

# CITYMAGINE – EMPREINTES

## LE RAPPORT D'ETONNEMENT

---

**Type d'atelier :** Participatif, expérimentation, discussion, travail en sous-groupe  
13 participants, divisés en 6 équipes

**Participant-es :** Charleroi nature, science infuse, ecosio, ferme d'animation Le Petit Foriest, quinoa, ecotopie, SPW enviro, guide forêt

### Méthodologie :

Jeu coopératif basé sur l'approche transitionnaire, inspiré du mouvement des villes en transition (cf Hopkins). Pour des publics de plus de 14 ans (jeunes et adultes)

On est interpellé par l'actu qui annonce des catastrophes. On est dans une ville imaginaire. On a marché pour le climat mais ça ne suffit pas. On ne veut pas attendre les décisions politiques. Que pouvons-nous faire avec les habitants de notre quartier imaginaire pour que l'épuisement des ressources diminue (symbolisées par une « roue des ressources ») ? On va pouvoir créer des initiatives dans notre rue ou quartier. Des cartes symbolisent les initiatives possibles : toilette sèche, donnerie, compost collectif, épicerie coopérative, repair café, groupe d'achat, plateforme d'accueil des réfugiés, boycott de multinationales, marches pour le climat, potager collectif, action militante, assemblée citoyenne, culture sur les toits ... expliquées aussi dans un lexique.

Lancer une initiative nécessite un certain nombre d'habitants, inscrit sur la carte (ex : repair café = 10 habitants, toilettes sèches = 4). La poursuivre dans le temps nécessite aussi un nombre d'habitants (moindre, lui aussi indiqué sur la carte). Il va falloir gagner des habitants (en lançant le dé).

Une carte vierge pour inventer une initiative (en s'inspirant du carnet fourni). La carte comprend aussi le lien possible avec une autre initiative dans un autre quartier, et le nombre de ressources nécessaires (cf roue des ressources)

5' pour stratégie en équipe (et avec les autres), 1' pour jouer

Bcp de règles au début. Le groupe s'interroge plus sur les règles du jeu de plateau (ce qui rapporte le plus) que sur les règles du jeu dans la vraie vie (ce qui a le plus d'impact).

Le but du jeu est d'aller dans le vert de la roue des ressources (symbolisant l'épuisement des ressources, en faisant bcp d'initiatives et des liens entre elles > les liens sont symbolisés par des élastiques, tirés dans un hexagone, on pose une balle dessus et elle ne doit pas tomber.

### Objectif principaux :

- Découvrir toutes les initiatives possibles, voire en créer (Être créatif rapporte davantage que de suivre les initiatives existantes > ça incite à créer/imaginer)
- L'importance de les relier entre elles, comme un écosystème
- Intégrer l'importance du collectif
- Politique des petits pas (progressivité du mouvement citoyen)
- Apprendre à coopérer
- Prendre en compte la contrainte des ressources
- Effet démultiplicateur de certaines actions (les actions directes militantes,...)
- Relie l'importance des initiatives individuelles, collectives, politiques.

**Forme :**

Visibiliser sur le plateau

- Discuter et négocier
- Penser stratégie
- Facteur chance (avec le dé pour gagner des habitants)
- Aspect ludique (même si règles nécessite un peu de temps de compréhension)
- coopératif

**coup de cœur :**

aspect ludique (on a rigolé); relie les initiatives individuelles, collectives, politiques.

**Coup de gueule :**

Absence d'analyse et de critique explicite du système économique dominant qui fait qu'on est là où on est et que les ressources s'épuisent, mais cela peut être présent dans l'exploitation pédagogique du jeu, selon l'animateur et le groupe. D'autant que plusieurs propositions ou situation dénoncent certaines pratiques (ex : pub greenwashing dans l'espace public).

**Difficultés :**

Pas le temps de lire le carnet expliquant les initiatives, pourtant très intéressant. Ça vaut le coup de le lire au préalable

**Questionnements non résolus :**

On réinvente un autre système, mais va-t-il résister ou faire un contre poids suffisant au capitalisme et à la société thermo industrielle ? Quel lien avec la réalité ? > cet aspect peut être exploité pédagogiquement après le jeu  
N'aborde pas les conflits possibles

Habituellement c'est suivi d'un débrief  
Dossier péda en cours de publication

Rapporteur : C.Dubois