

# Fiche du joueur

## Jeu de Design en Permaculture

### But du jeu :

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.

### Gagnant :

Une 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.

### Observation des caractéristiques du terrain :

Limites du terrain, accès, emplacement de la maison et des arbres déjà plantés, rivière, courbes de niveau, rose des vents, axe des vents dominants, vue à préserver, champ limitrophe en agriculture intensive utilisant des pesticides, autre champ limitrophe dans lequel des chevaux paissent, etc.

### Prise de connaissance du projet des habitants :

Contraintes, envies et besoins, exprimés par les futurs habitants du terrain dans une fiche « Projet » + liste indicative des ressources qu'il paraît nécessaire de rassembler pour pouvoir réaliser le projet. On peut y ajouter des éléments supplémentaires s'ils paraissent répondre au projet des habitants.

### Design / Jeu des erreurs :

Quelques cartes ont préalablement été disposées sur le terrain, parfois 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, créer un local de préparation pour l'AMAP dans une grange, mettre des toilettes sèches d'intérieur dans une maison, etc.

### Design / Distribution des cartes « Ressource ».

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).

## Design / Dessiner :

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

## Design / Ficelles :

Utiliser les ficelles et la patafix pour figurer des clôtures pour protéger les cultures des chevreuils et pour représenter les enclos destinés aux animaux.

## Implémentation :

Sont considérés comme implémentés sur le terrain les éléments du Design représentés par des cartes. Il reste à acquérir, fabriquer ou récupérer les éléments dessinés en violet. Attention, si vous disposez de la carte « Poulailier », 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, etc.).

### Implémentation / Opportunités et difficultés :

L'un des participants de l'équipe lance 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 ce choix. Attention, parmi les cartes « Opportunité », se cachent des cartes « Difficulté » qui obligent à ôter 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.

### Implémentation / 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.

## 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 leur équipe peuvent compléter ou préciser leur propos.

## Rangement :

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