



Concert'action sous la pluie

Jeu de rôle

Une mise en situation ludique pour dépassionner
la prise en compte des eaux pluviales dans les
projets d'aménagement.

Un jeu conçu par



La
Guilde
de l'Inno-
vation

Avec la participation de



Aide à la gestion durable et intégrée des eaux pluviales

(R)éveillons nos pratiques

Et le soutien de



PRÉSENTATION DU JEU



Les objectifs du jeu :

- Faciliter l'accompagnement des acteurs
- Dépasionner les discours sur la gestion durable des eaux pluviales
- Déconstruire les idées reçues autour des eaux pluviales
- Partager des connaissances techniques



Grâce à des mises en situation ludiques et des échanges dynamiques !

Le Jeu de Rôle a été créé à l'occasion de la conférence internationale Novatech 2023, pour la 4^e Rencontre des animateurs Eaux Pluviales. Il a été conçu par la Guilde de l'Innovation et le Graie, avec la participation de Ville & Aménagement Durable et de l'Adopta, ainsi que le soutien financier de l'OFB, des Agences de l'Eau et du Ministère de la Transition Ecologique.

Depuis sa création en 2019, le Réseau Francophone des animateurs Eaux Pluviales vise à faciliter les échanges au sein d'une communauté d'animateurs des collectivités, associations et institutions. Ces animateurs portent la mise en œuvre de politiques transversales pour déployer la stratégie de gestion intégrée et durable des eaux pluviales, dans une perspectives d'adaptation au changement climatique et de résilience de la ville.

La force du réseau réside d'une part dans les rencontres conviviales à l'occasion d'événements nationaux et d'autre part dans les échanges techniques spontanés sur la plateforme « Expertises Territoires » du Cerema.

La mise en réseau des animateurs permet de partager des ressources, échanger sur des problématiques techniques, diffuser des retours d'expériences, des succès ou des échecs pour s'inspirer collectivement et participer au déploiement effectif de la gestion à la source des eaux pluviales.



Ce jeu a été pensé comme un support pédagogique à disposition des animateurs eaux pluviales pour créer des ateliers adaptables à différents formats d'animation et publics.

C'est pourquoi il est conçu et proposé sous la licence **CC BY 4.0**, vous permettant de l'utiliser ou de l'adapter librement tant que l'origine est précisée. Il ne vous reste plus qu'à l'imprimer, lire les règles et vous lancer !

**Un brise-glace ? Une formation ? Une réunion avec différents acteurs ?
A vous de jouer !**

Une question ?

Contactez le Graie : reseaux@graie.org

RÈGLES DU JEU



Vous allez participer à un jeu de rôle sérieux autour de la gestion des eaux pluviales à travers différents scénarios d'aménagement.

L'objectif est de pouvoir travailler les techniques de d'accompagnement et les postures dans des projets multi-acteurs, au service d'une meilleure gestion des eaux pluviales.

But : se mettre d'accord collectivement en levant les cartes « frein », et marquer le plus de points en fin de partie... sachant que les points se gagnent en fonction des objectifs personnels de chaque joueur et des cartes « frein ».

Attention tous les objectifs ne sont pas forcément atteignables...

Durée d'une partie : 45 min

Nombre de joueurs : 6 joueurs + 1 animateur-observateur

Déroulé

1° Le maître du jeu pioche au hasard un scénario (format A3)

2° L'animateur lit le scénario à voix haute aux joueurs

3° L'animateur distribue, aléatoirement ou non, une carte personnage à chaque participant.
Attention, les participants ne doivent pas communiquer entre eux leurs objectifs personnels.

4° L'animateur distribue une fiche « argumentaire » à chaque participants ainsi que les cartes « frein » aux personnages qui ont une pastille  et lance un chrono de 10 min.

5° Maintenant que chaque participant est prêt pour son rôle, l'animateur lance le tour de 25 min maximum. Les joueurs ouvrent la discussion selon le scénario et leurs objectifs.
Durant toute la partie, l'animateur observe les joueurs, note les arguments qui ont fait mouche, les moments où il n'y a pas d'accord...

6° Les 25 min sont écoulées : fin de la partie !

L'animateur arrête la partie même si des discussions étaient en cours.



7° L'animateur comptabilise les points en questionnant les participants. Ceux-ci ne doivent pas révéler leurs objectifs. Le total des points est noté.

8° Débriefing de la partie durant 10 à 20 min (ou plus selon timing), les joueurs échangent sur leurs perceptions, des liens avec des situations similaires, ce qu'ils peuvent en retirer, avec comme support les notes de l'animateur-observateur.



Typologie de cartes

Dans le jeu vous retrouverez deux types de personnages :



Les personnages bloquants

Ce sont les chargés de mission de voirie, chargés des espaces verts, maîtres d'ouvrage privé et usagers. Ces personnages possèdent des cartes « frein » supplémentaires (2 ou 3 cartes) qui constituent la base de leur argumentaire.



Les personnages moteurs

Ce sont les chargés de mission eaux pluviales, maîtres d'œuvre et élus. Leur rôle est de faire avancer la réunion en levant les freins des personnages bloquants.



Les cartes freins

Chaque personnage bloquant possède 3 à 4 cartes freins. L'objectif des joueurs est d'exprimer assez clairement leurs points de blocages pour permettre aux joueurs moteurs de lever les freins et avancer dans la discussion pour gagner la partie.

Une carte « frein » levée = 1 point supplémentaire pour l'équipe.

Lorsque toutes les cartes « frein » sont levées, la partie est gagnée.



Les profils psy

Il existe 2 à 3 profils psy par métier. L'animateur distribue, aléatoirement ou non, les métiers et profils psy associés parmi les cartes existantes.



Plus les joueurs prennent leur rôle à cœur, plus ils accumulent de points.

Comptabiliser les points

Se référer à la fiche «calcul de points» en fin de partie.

Contenu et conseils d'impression

- Règles du jeu : A4 ou livret A5
- Fiche animateurs : A4 - 1 exemplaire par groupe
- Fiche argumentaire : A4 - 1 exemplaire par joueur
- Fiches scénarios : A3 (idéalement) en paysage, recto/verso
- Cartes métier et profil psy : A4 - en portrait, recto/verso sur bord long, à découper selon le pointillé et plier en 2
- Cartes frein : A4 - en portrait, recto/verso sur bord long, à découper en 4
- Variante Cartes métier simple : A4 - en portrait, recto/verso sur bord long à découper en 4

COMMENT ANIMER ?



Votre rôle en tant qu'animateur est double.

① **Vous êtes garant du temps.**

Les timings donnés sont des durées maximum, il est bien entendu possible que les étapes durent moins longtemps. Si votre groupe avance plus vite, la partie de débriefing peut être plus longue, par exemple.

② **Vous êtes observateur et prenez des notes.**

Le but est de relever sur la fiche « observation » tous les éléments intéressants : type d'arguments utilisés, contre-arguments, réactions marquantes, etc., qui vont servir au débriefing du jeu de rôle.

Attention vous n'êtes pas participant, vous ne devez pas influencer la partie sur le fond ou le contenu des échanges.



Vous veillez également à ce que les joueurs ne révèlent absolument par leurs objectifs personnels (ou triche pour savoir ceux des autres).

Timings indicatifs

Tirage au sort du scénario, lecture et distribution des cartes métiers + profils psychologiques :
5 min

Construction de l'argumentaire des participants : 10 min

Jeu de rôle : 25 min

Décompte des points : 5 min

Débriefing : 10 à 20 min