

## Présentation du jeu de Design en Permaculture

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 fictif et d'un projet (caractérisé par des contraintes, ressources, envies et besoins exprimés par les habitants du terrain), différents d'une équipe à l'autre.

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.

### Phase de Design :

Quelques cartes ont préalablement été disposées sur le terrain. Il convient d'identifier les incohérences et de les corriger en déplaçant les cartes.

Puis, il convient de placer toutes les cartes « Ressource » (par exemple, « Une ruche ») sur le plan du terrain aux endroits les plus appropriés, en s'efforçant de favoriser les relations de synergie entre les humains, les végétaux, les animaux et les structures. Évidemment, il n'existe pas qu'un seul emplacement possible pour chaque élément et il peut être modifié pendant toute la phase de Design.

Il est aussi possible de dessiner les éléments manquants pour la réalisation du projet, l'emprise de certains éléments importants tels que les potagers, haies et forêts comestibles, les chemins, mares et flux d'eau et le zonage du Design. On peut également utiliser des ficelles pour représenter les clôtures visant à protéger les cultures des chevreuils et les enclos destinés aux animaux.

### Phase d'implémentation :

Félicitations ! Le Design est terminé et les porteurs de chaque projet ont pu implémenter sur leur terrain tous les éléments de leur Design représentés par des cartes. Il reste cependant à acquérir, fabriquer ou récupérer les éléments manquants nécessaires à la réalisation du projet.

Des cartes « Opportunité » et « Difficulté » sont ensuite tirées au dé. Des opportunités peuvent ainsi permettre d'acquérir de nouvelles ressources. Mais, attention, des aléas peuvent aussi priver les porteurs de projets de certaines ressources.

Heureusement, une possibilité de faire du troc avec les autres équipes permettra peut-être de pallier les pertes et les manques par rapport au Design réalisé. Par exemple, une équipe dispose d'une ruche dont elle n'a pas l'utilité et propose à une autre équipe de la lui échanger contre des douches solaires dont elle a besoin pour accueillir ses WWOOFers.

### Droits d'auteurs :

La Licence Creative commons sous laquelle ce jeu de Design en Permaculture a été diffusé permet à quiconque de le reprendre et de le diffuser gratuitement, sans le modifier et en conservant le logo de L'esperluette (association Loi 1901).

