

INSTA'LAP : UN JEU SERIEUX POUR CONTRIBUER A LA TRANSITION DE LA FILIERE CUNICOLE

Fortun-Lamothe¹ L., Derbez² F., Galvagnon¹ C., Leroy F.¹, Moirez-Charron³ M.H.

¹UMR GenPhySE, INRAE, 24 Chemin de Borde Rouge, 31326, Castanet Tolosan, France

²UMR CESAER, Agro Dijon, 26 Bd Dr Petitjean, 21079 Dijon, France

³UMR AGIR, INRAE, 24 Chemin de Borde Rouge, 31326, Castanet Tolosan, France

*Auteur correspondant : laurence.lamothe@inrae.fr

Résumé – La filière cunicole a besoin de poursuivre sa transition pour mieux répondre à la demande sociétale en matière de conduite et de logement des animaux. Le jeu sérieux Insta'Lap a été conçu pour contribuer à relever ce défi. Le public visé est double, des porteurs de projet d'installation ou de rénovation et des apprenants en formation agricole ou agronomique. Les objectifs principaux du jeu Insta'Lap sont, pour chaque joueur, de conscientiser et exprimer ses aspirations personnelles ainsi que les objectifs de l'élevage qu'il souhaite concevoir, et d'identifier les pratiques qui permettront au mieux de satisfaire ses attentes. Le jeu a fait l'objet d'un processus de co-construction avec des acteurs de la filière cunicole dans le but de garantir sa pertinence. Il a également été testé plusieurs fois en conditions réelles pour garantir sa jouabilité. La conception d'un système dans le jeu consiste à choisir des cartes dans 10 catégories: aspirations personnelles (15 cartes aux choix), objectifs de l'élevage (13 cartes), engagement dans une démarche qualité (9 cartes), dimensionnement de l'élevage (8 cartes), mode de commercialisation des produits (3 cartes), milieu de vie des animaux (40 cartes), génétique animale (3 cartes), reproduction des animaux (5 cartes), alimentation des animaux (9 cartes), gestion de la santé des animaux (5 cartes). Suit une phase de partage entre les joueurs et le maître du jeu qui permet d'identifier d'éventuelles incohérences du système créé et renforce la réflexivité des joueurs. La dernière étape est une évaluation multicritère du système conçu. Avec une entrée centrée sur les aspirations personnelles et un déroulement qui vise à tisser leur cohérence avec les pratiques d'élevage, le jeu Insta'Lap ambitionne de contribuer à l'attractivité du métier d'éleveur de lapins, elle-même déterminant du renouvellement des générations d'éleveurs.

Abstract – INSTA'LAP: a serious game to help the transition of the rabbit sector. The rabbit sector needs to pursue its transition to better meet societal demands concerning animal housing. The Insta'Lap serious game has been designed to help meeting this challenge. The target audience is twofold: those planning to set up or renovate a farm, and students in agricultural or agronomic training. The main objectives of the Insta'Lap game are for each player to become aware of and express their personal aspirations and the objectives of the farm they wish to design, and to identify the practices that will best meet their expectations. The game has undergone a process of co-construction with actors in the rabbit farming sector, in order to guarantee its relevance. It has also been tested several times in real-life conditions to guarantee its playability. The system design with the game consists of cards into 10 categories: personal aspirations (15 cards to choose from), farming objectives (13 cards), commitment to quality (9 cards), farm size (8 cards), product marketing (3 cards), animal living environment (40 cards), animal genetics (3 cards), animal reproduction (5 cards), animal feed (9 cards), animal health management (5 cards). Follows a debriefing phase between players and the game master helps to identify any inconsistencies in the system created, and reinforces players' reflexivity. The last step is the multicriteria assessment of the designed system. With an entry focused on personal aspirations, and a progression that aims to weave their coherence with breeding practices, the Insta'Lap game aims to contribute to the attractiveness of the profession of rabbit breeder, itself a determining factor in the renewal of generations of breeders.

Introduction

La filière cunicole a besoin de poursuivre sa transition pour mieux répondre à la demande sociétale en matière de conduite et de logement des animaux. Les échanges au sein de la commission technique de l'interprofession cunicole (CLIPP) ont conclu à la nécessité de disposer d'outils pour accompagner la transition vers des systèmes plus respectueux du bien-être animal, permettre le renouvellement des générations, améliorer l'attractivité du métier et diversifier les systèmes actuels. Pour contribuer à relever ce défi, les auteurs ont développé un jeu sérieux (Insta'Lap) comme objet d'expression des aspirations des éleveurs, de conception et d'évaluation de systèmes cunicoles innovants, et éventuellement d'intermédiation entre éleveurs et citoyens-consommateurs.

Les jeux sérieux se caractérisent, comme leur nom l'indique, par une double ambition à la fois ludique et instructive. Ils connaissent, un succès grandissant dans le cadre de la transition agricole et alimentaire comme dans d'autres secteurs (Karagiorgas et Niemann, 2017). Tour à tour supports d'échanges de connaissances ou sources d'apprentissages (Dernat, 2021), ils ont vocation à outiller la sphère agricole pour faire face aux défis à venir (changement climatique, gestion de l'eau...) et favoriser la transition des systèmes et des filières. Cette dynamique a d'ailleurs engendré la création, au sein d'INRAE, d'une plateforme scientifique et technique dédiée (GAMAE, <https://gamae.fr>).

Dans le contexte de l'accompagnement à la transition, il y a un enjeu à mettre en cohérence des connaissances génériques avec des situations individualisées (valeurs, motivations, ressources, contraintes) et contextualisées (territoire, filière, contexte socio-économique...) mais aussi d'accompagner la transition dans la durée. La ludification semble un outil prometteur pour faire cette mise en cohérence à l'échelle des individus ou des groupes. Elle présente l'intérêt de dédramatiser l'erreur, de favoriser l'entraide, d'obtenir des feedbacks sur les choix réalisés dans le jeu (Chamberland et al., 2000). Si la ludification est exercée au sein d'un groupe, elle développe le sentiment d'appartenance et encourage les échanges et les confrontations d'idées. Toutes ces dimensions apparaissent essentielles dans les formations aux transitions qui visent à savoir se projeter, savoir-faire avec la nouveauté et l'incertain, favoriser les échanges au sein d'un réseau de pairs. Hazard (2019) a argumenté que c'est en créant la surprise sur laquelle les apprentissages peuvent prendre racine que les jeux sérieux peuvent aider la transition des systèmes.

Cette communication présente la démarche de co-conception du jeu sérieux Insta'Lap qui permet de raisonner la conception d'un système d'élevage cunicole en mettant en cohérence les aspirations personnelles, les objectifs professionnels et les pratiques d'élevage des joueurs.

1. Matériel et méthodes

1.1. Conception du jeu

La démarche de conception du jeu a été réalisée en 4 étapes : 1) définition de la finalité et des objectifs pédagogiques du jeu, 2) définition du public cible et des contraintes du jeu, 3) conception de la mécanique ludique, 4) définition des objectifs et des modalités de l'évaluation multicritère des systèmes d'élevage conçus dans le jeu (cadres conceptuels et méthodologiques).

Cette démarche de conception a été réalisée de manière participative en mobilisant, en plus des auteurs, un groupe constitué de 2 personnes issues du milieu académique et de 5 personnes appartenant à la filière cunicole (firme aliment, chambre d'agriculture, CIVAM, porteur de projet d'installation, institut technique). Ce groupe de co-concepteurs s'est réuni 4 fois en 18 mois pour valider, améliorer ou refuser des propositions faites à chacune des 4 étapes indiquées ci-dessus. Ces réunions avaient pour but de garantir la pertinence du jeu.

1.2. Validation du jeu

Différentes phases de test ont été réalisées afin de garantir la jouabilité du jeu : compréhension des objectifs et des règles du jeu, compréhension et maniabilité du matériel de jeu, respect des contraintes (temps visé de 2h maximum). Des tests ont été réalisés en conditions simplifiées à différentes étapes de la conception en mobilisant un public naïf (1 test, n=9 personnes en juin 2023), un public connaissant l'élevage mais pas le lapin (1 test, n=4 en mai 2024) ou un public expert de l'élevage du lapin (2 tests, n=4 en juillet 2023 et n=6 en juillet 2024). L'avis des joueurs a été recueilli de manière formelle (questionnaire en ligne envoyé aux participants à l'issue du test) ou de manière informelle (commentaires oraux à l'issue du test). Les retours ont permis d'améliorer le jeu jusqu'à l'obtention d'une version qui recueille la satisfaction des joueurs et l'atteinte de l'objectif (ici la conception d'un élevage cunicole qui répond aux aspirations et objectifs des joueurs) dans la contrainte de temps fixée. Le jeu a ensuite été utilisé 5 fois en conditions réelles d'usage : a) auprès d'élèves dans une école d'ingénieurs en agronomie (EI Purpan, novembre 2023, n=20), b) auprès d'élèves de M2 en productions animales (ENSFEA, mai 2024, n=6), c) auprès d'acteurs ou de porteurs de projet d'installation en filière cunicole biologique (Salon Tech et Bio à Valence en septembre 2023, n=8 ; Formation « Créer son élevage de lapin bio », novembre 2024 en Mayenne, n=6), d) auprès d'acteurs de la filière cunicole (projet PANORAMA, février 2024, n=3).

1.3. Design du matériel de jeu

Les illustrations du jeu ont été réalisées par une illustratrice professionnelle (atelier au milieu des champs ; <https://colinecaillier.com/>). Le design du matériel de jeu (boîte, frise, cartes) est en cours de finalisation par un studio graphique (<https://www.studio-ogham.com/>).

1.4. Evaluation des apports du jeu

Tous les systèmes conçus dans le jeu sont répertoriés (liste de toutes les cartes choisies) ainsi que les incohérences entre aspirations, objectifs et pratiques ou entre pratiques elles-mêmes identifiées lors de l'étape d'échange entre les joueurs. Ces données permettront de produire des connaissances sur les aspirations des joueurs, le lien entre les aspirations et les pratiques d'élevage et la diversité des systèmes conçus *in ludo*.

2. Résultats et discussion

2.1. Les objectifs et les contraintes du jeu

Les objectifs principaux du jeu Insta'Lap sont, pour chaque joueur, de pouvoir conscientiser et exprimer ses aspirations personnelles ainsi que le ou les objectif(s) de l'élevage qu'il souhaite construire, et d'identifier les pratiques qui permettront au mieux de satisfaire ses attentes.

Le jeu a également pour objectif de contribuer au développement d'une vision systémique du fonctionnement des élevages, de faire connaître une diversité de pratiques en élevage cunicole et de donner à voir le lien entre les pratiques et les performances de durabilité des élevages.

Enfin, la diffusion du jeu auprès des établissements de formation fournira aussi une opportunité de parler de l'élevage de lapins auprès des apprenants (étudiants en formation agricole ou agronomique) par un moyen pédagogique et ludique. Ce jeu sera un complément aux outils qui vont être développés dans le cadre du projet RELEV'Lapins porté par la filière cunicole (financement CASDAR, 2024-2026).

Le jeu peut être joué de 2 joueurs (2 systèmes conçus individuellement) à 8 joueurs simultanément (4 systèmes conçus en binôme).

Une partie dure environ 1h30 mais s'étend sur 2h au total en tenant en compte de l'accueil, de l'installation des joueurs et de l'explication des règles. Le jeu nécessite la présence d'un animateur (maitre du jeu) dont le rôle est d'expliquer le fonctionnement du jeu, répondre aux questions des joueurs, mener les phases de discussions entre les participants et formuler un ou des commentaires sur les systèmes conçus par les joueurs (par exemple des points à éclaircir ou des incohérences entre aspirations, objectifs et pratiques).

Une connaissance minimale du lapin et de son élevage est préférable pour que le joueur puisse atteindre les objectifs fixés. Le test auprès des élèves de M2 en productions animales ENSFEA (mai 2024), qui n'avaient jamais eu aucun enseignement sur le lapin ou son élevage, a montré que 1,5h de cours préalablement à la partie de jeu est suffisant pour réaliser une partie du jeu Insta'Lap (en 2h supplémentaires). Aucun des joueurs participant aux tests en conditions réelles n'a rencontré de difficulté pour concevoir un élevage de lapins avec Insta'Lap.

L'évaluation multicritères sera réalisée uniquement sur la base des cartes choisies par les joueurs. Elle est à ce jour en cours de finalisation mais est définie en s'appuyant sur de la bibliographie pour le calcul des

indicateurs. Par exemple, le chiffre d'affaires potentiel de l'atelier (dimension économique) est estimé en combinant les modalités choisies pour les catégories : dimensionnement de l'élevage, démarche qualité (ex : AB ou non), rythme de reproduction, et mode de commercialisation (voir ci-après 2.2).

2.2. Le matériel de jeu

Le matériel de jeu est constitué de 1) une frise résumant les différentes étapes du jeu et indiquant les actions à réaliser et le nombre de cartes à choisir pour chacune des étapes, 2) 110 cartes de jeux réparties en 10 catégories : aspirations personnelles (n=15), objectifs de l'élevage (n=13), engagement dans une démarche qualité (n=9), dimensionnement de l'élevage (n=8), mode de commercialisation des produits (n=3), milieu de vie des animaux (n=40), génétique animale (n=3), reproduction des animaux (n=5), alimentation des animaux (n=9), gestion de la santé (n=5 cartes), plus des cartes joker, 3) des indications pour l'évaluation multicritère de la durabilité des systèmes conçus dans le jeu. Chaque catégorie de carte est identifiable par une couleur et un code (Figure 1).

Les 14 aspirations des éleveurs répertoriées dans le jeu ont été déterminées suite à un travail d'enquête sociologique auprès de 21 éleveurs de lapin (Derbez et Fortun-Lamothe, 2024 ; Tableau 1). Leur formulation initiale a parfois été adaptée suite aux retours des co-concepteurs ou des joueurs afin de lever toute ambiguïté. Les choix proposés dans les autres catégories du jeu ont été définis à dire d'experts (auteurs du jeu et membres du groupe de co-concepteurs), en mobilisant en plus les résultats de Ryschawy et al. (2015) pour la catégorie « objectifs » de l'élevage (Tableau 1). Un premier recensement, réalisé sur la base de l'expertise des auteurs et des co-concepteurs, avait par ailleurs abouti à une liste de plus de 120 pratiques d'élevage proposées au choix. Ce nombre a été restreint à la fois pour respecter la contrainte de durée de jeu (2h maximum visé) mais aussi pour respecter un bon équilibre entre le côté ludique et les apprentissages visés, propre à la conception d'un jeu sérieux (Dernat et al., 2023). Un des tests en conditions réelles auprès de porteurs de projets d'installation en cuniculture biologique a de plus montré qu'un excès de choix techniques à réaliser peut déstabiliser les joueurs en les confrontant à une réalité (des détails) qu'ils ne sont pas encore prêts à affronter, desservant les objectifs du jeu. En effet, en permettant la conception *in ludo* d'un système d'élevage cunicole qui concilie aspirations, objectifs et pratiques, et en le confrontant au regard réflexif de ses pairs, le jeu se veut être une étape qui renforce la vision du futur désiré tout en la confrontant aux modalités pratiques de sa mise en œuvre au présent.

2.3. Le déroulement d'une partie de jeu

Une partie de jeu comprend 5 étapes obligatoires : 1) le maitre du jeu présente le jeu, le matériel et le déroulement d'une partie aux joueurs, 2) les joueurs (seuls ou en binôme) sont ensuite invités à concevoir

en autonomie leur système d'élevage de lapins en choisissant des cartes dans les 10 domaines cités plus haut en respectant les indications données dans la frise (ordre de choix des cartes dans les 10 catégories et nombre de cartes à choisir par catégories). Des cartes Joker sont disponibles pour chaque catégorie afin de ne pas brider la créativité si des joueurs ont des idées qui ne sont pas proposées dans les cartes, 3) lorsque que tous les systèmes ont été conçus, chaque joueur (ou binôme) présente son système à l'ensemble des autres participants, 4) ces derniers ainsi que le maître du jeu peuvent poser des questions de compréhension, souligner des cohérences ou des atouts et exprimer d'éventuelles incohérences perçues de manière à renforcer la réflexivité des joueurs sur leur système. Chacun pourra ainsi être incité à expliquer ses choix et à mieux en percevoir les conséquences, 5) les joueurs réalisent une évaluation multicritère du système conçu. Le cadre conceptuel de la méthode d'évaluation multicritère a été défini selon la méthode de Lairez et al. (2018). Il est une adaptation de la méthode Diamond (Fortun-Lamothe et al., 2011) et de la méthode EBENE pour la partie dédiée au bien-être animal (Warin et al., 2017). L'évaluation multicritère fait le lien entre les stratégies d'élevage choisies par les joueurs et la durabilité du système qu'ils ont conçu. L'évaluation multicritère est un élément essentiel du jeu qui permet d'objectiver les conséquences des choix réalisés durant la phase de conception du système sur la durabilité. Elle est réalisée à posteriori sans que les cartes ne donnent d'indices à ce sujet. Une grille de notation est proposée qui permet d'évaluer des indicateurs à partir des cartes choisies.

2.4. Les systèmes conçus et les apports du jeu

L'analyse des systèmes conçus dans le jeu est en cours de finalisation. Une première analyse qualitative permet de montrer que le jeu atteint son objectif de générer une grande diversité de systèmes. Cette diversité provient à la fois d'un choix de cartes diversifié dans chacune des catégories du jeu et d'une combinaison unique de ces cartes entre elles réalisée par les joueurs. A titre d'exemple, nous décrivons 3 systèmes très contrastés (Tableau 2).

L'étape d'échange entre joueurs est très appréciée des joueurs. Nous avons d'ores et déjà identifié quelques incohérences potentielles dans les systèmes conçus. On peut citer à titre d'exemple, une possible tension entre l'objectif d'avoir une ferme ouverte sur l'extérieur, un choix d'autonomie alimentaire élevé (>60%), un élevage en logement mobile, une commercialisation par vente directe et une aspiration à concilier vie personnelle et vie professionnelle. Par ailleurs, une pratique non disponible au choix a été proposée par un des joueurs : mélanger les lapereaux avant le sevrage (comme en élevage de porc) pour les préparer à un logement en grand enclos après le sevrage (test ENSFEA, mai 2024). Ceci suggère que le nombre limité de cartes disponibles ne limite pas la créativité des joueurs. Le type d'interaction entre les joueurs et

avec le maître du jeu lors de l'étape d'échange sur les systèmes conçus s'est montré déterminant pour les bénéfices apportés aux joueurs. Ainsi, la bienveillance (une expression sous forme d'étonnement ou de questionnement plutôt que d'affirmation critique) est garante du maintien de chaque joueur dans un état d'ouverture et de réceptivité aux remarques et lui permet de poursuivre sereinement sa réflexion et assumer ses désirs et ses choix.

Conclusion

Le jeu Insta'Lap se positionne comme une innovation sociale en tant qu'objet d'expression des aspirations des joueurs, de conception et d'évaluation de systèmes cunicoles innovants, et potentiellement d'intermédiation entre éleveurs et citoyens-consommateurs. Il ambitionne de contribuer à la transition de la filière cunicole vers des systèmes d'élevage plus acceptés socialement. Avec les aspirations personnelles des joueurs comme élément fondateur de la conception du système, le jeu vise également à renforcer l'attractivité du métier, elle-même déterminant du renouvellement des générations. En perspectives, nous projetons de rajouter deux étapes facultatives pour une variante visant l'intermédiation entre les éleveurs et les citoyens consommateurs sur la transition des élevages en utilisant des cartes de « demandes sociétales », comme contrainte de conception ou donner leur avis sur les systèmes. L'évaluation multicritère reste aussi à finaliser. Enfin, les progrès et les réussites des joueurs doivent maintenant être mesurés de manière objective à travers d'évaluations dédiées.

Remerciements

Ce travail a bénéficié du soutien financier de INRAE (projet PANORAMA soutenu par le MP SANBA, 2021-2024) et de la région Occitanie (projet VALPRAEE dans le cadre du défi clé OCTAAVE, 2023-2024). Nous remercions vivement les membres du groupe de co-conception (A. Lipp, F. Beaugrand, L. Warin, C. Davoust, J. Philippe, C. Nayet, S. Thomas) et tous les joueurs qui ont participé aux tests pour leur contribution à l'élaboration du jeu.

Références

- Chamberland G., Lavoie L., Marquis D. 2000. 20 formules pédagogiques. Presses de l'université du Québec, 194 pages. ISBN 978-2-7605-0796-8.
- Derbez F. et Fortun-Lamothe L. 2024. Career aspirations and entry paths into rabbit farming. In Proc. 13th World Rabbit Congress, Tarragonna, Spain, October 2024. 4pp.
- Dernat S., Michelin Y., Blache N., coord., 2023. Jeux de plateau pour l'agriculture et le paysage. Penser, concevoir, animer, évaluer, utiliser, diffuser. Versailles, Editions Quae, 176p.
- Fortun-Lamothe L., G. Coutelet, J. Litt, S. Dejean, S. Gourlain, E. Chabbert, T. Gidenne, S. Combes. 2011. Evaluation de la durabilité des élevages cunicoles français : méthodologie et premiers résultats. 14èmes Journ. Rech. Cunicole ; 22-23 novembre 2011, Le Mans, France. 139-142
- Hazard, L. 2019. Baser l'enquête sur l'expérience pour gérer les incertitudes d'une transition durable : le cas de la transition agroécologique. In : Simonneaux J. (Coord.), La

démarche d'enquête – une contribution à la didactique des questions socialement vives (pp 23-41). Educagri Edition.

Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. 2017. Gamification and Game-Based Learning. Journal of Educational Technology Systems, 45, 499-519

Lairez J., Feschet P., Botreau R., Bockstaller C., Fortun-Lamothe L., Bouvarel I., Aubin J. 2018. L'évaluation multicritère des systèmes d'élevage pour accompagner leurs évolutions : démarches, enjeux et questions soulevées. INRAE Prod. Anim, 30, 255–268.

Ryschawy J., Tichit M., Bertrand S., Allaire G., Plantureux S., Aznar O., Perrot C., Guinot C., Josien E., Lasseur J.,

Aubert C., Tchakerian E., Disenhaus C., 2015. Comment évaluer les services rendus par l'élevage ? Une première approche méthodologique sur le cas de la France. INRA Prod. Anim., 28, 23-38.

Warin L., Mika A., Souchet C., Bouvarel I., Bignon L. 2017. Conception d'une méthode pratique et partagée d'évaluation du bien-être du lapin en élevage : EBENE. In Porc 17^{ème} J. Rech. Cunicoles, Le Mans, 31-22 novembre 2017, 4pp.

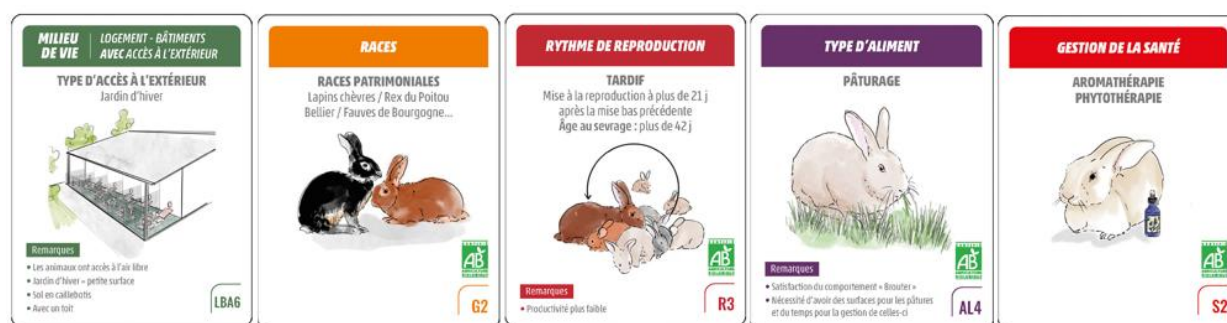


Figure 1 : Exemples de cartes proposées au choix pour concevoir un système d'élevage cunicole dans le jeu Insta'Lap (milieu de vie ; génétique, reproduction, alimentation, gestion de la santé).

Tableau 1 : Liste des aspirations personnelles et professionnelles des éleveurs de lapins (d'après Derbez et Fortun-Lamothe, 2024) et des objectifs de l'atelier proposés au choix dans le jeu Insta'Lap

Aspirations	Objectifs
Travailler à l'intérieur	Production de viande
Travailler en plein air	Production de bois
Mobiliser des compétences techniques	Production de fruits
Concilier vies personnelle et professionnelle	Production de fourrures ou de poils
S'installer à moindre coût	Production de fumier
Avoir un travail planifié	Fertilisation des sols
Liberté d'organisation du travail	Suppression d'agents pathogènes
S'installer avec peu de foncier	Contribuer à l'esthétique du paysage
Pouvoir développer plusieurs compétences	Contribuer à la préservation de la biodiversité et des races
Respecter le bien-être animal	Valorisation des résidus de maraîchage
Être autonome (intrants, décisions...)	Avoir une ferme ouverte sur l'extérieur
Répondre aux demandes des consommateurs	Désherbage
Avoir une activité rentable	
Contrôler le prix de vente	

Tableau 2 : Quelques caractéristiques discriminantes de trois systèmes contrastés conçus grâce au jeu Insta'Lap.

Système 1	Système 2	Système 3
Avoir un atelier rémunérateur ; concilier vie personnelle et vie professionnelle ; avoir un travail qui requiert de la technicité	Travailler en plein air ; Respecter le bien-être des animaux ; Avoir une liberté d'organisation de mon travail	Avoir un atelier rémunérateur ; concilier vie personnelle et vie professionnelle ; maîtriser son prix de vente
Production de viande ; avoir une ferme ouverte sur l'extérieur	Avoir une ferme ouverte sur l'extérieur ; contribuer à la préservation de la biodiversité	Production de viande
300 ♀ ; vente directe	30 ♀ ; vente directe	600 ♀ ; circuit long
Bâtiment fixe avec (lapereaux) ou sans (♀) accès extérieur ; Zones d'ombrage et enrichissements ; races sélectionnées ; IA en deux bandes ; rythme intermédiaire ; Alimentation granulée (autonomie 0% pour ♀ ou 30 % pour lapereaux)	Logement plein air sur prairie arborée ; densité 5 lapins/m ² ; Zones d'ombrage et enrichissements ; Race patrimoniale ; saillie naturelle ; rythme tardif ; Pâturage + fourrages + granulés + racines ou déchets (autonomie 60%)	Logement en bâtiments fixes sans accès extérieur dans parcs au sol ; sol caillebotis ; races sélectionnées ; IA ; rythme intermédiaire ; Alimentation granulée + fourrages (autonomie 30%)

La première ligne indique les aspirations, la seconde ligne les objectifs, la troisième ligne le dimensionnement (nb de ♀) et le mode de commercialisation, la 4^{ème} ligne quelques-unes des pratiques choisies par les joueurs.