

# Jeux de rôles

## « Se mobiliser pour une ville durable »

### Déroulement et règles du jeu Rôle de l'animateur et des observateurs

- les cadres de jeux sont libres d'utilisation. L'ensemble des logos devront être apposés sur les documents. L'animateur du r2d2 devra être averti -

The banner features a red background with white and blue text. At the top left, it says 'Journée Ville et développement durable' with a stylized 'r2d2' logo. To the right, it says 'réseau rhônalpin du développement durable' and 'r2d2'. Below this, on a light blue background, it lists the date '12/12/2006', the location 'Saint Etienne', and 'Centre de Congrès'. On the right side of the banner, it says 'Se mobiliser pour une ville durable' and 'ateliers interactifs et conférence'.

RhôneAlpes

SAINT-ETIENNE  
métropole



Caisse  
des Dépôts

ville de  
Saint-Étienne



feYZIN  
VILLE DU GRAND LYON

La ville de  
ROMANS



CENTRE INTERNATIONAL  
DE RESSOURCES ET D'INNOVATION  
POUR LE DÉVELOPPEMENT DURABLE



NEOPOLIS

de compétences  
Pôle  
en urbanisme à Lyon

RHONALPENERGIE  
Environnement



Au cours de la journée « Ville et développement durable » organisée par le r2d2, le 12 décembre 2006, les participants ont expérimenté la prise de décision dans une situation de co-construction, à partir d'une mise en situation ludique et de jeux de rôle.

Aujourd'hui, le r2d2 met à disposition, les 4 jeux de rôle utilisés pour l'animation de la journée ville et développement durable.

Ce cadre peut être soit repris dans son intégralité, soit adapté dans le cas d'une organisation simple sans participation de représentants des territoires support et d'observateurs garants du développement durable.

## OBJECTIF DES JEUX DE RÔLE « SE MOBILISER POUR UNE VILLE DURABLE »

---

La mise en situation par simulation (jeu de rôles) permet aux participants de réaliser la multiplicité des intérêts, l'importance de tenir compte de chacun et la nécessité de se référer à des valeurs humaines et à une vision de la ville durable.

La notion de « durabilité » posant quelques difficultés quant à son explicitation, quant aux représentations propres aux différents corps de métier, aux divers domaines de compétences et quant à la projection sur le long terme d'un projet d'aménagement, l'animation autour du jeu de rôle vise à favoriser l'expression personnelle et à tendre vers la construction d'une intelligence collective.

Ce processus de concertation entre divers acteurs autour d'un projet relevant de l'intérêt général et du bien commun, consiste en un exercice de recherche des divergences et points de convergence possibles entre les visions de la ville durable, quitte à mettre à jour des oppositions frontales. La confrontation de scénarii construits au fil du séminaire avec la réalité devrait mettre en exergue ces lignes de division et ainsi faire émerger les points de rupture et les problématiques sur lesquels les acteurs achoppent quant aux projets de « ville durable ».

Les 4 jeux de rôle, cas fictifs inspirés de cas réels, ont dans leur animation pour objectifs de :

- faire prendre conscience aux participants de l'importance de la gouvernance dans la mise en place de projets urbains s'inscrivant dans le développement durable, c'est à dire démontrer l'importance de travailler sur le lien entre acteurs avant de travailler sur une solution technique,
- permettre aux participants d'expérimenter une méthode de gouvernance et de tester ses idées,
- capitaliser des informations sur quelques expériences, sur les caractéristiques d'acteurs urbains, sur des outils d'aménagement et de gouvernance et notamment celui du jeu de rôle.

## COMPOSITION DU JEU

---

Le kit jeu de rôle « Se mobiliser pour une ville durable » comporte quatre jeux de rôles :

- Lac-les- Bains
- Monaliza c
- Raisin
- Chaussant.

Tous ces cas fictifs ont été créés à partir de cas réels.

Chaque jeu de rôle comporte :

Pour les participants :

- une fiche de situation
- une fiche par acteur /objectif/ rôle : chaque jeu de rôle comportant 5 fiches – acteurs (5 rôles)
- un support de relevé de décisions de l'atelier
- un dossier complémentaires de mise en situation (pouvant être distribué dans son intégralité ou à la demande par l'animateur de jeu)

Pour l'animateur :

- un cadre sur la problématique de fond : aide à l'enrichissement de débats suite au jeu (en cours de réalisation)
- la règle du jeu

Pour l'observateur « garant » du développement durable :

- une grille de questionnement au regard du développement durable

## RÔLE DE L'ANIMATEUR ET DES PARTICIPANTS AU JEU DE DE RÔLE

---

### Composition du groupe par jeu de rôle:

- 1 Meneur du jeu (animateur)
- 1 observateur choisi parmi le groupe de participants à l'atelier
- 5 à 15 participants : 5 rôles avec 1 à 3 personnes par rôle
- un observateur (représentant de la ville support dans le cas de la journée du 12 décembre 2006) qui fait le lien entre fiction de la table ronde et sa propre expérimentation sur le territoire (le fond)
- un observateur « garant » du développement durable (membre du r2d2 au cours de la journée du 12 décembre 06) ).

### Rôle de l'observateur « participant »:

+ *en atelier* : il observe tout ce qui concerne la forme du déroulement, les mécanismes des échanges..., il note les échanges et notamment les phrases « choc » révélatrices des identités des personnages, des attitudes ; déclenchant un phénomène soit de conflit, d'apaisement, de conciliation...il identifie également les phases clés des échanges et de la négociation.

+ *au moment du débriefing* : il fait un retour de ses observations (après le débriefing portant sur le ressenti des participants).

Rôle des représentants de la ville support lors de la journée r2d2 du 12 décembre 2006:  
ils sont présents dans les ateliers et au moment du retour de l'expérience (4ème étape)

+ *en atelier* : ils sont observateurs des débats et notent leurs réactions spontanées sur : comment ce qu'ils ont vu les a interpellé sur leur vécu ?

- quel est le degré de réalisme, quels sont les enseignements qu'ils tirent, est-ce qu'ils ont trouvé dans les débats des éléments qu'ils ont vécu, est-ce qu'ils ont trouvés des éléments qu'ils n'ont pas traités et qu'ils auraient dû traités... .

+ *au moment du retour d'expérience* : ils feront part de leurs réactions et présenteront leur expérience :

- retour d'expérience : ils ne doivent pas exposer l'expérience elle-même. Ils doivent mettre en valeur les facteurs de succès, les conditions de réussite, la façon dont la concertation a été vécue et son influence sur le résultat,

Rôle de l'observateur « garant » du développement durable (observateur R2D2 lors de la journée du 12 décembre 2006) ( :

+ *pendant le jeu* :

- il utilisera la grille d'analyse et son mode d'emploi et notera les grandes phases du déroulement et de la forme de l'atelier, les points abordés qui permette de qualifier la discussion comme s'inscrivant ou non dans l'esprit du développement durable (prise en compte d'aspects relatifs au long terme, aux enjeux globaux, à l'équilibre entre les acteurs et les préoccupations qu'ils portent... )

+ *au moment du retour d'expérience* :

- au fur et à mesure des échanges entre les participants au jeu de rôle et les représentants de la ville, ils feront part au groupe de leurs observations sur le fonds des débats et aideront le groupe à prendre du recul pour l'analyse de leur travail du matin

## MISE EN PLACE DU JEU

---

### **Première partie : Installation du jeu (20 mn)**

- Tour de table : présentation des participants

- Mise en situation : demander aux participants de fermer les yeux avant la lecture de la fiche contexte

- Attribution des rôles : par choix ou tirage au sort. Deux ou trois personnes par rôle (selon le nombre de participants)

Attention, vérifier la capacité de l'élu à assumer le rôle d'animateur de réunion. Si le hasard n'a pas bien fait les choses alors faire un échange avec un autre participant.

## **Deuxième partie : Jeu (80 à 95 mn)**

- Appropriation des rôles (40 mn) : lecture individuelle des documents mis à disposition. Formulation de la posture de chaque acteur : définir le personnage, préciser sa position et ses objectifs pour la réunion.  
« Coaching » par l'animateur de jeu, pour faciliter cette appropriation.
- Organisation des tables pour la réunion
- Mise en place de la réunion :
  - l'animateur de la réunion des acteurs (dans le jeu) invite chaque acteur à se présenter et à définir sa position (tour de table).
  - L'animateur précise l'objectif de la réunion. Il précise la décision attendue : « vous devez prendre une décision sur les orientations de travail et les principales mesures concrètes à mettre en œuvre pour le 'titre d'atelier' dans une perspective de développement durable. »
- Débat : l'animateur de la réunion, et non l'animateur de jeu, régule le débat et amène à une conclusion sous forme de recommandations. En fin de réunion, un acteur veillera à récapituler sur un relevé de propositions (support fourni).

## **Troisième partie : Fin du jeu, débriefing (15 mn)**

- L'animateur de jeu invite le groupe à échanger sur son ressenti
- Question à ne pas oublier : « comment ont-ils vécu le jeu et en quoi cela a changé le regard ? »
- Réaction de l'observateur « participant » : mise en perspective des moments forts du jeu.
- L'animateur présente le travail de l'après-midi.

## **Quatrième partie possible (dans l'esprit de la journée du 12 décembre 2006): Retour d'expérience : réactions autour du cas fictif et du cas réel (60 mn)**

Remettre les tables en U et intégrer les observateurs.

- Réaction du porteur du cas réel :
  - quels sont les enseignements qu'ils tirent, est-ce qu'ils ont trouvé dans les débats des éléments qu'ils ont vécu, est-ce qu'ils ont trouvés des éléments qu'ils n'ont pas traités et qu'ils auraient dû traités...
  - retour d'expériences : facteurs de succès, les conditions de réussite, la façon dont la concertation a été vécue et son influence sur le résultat.
- Échange entre les participants au jeu de rôle et les porteurs du cas réel : l'animateur cadre les discussions et les échanges autour de la problématique générale spécifique au jeu de rôle
- Mise en perspective au regard du développement durable par des interventions ponctuelles de l'observateur « garant » du développement durable