techniques plus performantes de management de la chaîne logistique (supply chain), la qualification et la certification des produits et de leur mode de production, etc. Si une approche en termes de SyAM permet d'appréhender ces diverses facettes, **il importe cependant de formuler une question directrice pour orienter les travaux lors d'un jeu.**

En outre, il sera utile d'anticiper les livrables attendus et les suites à donner qui peuvent l'être, afin de valoriser au mieux le jeu.

De quels moyens disposons-nous ?

Cette question interroge la pertinence d'utiliser le jeu SyAM, et le cas échéant si l'on utilisera le cas « 100% Charolais » ou l'élaboration d'un set de jeu spécifique, adapté au SyAM considéré.

L'outil Jeu SyAM est puissant et unique, et, avant même d'être joué, par sa construction il est source de connaissance du SyAM à accompagner. Il demande cependant un certain investissement dont il faut avoir conscience.



Organiser un jeu s'anticipe plusieurs mois à l'avance afin de s'assurer de la disponibilité des partenaires, d'un espace de réunion et d'appui pour l'animation du jeu. Outre l'organisation de la logistique dans les détails, l'élaboration d'un jeu spécifique à un SyAM nécessite de produire un fond de carte et un set de fiches thématiques, ce qui représente un investissement d'environ 10 jours (collecte des données dont entretiens, rédaction, mise en forme). Ce à quoi, il faudra ajouter un temps de présentation et de synthèse des productions du jeu. En termes de coût, on notera notamment les éventuels frais nécessités par les entretiens, la location d'une salle, les pauses café et repas, l'impression des fiches couleurs et des fonds de carte, l'achat de feutres, et l'appui pour organiser, animer et valoriser le jeu.

Quel sera le dispositif de pilotage stratégique et opérationnel du Jeu ?

Maître d'ouvrage :

- un opérateur du SyAM (entreprise, le plus souvent, ONG ou collectivité territoriale, parfois)
- une organisation qui fédère le SyAM (association, syndicat, entreprise)
- un acteur de l'accompagnement dont la mission est de susciter et soutenir le développement de dynamique de filières ou/et de territoire

Son rôle d'ordre stratégique a pour point d'orgue la décision, après éventuels conseils avisés de maîtres d'œuvre potentiels, de réaliser un Jeu SyAM. Pour cela, il élabore un cahier des charges qui brosse la problématique générale du SyAM en question et formule la question directrice du futur jeu. C'est sur cette base que le maître d'œuvre retenu concevra, en interaction avec le maître d'ouvrage, l'adaptation du jeu au contexte spécifique du SyAM en question.

Maître d'œuvre :

- le maître d'ouvrage peut s'autosaisir, dans ce cas cette distinction de rôles incitera à la vigilance nécessaire quant aux moyens dont il se dote.
- un acteur professionnel institutionnel de l'accompagnement (exemple chambre consulaire)
- un consultant

- un laboratoire de recherche ou de l'enseignement supérieur et de la recherche
- une combinaison des précédents.

Son rôle, à préciser dans le cahier des charges, est d'abord d'accompagner le maître d'ouvrage dans le choix de la méthode du Jeu SyAM, l'affinage de la problématique et de la question directrice, l'anticipation du jeu et de la dynamique qu'il impulse, l'extraction des enseignements du jeu. Il prépare le jeu (logistique et supports), l'anime et restitue au maître d'ouvrage la synthèse des productions du jeu. Cette synthèse est assortie de l'identification de besoins d'accompagnement (nouveaux ou récurrents), de suggestions de choix stratégiques et suites à donner.

Ce dispositif de pilotage interroge également la **configuration donnée au jeu**. En effet, les expérimentations du Jeu SyAM, comme la plupart des jeux de territoire, ont été conduites dans le cadre d'une recherche combinant, en même temps, formation et action. Formation de praticiens aux problématiques de développement, au management de projet, et aux méthodes participatives. Action, parce qu'il s'agit de travailler à partir d'un cas réel et concret, et pour lui et ses acteurs. Dans cette configuration dite de recherche-formation-action (R-F-A), la quasi-totalité de la préparation (hormis certains points logistiques) de l'animation du jeu, et de la restitution des résultats est assurée par l'équipe composée d'enseignants-chercheurs et d'étudiants. Cette configuration est une opportunité pour le maître d'ouvrage, toutefois elle n'est pas la seule. Chaque année des étudiants sont formés à ces techniques et types d'outils, les pratiquent durant leurs stages et ensuite dans leur vie professionnelle.

La configuration R-F-A s'apparente souvent à une action commando dont le calendrier est contraint par la disponibilité du maître d'œuvre et s'achève très vite après le jeu. Pour un accompagnement au long cours modulé aux besoins, on lui préférera d'autres configurations. La mallette est conçue pour être utilisée librement par tous.



La mallette

Ce Focus constitue la porte d'entrée de la mallette du Jeu SyAM. Celle-ci se compose de tous les supports pour jouer un Jeu SyAM avec le cas « Steak haché 100% Charolais du Roannais » et de tous les mémentos et modèles adaptables pour concevoir les supports et l'organisation d'un jeu pour un nouveau cas.

La mallette compte quatre Focus, la vidéo « Le jeu SyAM en images », un ensemble de mémentos (qui détaillent les règles du jeu, les rôles d'animateur et d'observateur, les règles et conseils pour la production et l'adaptation des supports de jeu, l'intégration d'un Jeu SyAM dans un processus d'accompagnement, le kit de Jeu SyAM « 100% Charolais du Roannais », etc. Disponible sur <https://umr-territoires.fr/jeu-syam>

Outre les co-auteurs, l'élaboration de ce jeu a bénéficié, à divers moments du projet, de l'implication active de nombreuses personnes, de l'ISARA, M. Désolé, J. Gaudet, C. Chazole et leurs étudiants de dernière année en 2018 et 2019, de l'Institut Agro / Montpellier SupAgro, S. Fournier, R. Le Velly, de SIGMA, J.-L. Paris, des Chambres d'agriculture régionales et départementales d'AURA, en particulier L. Joyet, G. Lafosse, A.-M. Schmutz, M. Talichet, de l'ARAG, A. Pinche et J. Pegon, ainsi que les acteurs et opérateurs qui ont participé aux deux expérimentations, SyAM « 100% Charolais du Roannais » en 2018, et SyAM « Toque & Sens » en 2019.



Pour aller plus loin...

- Désolé M., Trognon L., Johany F., (2020). Le Jeu SyAM « Steak haché 100 % Charolais du Roannais », Projet PSDR SyAM, Auvergne-Rhône-Alpes, Série Les Focus PSDR4.
- Désolé M., Satre-Vial, M., Trognon L., Johany F., (2020). Le Jeu SyAM « Approvisionnement de la cuisine centrale Toque et Sens », Projet PSDR SyAM, Auvergne-Rhône-Alpes, Série Les Focus PSDR4.
- Lardon S., (2013). Construire un projet territorial. Le "jeu de territoire", un outil de coordination des acteurs locaux. *FaçSade* n°2013-38
- Trognon L., Johany F., (2020). Le Jeu SyAM. Enseignements de l'adaptation du Jeu de Territoire pour l'accompagnement de démarche participative dans un système alimentaire du milieu. In Nguyen Ba S., Lardon S. Comment adapter et hybrider les démarches participatives dans les territoires ? PSDR4.
- Trognon L., Joyet L., Molegnana F., (2020). Accompagner un SyAM. Projet PSDR SyAM, Auvergne-Rhône-Alpes, Série Les Focus PSDR4.
- Renseignement sur le Jeu SyAM et téléchargement de la mallette : <https://umr-territoires.fr/jeu-syam>

Contact PSDR :

PSDR Rhône-Alpes :

Daniel ROYBIN (INRA)

daniel.roybin@inra.fr

Direction Nationale PSDR :

André TORRE (INRA)

torre@agroparistech.fr

Animation Nationale PSDR :

Frédéric WALLET (INRA)

frederic.wallet@agroparistech.fr

Plus d'informations sur le programme PSDR et le projet :

www.psd.fr

www.psd-ra.fr

Pour citer ce document :

TROGNON L., JOHANY F., DESOLE M., TABAI S., MOLEGNANA F. (2020). *Le Jeu SyAM : un outil participatif pour accompagner un SyAM*, Projet PSDR SyAM, Auvergne-Rhône-Alpes, Série Focus PSDR4



Les projets du programme Pour et Sur le Développement Régional (PSDR4 Rhône-Alpes) bénéficient d'un financement d'INRAE, de la Région Auvergne-Rhône-Alpes et de l'Union européenne via le FEADER dans le cadre du **Partenariat Européen pour l'Innovation (PEI-AGRI)**.

