

LA CONCERTATION

POUR LES DOCS D'URBA

Matériel

- 1 plan de jeu permettant de visualiser les étapes de la démarche de concertation
- 6 fiches scénarios indiquant pour chaque équipe les éléments principaux du contexte
- 1 fiche équipe-type (avec 7 personnages = 6 rôles imposés + 1 rôle libre) et 14 fiches personnages
 - 1 affichette « carte d'identité du territoire »
- 2 affichettes « étapes de la procédure d'élaboration/révision » (1 pour SCoT, pour PLU(i))
- 2 affichettes « étapes de la procédure d'élaboration/révision/degrés de participation »
 - 1 paperboard
 - des post-it
 - des feutres
- recueil de 9 fiches Etapes (1 par étape + 1 pour la préparation de la restitution à chaud) : un exemplaire format A1 collé sur paper-board avec nom de l'étape et questions posées ; le même exemplaire format A4 pour le scribe ; un exemplaire format A4 pour l'animateur indiquant en plus à chaque étape les techniques de jeu et le matériel nécessaire.

JEU PEDAGOGIQUE

**CONCERTEZ
AUJOURD'HUI
POUR PLANIFIER VOTRE
TERRITOIRE DE DEMAIN**

pour expérimenter
la préparation
d'un processus de
concertation

Règles

But du jeu
Préparation
Déroulement
Consignes
matériel



But du jeu

- Vivre l'expérience de la préparation d'une démarche de concertation, via un processus en 8 étapes. Les joueurs incarnent des acteurs de la concertation et sont invités à s'interroger sur des composantes du processus à chaque étape. L'ambition est d'endiguer les résistances à s'engager, en donnant des éléments de méthode et des clés de réussite, et en montrant qu'il n'y a pas de démarche type ou de recettes miracles.
- Ce jeu est utilisable comme outil pédagogique collectif, ou simplement comme support d'interrogation individuelle.

Préparation

Avant la partie

Installation de l'espace de jeu par l'animateur 1/2 avant le début de la partie : 1 table pour poser le matériel et pour le scribe ; pas de table pour les joueurs ; plan de jeu au mur ; fiches Etape A1 sur le paper-board dans l'ordre des étapes, affichettes de part et d'autre, chaises en cercle autour du paper-board et des éléments muraux.

Début de la partie

Qui est dans l'équipe ?

- L'animateur se présente et présente le scribe ; il explique le rôle de chacun . rôle animateur = conduire le jeu ; arbitrer si nécessaire ; souple sur le fond (il n'a pas à exprimer son point de vue) mais directif sur la forme (il donne et rappelle les règles du jeu) . rôle scribe = retranscrire la parole de l'équipe pour une restitution ultérieure intégrale auprès des joueurs; saisir tout ce qui est dit et en faire la synthèse, noter sur post-it à la place des joueurs si besoin.
- Tour de présentation laser des joueurs : prénom/fonction uniquement

Qui incarne qui ?

- L'animateur distribue aux joueurs la carte «votre équipe»
- A l'étape 1, les rôles seront répartis en distribuant les cartes personnages au hasard.

Quel est le contexte ?

L'animateur lit la fiche scénario de l'équipe : typologie du territoire, cadre de la concertation, budget concertation, antécédents en matière de concertation. La mission de l'équipe consiste à préparer la démarche de concertation dans ce contexte.

Déroulement

- Il y a 8 étapes à franchir ; les étapes suivantes, visibles sur le plan de jeu, sont la conduite/mise en œuvre de la concertation et son évaluation ; elles ne sont pas jouées.
- A chaque étape, des questions sont posées par l'animateur et les joueurs s'expriment et débattent des réponses à apporter, via diverses techniques d'expression ; s'il faut trancher, faire des choix, prendre des décisions, il appartient au joueur représenté à chaque étape du plan de jeu de le faire avec l'animateur.
- A tout moment du jeu, les participants peuvent faire appel à des témoins/experts (1 collectivité, 1 BE concertation, 1 représentant de citoyen) qui ont déjà réalisé et/ou vécu une concertation dans le cadre de la planification en urbanisme . Ces « jokers » circuleront entre les équipes à la demande pour répondre aux questions ou conseiller. Pour faire appel à l'un d'entre eux, l'équipe mandatera le scribe qui disposera des numéros de téléphone de chacun de ces experts.
- C'est parti : on commence par suivre le guide 1...jusqu'au guide 8

Consignes de jeu et avertissements

- Le jeu consiste à vivre la préparation de la concertation et non sa mise en œuvre ; on est sur l'amont (avant la délibération de prescription). Dans la réalité, le citoyen ne serait probablement pas intégré à la discussion, et le BE en urba ne serait pas encore désigné ; mais dans le jeu, c'est intéressant qu'ils expriment leur voix.
- A travers ce jeu, il ne s'agit pas de produire la préparation d'une concertation parfaite, cela reste un cas de fiction. L'intérêt du jeu est d'amener les participants à identifier les questions à se poser et à en comprendre l'intérêt et les enjeux.
- L'intérêt d'incarner des personnages est pédagogique : il permet d'entendre des points de vue différents de sa propre posture et de prendre du recul sur sa propre situation professionnelle. Chaque joueur doit prendre son rôle à coeur, rentrer en empathie avec son personnage pour questionner la démarche, apporter ses doutes et ses envies, etc.
- Les joueurs sont tous équipés de post-it et de feutres épais (1 couleur par joueur) ; une seule idée par post-it ; écriture concise, en capitales et lisibles. Chacun écrit et parle après.
- Les joueurs n'ont le droit d'écrire que sur des post-it dans le cadre de l'animation du jeu ; la prise de note personnelle est interdite car elle crée une barrière entre le joueur et son équipe et elle suspend le temps.