

Présentation générale du jeu

Le jeu "Imagine... " est un jeu de plateau collaboratif qui propose aux participant.e.s de créer une ville sur le littoral, en milieu urbain ou à la campagne, en répondant aux besoins de base des habitant.e.s, puis de la modifier et de l'améliorer pour limiter les impacts négatifs d'évènements liés au changement climatique, en tenant compte des contraintes liées à leur territoire.

Les joueur.se.s jouent tous deux rôles : celui de simple citoyen, et un rôle d'expert (maire, responsable de l'office du tourisme, des déchets...), chaque rôle leur permet des actions spécifiques. Ils devront se concerter et proposer collectivement des actions et des aménagements pour adapter leur ville aux évènements inattendus et atteindre leur objectif.

Ce jeu décline trois territoires différents pour y bâtir sa ville : le milieu urbain, la campagne et le bord de mer. Certains évènements et objectifs sont communs à ces territoires, d'autres sont spécifiques.

Objectifs pédagogiques

- comprendre le principe de gestion concertée d'un territoire
- découvrir quelques conséquences du changement climatique global sur les villes des régions côtières
- comprendre le principe et quelques mesures d'adaptation au changement climatique
- débattre, comparer et décider collectivement, faire des choix et des compromis



Présentation du matériel

Supports à imprimer

- plateau(x) au choix : imagine ton bord de mer, imagine ta ville, imagine ta campagne
- jetons représentant les constructions possibles et pièces vierges (à imprimer et découper)
- 9 cartes rôles (ex Recto et verso visuel carte)
- cartes objectifs
- cartes évènement
- inventaire de chaque type de pièces construction

Précision pièces habitat :

zone pavillonnaire : 20 habitants

zone immeubles : 500 habitants

zone éco quartier : 200 habitants

Précision pièces vierges :

Les pièces vierges peuvent être utilisées pour ajouter des constructions inexistantes dans les pièces mises à disposition ou pour condamner certaines zones (ex: zones inondables).

Matériel supplémentaire

- 3 perles de couleur
- du papier et un crayon
- 1 petit objet par participant.e pour voter, une allumette par exemple
- un velleda ou crayon par participant.e

Préparation

- Imprimer, de préférence en couleur, les supports du jeu "Imagine..." :
- le [plateau de jeu "Imagine ton bord de mer"](#) au format A2 (imprimer les deux pages au format A3* puis les coller côte à côte avec le ruban adhésif),
- les [jetons des constructions](#) (à imprimer au format A4),
- les [cartes rôles, évènements et objectifs](#) (à imprimer au format A4).
- l'inventaire légendé des différentes constructions disponibles (imprimer au format A4 un exemplaire par équipe)

(* Si vous ne disposez que d'une imprimante A4, téléchargez et imprimez le plateau en 4 pages A4 (mettre lien fichiers 4 A4)

N.B : Prévoir un lot complet des 3 supports pour chaque équipe de joueurs (4 à 9 participants), il est aussi possible de jouer en un seul groupe jusqu'à 10-15 joueurs (avec des binômes pour certains rôles)

- Découper les jetons et les cartes du jeu, et si possible plastifier tous les supports pour pouvoir les réutiliser,
- Préparer des feuilles et des crayons pour tous les joueurs. Si les supports sont plastifiés, utiliser des feutres effaçables.
- Installer un plateau, un lot de cartes, un inventaire des constructions et un lot de jetons sur chaque table (si plusieurs équipes).

Déroulement

1ère étape : créer sa ville

- Créer les équipes : les joueurs peuvent être répartis en deux à trois petits groupes (comprenant chacun 4 à 9 joueurs), ou constituer une seule équipe.
- Chaque équipe s'installe autour d'une table
- Expliquer la consigne de cette première partie : *chaque équipe doit bâtir une ville qui permette de répondre aux besoins essentiels de la population, en se concertant et en posant les pièces sur le plateau, en respectant l'espace défini par les cases.*
- Donner une limite de temps pour construire sa ville de départ (15 mn par exemple).

Population de départ

- Votre commune compte au départ 1000 habitant.e.s. Si vous souhaitez démarrer avec une population plus nombreuse, pour "Imagine...ta ville" par exemple, vous pouvez multiplier par 5 ou 10 chaque capacité des pièces "habitat".

Besoins de base

Vous pouvez lister avec les enfants les besoins de base et prendre les pièces correspondantes en plus des pièces habitat.

-> se loger, se nourrir, produire de l'énergie et travailler, une mairie est indispensable pour gérer la ville, gérer ses déchets, etc...

Placement des pièces

Échangez sur l'endroit et l'ordre dans lesquels placer toutes ces pièces, puis disposez-les sur le plateau. Les pièces doivent forcément être jointes par 2 côtés adjacents pour les plateaux mer et ville, mais elles peuvent être disjointes sur le plateau campagne.

Par exemple, le centre historique se trouve plutôt près des cours d'eau ou de la mer, les usines sont également souvent proches des cours d'eau,...

Phase de débriefing

Une fois la ville créée, posez-vous les questions :

- Les besoins de base sont-ils bien couverts ?
- Toutes les constructions réalisées sont-elles indispensables ?

Si plusieurs équipes : comparer et discuter les choix des équipes et les villes réalisées.

Étape 2 : le jeu de rôle

Dans cette étape, chaque joueur ou binôme incarne **un expert** travaillant sur le territoire urbain (recto de la carte) mais aussi **un citoyen** (verso de la carte).

Chaque équipe peut émettre jusqu'à **trois propositions** pour modifier la ville, construire ou modifier un bâtiment ou mettre en place une action.

Les rôles et actions des experts sont tous différents, les rôles et actions des citoyens sont les mêmes pour tous les joueurs.

Mise en place

Choisissez une **carte objectif** correspondant au territoire (selon l'icône figurant sur la carte)

Triez les cartes événements pour ne garder que celles correspondant au territoire, puis mélangez-les et posez-les face cachée à côté du plateau.

Choix des rôles

Prévoyez un rôle par participant.e.

Si le groupe contient - de 9 personnes, choisissez en priorité les experts : maire, urbaniste, producteur.rice, puis les autres en fonction du territoire, de l'objectif principal et des événements possibles.

Si le groupe contient + de 9 personnes, certains rôles peuvent être assurés par un binôme.

Chaque participant.e reçoit sa carte rôle dont il.elle lira la phrase introductive à voix haute pour se présenter.

Matériel par participant.e

En plus de sa carte rôle, chaque participant.e dispose d'un crayon (vellido si les cartes sont plastifiées) et un petit objet pour voter.

Matériel pour l'animateur.rice

Livret d'accompagnement
papier et crayon

Déroulement

- Le jeu se déroule en 3 tours.
- A chaque tour, on fait un tour de table des propositions des joueurs. Chaque rôle peut proposer une action qu'il peut mettre en place en tant qu'expert OU une action qu'il peut mettre en place en tant que citoyen, et qui selon lui permet le mieux d'atteindre l'objectif ou de réagir à un évènement.
- Il est aussi possible d'imaginer de nouvelles mesures qui ne figurent pas parmi les actions inscrites sur les cartes. Dans ce cas, les joueurs peuvent écrire en quoi consiste leur action sur leur carte.
- L'équipe dispose d'un budget de **3 unités à chaque tour** de jeu pour mettre en place ses actions. Une action d'expert représente un coût de 2 unités, et une action citoyenne un coût de 1 unité. A chaque tour, l'équipe peut donc mettre en place une action expert et une action citoyenne, ou trois actions citoyennes.
- Pour se souvenir des actions proposées, chacun coche la case correspondante sur sa fiche rôle. Un membre de l'équipe liste ensuite sur une feuille toutes les actions proposées.
- A chaque tour, l'équipe devra discuter des propositions et choisir collectivement l'action à mettre en place pour atteindre l'objectif et s'adapter de la meilleure façon à l'évènement. Cela nécessite de réfléchir aux conséquences sur la population, l'environnement, la production d'énergie... car chaque action aura aussi des conséquences. **Une seule action peut être proposée par tour de jeu et par joueur.**

Déroulement du vote et mise en place des actions

Chaque participant.e possède une voix, qu'il soit expert ou citoyen.

En cas d'égalité, le maire peut accorder une voix supplémentaire.

- Après que chaque joueur ait présenté l'action qu'il propose en la justifiant, chacun pourra positionner sa voix (cela peut être visualisé par un petit objet) sur l'action qui lui semble la plus pertinente, autre que la sienne.
- Chaque action proposée obtient d'office une voix : par exemple si 3 joueurs ont proposé l'action citoyenne "choisir des modes de déplacements plus doux", cette action aura déjà 3 voix.
- Si plusieurs propositions obtiennent un nombre élevé de voix, un deuxième tour de vote peut être fait après un temps d'échange
- Une fois que l'équipe est d'accord sur l'action choisie pour le tour, le rôle concerné entoure la case de cette action sur sa carte, et le membre de l'équipe qui liste les actions proposées et compte les votes indique sur la feuille quelles actions ont été retenues.

Ajout d'éléments sur le plateau :

- Les joueurs posent sur le plateau la pièce correspondante s'il s'agit d'une nouvelle construction.
- Si la mesure prise n'est pas une construction, ils posent un jeton action à l'emplacement correspondant au domaine d'action. Par exemple, pour l'action "sensibiliser les habitants à la réduction de la consommation d'énergie", sur l'emplacement "réseaux d'énergie"
- Il est aussi possible d'imaginer de nouvelles constructions par rapport aux mesures retenues. Dans ce cas, les joueurs peuvent dessiner le bâtiment à construire sur une pièce vierge (1, 4 ou 9 cases)

Spécificité des tours

1er tour

Lire la carte "**Objectif**" à voix haute. Cet objectif (commun à toutes les équipes) est lié au changement climatique, et toutes les villes vont devoir s'y adapter.

2eme tour

Une carte "**Evènement**" est tirée au hasard, elles peuvent être différentes pour chaque équipe si plusieurs équipes jouent.

En plus de l'objectif principal, les joueurs devront prendre en compte l'évènement.

3eme tour

Une autre carte **évènement** est tirée au hasard.

Debriefing

En fin de partie, une fois toutes les actions mises en place, on compare et discute les choix des équipes et l'aspect des villes ainsi modifiées.

Quelles sont les conséquences des mesures mises en place et des nouvelles constructions ?

Quelle est l'équipe qui a le mieux atteint l'objectif ? Pourquoi ?

Si la partie était à refaire avec le même objectif, les équipes feraient-elles les mêmes choix ?

Débattre dans la bienveillance !

Description des cartes

Rôles et actions

Chaque participant.e est à la fois expert.e et citoyen.ne. Il.elle peut à chaque tour choisir une action parmi celles du recto ou du verso de la carte.

- Citoyen.ne
- Maire
- Urbaniste
- Producteur.rice
- Responsable des espaces verts
- Responsable des eaux
- Responsable de l'énergie
- Responsable déchets
- Responsable Culture et Patrimoine
- Responsable des commerçants

Objectifs et événements

Sur chaque carte objectif ou événement figurent une ou plusieurs icônes, elles indiquent avec quel territoire cet objectif peut être fixé : un arbre pour "Imagine ta campagne", un immeuble pour "Imagine ta ville" et la mer pour "Imagine ton bord de mer".

Les cartes "événements" ajoutent une difficulté imprévue (aléa climatique, problème environnemental ou sanitaire...) avec laquelle les joueurs devront adapter leurs actions tout en conservant leur objectif général.

Liste des objectifs

Vous devez limiter votre impact sur le climat (campagne, ville, littoral)

vous devez vous engager dans une consommation d'eau et de nourriture durables et responsables (campagne, ville)

Vous devez lutter contre la pollution de la côte (littoral)

Vous devez mettre en valeur le centre historique

Autres idées :

Vous devez préserver la biodiversité (campagne, ville, littoral)

Vous devez préserver la biodiversité en limitant la pêche (littoral)

Liste des événements

De nouveaux habitants arrivent sur le territoire, la population augmente (campagne, ville, littoral)

C'est l'été ! Avec tous les touristes, la station d'épuration déborde (littoral)

Il y a un violent pic de pollution, de plus en plus d'enfants souffrent d'asthme (ville)

Une espèce de plante invasive se répand sur le territoire (campagne, littoral)

Le prix de l'énergie a doublé (campagne, ville, littoral)

Avec le réchauffement climatique, le niveau de la mer augmente (littoral)

Alerte canicule, la température n'a jamais été aussi élevée (ville)

L'autoroute et la voie ferrée sont impossibles à traverser pour la faune locale (campagne)

Autres idées :

Après une météo très pluvieuse, de fortes crues provoquent des inondations (ville+campagne)

-> cases à occuper sur le plateau pour plus d'interaction

ex : montée du niveau de la mer -> retirer les constructions posées en bordure du littoral

Lexique

Circuit court : mode de distribution dans lequel on compte au maximum un seul intermédiaire entre le producteur et l'acheteur. Dans un circuit court sans intermédiaire, on parle de vente directe, par exemple quand un agriculteur vend sa production sur son exploitation ou au marché. Un intermédiaire peut être une entreprise qui emballe les produits, ou un commerce qui revend la production.

Corridor écologique : passage (naturel ou construit) permettant aux espèces vivantes de se déplacer d'un espace naturel à un autre : une haie, un talus, un pont sur une rivière...

Déplacements doux : moyens de déplacement qui ne créent pas de pollution. Par exemple, les modes de déplacement sans moteur (la marche, le vélo, la trottinette...), les véhicules à moteur 100% électrique (vélos, bus...) ou à propulsion animale (charrette tirée par un cheval...).

Désimperméabiliser : permettre à l'eau de pénétrer dans le sol et d'y circuler librement. Par exemple, on peut désimperméabiliser une route en créant des fentes où l'eau peut s'écouler jusque dans la terre, au lieu de seulement ruisseler à la surface.

Eco-quartier : zone d'habitations créée pour améliorer le bien-être des habitants tout en respectant l'environnement. Un éco-quartier offre des solutions et des équipements pour réduire les déchets, favoriser les déplacements doux, utiliser des énergies renouvelables et propres etc...

Isolation : protection d'un bâtiment contre le froid et la chaleur (isolation thermique) ou contre le bruit (isolation phonique). Une bonne isolation thermique permet d'économiser l'énergie.

Parc éolien : zone équipée d'éoliennes, qui produisent de l'électricité grâce à l'énergie du vent.

Parc hydrolien : zone équipée d'hydroliennes, qui produisent de l'électricité grâce à l'énergie des courants marins.

Parc photovoltaïque : zone équipée de panneaux photovoltaïques, qui produisent de l'électricité grâce à l'énergie solaire.

Pêche et agriculture biologiques : méthode de culture ou d'élevage, ou technique de pêche ou d'aquaculture qui s'engage à ne pas polluer ou dégrader l'environnement, en n'utilisant pas de produits chimiques et en limitant les rejets qui pourraient polluer les sols et l'eau.

Pêche et agriculture raisonnées : démarches qui visent à limiter les effets négatifs de la pêche et de l'agriculture sur l'environnement, la santé humaine ou le bien-être animal. L'agriculture raisonnée autorise l'utilisation de produits chimiques en quantités adaptées lorsqu'ils sont jugés indispensables. La pêche raisonnée adapte les quantités pêchées et les techniques de pêche pour préserver les ressources et les habitats naturels.

Réemploi : le réemploi consiste à donner une seconde vie à un objet ou à un matériau en le réutilisant, pour éviter d'en faire un déchet.

Rénover : faire des travaux pour améliorer une construction. La rénovation énergétique peut améliorer l'isolation d'un bâtiment, modifier sa couleur, ses matériaux ou sa forme pour limiter sa consommation d'énergie, éviter des températures trop basses ou trop élevées.

Réseau d'eau : le réseau d'eau domestique est l'ensemble des circuits et des équipements qui permettent d'amener l'eau dans les bâtiments, puis de collecter et de nettoyer les eaux usées qu'ils produisent (WC, éviers, douches...).

Restaurer : remettre un milieu naturel dans l'état dans lequel il se trouvait avant d'avoir été modifié ou abîmé.

Risques côtiers : conséquences négatives que peuvent entraîner le changement climatique et les événements naturels sur les bords de mer, comme par exemple la submersion liée à la montée du niveau des océans et l'érosion des côtes (les plages reculent sous l'effet des tempêtes).

Sensibiliser : rendre d'autres personnes plus concernées, et leur donner envie d'agir sur un sujet, comme la pollution, la solidarité, les risques d'inondations...

Végétaliser : Recouvrir avec des végétaux. Par exemple, végétaliser un toit permet de limiter les grands froids comme les fortes chaleurs dans un bâtiment, de réduire la pollution et d'augmenter la biodiversité.

Conseils pédagogiques

La priorité est de faciliter l'échange d'idées entre les joueurs, et que ceux-ci comprennent qu'il existe un très grand nombre de stratégies et de mesures de gestion d'un territoire, et que chaque décision a le plus souvent des conséquences en termes de budget, d'environnement, d'occupation de l'espace, de cadre de vie, de modes de vie des habitants...