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)

L'objectif de cet atelier est de s'entendre sur les positions individuelles et les besoins de chacun, mais pas encore de s'accorder sur un projet commun ! Ce n'est que dans un second temps, dans le détail et avec toutes les personnes concernées, que l'on pourra imaginer converger vers des envies communes.

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

Venez redécouvrir votre territoire !

Personne ne pose le même regard sur le paysage qu'il a sous les yeux au quotidien. Forestier, hirondelle, agriculteur, sauterelle, promeneur, salamandre ou tout autre être vivant : chacun a, vis-à-vis de son territoire, des usages, une connaissance, un attachement et des besoins qui diffèrent. Pourtant, il y a bien des lieux où tout le monde s'accorde pour pointer que, là, il faut faire *quelque chose*. « Tous reliés ! » est un outil de dialogue territorial qui permet d'identifier des sites où les besoins écologiques et humains pourraient converger vers un projet commun.

Alors, où ça ?

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

TOUS RELIÉS !

un outil de dialogue
au service du territoire

Parc naturel régional Pyrénées Ariégeoises

Identifier des lieux où les besoins écologiques et ceux des habitants pourraient converger vers un projet commun.

MATÉRIEL

Un plateau métallique
Une carte du territoire
Un rouleau de calque
Des feutres et crayons
Une feuille vierge pour écrire la légende de la carte

4 cartes-milieux avec, pour chaque milieu naturel, sa description dans le contexte des Pyrénées Ariégeoises, les principaux enjeux qui le touchent et les services écosystémiques qui lui sont associés.
18 cartes-espèces avec le nom d'une espèce animale, des informations sur son cycle de vie et ses capacités de déplacement.
4 cartes-évènements.
37 jetons aimantés différents, symbolisant les espèces animales du jeu ainsi que des activités humaines.
Des cartes et des pions 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 Lire le paysage

L'animateur déroule un calque sur la carte du territoire. Chaque participant se présente brièvement et note sur le calque son lieu de vie et de travail. Les participants symbolisent sur le calque les ensembles qui structurent le paysage. Ils s'accordent sur les termes à ajouter en légende.

VARIANTE. La carte de la trame verte et bleue du PNR peut aussi être utilisée comme support d'atelier. Les entrées de légende sont alors déjà identifiées : ce sont les milieux des sous-trames. En ce cas, l'animateur veillera simplement à ce que les participants s'approprient cette donnée experte.

2 Se projeter dans la peau d'une espèce

L'animateur présente les quatre milieux, en lien avec les entrées de légende définies avant. Il rappelle notre besoin d'un bon fonctionnement des trames écologiques.
Les participants jouent chacun leur tour. L'ordre est aléatoire, déterminé par les dés.
Chaque participant pioche une carte-espèce et présente les informations écrites au recto de la carte. Il choisit un lieu de naissance sur la carte du territoire. Il y dispose son pion « espèce ». Au tour suivant, il doit déplacer son pion sur le territoire pour accomplir son cycle de vie : naissance, alimentation, repos, reproduction. S'il rencontre un obstacle, un pion vert est posé pour le signaler.

À tout moment, l'animateur peut intervenir avec une carte-évènement. Le joueur doit alors adapter le déroulé de son cycle de vie. S'il rencontre une difficulté, elle est signalée par un pion « espèce » non coloré.
L'animateur peut signaler d'autres lieux de vie d'espèces sur la carte, en y disposant de nouveaux pions.

3 Faire part de son regard sur le territoire

Les participants jouent chacun leur tour.
Le participant exprime son lien au paysage :
1. Quels espaces utilise-t-il ?
2. À quels lieux est-il attaché ?
3. Quels besoins a-t-il ?

Il s'aide des jetons orange et des outils de dessin pour spatialiser son rayon d'action sur le calque.

PAUSE !

4 Identifier des lieux de projet

À ce stade, les besoins écologiques et ceux des habitants sont visibles sur la carte du territoire. Les participants dialoguent pour identifier ensemble des lieux sur lesquels pourrait être imaginé un projet commun. Ils cherchent à les prioriser. Si le dialogue n'aboutit pas à une décision, un vote par préférence peut être organisé.

FIN DE PARTIE ET SUITE

Les acteurs à mobiliser par la suite sont identifiés, selon les lieux ciblés. Le plateau est photographié. L'animateur annonce les prochaines étapes de la concertation : état des lieux du site identifié, imagination d'orientations communes et propositions d'actions.