

Conseil animation

Règles du jeu

Objectifs

Sensibiliser : un jeu pédagogique pour sensibiliser le plus grand nombre aux impacts environnementaux, sociaux et économiques de la fabrique de la ville.

Collaborer : un jeu qui se joue en équipe de 4 à 8 joueurs pour collaborer et organiser les cartes dans un ordre logique cause-conséquence.

Débattre : les joueurs échangent entre eux pour sortir de leur vision en silo et débattent sur leurs visions des enjeux de la fabrique de la ville.

Il n'y a pas de corrigé incontestable, les fresques peuvent être différentes d'un groupe à l'autre.

But du jeu

Réaliser en groupe une fresque avec les cartes mises à disposition dans une logique de cause-conséquence.

Nombre de participants

Jeux en équipe de 5 à 8 joueurs (au-delà, risque d'avoir des joueurs qui ne participent pas).

Il faut impérativement un animateur, qui peut animer jusqu'à 3 groupes en simultané (24 joueurs au total).

Cette fresque s'adresse à toutes et tous : élus, techniciens de collectivité, professionnels, étudiants, habitants, etc.

Durée de jeu

1h30, prévoir un créneau de 2h pour pouvoir avoir de la marge et avoir un temps d'échange et de retour à la fin.

Matériel à prévoir :

Pour chaque groupe :

- 1 jeu de cartes "fresque de la ville" (disponible sur notre site internet en version papier ou à télécharger et imprimer soi-même)
- Une grande feuille de papier, exemple rouleau de kraft (1 m × 1,5 m)
- 2 marqueurs de couleurs différentes

Pour tout le monde :

- des post-it
- du scotch peinture (scotch repositionnable qui n'abîme pas les cartes ou les murs quand on accroche les fresques)
- une paire de ciseaux

Déroulé

Mise en place (15 minutes)

- Prévoir 1 table par groupe avec 1 et scotcher dessus une grande feuille de papier, qui servira de support à la fresque
- Retirer les chaises, les participants sont debout pour être plus actifs
- Créer un espace matériel : avec les marqueurs, le scotch, et les jeux de cartes (préalablement divisés en différents lots) pour avoir tout sous la main

Présentation de la Fresque (10 minutes)

- Jeu collaboratif développé par dixit.net avec le soutien de l'ADEME
- Inspiré du concept de la fresque du Climat : poser les cartes selon un ordre cause-conséquence sur le thème de la fabrique urbaine
- Le but : dialoguer et prendre conscience des enjeux liés à la fabrique urbaine
- Déroulé : en équipe vous allez devoir poser 39 cartes pour élaborer une fresque, se joue en 4 manches (on ajoute des cartes à chaque manche et on augmente la complexité)
- Les animateurs sont là pour vous aider si vous avez des questions lors de la partie, n'hésitez pas à leur demander conseil
- Est-ce qu'il y a des questions avant de commencer le jeu ?
- Départ en équipe

Brise Glace (facultatif, 10 minutes)

- Connaitre les participants et leurs attentes

Exemple de brise-glace

Matériel : cartes du jeu de société dixit (pas de rapport avec notre entreprise dixit.net)

Déroulé : Mettre les cartes face découverte au centre de la table et chacun choisi une carte qui le représente ou qui représente ses attentes envers l'atelier.

Puis on fait un tour de table : nom prénom, métier... sa carte et pourquoi l'avoir choisi

1er lot (10 à 15 minutes)

- Réexpliquer rapidement le but du jeu
- Distribution du lot 1, une carte par personne
- Chaque joueur lit sa carte à voix haute au reste du groupe et l'équipe la place ensemble sur la table
- La fresque peut prendre la forme qu'ils souhaitent (cercle, arbre, frise linéaire...)

2ème lot (15 à 20 minutes)

- Demander d'expliquer comment ils ont placé les cartes (pour vérifier qu'ils ont compris le jeu et qu'il s'agit d'une décision collective)
- Distribuer le lot 2
- Les inciter à écarter les cartes, prendre toute la place disponible en vue des nouvelles cartes qui vont arriver

3ème lot (20 minutes)

- Distribuer le lot 3
- Vérifier que tout va bien, s'assurer qu'ils sont d'accord sur la forme de la fresque

4ème lot (25 minutes)

- Distribuer le lot 4 (carte joker blanche qu'ils ne sont pas obligés d'utiliser, mais ils peuvent écrire dessus s'il leur manque une carte)
- On approche de la fin, ce n'est pas le moment de changer de place l'intégralité des cartes
- Donner le scotch pour accrocher chaque carte
- Distribuer les marqueurs : une couleur pour les flèches et une autre pour les groupes/ cercles. Toutes les cartes (ou groupes de cartes) doivent être reliées par une flèche (il ne peut pas y avoir une carte isolée)
- Ils doivent trouver un titre et signer la fresque

Lever de fresque (5 minutes)

- Vérifier que toutes les cartes sont scotchées, qu'il y a un titre et les prénoms de chacun
- Accrocher la fresque au mur

Jeu des post-it (facultatif, 15 minutes)

- Prolongement possible pour être davantage dans l'action
- Individuellement les joueurs inscrivent des idées d'actions pour contrer les effets négatifs de la fabrique urbaine, et les placent à l'endroit approprié sur la fresque.
- Collectivement le groupe choisit une ou deux actions prioritaires à mettre en place : (parce que facile à mettre en place ou car levier d'action et de changement important)

Conclusion (10 minutes)

- Retour tous ensemble sur l'expérience vécue
- Chaque groupe présente son action prioritaire
- Jeu développé sous licence Creative Commons Attribution : possibilité d'adapter le jeu au territoire, d'ajouter de nouvelles cartes... il faut juste citer dixit.net
- Possibilité de devenir animateur (voir sur le site internet dixit.net)
- Laisser les fresques aux participants

Conseils d'animation

- Vous pouvez animer jusqu'à 3 équipes en même temps, mais pour votre première partie commencer avec une seule équipe.
- Ne pas être présent tout le temps, il faut laisser les joueurs réfléchir entre eux.
- Aider les groupes bloqués : en posant des questions, en stabilisant des cartes pour les faire avancer...
- être attentif à la dynamique de groupe : tous les joueurs participent, les décisions sont prises collectivement
- Maîtriser le temps. C'est un jeu frustrant, les débats peuvent durer, il faut parfois trancher pour avancer