



**ATLAS II**  
ACTION TERRITORIALE  
POUR L'ALIMENTATION SOLIDAIRE  
ET SOUTENABLE

## ATELIER DE RUPTURE ALIMENTAIRE

Un jeu sérieux pour penser et organiser  
la résilience alimentaire sur votre territoire

### OBJECTIF

Le jeu sérieux ATLAS 2 permet aux habitants d'un territoire de se **sensibiliser au risque de rupture alimentaire** et d'**expérimenter une prise de décisions collaborative autour des notions de résilience alimentaire et de crise**. Cette expérience permet d'**initier un travail collectif pour s'adapter et se préparer sur son territoire**, afin de renforcer sa résilience face aux crises.

**“ Une bonne porte d'entrée  
pour comprendre les  
enjeux liés à la résilience  
alimentaire ”**

*Camille Henry, Responsable du pôle  
Agriculture-Alimentation PNR du Perche*



### LE PROJET ATLAS 2 (2021-2023)

Crise du Covid-19, guerre en Ukraine, événements climatiques ... : une future crise peut rapidement impacter les approvisionnements alimentaires. Partant de ce constat, le **projet de recherche-action ATLAS 2**, qui mobilise des partenaires variés (recherche, structures de développement et six territoires ruraux du Grand-Ouest) a identifié **des leviers pouvant renforcer la résilience alimentaire des territoires face aux crises et menaces**.

C'est dans le cadre du second volet, qui traite de la préparation face aux crises à venir, que le jeu sérieux a été développé[1]. Il a été expérimenté à trois reprises, à l'occasion d'ateliers organisés à Bréhat, Dinan et dans le Perche à Nogent-le-Rotrou.

[1] Équipe de création du jeu constituée de: FR CIVAM Bretagne (Anne-Cécile Brit, Gilles Maréchal), Terralim (Amélie Karrer) et d'experts indépendants (Paul Sauvage, Hripsimé Torossian, Stéphane Linou).



## DEROULEMENT DU JEU SERIEUX

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des **personnages** (acteurs du système alimentaire, des collectivités, de la sécurité civile, associatifs etc.), qui font face, sur leur territoire, à des événements qui affectent le fonctionnement du système alimentaire. Durant 2 heures, les joueurs sont plongés dans une situation de crise.

**Le but du jeu est de prendre des décisions en commun pour maintenir la sécurité alimentaire du territoire, c'est-à-dire garantir l'accès de tous les habitants à une alimentation suffisante et de qualité, malgré une situation qui continue de se dégrader au fil des tours.**

Le jeu est constitué de différentes phases, minutées pour cadencer l'atelier et faciliter l'immersion. Les participants, répartis en groupes, doivent rendre compte de ce qu'ils observent et prendre des décisions. Ces décisions sont matérialisées par un **tracé sur la carte du territoire**. Des **cartes « aléas »** sont tirées par les participants au fur et à mesure et viennent complexifier le jeu.

Les **scores** évoluent après chaque tour en fonction des actions prises. À la fin de la partie les joueurs savent s'ils ont gagné ou perdu. Ils se réunissent ensuite pour un temps de debrief.

## MATÉRIEL

- Une carte grand format du territoire, avec une légende à compléter
- 10 fiches de personnages et leurs pions
- une piste de score pour les compteurs de ressources
- 30 cartes « aléas » évolutives
- un livret de scénario et de règles du jeu pour chaque table



### PUBLIC CIBLE

- **Profils** : acteurs du système alimentaire, de la sécurité civile, élus, citoyens, habitant un même territoire
- **Tous âge**, à partir du lycée (15/16 ans)
- **Nombre de participants** : entre 12 et 30 personnes par atelier (7/8 personnes par table)



### LIEU-DUREE

- **Durée** : 2h30
- **Lieu** : salle assez grande pour accueillir plusieurs tables de jeu
- **Possibilité de combiner l'atelier avec d'autres événements**: repas locavore, conférence, table ronde etc.



### MODALITÉS

- **Communication** : la structure accueillante s'engage à mobiliser les participants (diffusion de l'invitation, gestion des inscriptions etc.)
- **Animation** : membres ATLASS 2, co-animateurs mis à disposition par la structure
- **Coût** : proposition de devis
- **Calendrier** : anticiper 3 mois en amont

ATLASS 2 a reçu le soutien de:

