

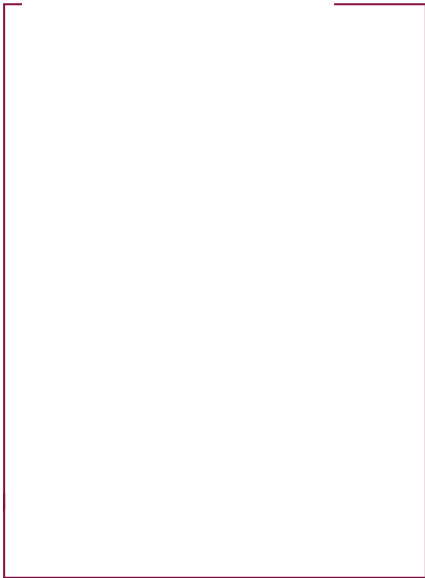


RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Dans 15 ans  
je vois les chevaux vivre dans ...



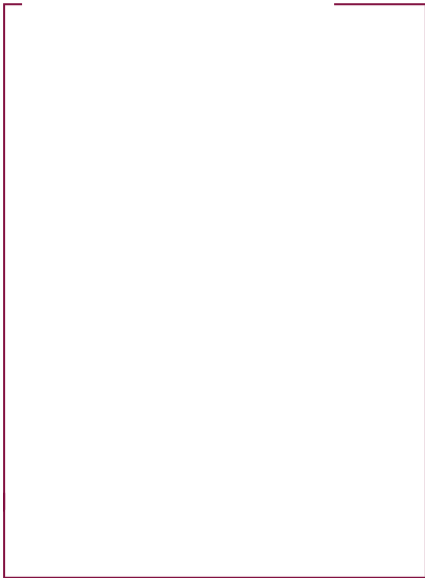


RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Dans 15 ans  
je vois les chevaux vivre dans ...



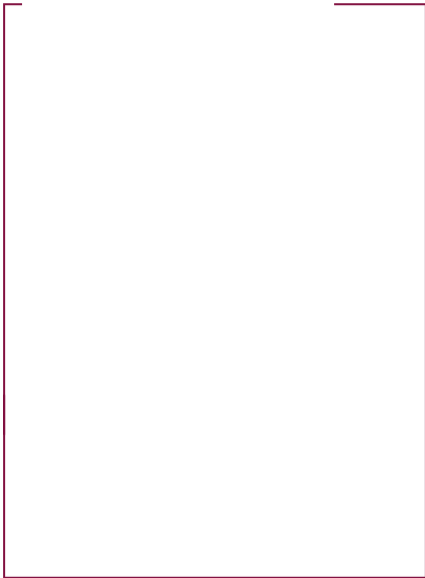


RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Dans 15 ans  
je vois les chevaux vivre dans ...





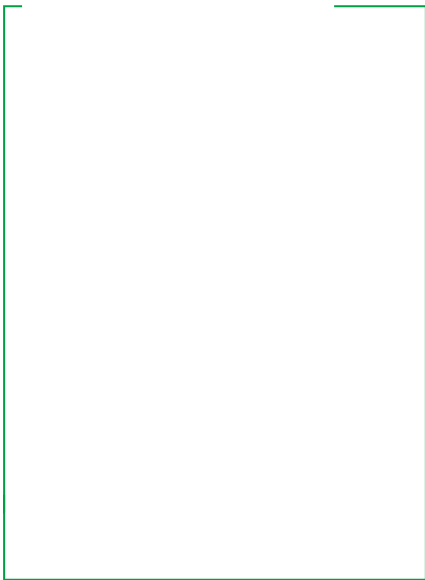
RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Dans 15 ans  
je vois les chevaux vivre dans ...







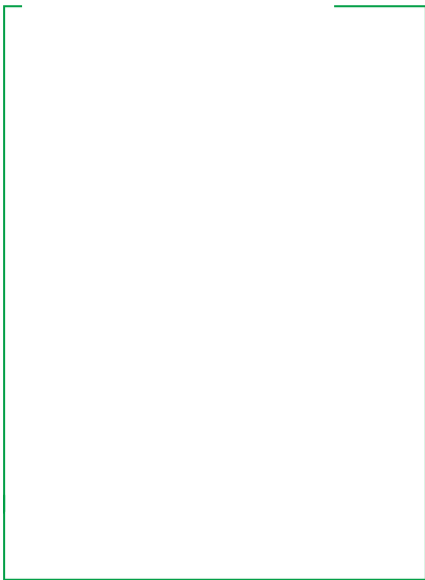
RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



institut français  
du **cheval**  
et de l'**équitation**

Dans 15 ans comment les entreprises/  
structures de la filière équine vont-elles  
prendre en compte l'environnement ?





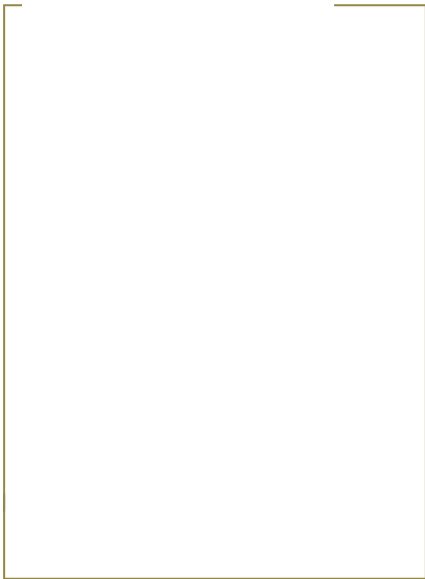
RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



institut français  
du **cheval**  
et de l'**équitation**

Dans 15 ans comment les entreprises/  
structures de la filière équine vont-elles  
prendre en compte l'environnement ?



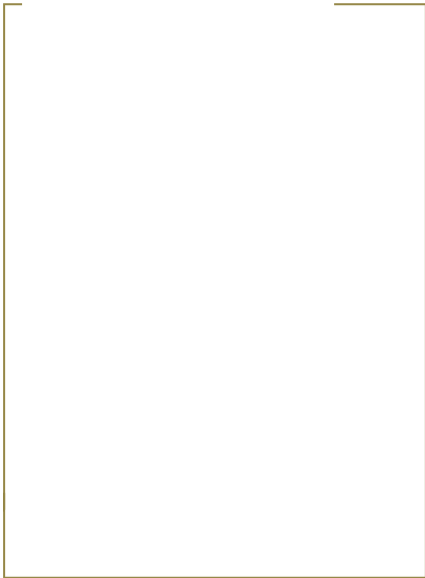


RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Comment imaginez-vous organiser les infrastructures équestres pour améliorer les conditions de travail ?





RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Comment imaginez-vous organiser les infrastructures équestres pour améliorer les conditions de travail ?





RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# RÈGLES DE JEU :

## Présentation :

Le jeu **EquiBat** est un outil **d'aide à la réflexion** autour des infrastructures équines. L'objectif est d'aboutir à un **projet d'aménagement** d'un site équestre (neuf ou réhabilitation de l'existant). Les cartes permettent de guider les joueurs et de choisir des **grandes idées de conception**.

**Trois enjeux** majeurs répartis en 89 cartes

- 42 cartes - **Bien-être animal**
- 33 cartes - **Environnement**
- 14 cartes - **Conditions de travail**

## Déroulement du jeu :

**Jeu modulable** en fonction des **objectifs**, du **public**, du **nombre de participants** et du **temps disponible**.

Selon les enjeux retenus, seule une partie des cartes peut être utilisée.

Le jeu commence par le **choix** d'une ou plusieurs **aires de vies** : le **maître de jeu**, garant du **temps** et de **l'organisation** de son groupe de participants, **distribue** le nombre de cartes **progressivement**. Il laisse un temps de **réflexion** et de **choix** avant le **placement** des cartes sur une feuille blanche ou sur le plan d'un site réel. Si la carte ne correspond pas complètement à l'idée souhaitée, il est possible de la **préciser** à l'aide d'une courte phrase explicative sur un **post-it**. Si aucune carte ne correspond au choix du groupe, il peut utiliser une carte « **joker** » et préciser dessus les idées proposées.

Un temps de concertation et de validation des choix est à prévoir en fin d'atelier.

Jeu : entre 1h30 et 3h - 4 à 8 joueurs