

Règle du jeu de Design en Permaculture

Objectif :

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 (comportant différentes caractéristiques) 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.

Quelques cartes ont préalablement été disposées sur le terrain, dont certaines de façon incohérente. Il convient d'identifier les incohérences et de les corriger.

Puis, il convient de placer toutes les cartes « Ressource » sur le plan du terrain aux endroits qui paraissent le plus approprié.

Il est aussi possible de dessiner les éléments manquants par rapport aux ressources nécessaires à la réalisation du projet, l'emprise de certains éléments importants tels que les potagers, haies et forêts comestibles, les chemins, les mares et les flux d'eau et le zonage du Design. Les joueurs s'efforceront de favoriser les relations de synergie entre les humains, les végétaux, les animaux et les structures.

On peut également utiliser des ficelles pour représenter les clôtures visant à protéger les cultures des chevreuils et les enclos destinés aux animaux.

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

Des opportunités peuvent se présenter qui permettront d'acquérir de nouvelles ressources pour y pallier.

Mais, attention, des difficultés peuvent aussi les priver 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.

Matériel nécessaire (pour six équipes de 4 à 6 personnes) :

Six plans différents de terrain imprimés en couleur au format A0 de façon à ce que chaque équipe dispose d'un plan.

Fichiers « Le terrain n°1 - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°2 - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°3 - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°4 - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°5 - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf ».

Chaque plan comporte les limites du terrain, ses accès, l'emplacement de la maison et des grands arbres déjà existants, 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.

Six rouleaux de couvre-livre transparent de 0,7 m * 2 m de la marque Cultura, qui seront étalés et scotchés sur les quatre plans au format A0.

Trente feutres pour tableau blanc de la marque Bic (six feutres de chacune des cinq couleurs : noir, bleu, vert, rouge et violet).

Six plans imprimés en un seul exemplaire au format A4 comportant l'emplacement des cartes « Ressources » utiles au jeu des erreurs. Celles-ci sont marquées d'une croix rouge.

Fichiers « Le terrain n°1 et les erreurs - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°2 et les erreurs - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°3 et les erreurs - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf », « Le terrain n°4 et les erreurs - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf » et « Le terrain n°5 et les erreurs - Jeu Design en Permaculture - V16.pdf ».

Trois jeux de 105 cartes « Ressources » (un jeu de cartes pour deux équipes).

Fichiers « Cartes Ressources Recto - Jeu Design en Permaculture V16.pdf » et « Cartes Ressources Verso - Jeu Design en Permaculture V16.pdf ».

Les cartes comportent chacune un titre (par exemple, « Une serre bioclimatique »), une photo illustrant l'objet ou le concept et, au dos, des explications : elles donnent des indications sur le positionnement optimal des éléments et sur les interactions positives entre les éléments.

Trois jeux de 21 cartes « Opportunité » ou « Difficulté » (un jeu de cartes pour deux équipes).

Fichiers « Cartes Opportunité Difficulté Recto - Jeu Design en Permaculture V16.pdf » et « Cartes Opportunité Difficulté Verso - Jeu Design en Permaculture V16.pdf ».

Les cartes comportent chacune un titre (par exemple, « Un verger d'arbres de basse tige » ou « Destruction de vos toilettes sèches »), une photo l'illustrant et, au dos, la description de l'opportunité (par exemple, « Votre cousin arboriculteur vous offre des boutures d'arbres de basse tige pour votre verger ») ou de la difficulté (par exemple, « Lors d'un coup de vent, un arbre s'abat sur vos toilettes sèches ») ainsi qu'une explication de l'objet ou du concept concerné ou impacté.

30 ficelles (5 par équipe) formant des boucles de 80 cm de circonférence pour figurer des clôtures pour protéger les cultures des chevreuils et pour représenter les enclos destinés aux animaux.

De la patafix pour fixer les ficelles sur les couvre-livres transparents.

Six fiches « Projet » (chacune des équipes se verra assigner l'un des projets) en quatre exemplaires chacune.

Fichiers « Cartes projets Recto - Jeu Design en Permaculture V16.pdf » et « Cartes projets Verso - Jeu Design en Permaculture V16.pdf ».

Ces fiches décrivent le projet (envies, besoins, ressources préalables et contraintes) des habitants de chaque terrain et comportent, au verso, une liste indicative des ressources souhaitables pour réaliser le projet. Il est possible d'y ajouter des éléments supplémentaires s'ils paraissent répondre au projet des habitants.

Des crayons à papier pour cocher les coches correspondant aux ressources déjà acquises au verso des fiches « Projet ».

Règle du jeu pour six équipes (4 à 6 personnes par équipe) :

Les joueurs sont répartis en six équipes de 4 à 6 personnes. Si peu de joueurs sont disponibles (au minimum six), il est préférable de constituer au moins de deux équipes de trois joueurs qu'une seule équipe ; elles pourront ainsi bénéficier de la phase de troc. Les quatre plans des terrains, recouverts de couvre-livre transparent, sont disposés sur des tables permettant à chaque équipe de s'asseoir autour.

➤ **Observation, Ressources et Projet :**

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 verso de la fiche « Projet »). Il sera possible d'y ajouter des éléments supplémentaires s'ils paraissent répondre au projet des habitants.

➤ **Design :**

Quelques cartes ont préalablement été disposées sur chaque plan de terrain, dont certaines de façon incohérente. Chaque joueur 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, un essaim d'abeilles dans une ruche, etc.

Une fois les erreurs corrigées, toutes les cartes « Ressources » sont distribuées. Afin de mieux appréhender le phénomène de ressources limitées, un seul paquet de cartes « Ressources » préalablement mélangé est réparti entre deux équipes.

Les joueurs de chaque équipe sont invités, à tour de rôle, à placer une carte à l'endroit qui leur 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).

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 « Projet » 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

Les joueurs sont aussi invités à cinq ficelles (à fixer avec de la patafix) pour figurer les clôtures visant à protéger les cultures des chevreuils et les enclos destinés aux animaux.

➤ **Implémentation :**

Le Design terminé, on considère que chaque équipe a pu implémenter sur le terrain tous les éléments de son Design représentés par des cartes. Il leur reste cependant à acquérir, fabriquer ou récupérer les éléments dessinés en violet.

Attention, si vous disposez de la carte « Ressources » 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) !

L'un des joueurs de chaque équipe est appelé à lancer 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 et le rôle de l'objet ou du concept représenté sur la carte dans le Design.

Les cartes « Difficulté » conduisent à ôter certaines cartes « Ressources » et « Opportunité » déjà disposées sur le terrain.

Les cartes « Opportunité » et « Difficulté » doivent être prises en compte dans l'ordre où elles ont été distribuées.

Parmi elles, des cartes blanches permettent aussi de pallier aux éléments manquants.

Puis, on laisse à l'ensemble des équipes la possibilité d'effectuer du troc entre elles (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 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 joueurs par équipe sont désignés pour présenter le Design de leur équipe. Les autres membres de leur équipe peuvent compléter ou préciser leur propos.

➤ **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.

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).