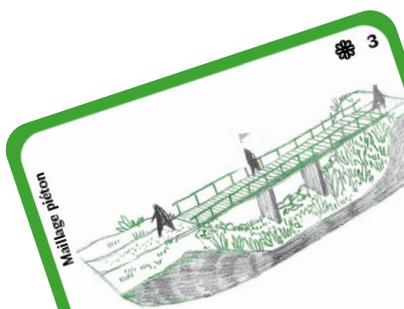


# Villes Terrestres

## LIVRET DE L'ANIMATRICE DU JEU



Maillage piéton

3

### Maillage piéton

Depuis des décennies, la plupart des espaces urbains et périurbains, pensés pour la voiture et aménagés par des infrastructures de transport (autoroute, métro ou fer), ne se prêtent pas à la marche. Pour favoriser l'infiltration directe des eaux pluviales, la collectivité encourage les particuliers à créer sur leur parcelle des systèmes de drainage (pneumatiques, de drains). Cela permet de limiter le gonflement des cours d'eau et donc d'éviter les inondations.



Infiltration des eaux pluviales

2

### Ouvrages individuels pour l'infiltration des eaux pluviales

Toute l'eau qui ne s'infiltré pas directement dans le sol est dirigée par les caniveaux dans le réseau d'évacuation des eaux pluviales, et terminée dans la rivière la plus proche. Pour favoriser l'infiltration directe des eaux pluviales, la collectivité encourage les particuliers à créer sur leur parcelle des systèmes de drainage (pneumatiques, de drains). Cela permet de limiter le gonflement des cours d'eau et donc d'éviter les inondations.

Sentier métropolitain



1

### Sentier métropolitain

Les territoires urbains se sont considérablement étendus au fil des dernières décennies, tout en se prêtant de moins en moins à la marche à pied, de sorte que nous vivons dans des villes que nous ne connaissons mal. Un sentier métropolitain est un itinéraire de randonnée qui permet aux habitants de redécouvrir leur ville (ses ressources et ses problèmes), de mieux connaître leur territoire et pour pouvoir envisager son évolution.

*En tant qu'animat·rice, vous êtes responsable du bon déroulement de la partie. Vous veillez à superviser les décisions prises par le conseil municipal ou l'assemblée citoyenne.*

Vous trouverez dans ce livret les ressources essentielles pour animer la partie :

- 1) Les actions à mener pour le déroulement du jeu**
- 2) La grille de référence des cartes-outils**
- 3) Le modèle de grille d'évaluation (à recréer soi-même pour chaque partie de jeu)**
- 4) Le protocole de restitution**

# 1) Les actions à mener pour le déroulement du jeu

**En début de partie**, vous rappelez en 5 à 10 minutes la situation de départ ainsi que l'objectif du jeu (en présentant les 5 piliers des Villes terrestres).

**Pour démarrer le premier tour**, vous distribuez aux joueuses un nombre équitable de cartes et vous annoncez le temps prévu pour ce tour (20 à 30 minutes maximum).

**Pendant le tour**, vous veillez à ce que la parole circule, à ce que chacun·e s'écoute. Vous rappelez aux joueuses de manière bienveillante que le temps s'écoule. (Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre un chronomètre à la vue de tous.)

**Lorsque le premier tour est fini**, vous reportez les valeurs des cartes-outils sélectionnées par le groupe dans chacune des colonnes (piliers) de la grille d'évaluation (ou sur une feuille blanche quelconque). Vous pouvez commencer à indiquer aux joueuses leur état d'avancement vers les villes terrestres. Si un ou plusieurs piliers sont déjà retournés, vous pouvez le leur indiquer. *A contrario*, s'ils semblent très loin de retourner certains piliers, vous pouvez les mettre en garde et leur suggérer d'être plus attentifs aux effets de chaque carte.

**À la fin de ce premier tour**, vous lancez le dé "Aléas" et reportez le changement de score si nécessaire.

**Le second tour** se déroule de la même façon que le premier.

En fin de concertation, vous reportez dans la grille d'évaluation les valeurs des cartes-outils sélectionnées et vous calculez le score final. Si tous les piliers des Villes terrestres ont été retournés, c'est gagné. S'il en manque certains, alors vous pouvez refaire un « mandat » en deux tours de jeu.

60 CARTES	Ville poreuse	Ville nourricière	Ville réhabilitée	Ville productrice	Ville du soin	Budget-temps	Ratio coût / efficacité
Atelier bricolage de proximité			1	1	0,5	1	2,5
Agroécologie enseignée à l'école	0,5	2				1	2,5
Aire de covoiturage	0,5					1	0,5
Arbres nourriciers partout	0,5	0,5			0,5	2	0,8
Aspirateur à CO2						3	0,0
Atelier paysan d'autoconstruction de matériel agricole		2		1		1	3,0
Audit pour label ville écologique						1	0,0
Autorisation des habitats légers	1		0,5			0,5	3,0
Bancs, toilettes et ombre dans toutes les rues			0,5		3	2	1,8
Borne compteur à vélo						1	0,0
Bornes pour voitures électriques	0,5					2	0,3
Budget participatif	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	3,0
Bus à hydrogène	0,5					3	0,2
Cantines 100% bio et locales		2		0,5	1	3	1,2
Compensation des terres artificialisées	0,5					1	0,5
Composteur mécanique		1		0,5		1	1,5
Consigne obligatoire	1			1		1	2,0
Coopérative locale de production électrique				2		2	1,0
Cour d'école jardin	1		1		2	2	2,0
Désimperméabilisation des sols	4		2		0,5	4	1,6
Ecoquartiers	1				0,5	2	0,8
Encadrement des loyers			1		0,5	0,5	3,0
Espace test agricole		2		1		2	1,5
Gratuité des transports en commun	2				1	2	1,5
Humidificateur d'air					0,5	2	0,3
Installation de manufactures dans les friches urbaines			1	2		2	1,5
Interdiction de la publicité dans l'espace public			0,5		1	1	1,5
Interdiction des produits ménagers toxiques	2					1	2,0
Interdiction des hypermarchés			2	1		1	3,0
Jardins partagés	0,5	0,5			1	1	2,0
Journées sans voiture	0,5				1	0,5	3,0
Légumerie		1		0,5		1	1,5
Maillage piéton	2		0,5		1	2	1,8
Marchés paysans		1		1	0,5	1	2,5
Objethèque				0,5	1	1	1,5
Ouvrages individuels pour l'infiltration des eaux pluviales	2		1			1	3,0
Poulailler collectif de quartier		2		1		1	3,0
Psy gratuit pour tous					3	2	1,5
Régie agricole publique		2		1		2	1,5
Restauration des rivières urbaines	4		1		2	4	1,8
Réquision des logements et bâtiments vacants			3		0,5	2	1,8
Réseau semencier local	0,5	2		0,5		2	1,5
Rues aux enfants	0,5				0,5	0,5	2,0
Soutien aux amap		2			1	1	3,0
Toitures et murs végétalisés	0,5					3	0,2
<b>Valeur à atteindre pour retourner le pilier avec 30 jetons</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>8</b>		

JEU ADDITIONNEL (38 cartes)	Ville poreuse	Ville nourricière	Ville réhabilitée	Ville productrice	Ville du soin	Budget-temps	Ratio coût / efficacité
Aide au retour des artisans en ville			0,5	3	0,5	2	2,0
Appli itinéraire vélo	0,5					1	0,5
Atelier de transformation alimentaire		1		0,5	0,5	1	2,0
Autoroute cyclable	2				0,5	2	1,3
Bains municipaux					1	1	1,0
Bande cyclable dans toutes les rues	2				1	2	1,5
Bio-bitume						4	0,0
Centrale de réemploi de matériaux de construction			3	3		2	3,0
Diminution de l'éclairage public	1					0,5	2,0
Écoduc (passage à faune)	0,5					2	0,3
Espace logistique urbain (dernier kilomètre)	1			1	0,5	2	1,3
Fablab				2	0,5	1	2,5
Habitat collectif			2		1	2	1,5
Hôtel à insectes	0,5				0,5	0,5	2,0
Mise en place de l'octroi biorégional		2		3		2	2,5
Nichoir à oiseaux	0,5					0,5	1,0
Poubelles connectées						2	0,0
Rénovation des bâtiments publics en paille et terre			2	1		3	1,0
Réseau de tram	3				1	4	1,0
Réseau de chaleur urbain			2	1		3	1,0
Route solaire						4	0,0
Ruche pédagogique		0,5				0,5	1,0
Sentier métropolitain	1				1	1	2,0
Stations de phyto-épuration des eaux usées	2					2	1,0
Tiers-lieu			1	0,5	1	1,5	1,7
Toilettes sèches à l'école		1,5		0,5		2	1,0
Ville à 30km/h	1				1	0,5	4,0
Zone à faible émission	0,5					0,5	1,0
Zone agricole protégée		2	0,5			1	2,5
<b>Valeur à atteindre pour retourner le pilier avec 45 jetons</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>11</b>		

## 2. La grille de référence des cartes-outils

### 3) Le modèle de grille d'évaluation

(à recréer soi-même pour chaque partie de jeu, et à renvoyer rempli et scanné à la fin du jeu à [contact@villes-terrestres.org](mailto:contact@villes-terrestres.org))

Outils retenus pour retourner les piliers	<i>ville poreuse</i>	<i>ville du soin</i>	<i>ville nourricière</i>	<i>ville rehabilitée</i>	<i>ville productrice</i>
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
Score final:					

## 4) *Le protocole de restitution*

Chaque séance de jeu va déboucher sur un choix unique de cartes, qui résonne de façon significative et intéressante avec le groupe à l'œuvre. Pour ne pas que ce choix se perde, gardons une trace minimale qui nourrira nos archives (pour de futures chercheu·ses, et pour une éventuelle publication sur notre site et/ou des réseaux sociaux).

Pour que cette restitution soit unifiée, nous vous proposons les 3 objets suivants :

- 1) Nous renvoyer la grille d'évaluation ci-contre rempli et scanné à la fin du jeu à [contact@villes-terrestres.org](mailto:contact@villes-terrestres.org)
- 2) Une photo des cartes choisies (et des sous-bocks)
- 3) Une photo du groupe



L'AGENCE  
SENTIERS