Jeux

Imprimer et jouer

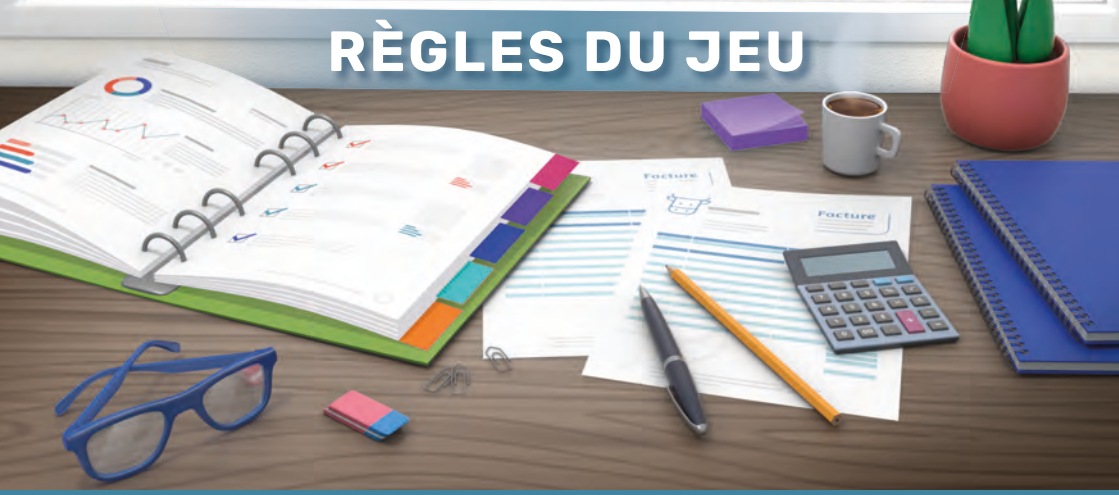
Agrandilait

EXPLOITATION LAITIÈRE

se maintenir ou s'agrandir



RÈGLES DU JEU



SOMMAIRE

1 | Introduction 2
2 | Composition du kit de jeu ... 3
3 | Mise en place 4
4 | Déroulement du jeu 6
5 | Description d'un tour de jeu (sur une année) 8
6 | Les indicateurs du jeu 10
7 | Les actions 11
8 | Utilisation des abaques 15
9 | Fin de partie et exploitations pédagogiques 16

educagri EDITIONS

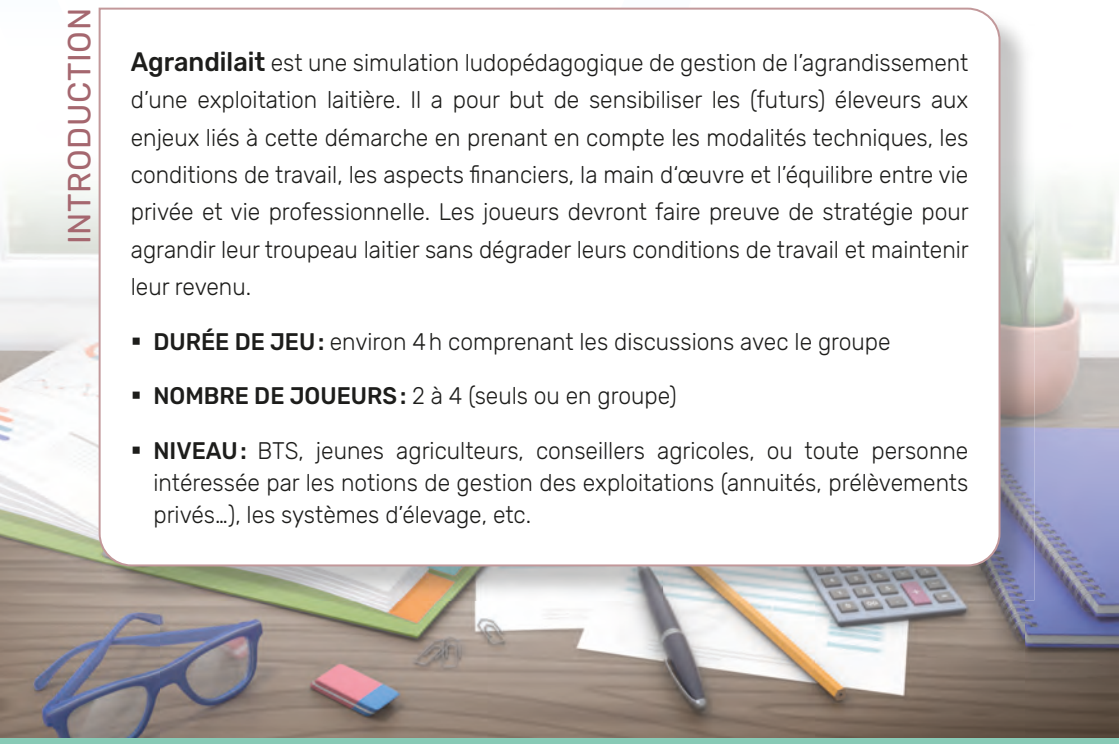
Agrandilait
EXPLOITATION LAITIÈRE
se maintenir ou s'agrandir

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Agrandilait est une simulation ludopédagogique de gestion de l'agrandissement d'une exploitation laitière. Il a pour but de sensibiliser les (futurs) éleveurs aux enjeux liés à cette démarche en prenant en compte les modalités techniques, les conditions de travail, les aspects financiers, la main d'œuvre et l'équilibre entre vie privée et vie professionnelle. Les joueurs devront faire preuve de stratégie pour agrandir leur troupeau laitier sans dégrader leurs conditions de travail et maintenir leur revenu.

- **DURÉE DE JEU :** environ 4 h comprenant les discussions avec le groupe
- **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 à 4 (seuls ou en groupe)
- **NIVEAU :** BTS, jeunes agriculteurs, conseillers agricoles, ou toute personne intéressée par les notions de gestion des exploitations (annuités, prélèvements privés…), les systèmes d'élevage, etc.



Imprimer et jouer

Ce jeu est un « Imprimer et jouer », c'est-à-dire que les utilisateurs doivent imprimer certains éléments de jeu afin de disposer de tout le matériel ludique.

Rendez-vous sur la page web suivante pour découvrir les instructions d'impression :
educagri-editions.fr/imprimeretjouer

Vous pouvez également flasher le code QR ci-contre.

1 | Composition du kit de jeu

Éléments fournis dans le paquet de cartes pour l'animateur

- 48 cartes Chance
- 6 cartes évènement mondial
- 18 cartes Emprunt de démonstration
- 20 cartes formation
- 12 cartes assurance
- 4 cartes Projet

Cartes à découper une fois pour toutes les parties

Certaines cartes doivent être détachées.

- 6 cartes équipements de traite
  (28 étiquettes équipements après découpe)
- 9 cartes UMO
  (27 étiquettes UMO après découpe)

Éléments à imprimer une fois pour toutes les parties

- Plateau de jeu (un par joueur, format A4)
- Mémento joueur (un par joueur, format A4)
- Abaque EBE (consultable par tous les joueurs : un ou deux par table, format A4 ou A3)
- Abaque temps de travail (consultable par tous les joueurs : un ou deux par table, format A4 ou A3)

N'hésitez pas à plastifier tous ces éléments pour les réutiliser le plus souvent possible, ou à les imprimer sur du papier épais (190 g/m² par exemple).

Éléments à imprimer à chaque partie

Ces éléments sont complétés par les joueurs à chaque partie et pourront les conserver. Il est donc nécessaire d'en imprimer des nouveaux à chaque partie.

- Cartes emprunt à imprimer et à découper : à imprimer de préférence en recto verso
- Carnet de suivi (un par joueur, format A4) : à imprimer de préférence en recto verso
- Tableau d'estimation de la valeur de l'exploitation : un par joueur, format A4
- Tableau de comparaison de fin de partie : un tableau par partie. Ce tableau peut être projeté ou reproduit à la main au tableau de la salle.

Pions

Le jeu contient 16 pions : quatre bleus, quatre verts, quatre orange et quatre gris.

Il contient également 40 jetons verts et 40 jetons rouges.

Matériel à rassembler

Crayons de papier, gommes, calculatrices, une paire de ciseaux, une grande table !

2 | Mise en place

Les participants

Agrandilait se joue de deux à quatre exploitations. Une exploitation est dirigée par un joueur seul ou par deux joueurs en binome.

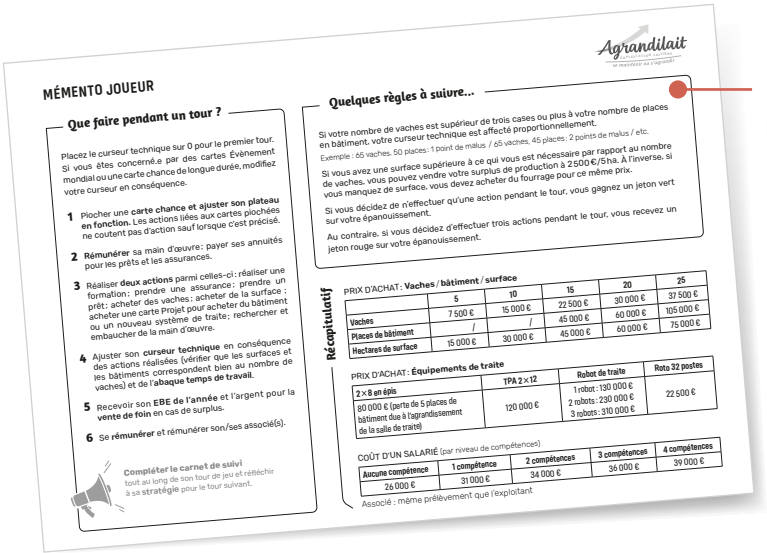
Le jeu doit être encadré par **un animateur** expérimenté dans le domaine des systèmes d'exploitations (un enseignant, un formateur ou autre professionnel) et ayant au préalable pris connaissance du jeu. Son rôle est d'expliquer et de faire respecter les règles du jeu, de dérouler le jeu, de relayer les cartes et de conseiller et d'accompagner les joueurs dans leurs décisions. Il suit attentivement le règlement des investissements et des annuités.

Matériel pour les joueurs

L'animateur distribue à chaque joueur :

- Un plateau de jeu
- Un mémento
- Un carnet de suivi
- Un pion de chaque couleur
- Un équipement de traite « épis 2×5 »

Les joueurs s'équipent d'un crayon papier, d'une gomme et d'une calculatrice.



MÉMENTO JOUEUR

Que faire pendant un tour ?

Placez le curseur technique sur 0 pour le premier tour. Si vous êtes concerné.e par des cartes Évènement mondial ou une carte chance de longue durée, modifiez votre curseur en conséquence.

1 Piocher une **carte chance et ajuster son plateau en fonction.** Les actions liées aux cartes piochées ne coutent pas d'action sauf lorsque c'est précisé.

2 **Rémunérer** sa main d'œuvre; payer ses annuités pour les prêts et les assurances.

3 Réaliser **deux actions** parmi celles-ci : réaliser une formation ; prendre une assurance ; acheter de la surface ; prêt ; acheter des vaches ; acheter du bâtiment ; acheter une carte Projet pour acheter du bâtiment ou un nouveau système de traite ; rechercher et embaucher de la main d'œuvre.

4 Ajuster son **curseur technique** en conséquence des actions réalisées (vérifier que les surfaces et les bâtiments correspondent bien au nombre de vaches) et de l'**abaque temps de travail.**

5 Recevoir son **EBE de l'année** et l'argent pour la **vente de foin** en cas de surplus.

6 Se **rémunérer** et rémunérer son/ses associé(s).

Compléter le carnet de suivi tout au long de son tour de jeu et réfléchir à sa **stratégie** pour le tour suivant.

Quelques règles à suivre...

Si votre nombre de vaches est supérieur de trois cases ou plus à votre nombre de places en bâtiment, votre curseur technique est affecté proportionnellement.

Exemple : 65 vaches, 50 places : 1 point de malus / 65 vaches, 45 places : 2 points de malus / etc.

Si vous avez une surface supérieure à ce qui vous est nécessaire par rapport au nombre de vaches, vous pouvez vendre votre surplus de production à 2 500 €/ha. À l'inverse, si vous manquez de surface, vous devez acheter du fourrage pour ce même prix.

Si vous décidez de n'effectuer qu'une action pendant le tour, vous gagnez un jeton vert sur votre épanouissement.

Au contraire, si vous décidez d'effectuer trois actions pendant le tour, vous recevez un jeton rouge sur votre épanouissement.

Récapitulatif

PRIX D'ACHAT : **Vaches / bâtiment / surface**

	5	10	15	20	25
Vaches	7 500 €	15 000 €	22 500 €	30 000 €	37 500 €
Places de bâtiment	/	/	45 000 €	60 000 €	105 000 €
Hectares de surface	15 000 €	30 000 €	45 000 €	60 000 €	75 000 €

PRIX D'ACHAT : **Équipements de traite**

2×8 en épis	TPA 2×12	Robot de traite	Rota 32 postes
80 000 € (perte de 5 places de bâtiment due à l'agrandissement de la salle de traite)	120 000 €	1 robot : 130 000 € 2 robots : 230 000 € 3 robots : 310 000 €	22 500 €

COÛT D'UN SALARIÉ (par niveau de compétences)

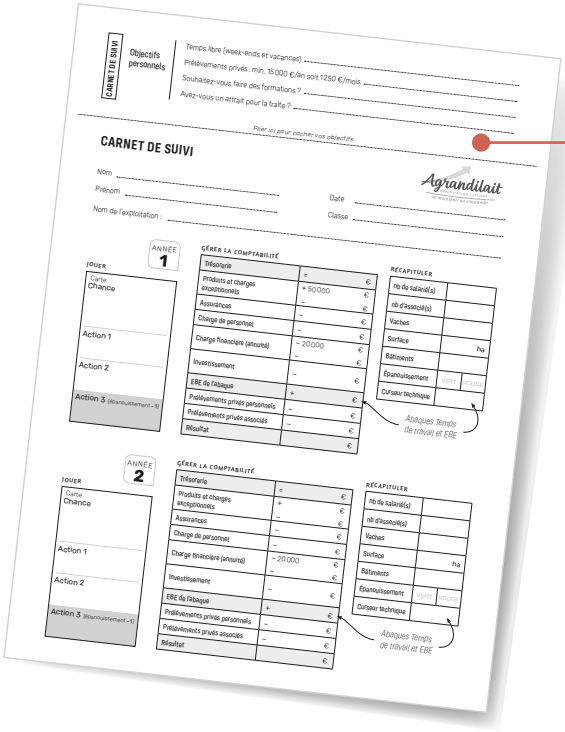
Aucune compétence	1 compétence	2 compétences	3 compétences	4 compétences
26 000 €	31 000 €	34 000 €	36 000 €	39 000 €

Associé : même prélèvement que l'exploitant

Mémento du joueur

Une fiche mémento est à disposition du joueur comme un pense-bête tout au long de la durée du jeu.

Il rappelle les règles du jeu les plus importantes mais aussi quelques données économiques.



Le carnet de suivi

Le carnet de suivi sert à suivre l'évolution de l'exploitation agricole, des actions menées par années et de ses finances. Il est très important de remplir pas à pas ce carnet de suivi.

Ne pas oublier de noter à chaque tour les cartes Chance tirées, les emprunts souscrits, les achats réalisés et l'évolution de la main-d'œuvre.

Il faut être rigoureux !

Matériel pour l'animateur

L'animateur doit poser devant ou à côté de lui, bien séparées et triées, les piles de cartes suivantes : assurances, formations, prêts, équipements et projet.

Il veille ensuite à mélanger séparément les piles de cartes Chance et Évènement mondial. Il trie les cartes UMO : un tas pour les cartes Associé•e et un tas pour les cartes Salarié•e. Ces piles doivent être disposées face cachée.

Il prépare près de lui le tas de jetons verts et de jetons rouges.

Il place au centre de la table les abaques « EBE » et « Temps de travail » (un ou deux de chaque par table). Il garde pour la fin les tableaux d'estimation qu'il distribuera et le tableau de comparaison.

3 | Déroulement du jeu

Situation de départ

Chaque exploitation agricole part de la même situation sur son plateau de jeu :

- Pion bleu sur 45 vaches
- Pion vert sur 45 ha de surface
- Pion orange sur 45 places en bâtiment
- Pion gris sur le zéro du curseur technique
- Équipement de traite : salle de traite en épi 2 x 5
- Trésorerie de départ de 50 000 € et 20 000 € d'annuité. Cette première annuité doit être versée à la fin de l'année 1, en plus de celles éventuellement entamées au tour 1.
- Aucun UMO

Chaque joueur (ou binôme) prend quelques instants pour inscrire secrètement en haut de son carnet de suivi ses objectifs de vie professionnelle (vision de son troupeau et de sa ferme, formations) et personnelle (nombres de week-ends, revenu annuel, temps libre, etc.). Ces objectifs permettent aux joueurs se faire une idée sur leurs propres attendus pour la partie.

À la fin du jeu, le joueur expliquera ses objectifs au regard du but du jeu (voir page suivante) et les comparera avec la réalité de son plateau de jeu, guidé par l'animateur (voir « Fin de partie et exploitations pédagogiques » page 16) ;

Ensuite, il plie en arrière ce rabat de sorte à cacher pendant toute la durée du jeu ce qu'il vient d'écrire. Il remplit ensuite les renseignements demandés sur le carnet de suivi : nom, prénom, etc.

On détermine l'exploitation qui joue en premier.



Plateau de jeu

Le but du jeu

Le jeu se joue en 10 tours qui correspondent à 10 années : un tour = une année. Pendant une année, tous les joueurs jouent chacun leur tour. La partie s'arrête quand le dernier joueur a achevé son dixième tour (année 10).

Pour la fin de la partie, les joueurs ont pour objectifs :

- **Posséder 100 vaches** (point incontournable) ;
- Avoir une activité rentable sur l'exploitation agricole, c'est-à-dire ne pas être en déficit ;
- Être au plus près ou au-delà du montant indiqué par le joueur sur son carnet de suivi ;
- Posséder une exploitation agricole fonctionnelle et rationnelle qui respecte le bien-être animal : alimentation suffisante et places de batiment conformes au nombre de vaches, une main d'œuvre et une salle de traite adaptées au nombre de VL ;
- Concilier carrière professionnelle et qualité de vie dans le respect des valeurs et aspirations mentionnée sur le carnet de suivi : le nombre de jetons verts doit être supérieur au nombre de jetons rouges sur l'épanouissement.

Le chef d'exploitation (prélèvement à titre privé) doit toujours toucher 15 000 € minimum par an. Le montant peut bien sûr évoluer à la baisse ou la hausse en fonction des résultats de l'exploitation mais ne doit jamais descendre au-dessous de 15 000 € minimum par an.



4 | Description d'un tour de jeu

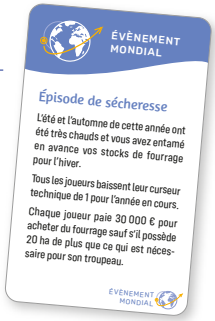
Les étapes sur une année

Généralités

Au début de chaque tour, chaque exploitation remet son curseur technique à zéro. Chaque exploitation joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant les mêmes étapes. Les étapes doivent être suivies dans l'ordre indiqué ci-après

Tout au long de son tour le joueur, doit inscrire méticuleusement dans son carnet de suivi les recettes et dépenses qu'il a engagées durant l'année.

Les cartes Évènement mondial

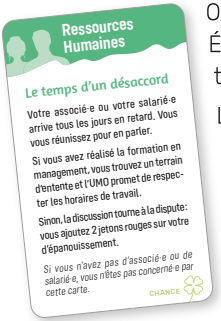


Une carte Évènement mondial est piochée au hasard par l'animateur au début des années 3, 6 et 9. Ces cartes affectent obligatoirement et durablement tous les joueurs. Leur résolution et leur application sont immédiates. Cet évènement a pour effet de remettre le groupe au même niveau d'avancement : les joueurs lents peuvent rattraper les plus rapides.

Étape 1 | Piocher une carte Chance

Au début de son tour, le joueur tire une carte Chance.

Les cartes Chance ne comptent pas pour une action.



On distingue les cartes Chance Technique, Ressources Humaines, Social et Économie. Elles affectent l'exploitant sur de nombreux aspects : zootechnie, trésorerie, gestion de l'exploitation, salariat, vie de famille, choix de vie, etc.

L'effet et la résolution sont immédiats : le joueur doit alors appliquer les conséquences, à court ou plus long terme, positives ou négatives, de la carte.

Après avoir appliqué les consignes, il conserve la carte et ne la remet en dessous de la pioche qu'à la fin de son tour.

Si le joueur tire une carte déjà vue lors de ses tours précédents, il la remet en dessous de la pioche et tire une nouvelle carte.

Étape 2 | Dépenses

Ensuite, le joueur doit reporter dans les cases du carnet de suivi ces postes de dépenses :

- rémunérer la main-d'œuvre (UMO) (cases « charge de personnel ») ;
- payer les annuités pour les prêts, les assurances, mais aussi pour l'achat de fourrage s'il y a moins de surface que de nombre de vaches.

Au début du premier tour, le joueur n'ayant pas embauché ou souscrit à un prêt ou une assurance, peut passer cette étape.

Étape 3 | Réaliser deux actions

Le joueur peut réaliser dans n'importe quel ordre **deux actions** parmi les actions suivantes :

- acheter une carte Projet qui ouvre la possibilité d'acheter du bâtiment ou un équipement de traite ;
- acheter des vaches ;
- acheter de la surface ;
- acheter du bâtiment ;
- acheter un nouveau système de traite ;
- suivre une formation ;
- souscrire une assurance ;
- recourir à un emprunt ;
- rechercher et recruter de la main-d'œuvre (UMO).

Cependant, un joueur peut choisir de n'effectuer qu'une action ou au contraire d'en effectuer une troisième. Cela affecte son épanouissement (voir cette partie).

Toutes ces actions sont détaillées dans la partie « Les actions ».

Étape 4 | Ajustement des curseurs

Sur le plateau de jeu :

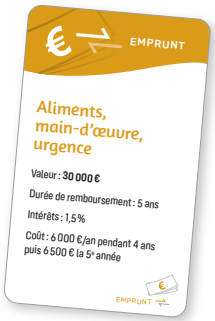
- ajuster le curseur technique en conséquence des actions réalisées et des cartes chance tout en vérifiant que les surfaces et les bâtiments correspondent bien au nombre de vaches ;
- puis ajuster le curseur technique en fonction de l'abaque temps de travail.

Étapes 5 et 6 | Faire sa comptabilité

- À l'aide de l'abaque EBE, déterminer l'EBE de l'année et l'argent pour la vente de foin s'il y a un surplus
- Compléter le carnet de suivi et réfléchir à la stratégie pour le tour suivant.

Les découverts bancaires sont impossibles dans le jeu.

En cas d'impossibilité de payer les charges, il faut souscrire un prêt « Aliments, main-d'oeuvre, urgence ».



6 | Les indicateurs du jeu

Tableau vaches/bâtiment/surface

Ce tableau permet de visualiser l'avancement du joueur dans la partie et de l'agrandissement de son exploitation grâce au déplacement de ces jetons. Cette progression est modélisée par les pions qui avancent dans ce tableau.

Curseur technique

Cet indicateur permet de traduire l'impact de ses pratiques agricoles. Surcharger son bâtiment, travailler en sous-effectif, traire avec un équipement de traite non adaptée ou au contraire performant… a des conséquences positives ou négatives sur la santé du troupeau, sur la vie professionnelle de l'éleveur et sur les performances économiques de l'exploitation.

Par exemple, deux joueurs ayant le même nombre d'animaux en production, l'un avec un curseur positif et l'autre avec un curseur négatif toucheront à la fin de leur tour des revenus différents. Les correspondances entre le curseur technique, le nombre d'animaux et le revenu sont ainsi directement lisibles dans l'abaque « EBE » sans que le joueur ait besoin de faire de calculs.

Épanouissement

Cet indicateur exprime l'équilibre vie privée / vie professionnelle de l'exploitant.

Une action positive sur cet équilibre est définie par un jeton vert, signe d'une bonne qualité de vie au travail.

Une action négative sur cet équilibre est définie par un jeton rouge, signe de surcharge de travail et d'un grand investissement sur l'exploitation au détriment de la vie familiale.

À noter, le recours à de la main-d'œuvre permet de bonifier des cartes Chance et ainsi de se libérer du temps libre et gagner des jetons verts.

Une action en plus ou en moins : conséquence sur l'épanouissement

Si le joueur réalise deux actions par tour, son épanouissement n'est pas affecté.

Par contre, en ne réalisant qu'une seule action par tour, le joueur pourra placer un jeton vert sur l'année concernée sur la grille d'épanouissement, pour symboliser le temps libre dont il peut jouir. Néanmoins, son exploitation avancera moins vite que d'autres.

À l'inverse, si le joueur décide de réaliser une troisième action durant son tour, il placera un jeton rouge sur l'année concernée en signe d'un investissement important sur l'exploitation et du sacrifice de son temps personnel pour réaliser cette action supplémentaire.

7 | Les actions



Acheter une carte Projet

Une fois achetée pour une valeur de 2 000 €, la carte projet est posée devant le joueur et reste active pour toute la partie. Elle est absolument nécessaire pour effectuer les deux actions suivantes : acheter du bâtiment / acheter un équipement de traite. Elle correspond aux démarches administratives liées au lancement d'un projet (permis de construire, déclaration, expertise…).

L'achat de la carte Projet compte pour une action. L'acquisition de la carte projet et la réalisation du projet (batiment ou équipement de traite) peuvent être réalisées au même tour mais ils comptent pour une action chacune.

En revanche, la carte Projet n'est pas nécessaire pour acheter des vaches et de la surface.

Achat vaches, bâtiment ou surface



Le prix d'achat est indiqué par le tableau suivant :

Achat	5	10	15	20	25
Vaches	7 500 €	15 000 €	22 500 €	30 000 €	37 500 €
Places de bâtiment	/	/	45 000 €	60 000 €	105 000 €
Surface (en hectares)	15 000 €	30 000 €	45 000 €	60 000 €	75 000 €

Les vaches et la surface s'achètent 5 par 5. Les places de bâtiment ne s'achètent qu'à partir de 15 travées. La carte Projet est nécessaire pour acheter du bâtiment.

Le joueur déplace ses pions en conséquence sur son plateau de jeu et reporte ses dépenses sur son carnet de suivi.

Le joueur est autorisé à surcharger les bâtiments de 10 vaches maximum par rapport à leur capacité (ce qui correspond à deux cases). Ainsi, si votre nombre de vaches est supérieur de trois cases ou plus à votre nombre de places en bâtiment, votre curseur technique est affecté proportionnellement. Exemple : 50 places pour 65 vaches : 1 point de malus sur le curseur technique ; 45 places pour 65 vaches : 2 points de malus ; etc.

Par contre, la surface fourragère doit être strictement corrélée au nombre de vaches. Si la surface est déficitaire, le joueur doit acheter du fourrage à 2 500 €/5 ha de surface en déficit. Au contraire, si la surface est excédentaire, il peut vendre du fourrage au même prix : 2 500 €/5 ha de surface excédentaire.

Ces flux comptables sont reportés dans la case « Produits et charges exceptionnels » du carnet de suivi.

Acheter un équipement de traite

La carte Projet est nécessaire pour acheter un équipement de traite.

Le joueur débute la partie avec une salle de traite en Épis 2×5. Mais au fil de jeu, il doit faire évoluer ses équipements. Le joueur est libre de changer sa salle de traite quand il veut par l'équipement qu'il veut. Il peut anticiper ou attendre d'avoir saturé au maximum sa salle de traite et atteindre la limite tolérée dans le jeu (indiqué dans l'abaque Temps de travail).

Il peut choisir parmi les équipements suivants : Épi 2×8, TPA 2×12, Robot de traite, Roto 32 postes. L'étiquette de l'équipement de traite doit être apposée sur le plateau de jeu dans l'espace prévu à cet effet.

Prix d'achat des équipements de traite

2 x 8 en épis	TPA 2 x 12	Robot de traite	Roto 32 postes
80 000 € (perte de 5 places de bâtiment due à l'agrandissement de la salle de traite)	120 000 €	1 robot : 130 000 € 2 robots : 230 000 € 3 robots : 310 000 €	225 000 €

Lorsqu'un joueur investit dans un nouvel équipement de traite, les annuités de l'ancien équipement sont annulées : on considère que la revente de l'ancienne couvre les annuités restantes.

Suivre une formation

Les cartes Formation permettent au joueur de se prémunir de certains risques et aléas. L'animateur présente les quatre thématiques de formation possibles : management, soins aux veaux, hygiène de traite, maintenance, gestion administrative.

Les formations sont gratuites mais suivre une formation compte pour une action. Le joueur peut choisir de suivre une formation pour lui OU de former ses employés. Sur son carnet de suivi, dans la case Action concernée, il doit préciser la cible.

Il dépose et conserve pour toute la partie les cartes Formation suivies sur son plateau de jeu dans l'espace dédié.

Au moment où une exploitation est couverte par les quatre formations simultanément, elle démarre les tours suivants avec un bonus de +2 sur son cursus technique. Si une UMO part avec une formation et que l'exploitation perd cette compétence, le bonus est annulé.

Souscrire une assurance

Les assurances permettent, tout comme les formations, de se prémunir de certains risques.

L'animateur présente les différentes cartes au joueur souhaitant souscrire une assurance.

Le joueur doit choisir entre trois assurances différentes aux domaines bien spécifiques : multirisque, multirisque + garantie perte d'exploitation, risque corporel exploitant. L'animateur

peut guider le joueur dans son choix.

La cotisation de l'assurance doit être payée chaque année. Le joueur doit reporter tous les ans cette cotisation sur son carnet de suivi.

Il dépose et conserve pour toute la partie les cartes Assurance souscrites sur son plateau de jeu dans l'espace dédié.

Recourir à un emprunt



Les cartes Emprunt permettent de représenter les prêts auxquels souscrivent les éleveurs, avec pour chaque carte un taux d'intérêt variant avec la somme prêtée. Les emprunts permettent d'acquérir de l'argent pour ses projets mais la somme doit être remboursée.

On distingue quatre types d'emprunts dont il convient de comprendre et respecter l'objectif : bâtiment/surface ; équipement de traite ; achat de vaches ; emprunt spécial aliment/main-d'œuvre/urgence.

L'animateur présente les différentes cartes au joueur souhaitant prendre un emprunt. Lorsqu'il a choisi, l'animateur lui donne une carte vierge et préalablement imprimée correspondant au type d'emprunt et le joueur remplit les informations manquantes indiquées par la carte Emprunt choisie.

Le joueur dépose dans l'espace dédié de son plateau de jeu les cartes Emprunt souscrites et les conserve le temps nécessaire.

Le joueur note pour l'année en cours le montant de l'emprunt dans la case « Charges exceptionnelles » du Carnet de suivi ainsi que la première annuité (case du même nom), sans oublier les annuités des années suivantes.

Rechercher et recruter de la main-d'œuvre (UMO)



La main-d'œuvre (ou UMO, unité de main-d'œuvre) se présente sous déclinaisons : associé ou salarié. Chacun des deux statuts présente des avantages et des inconvénients, que l'animateur devra expliquer aux joueurs (développés dans « Fin de partie et exploitations pédagogiques »).

Lorsqu'un joueur veut recruter ou s'associer, cela lui coute une action, symbole des démarches qu'il a dû mener auprès des services de l'emploi ou dans ses propres recherches d'associé•e.

Il découvre les deux premières cartes du tas qui l'intéresse. Il choisit la personne qui correspond à son besoin de compétences et place l'étiquette de l'UMO sur un espace libre espace dédié sur son plateau de jeu. L'autre carte reste découverte : la personne écartée lors de ce choix est à présent disponible pour un prochain joueur sans que cela ne lui coûte d'action.

Une exploitation ne peut pas recevoir plus de trois UMO.

Les compétences varient d'une UMO à l'autre en fonction des formations suivies avant d'arriver dans votre exploitation. Plus l'exploitant réunit de compétences, plus il s'immunise contre les risques du métier et les aléas.

Leur rémunération varie en fonction du niveau de compétence. Le salaire annuel est versé dès la première année (année de l'embauche).

Coût d'un·e salarié·e

Aucune compétence	1 compétence	2 compétences	3 compétences	4 compétences
26 000 €	31 000 €	34 000 €	36 000 €	39 000 €

Si un joueur souhaite licencier un salarié (pour un associé par exemple), il doit lui payer la totalité du revenu annuel et régler une prime de licenciement de 10 000 €.

Au lieu d'embaucher un salarié sur carte, un joueur peut « débaucher » un salarié avec son niveau de formation provenant d'une autre exploitation en lui proposant un salaire plus élevé. Cela coûte également une action. L'exploitant qui perd son salarié ne peut pas refuser ce transfert.

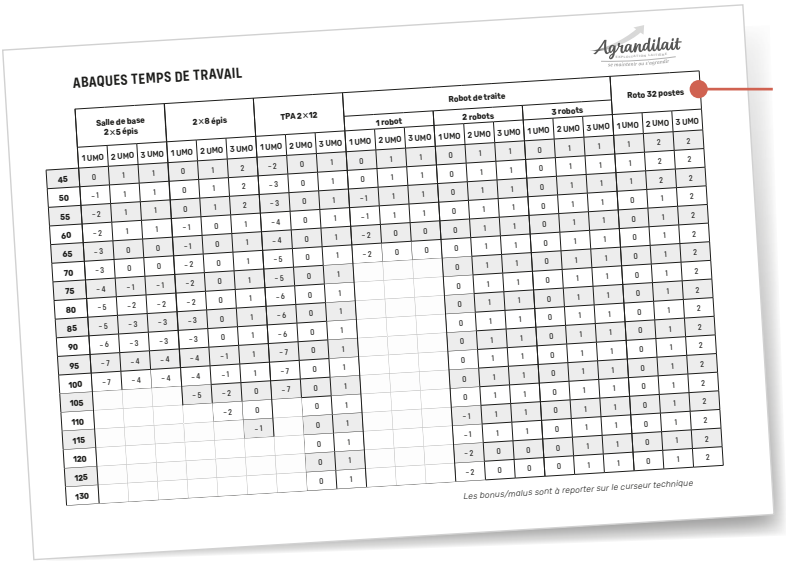


Coût d'un·e associé·e

Si un joueur s'associe, le nouvel associé lui achète des parts sociales de l'entreprise. Il apporte un montant équivalent à l'EBE de l'année précédente. Lorsque l'associé quitte l'exploitation, il repart avec ses parts qui sont de la valeur de l'EBE de l'année précédente.



L'associé se rémunère du même montant que le joueur . Ce montant peut évoluer à la baisse (mais jamais au-dessous des 15 000 €/an) ou la hausse en fonction des résultats de l'exploitation.



Abaque temps de travail

8 | Utilisation des abaques

Abaque temps de travail

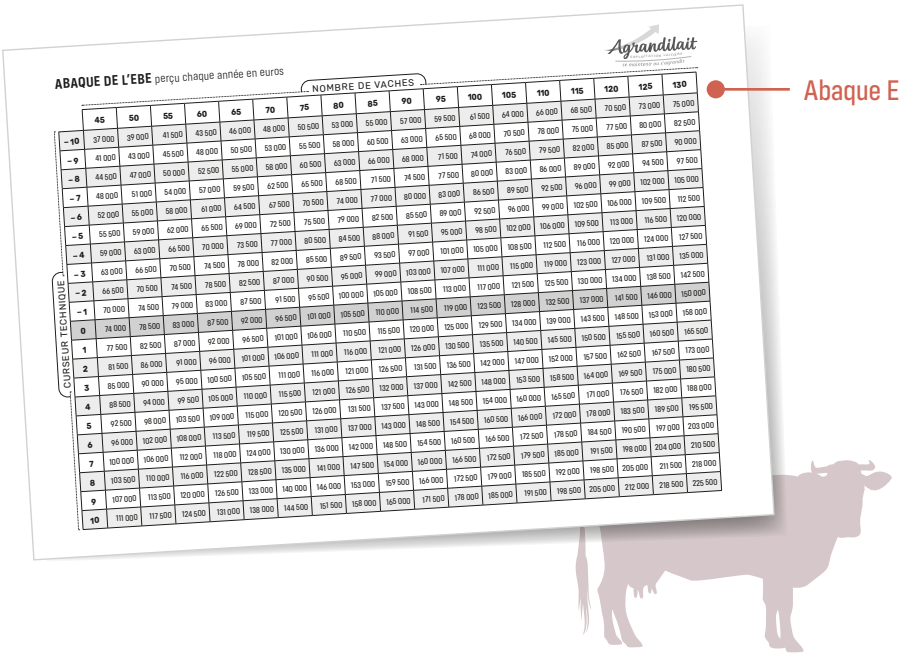
L'abaque temps de travail permet de calculer le bonus/malus du curseur technique. Il se détermine en fonction du nombre de vaches laitières, du nombre de salariés et de l'équipement de traite présent sur l'exploitation agricole du joueur. Grâce à ces données, le joueur peut définir le bonus/malus sur son curseur technique.

Exemple : Si vous avez une TPA 2×12, 3 UMO sur l'exploitation et 90 VL, vous gagnez 1 point sur votre curseur technique pour l'année en cours.

Abaque EBE

L'abaque EBE (excédent brut d'exploitation) permet de calculer l'EBE à percevoir pour l'année en cours pour un joueur. Il se calcule en fonction du nombre de vaches laitières présentes sur l'exploitation agricole du joueur et de son curseur technique.

Exemple : Si vous possédez 90 VL et que votre curseur technique est à 1, vous obtenez 120 000 euros d'EBE pour l'année en cours.



Abaque EBE

	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130
–10	37 000	39 000	41 500	43 500	46 000	48 000	50 500	53 000	55 000	57 000	59 500	61 500	64 000	66 000	68 500	70 500	73 000	75 000
–9	41 000	43 000	45 500	48 000	50 500	53 000	55 500	58 000	60 500	63 000	65 500	68 000	70 500	73 500	76 000	78 000	80 000	82 500
–8	44 500	47 000	50 000	52 500	55 000	58 000	60 500	63 000	66 000	68 000	71 500	74 000	76 500	79 500	82 000	85 000	87 500	90 000
–7	48 000	51 000	54 000	57 000	59 500	62 500	65 500	68 500	71 500	74 500	77 500	80 000	83 000	86 000	89 000	92 000	94 500	97 500
–6	52 000	55 000	58 000	61 000	64 500	67 500	70 500	74 000	77 000	80 000	83 000	86 500	89 500	92 500	96 000	99 000	102 000	105 000
–5	55 500	59 000	62 000	65 500	69 000	72 500	75 500	79 000	82 500	85 500	89 000	92 500	96 000	99 000	102 500	106 000	109 500	112 500
–4	59 000	63 000	66 500	70 000	73 500	77 000	80 500	84 500	88 000	91 500	95 000	98 500	102 000	106 000	109 500	113 000	116 500	120 000
–3	63 000	66 500	70 500	74 500	78 000	82 000	85 500	89 500	93 500	97 000	101 000	105 000	108 500	112 500	116 000	120 000	124 000	127 500
–2	66 500	70 500	74 500	78 500	82 500	87 000	90 500	95 000	99 000	103 000	107 000	111 000	115 000	119 000	123 000	127 000	131 000	135 000
–1	70 000	74 500	79 000	83 000	87 500	91 500	95 500	100 000	105 000	108 500	113 000	117 000	121 500	125 500	130 000	134 000	138 500	142 500
0	74 000	78 500	83 000	87 500	92 000	96 500	101 000	105 500	110 000	114 500	119 000	123 500	128 000	132 500	137 000	141 500	146 000	150 000
1	77 500	82 500	87 000	92 000	96 500	101 000	106 000	110 500	115 500	120 000	125 000	129 500	134 000	139 000	143 500	148 500	153 000	158 000
2	81 500	86 000	91 000	96 000	101 000	106 000	111 000	116 000	121 000	126 000	130 500	135 500	140 500	145 500	150 500	155 500	160 500	165 500
3	85 000	90 000	95 000	100 500	105 500	111 000	116 000	121 000	126 500	131 500	136 500	142 000	147 000	152 000	157 500	162 500	167 500	173 000
4	88 500	94 000	99 500	105 000	110 000	115 500	121 000	126 500	132 000	137 000	142 500	148 000	153 500	158 500	164 000	169 500	175 000	180 500
5	92 500	98 000	103 500	109 000	115 000	120 500	126 000	131 500	137 500	143 000	148 500	154 000	160 000	165 500	171 000	176 500	182 000	188 000
6	96 000	102 000	108 000	113 500	119 500	125 500	131 000	137 000	143 000	148 500	154 500	160 500	166 000	172 000	178 000	183 500	189 500	195 500
7	100 000	106 000	112 000	118 000	124 000	130 000	136 000	142 000	148 500	154 500	160 500	166 500	172 500	178 500	184 500	190 500	197 000	203 000
8	103 500	110 000	116 000	122 500	128 500	135 000	141 000	147 500	154 000	160 000	166 500	172 500	179 500	185 000	191 500	198 000	204 000	210 500
9	107 000	113 500	120 000	126 500	133 000	140 000	146 000	153 000	159 500	166 000	172 500	179 000	185 500	192 000	198 500	205 000	211 500	218 000
10	111 000	117 500	124 500	131 000	138 000	144 500	151 500	158 000	165 000	171 500	178 000	185 000	191 500	198 500	205 000	212 000	218 500	225 500

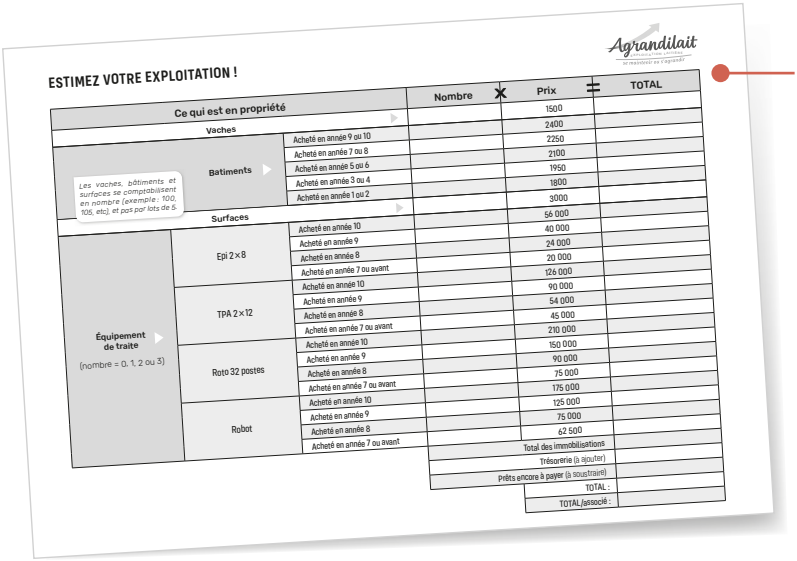
9 Fin de partie et exploitations pédagogiques

La partie s'arrête quand le dernier joueur a achevé son dixième tour (année 10).

Remplir la grille d'estimation de l'exploitation

Tous les joueurs complètent alors la grille d'estimation de l'exploitation en suivant les instructions et reportent les informations saisies tout au long de la partie dans le carnet de suivi.

Pour les joueurs qui se sont associés au cours de la partie, ils ne doivent pas oublier de diviser le montant du capital par le nombre d'associés.



ESTIMEZ VOTRE EXPLOITATION !

Agrandilait

Ce qui est en propriété			Nombre	X	Prix	=	TOTAL
Vaches					1500		
Batiments (Les vaches, bâtiments et surfaces se comptabilisent en nombre (exemple : 100, 105, etc), et pas par lots de 5.)		Acheté en année 9 ou 10			2400		
		Acheté en année 7 ou 8			2250		
		Acheté en année 5 ou 6			2100		
		Acheté en année 3 ou 4			1950		
		Acheté en année 1 ou 2			1800		
Surfaces					3000		
Équipement de traite (nombre = 0, 1, 2 ou 3)	Epi 2×8	Acheté en année 10			56 000		
		Acheté en année 9			40 000		
		Acheté en année 8			24 000		
		Acheté en année 7 ou avant			20 000		
	TPA 2×12	Acheté en année 10			126 000		
		Acheté en année 9			90 000		
		Acheté en année 8			54 000		
		Acheté en année 7 ou avant			45 000		
	Roto 32 postes	Acheté en année 10			210 000		
		Acheté en année 9			150 000		
		Acheté en année 8			90 000		
		Acheté en année 7 ou avant			75 000		
	Robot	Acheté en année 10			175 000		
		Acheté en année 9			125 000		
		Acheté en année 8			75 000		
		Acheté en année 7 ou avant			62 500		
					Total des immobilisations		
					Trésorerie (à ajouter)		
					Prêts encore à payer (à soustraire)		
					TOTAL :		
					TOTAL /associé :		

Grille d'estimation de l'exploitation

Compléter le tableau de comparaison

Une fois que tous les joueurs on remplit la grille d'estimation de leur exploitation, on peut alors compléter le tableau de comparaison des exploitations agricoles avec les données des joueurs.

Ce tableau peut être imprimé et mis en commun pour tous les joueurs, projeté ou recréé sur le tableau blanc de la salle.

Exploitations pédagogiques

Après avoir complété ce tableau, il est utile de comparer les trajectoires de chacun. Pour engager la discussion avec le groupe, on peut commencer par comparer le capital acquis et la qualité de vie menée par les joueurs. L'animateur consolide les données économiques, techniques et les jetons verts et rouges. Il est intéressant de corréler :

- taille d'exploitation et fragilité économique (taux d'endettement) ;
- équipement de traite et nombre de jetons rouges ;
- taille d'exploitation et nombre de jetons verts ;
- nombre d'UMO et nombre de jetons verts.

L'animateur pédagogique doit faire passer les messages suivants :

- L'agrandissement n'entraine pas systématiquement un gain de revenu. En début de partie, certains joueurs vont acheter des VL et vont saturer leur bâtiment ou dégrader leur condition de travail, ce qui va faire baisser leur curseur technique et donc l'EBE. Il est intéressant de souligner qu'avec un troupeau plus grand, ils auront autant, voire moins d'EBE qu'au lancement de la partie.

- Plus l'exploitation s'agrandit, plus elle est exposée aux risques. L'exploitant doit appréhender toutes les mesures permettant de la sécuriser. Les conséquences sont plus lourdes sur une grande exploitation que sur une petite : les cartes Chance Parasitisme et Maladie du troupeau sont là pour le rappeler. L'animateur doit profiter de ces cartes pour sensibiliser les joueurs.

- À bien des égards, partager le travail permet de mieux vivre sur une exploitation. Au moment où les joueurs se posent la question d'une nouvelle unité de main d'œuvre, il est important de rappeler les différences entre associé•e et salarié•e et mettre l'accent sur les points suivants :
  - Salarié•e : le travailleur salarié est soumis à la réglementation du travail avec des horaires établis et une rémunération fixe. Il n'intervient pas dans le pilotage de l'exploitation mais peut être consulté pour la prise de certaines décisions. L'employeur est responsable de sa sécurité sur l'exploitation et de sa formation tout au long de sa carrière. La reconnaissance est un levier de motivation et de fidélisation. En cas de mésentente ou de difficulté financière, l'employeur peut licencier le salarié mais avec des conséquences financières.
  - Associé•e : il est chef d'exploitation au même titre que les autres associés. Il détient une partie du capital de l'entreprise et décide de la stratégie de l'entreprise. Il est nécessaire de bien communiquer pour garder une bonne complémentarité et des objectifs communs entre associés. Lorsque le joueur estime la valeur de l'exploitation en fin de partie, il est important de lui rappeler qu'il doit diviser le capital par le nombre d'associés.

- En fin de partie, l'animateur doit mettre en relation les souhaits exprimés en début de partie et les choix faits tout au long du jeu. Il faut mettre l'accent sur les jetons vert et rouge accumulés ainsi que sur le niveau d'endettement en fin de partie.

Retrouvez chez le même éditeur
des ressources sur les thèmes abordés dans ce jeu.



Les prairies au service de l'élevage
AG1703



Produire du lait biologique
AB1101



Comprendre et utiliser la comptabilité des exploitations agricoles
EG1902



Les essentiels de la gestion de l'entreprise agricole
EG1503



La manipulation des bovins
ZO1501



Nutrition et alimentation des animaux d'élevage (tomes 1 et 2)
ZO1504MN et ZO1505MN



Le foncier agricole
EG1308

educagri-editions.fr

FABRIQUÉ EN
FRANCE

Ce produit est conçu ou destiné à des fins de jeux pour des enfants de plus de 14 ans.

© 2022 Educagri éditions. Tous droits réservés.

Crédits images :
PremiumGraphicDesign ; Rustic ; Grivina ; Pic0bird (stock.adobe.com)

Agrandilait
EXPLOITATION LAITIÈRE
se maintenir ou s'agrandir

CRÉDITS

Jeu réalisé dans le cadre
du CASDAR ORGUE (2015-2019)

AUTEURS ORIGINAUX
Ilona Baubigny, Tiphaine Didry, Fabrice Jan,
Amélie Nogaret, étudiants à l'Institut Agro Dijon

DÉVELOPPEMENTS
Pascal Pierret (l'Institut Agro Dijon),
Céline Collet (Chambre d'agriculture de Normandie),
Sylvie Mugnier (UMR Territoires, l'Institut Agro Dijon/INRAE)

ÉDITION & SUIVI ÉDITORIAL
Sylvain Berthomier (Educagri éditions)

DESIGN DU JEU & ILLUSTRATIONS 3D
Alain Benoit (Educagri éditions)

DISTRIBUTION
Chambre d'agriculture de Normandie,
Educagri éditions

Educagri éditions
26 Bd Docteur-Petitjean
BP 87999 - 21079 Dijon Cedex
Tél : 03 80 77 26 32 | editions@educagri.fr
educagri-editions.fr

ISBN : 979-1-02750-528-9

Z002102

Educagri éditions,
une marque de l'Institut Agro