

# « La Vallée de l'Auzon »

**Un exemple d'animation territoriale par le jeu**

# Plan de la présentation

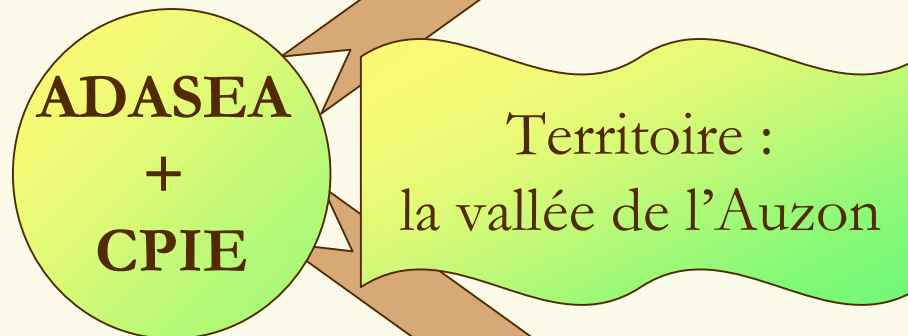
---

- 1- Rappel :  
le contexte de l'animation territoriale
- 2- Pourquoi l'utilisation d'un jeu ?
- 3- La construction du jeu
- 4- Les règles du jeu
- 5- Bilan

# 1- Le contexte de l'animation territoriale

## Objectifs « régionaux »

- Construire un **partenariat durable**
- Construire une **méthode d'animation territoriale INNOVANTE et REPRODUCTIBLE**



## Objectifs « locaux »

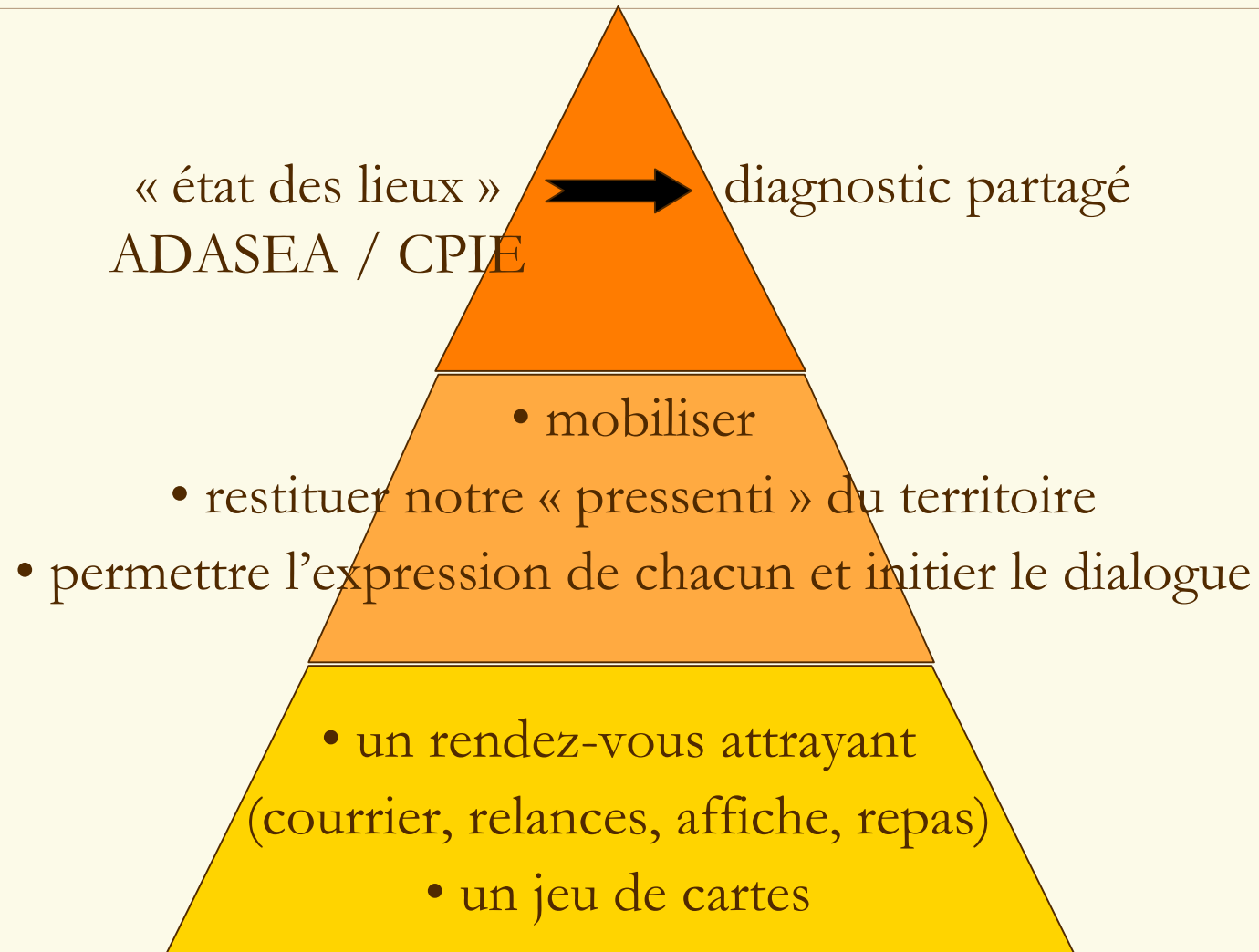
- Créer un **espace de dialogue**, notamment entre agriculteurs et élus
- Établir un **plan d'actions concertées**

## 2- Pourquoi un jeu ?

EN  
JEU

OB  
JEC  
TIFS

MO  
YENS



## 3- La construction du jeu

Sources  
d'inspiration

Contraintes inhérentes  
à la démarche



- Simplification des cartes
- Aspect ludique
- 11 cartes « enjeux » pré-construites  
+ 1 carte vierge

## 3- La construction du jeu



Titre évocateur

Illustration ludique

Points d'amorce  
pour la réflexion

Fond de couleur

# 3- La construction du jeu

## 1 IMBRICATION ESPACE AGRICOLE ESPACE RÉSIDENTIEL



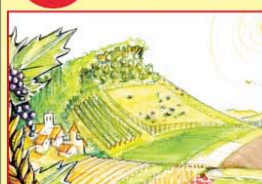
- Diminution de la Surface Agricole
- Urbanisation
- Distances réglementaires

## 2 IMBRICATION ESPACE AGRICOLE ESPACE LOISIRS



- Peu d'aménagements
- Territoire prisé

## 3 SYSTÈMES DE PRODUCTION



- Diversification
- Pluriactivité
- Rentabilité des systèmes

## 4 SERVICES



- Transports
- Santé, Commerces

## 9 VALORISATION DES PRODUCTIONS



- Circuits de commercialisation traditionnels
- vente directe dispersée ; absence d'organisation collective
- Valorisation de produits du "terroir"

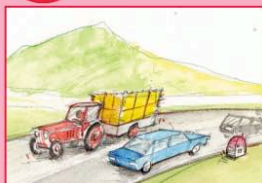
## 10 QUALITÉ DE L'EAU DE L'AUZON



- Pollution ponctuelle
- Assainissement

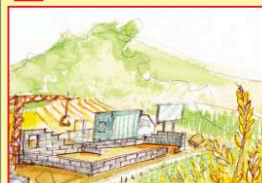
## 5

## 6 INFRA- STRUCTURES



- Voirie communale
- Zones d'activités
- AT5 et N89
- Réseaux (assainissements, etc)

## 7 FONCIER



- Locations agricoles précaires
- Pression et spéculation foncière

## 8 TRANSMISSION DES EXPLOITATIONS AGRICOLLES



- Parcellaire inadapté
- Viabilité économique
- Logement

## 11 PAYSAGE



- Développement des friches - parcelles abandonnées
- Attachement au paysage traditionnel verger-vignes / prairies-haies

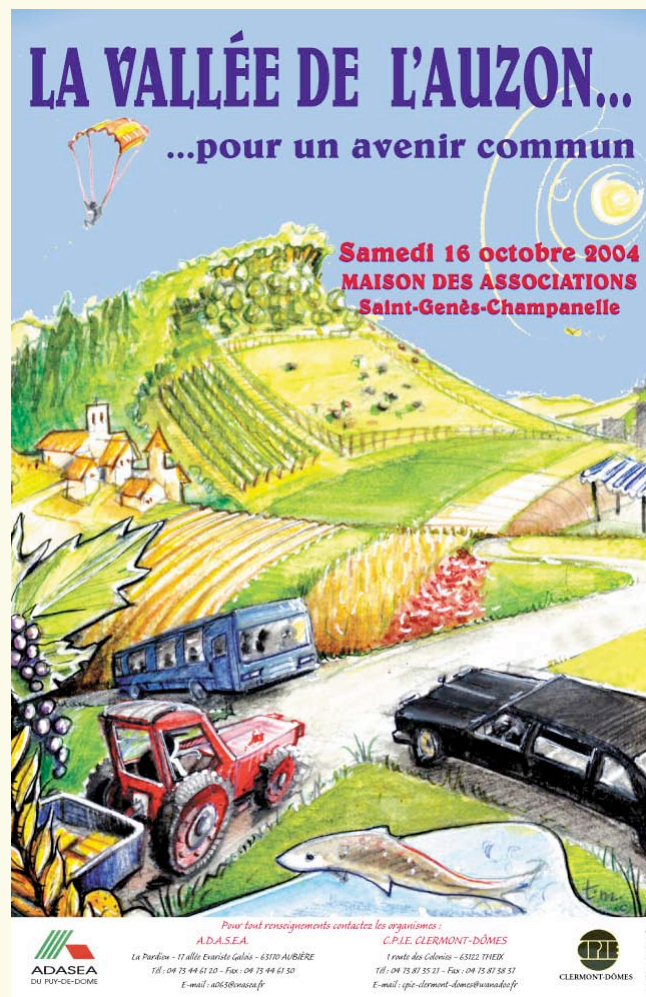
## 12 RELATIONS AGRICULTEURS RÉSIDENTS PROMENEURS



- Méconnaissance de l'agriculture
- Cohabitation difficile

Les 12 cartes

# Autour du jeu : les affiches et les invitations



- Des mots volontairement « simple »
- Un large public ciblé
- Un dessin ludique accrocheur et représentatif...



## 4- Règles du jeu

### 1<sup>ère</sup> étape



- Découverte des cartes, seul ou par groupe
- Choix de 1 à 3 cartes jugées « ad hoc »

# 4- Règles du jeu

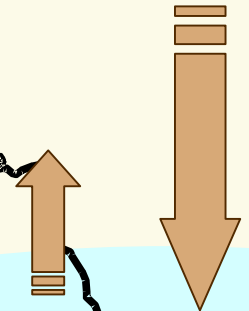
## 2<sup>ème</sup> étape



- Phase de partage :  
expression et spatialisation  
des enjeux retenus
- Dynamique collective

## 5- Bilan

ADASEA 63 et  
CPIE Clermont-Dômes



diagnostic partagé

Expression  
des acteurs locaux

Des réussites et des limites

