FIN DE PARTIE ET SUITE

Les mini-video permettront de restituer le travail de l'atelier aux absents et, surtout, aux personnes qui décideront du projet à mener. L'animateur annonce les prochaines étapes : propositions d'actions après expertise, décision et mise en œuvre. Il veillera à tenir informer le groupe des suites et fin du projet.

LES RÈGLES DU DIALOGUE

transparence

L'animateur doit annoncer en début de partie le mode de décision adopté pour cette concertation et le poids réel des propositions du groupe. Le degré d'implication de chacun, aux différentes étapes de la concertation, est également clarifié.

collectif

Trois éléments de désaccord sont susceptibles de se cacher derrière des tensions entre les joueurs :

- le rapport au temps (court / long)
- le rapport à l'appropriation (collective / privée)
- le rapport à l'objet (familier / distant)

bienveillance

Quelques postures sont à adopter pour le bon déroulement du dialogue territorial, d'autres sont à éviter !

écoute

~~expertise fermée~~

confiance

enthousiasme

~~cynisme~~

~~hiérarchie~~

oser

~~incapacité de réinterroger ses pratiques~~

Parc naturel régional Pyrénées Ariégeoises

Imaginons ensemble notre espace !

Personne ne pose le même regard sur le paysage qu'il a sous les yeux au quotidien. Forestier, chauve-souris, agriculteur, propriétaire, promeneur, hirondelle ou tout autre personnage : chacun a, vis-à-vis d'un lieu, des usages, une connaissance, un attachement et des besoins qui diffèrent. Ce jeu de rôles invite à se projeter dans le regard d'un autre pour imaginer ce que pourraient être ses envies et mieux les comprendre. De retour dans ses bottes, on peut alors se rapprocher d'une vision collective au moment de dessiner et choisir un projet pour ce lieu. « Imaginons... » est un outil de dialogue territorial qui permet d'esquisser un projet commun, alliant les besoins écologiques et ceux des habitants.

Alors, ici, qu'est-ce qu'on fait ?

Projet réalisé en 2019 dans le cadre du Contrat de Restauration de la Biodiversité.

Conception : **Parc naturel régional des Pyrénées Ariégeoises** (Hélène Copin)

l'Europe s'engage en Occitanie — UNION EUROPÉENNE — La Région Occitanie Pyrénées Méditerranée — La Trame Verte & Bleue PYRÉNÉES ARIÉGEOISES

PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL

IMAGINONS...

un jeu de rôles
au service du territoire

Parc naturel régional Pyrénées Ariégeoises

Imaginer un projet commun
alliant les besoins écologiques
et ceux des habitants.

MATÉRIEL

Une photographie aérienne du site de projet
Un rouleau de calque
Des feutres et crayons
Des post-it
Une feuille vierge pour écrire la légende de la carte
Deux dés

36 cartes-personnages, dont 4 d'espèces domestiques, avec la description du rôle et des pistes pour imaginer le positionnement et les envies du personnage.
18 cartes-espèces de l'atelier « Tous reliés ! » pour compléter les personnages avec des espèces animales. Sur chacune, le nom de l'espèce, des informations sur son cycle de vie et ses capacités de déplacement.
des pastilles vertes, jaunes ou rouges pour symboliser la faisabilité technique des actions proposées
des pastilles bleues pour exprimer ses choix.
5 silhouettes de personnages à animer.
Des cartes vierges pour compléter le jeu selon les besoins.

DÉROULÉ DE L'ATELIER

L'animateur rappelle le contexte de l'atelier et les règles du dialogue. Il annonce le déroulé de l'atelier et présente le matériel à disposition.

1 Se projeter dans les besoins d'un autre

Les participants jouent chacun leur tour. L'ordre est aléatoire, déterminé par les dés.
Chaque participant pioche une carte-personnage et présente son rôle au groupe. Si besoin, il précise les caractéristiques de son personnage avec l'animateur. L'animateur déroule un calque sur la photographie aérienne du site de projet.
« Si je pouvais… ». Chaque participant imagine une action sur le lieu, qui répondrait aux envies du personnage qu'il incarne. Il la présente oralement au groupe et, s'il y a lieu, la spatialise. Avec l'aide de l'animateur, il la représente sur le calque (*dessin d'un périmètre, icône schématique, mots sur un post-it, etc.*)
Il évalue la faisabilité technique de sa proposition en lui attribuant une couleur de pastille : vert, jaune ou rouge selon le coût, le temps, le mode opératoire, les enjeux de gestion, les biens matériels et humains nécessaires pour la mettre en œuvre.

VARIANTE. Les propositions sont libres. Dans ce cas, les participants peuvent s'affranchir de la question de la faisabilité. Elle ne sera évaluée qu'à l'étape 2.

2 Préciser les propositions

Les participants restent dans leur personnage. Le ou les expert(s) apporte(n) des précisions sur la faisabilité technique des propositions. La couleur des pastilles peut être changée en fonction de cet éclairage. Le dialogue peut amener à décliner certaines idées en plusieurs propositions plus accessibles.

3 Faire ses choix

L'animateur ramasse les cartes-personnages et les met de côté. Les participants reviennent alors dans leur peau. Chacun dispose de trois pastilles bleues pour voter pour la proposition qu'il préfère. Chaque participant peut coller plusieurs pastilles sur la même proposition. L'animateur pointe les trois propositions ayant obtenues le plus de pastilles.

VARIANTE. Le choix peut également porter sur l'action qui semble prioritaire au participant.

4 Tester le projet

L'animateur ressort quelques cartes-personnages qui ont été jouées lors de l'atelier. Il demande des volontaires pour imaginer des scenarios d'usage.

PAUSE !

Les volontaires prennent cinq minutes pour se projeter dans le lieu transformé par les propositions et dans son utilisation par leur personnage. Chacun leur tour, ils déplacent la silhouette de leur personnage sur la photographie aérienne en racontant l'usage qu'il fait du lieu. L'animateur filme le plateau de jeu ainsi animé et enregistre la narration.