

Règle du jeu de la fleur de la Permaculture (version du jeu avec cartes)

Objectif :

Le but du jeu est de placer toutes les cartes sur les sept pétales de la fleur de la permaculture.

Matériel nécessaire :

63 cartes (fichier « Cartes Jeu de la fleur de la Permaculture V3_3x3.pdf »). Les cartes comportent chacune un titre (par exemple, « La serre bioclimatique »), une explication et une photo illustrant l'objet ou le concept.

Le dessin de la fleur de la Permaculture imprimé au format A0 (fichier « La fleur - Jeu de la fleur de la Permaculture V3.pdf »), comportant les 7 pétales et l'intitulé de chaque pétale.

Le dessin de la fleur de la Permaculture imprimé au format A3, comportant des exemples pour chaque pétale (fichier « La fleur avec un exemple par pétale V3.pdf »).

Règle du jeu (24 personnes) :

Le dessin de la fleur de la Permaculture est disposé sur une table.

Les 49 cartes sont distribuées aux participants (soit 2 cartes par personne).

Chaque participant est invité, à tour de rôle, à placer une carte sur le pétale qui lui paraît le plus approprié en expliquant en quoi consiste l'objet ou le concept représenté sur la carte et les raisons pour lesquelles il a choisi de placer la carte sur ce pétale.

Pour une meilleure compréhension de l'objectif, des exemples peuvent être donnés au préalable pour chaque pétale, tels qu'ils apparaissent, par exemple, dans le document joint (fichier « La fleur avec un exemple par pétale V3.pdf »).

Variante : C'est au groupe, après description de l'objet ou du concept par le joueur qui a la carte en main, de proposer le pétale qui lui semble adapté.

Il est précisé qu'il n'existe pas qu'un seul pétale possible pour déposer chaque carte et que son emplacement peut être modifié au cours de la partie si les participants se mettent d'accord sur un emplacement plus pertinent. Une carte peut être disposée à cheval sur deux pétales s'il est démontré qu'elle répond à plusieurs enjeux.



Droits d'auteurs :

La Licence Creative commons sous laquelle ce jeu des sept familles 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).

Inspiration :

Ce jeu a été élaboré en se fondant sur les sept domaines d'application de la Permaculture tels que David Holmgren les a identifiés en 2008 (<http://permacultureprinciples.com/>).

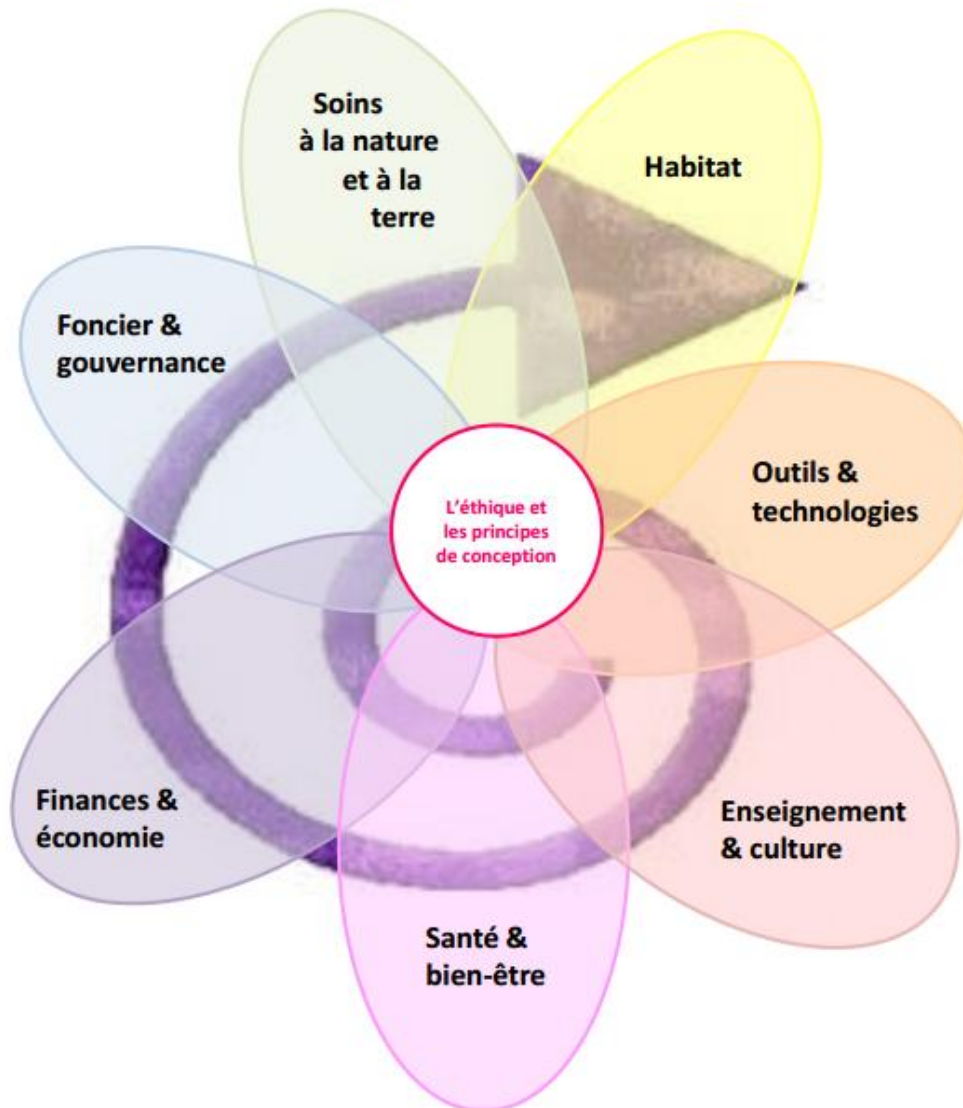
Dans la fleur de la Permaculture qu'il a dessinée, le parcours permaculturel commence avec l'éthique et les principes de conception, et progresse à travers les domaines clés nécessaires à la création d'une culture durable.

La trajectoire qui évolue en spirale raccorde les différents domaines d'activités humaines.

Elle progresse depuis le cadre personnel et local jusqu'au collectif et au global.



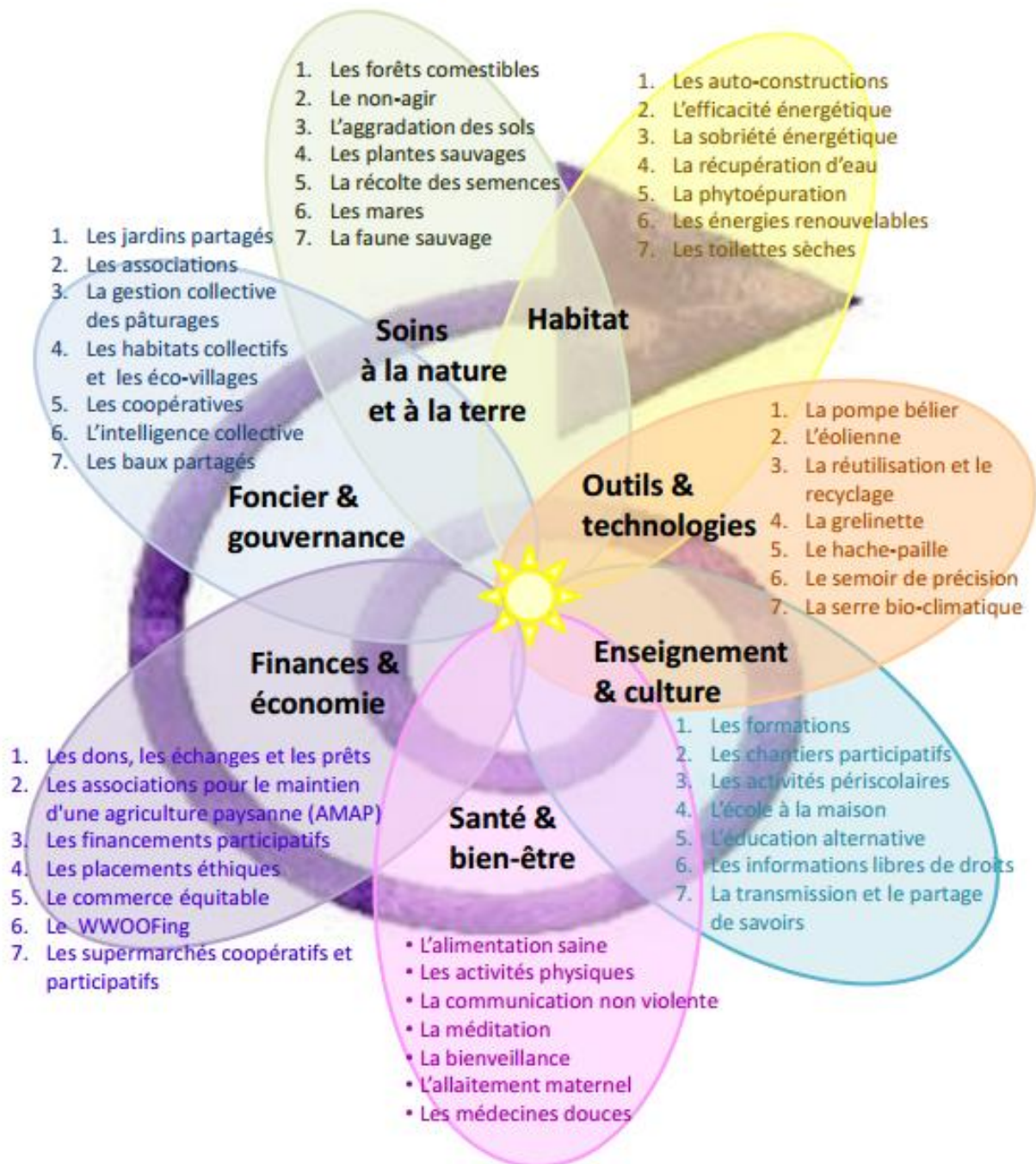
La fleur permaculturelle



Par David Holmgren, 2008, <http://permacultureprinciples.com/>

Sur chaque pétale, on peut découvrir des exemples de domaines d'application, de systèmes de conception et de solutions associés à cette perspective globale de la permaculture.

La fleur permaculturelle



Par David Holmgren, 2008, <http://permacultureprinciples.com/>