

Fiche du facilitateur

Jeu de Design en Permaculture

Votre rôle, en tant que facilitateur, est

- d'être le gardien du temps ;
- d'être le gardien des règles du jeu rappelées ci-dessous ;
- d'être le gardien de la courtoisie et de la bienveillance au sein de votre équipe et dans les interactions avec les autres équipes ;
- de rappeler régulièrement aux joueurs de parler doucement, à tour de rôle et d'écouter les autres joueurs ;
- de rappeler aux joueurs de lire les explications figurant au dos des cartes : elles donnent des indications sur le positionnement optimal des éléments et sur les interactions positives entre les éléments.

Le but du jeu est de réaliser, par équipe, dans un esprit de bienveillance et de coopération, un Design à partir du plan d'un terrain et d'un projet, différents d'une équipe à l'autre.

Votre équipe sera considérée comme gagnante si elle est capable de justifier son Design au regard du projet et de soutenir la critique (constructive et bienveillante) des autres équipes.

(20 minutes : 15h00-15h20) Présentation de la méthode OBREDIM par le maître du jeu.

(10 minutes : 15h20-15h30) Observation et Projet :

(10 minutes) Le jeu commence par l'observation des caractéristiques du terrain et par la prise de connaissance du projet de ses futurs habitants.

Le plan comporte les limites du terrain, ses accès, l'emplacement de la maison et des grands arbres déjà plantés, une rivière, des courbes de niveau, la rose des vents, l'axe des vents dominants, une vue à préserver, un champ en agriculture intensive utilisant des pesticides jouxtant le terrain, un autre champ dans lequel des chevaux paissent, etc.

Le projet est caractérisé par des contraintes, des envies et des besoins, exprimés par les futurs habitants du terrain dans une fiche « Projet », ainsi que par une liste indicative des ressources qu'il paraît nécessaire de rassembler pour pouvoir réaliser le projet (au dos de la fiche « Projet »). Il sera possible d'y ajouter des éléments supplémentaires s'ils paraissent répondre au projet des habitants et à leurs envies. N'hésitez pas à faire preuve de créativité et à vous nourrir de vos rêves !

(60 minutes : 15h30-16h30) Design :

(15 minutes) Quelques cartes ont préalablement été disposées sur le terrain, dont certaines de façon incohérente. Chaque participant est invité, à tour de rôle, à identifier une incohérence et à la corriger en déplaçant la ou les cartes concernées, ou à ôter une carte inutile au projet (qui pourra être donnée, ou troquée avec les autres équipes).

Deux éléments sont inamovibles : la maison et le ruisseau !

Certains éléments peuvent être superposés. Par exemple, on peut créer un local de préparation pour l'AMAP dans une grange, mettre des toilettes sèches d'intérieur dans une maison, etc.

(30 minutes) Puis, les cartes « Ressource » sont distribuées. Chacun est invité, à tour de rôle, à placer une carte à l'endroit qui lui paraît le plus approprié en expliquant les raisons de ce choix et le rôle de l'objet ou du concept représenté sur la carte dans le Design.

Il est précisé qu'il n'existe pas qu'un seul emplacement possible pour chaque élément et que son emplacement peut être modifié pendant toute la phase du Design (avant la phase d'implémentation). Notons toutefois qu'une fois le design achevé et mis en œuvre sur le terrain, certains éléments du design seraient beaucoup plus difficiles à déplacer (par exemple, une mare !) que d'autres (par exemple, un rocket-stove).

(15 minutes) Il est possible de dessiner :

au feutre violet	les éléments manquants par rapport aux ressources souhaitées pour réaliser le projet (après avoir coché sur la fiche projets les ressources déjà acquises)
au feutre vert	l'emprise des éléments importants : potagers, haies et forêts comestibles, etc.
au feutre noir	les chemins
au feutre bleu	les mares et les flux d'eau
au feutre rouge	les zones du Design

Il est aussi possible d'utiliser cinq ficelles (à fixer avec de la patafix) pour figurer des clôtures pour protéger les cultures des chevreuils et pour représenter les enclos destinés aux animaux.

(30 minutes : 16h30-17h00) Implémentation :

Félicitations ! Votre Design est terminé et vous avez pu implémenter sur le terrain tous les éléments de votre Design représentés par des cartes. Il vous reste cependant à acquérir, fabriquer ou récupérer les éléments que vous avez dessinés en violet.

Attention, si vous disposez de la carte « Ressource » du poulailler, cela ne signifie pas que vous avez des poules et un coq (idem pour la ruche et son essaim d'abeilles, le clapier et les lapins, la bergerie et les moutons) !

(15 minutes) Puis, l'un des participants de votre équipe est appelé à lancer les deux dés et, selon le résultat obtenu, à piocher deux à douze cartes « Opportunité » ou « Difficulté ». Les membres de l'équipe décident de placer les cartes « Opportunité » aux endroits qui leur paraissent le plus approprié en justifiant ces choix. Mais, attention, parmi les cartes « Opportunité », se cachent des cartes « Difficulté » qui obligent à supprimer certaines cartes « Ressource » et « Opportunité » déjà disposées sur le plan. Les cartes « Opportunité » et « Difficulté » doivent être prises en compte dans l'ordre où elles ont été distribuées. Des cartes blanches permettent également de pallier aux éléments manquants.

(15 minutes) Puis, vous avez la possibilité d'effectuer du troc avec les autres équipes (par exemple, une équipe, qui dispose d'une ruche dont elle n'a pas l'utilité, propose à une autre équipe de la lui échanger contre des douches solaires dont cette dernière a besoin pour accueillir ses WWOOFers). Un seul joueur par équipe est désigné pour mener les négociations.

(30 minutes : 17h00-17h30) Debriefing :

Les équipes se présentent les projets qu'elles ont été chargées d'étudier et les Designs qu'elles ont réalisées.

Deux personnes par équipe sont désignées pour présenter le Design de leur équipe. Les autres membres de son équipe peuvent compléter ou préciser leur propos.

(10 minutes : 17h30-17h40) Rangement :

Chacun aide à ramasser les cartes, les fiches projets, les affiches, rouler les plans des terrains avec leur plastique (préalablement effacé), ranger les feutres, les ficelles, remettre les tables et les chaises en place.