



# WORKSHOP

## LE JEU DE CARTES Sur la résilience des vallées de l'Oise

### Contexte et objectif du jeu de cartes

Le jeu de cartes a été réalisé pour des workshops que l'agence d'urbanisme anime dans le cadre de sa participation au projet européen INTERREG STAR2Cs « Adaptation au changement climatique ». Pour ce travail, le rôle de l'agence d'urbanisme Oise-les-Vallées est de proposer d'aménager le territoire de la vallée de l'Oise avec des projets résilients basés sur une méthode de co-construction qui satisfait toutes les parties prenantes du projet.

Ces workshops montrent la volonté de réunir tous les acteurs du territoire et sont l'occasion de construire des échanges concrets, d'exprimer des avis sur le « comment envisager l'aménagement des zones inondables avec les réalités du territoire et tous ses acteurs ? ».

Le jeu de cartes a donc été conçu pour animer ces workshops et poser les bases d'un travail collaboratif où chaque participant contribue au projet d'aménagement d'un site inondable. Ce jeu est également né de la volonté de compléter et/ou de différer du classique PowerPoint et débat où tout le monde ne prend pas forcément la parole.

### Avant de jouer

Le jeu de cartes est mis en place après la présentation powerpoint du workshop avec le diagnostic synthétique de chaque site inondable étudié.

Chaque site va être travaillé par petit groupe (5 personnes+1 maître du jeu idéalement). Chaque joueur possède son propre tas de cartes (ils sont tous identiques), le maître du jeu également.

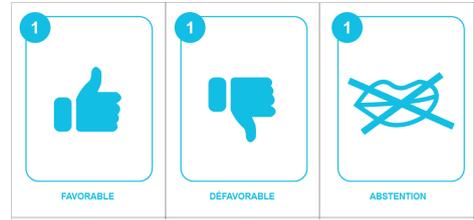
Il faut compter environ 30 minutes par partie ou site étudié.



## Composition du tas de cartes

Chaque tas de cartes est composé de 48 cartes au total.  
Il est important que le tas de cartes soit rangé correctement avant le début du jeu pour faciliter son déroulement.  
Ce rangement et le déroulé sont résumés sur la carte mémo que chacun possède et à laquelle on peut se référer à chaque instant. Les deux dernières cartes du tas sont deux cartes vierges qui peuvent être remplies par les joueurs pour créer des cartes complémentaires au besoin.

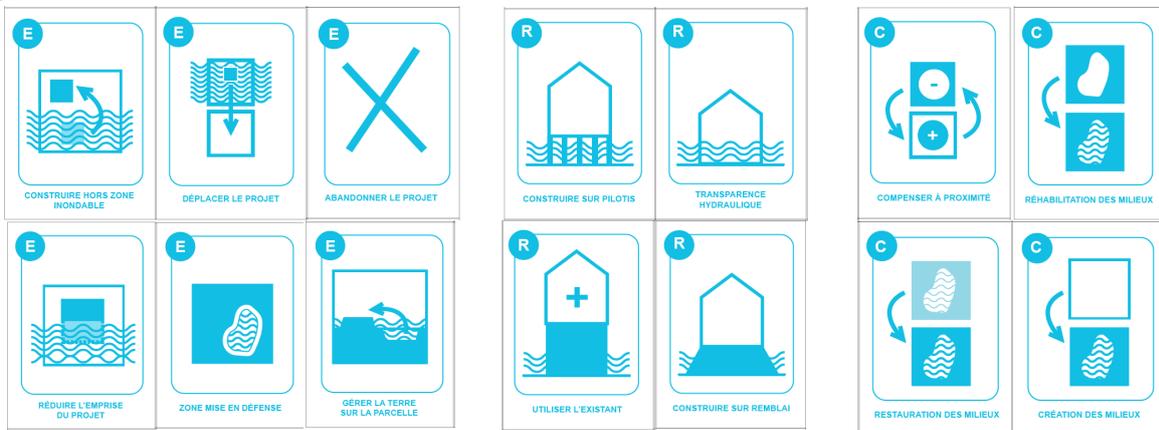
### ÉTAPE 1



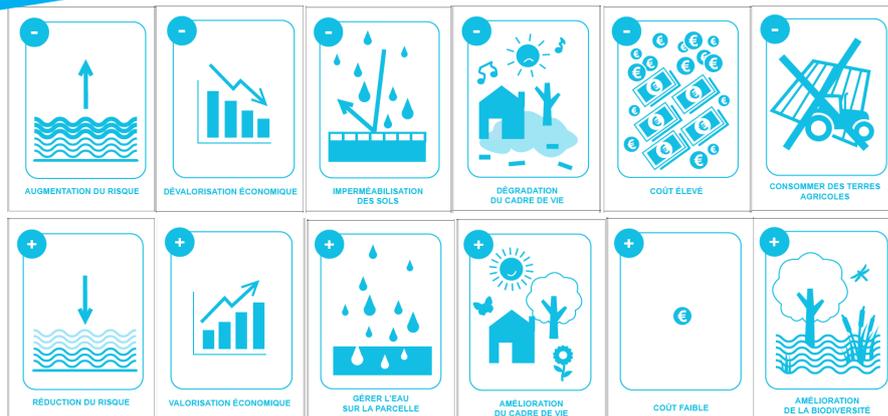
### ÉTAPE 2



### ÉTAPE 4



### ÉTAPE 5



48 cartes au total :

- 1 carte mémo
- 3 cartes étape 1
- 11 cartes étape 2
- 5 cartes étape 3
- 14 cartes étape 4 avec :
  - 6 cartes E
  - 4 cartes R
  - 4 cartes C
- 12 cartes étape 5
  - 6 cartes malus
  - 6 cartes bonus
- + 2 cartes vierges

## Déroulement et règles du jeu

L'ensemble des joueurs du groupe se trouve face à une carte du site étudié posée au milieu de la table (impression A3 présentant le contexte ainsi que l'aléa inondation du site).

Le joueur joue son propre rôle professionnel (élu, membre d'un syndicat, technicien, prestataire, membre d'une association, habitant...), ou alors un rôle fictif mais il faut qu'une certaine diversité d'acteurs soit représentée.

Le maître du jeu explique le déroulement du jeu, il veille au temps écoulé, conduit le débat et arbitre/synthétise les décisions.

A chaque phase du jeu, les joueurs, après avoir posé leurs cartes et validé de concert leur décision, les reprennent et ce sont les cartes du maître du jeu, posées sur la carte du site, qui font office de mémo et de synthèse des décisions.

Le jeu se déroule en 5 étapes :

### ÉTAPE 1

**Se positionner** face au projet d'aménagement en zone inondable

**Exemples de réponse:** je suis **favorable** à l'aménagement de ce site / je suis **défavorable** / je m'**abstiens**

Chaque joueur pose sa carte réponse face à lui.

Le maître du jeu, en fonction des réponses de chacun, prend la carte correspondante qui a remporté le plus de voix dans son propre tas de cartes et la pose sur la carte du site étudié.

Les joueurs reprennent leurs cartes et mettent l'ensemble des cartes de l'étape 1 de côté pour passer à la suivante.



### ÉTAPE 2

**Aménager**, que construire dans ce projet d'aménagement en zone inondable, quel programme ?

**Exemples de réponse :** **habitat, équipement public, industrie...**

Pour cette étape, chaque joueur peut choisir jusqu'à 3 propositions différentes. Chaque joueur pose ses cartes réponses face à lui.

Il peut y avoir un débat suite aux réponses de chacun. Pour alimenter et argumenter le débat, les cartes bonus et malus peuvent être utilisées.

**Exemples :** je n'approuve pas le fait qu'on installe de l'activité industrielle car :

**Carte malus :** **dégradation du cadre de vie**  
Je suis d'accord avec le fait de créer de l'activité industrielle car :

**Carte bonus :** **valorisation économique**

Le maître du jeu, en fonction des réponses de chacun, prend les 3 cartes correspondantes qui ont remporté le plus de voix dans son propre tas de cartes et les pose sur la carte du site étudié.

Les joueurs reprennent leurs cartes et mettent l'ensemble des cartes de l'étape 2 de côté mais gardent les cartes bonus/malus pour passer à l'étape suivante.

la suite →

### ÉTAPE 3

**Contribuer** au projet, comment s'impliquer dans le projet d'aménagement en zone inondable ?

**Exemples de réponse** : soutien financier, communiquer sur le projet, avoir un engagement spécifique...

Chaque joueur pose sa carte réponse face à lui.

Chaque joueur ne peut répondre que par une seule carte.

La réponse sera influencée par le statut du joueur, si c'est un élu, un membre de syndicat, un prestataire..., ou par le rôle que le joueur a choisi d'incarner.

Le maître du jeu, en fonction des réponses de chacun, prend les cartes correspondantes dans son propre tas de cartes et pose les 5 cartes (c'est-à-dire 1 par joueur) sur la carte du site étudié.

Les joueurs reprennent leurs cartes et mettent l'ensemble des cartes de l'étape 3 de côté pour passer à la suivante.

### ÉTAPE 5

## Synthèse des malus et bonus du projet

Afin d'évaluer et de synthétiser le projet co-construit par le groupe, chaque joueur émet son opinion en posant au maximum 3 cartes bonus/malus différentes face à lui.

Les choix peuvent être débattus.

Le maître du jeu, en fonction des réponses de chacun, prend les 3 cartes correspondantes qui ont remporté le plus de voix dans son propre tas de cartes et les pose sur la carte du site étudié.

Les joueurs reprennent leurs cartes bonus/malus.

Le jeu est terminé.

**FIN DE LA PARTIE !**

### ÉTAPE 4

**S'adapter au risque**, comment construire ce projet d'aménagement en zone inondable ? Par quels moyens s'adapter au risque inondation ?

**Exemples de réponse** : déplacer le projet, construire sur pilotis, réhabiliter les milieux...

Pour cette étape, chaque joueur peut choisir jusqu'à 3 propositions différentes. Les propositions illustrent le principe de développement durable **ERC** avec une déclinaison selon les 3 grands principes d'actions : **Eviter**, **Réduire**, **Compenser**.

Chaque joueur pose ses cartes réponses face à lui.

Il peut y avoir un débat suite aux réponses de chacun. Pour alimenter et argumenter le débat, les cartes bonus et malus peuvent être utilisées.

**Exemples** : je n'approuve pas le fait de construire en remblai car :

Carte malus : augmentation du risque inondation

Je suis d'accord avec le fait de restaurer des milieux car :

Carte bonus : amélioration de la biodiversité

Le maître du jeu, en fonction des réponses de chacun, prend les 3 cartes correspondantes qui ont remporté le plus de voix dans son propre tas de cartes et les pose sur la carte du site étudié.

Les joueurs reprennent leurs cartes et mettent l'ensemble des cartes E R C de côté mais gardent les cartes bonus/malus pour passer à la dernière étape.

**NB** : à la fin de la partie, il peut être utile de prendre une photo de la carte du site étudié où sont posées les cartes ayant construit le projet afin de garder une trace.