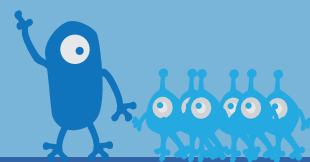


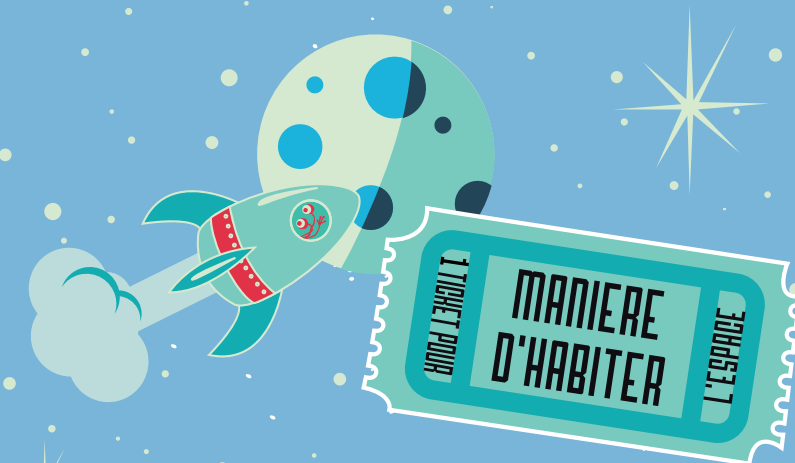


Pour faciliter la prise en main du jeu par l'animateur, des cartes expliquent le déroulement de chaque activité (introduction en lien avec le quotidien, matériel et déroulement de l'activité, questions pour l'équipe, nombre de points gagnés ou perdus). Un livret réponse permet de vérifier et compléter les réponses données par les participants.



LIVRET DU MEDIATEUR

Préambule



UN ANIMATEUR DE JEU INTÉGRÉ À L'ÉQUIPE

L'animateur de jeu peut être un habitant ou un professionnel (animateur social, animateur petits débrouillards, animateur de loisirs...). La prise de connaissance préalable du jeu est nécessaire.

L'animateur a un double rôle : il présente le jeu et l'anime, mais il joue également avec l'équipe c'est à dire qu'il répond aux questions et explique ses manières de faire au quotidien de la même manière que les autres joueurs. Cette spécificité a été instaurée suite à des interventions-tests avec et des adolescents. C'est un moyen pour que les participants expliquent réellement leurs manières de faire et ne s'inventent pas de « bons comportements ».

CONDITIONNEMENT

Une malle contient le plateau de jeu (plateau, pions, dé, fusées), les cartes de jeux, le matériel pour les activités (plateaux, images, matériel d'expérimentation...), la règle du jeu, le catalogue des fusées, le livret des réponses.

COMMENT DÉVELOPPER DES ACTIONS DE SENSIBILISATION

LES PARTICIPANTS

Age des participants : 8 ans minimum

Nombre de participants : de 4 à 8 personnes + 1 animateur de jeu

Le groupe peut être constitué d'enfants, d'adolescents, d'adultes, d'un public familial, d'un public d'enfants et d'adultes

LES CADRES ET LIEUX D'INTERVENTIONS POSSIBLES

Durée minimale d'une partie : 1 heure

Nombre de séances possibles avec un même groupe : de 1 à 12 séances

Espace d'accueil minimum : 3 tables, des chaises, 1 poubelle

Lieux d'utilisation : centres sociaux, MJC et Maison de quartier (temps d'accompagnement à la scolarité, espaces de discussions pour adultes, accueil de loisirs...), écoles élémentaires (temps périscolaire, espaces parents), fêtes de quartiers, fêtes des voisins et évènements de proximité, réunions entre habitants et gérants immobiliers, commissions « habitat et cadre de vie »

Pour chaque cadre, il est nécessaire d'imposer la présence d'un même groupe pendant 1 heure.

UN PROFESSIONNEL RÉFÉRENT POUR ACCOMPAGNER LE GROUPE

Ce jeu est un outil de sensibilisation, pour favoriser l'expression et initier une réflexion des habitants dans leur cadre de vie.

Il prend d'autant plus de sens qu'il est intégré dans une démarche d'implication des habitants dans l'amélioration de leur cadre de vie. La présence d'un professionnel (gérant immobilier par exemple) pendant la phase de jeu est fortement souhaitée pour atteindre cet objectif.

UN PROJET POUR RÉPONDRE À DES CONSTATS D'INCIVILITÉS ET DE DÉGRADATION DU CADRE DE VIE

L'origine du jeu Manières d'habiter vient de constats partagés par des bailleurs sociaux et des habitants : une augmentation de comportements d'incivilités et de détériorations dans les parties communes et aux abords des immeubles qui agacent les habitants, remettent en cause le cadre de vie et génèrent des conflits entre voisins. De nombreuses actions sont portées localement pour sensibiliser les habitants, améliorer la convivialité entre voisins, développer des espaces d'échanges et d'entraides, impliquer les habitants dans l'amélioration de leur cadre de vie ... Bien que ces actions produisent des effets intéressants, Aiguillon Construction et l'association Les petits débrouillards Bretagne ont souhaité s'associer pour rechercher de nouvelles formes de sensibilisation, avec une approche ludique sur le respect du cadre de vie.

La démarche pédagogique pratiquée par l'association Les petits débrouillards se prête bien à cette problématique, à cette approche ludique et à la volonté de susciter les échanges et le questionnement. Les expériences scientifiques et techniques, enquêtes, observations et jeux interactifs proposé par l'association permettent d'observer sans a priori, d'encourager la curiosité, le questionnement, la découverte et les échanges.

Le projet « Manières d'habiter » a ainsi été développé pour concevoir un support de sensibilisation, sous forme de jeu de plateau interactif adapté pour des enfants et des adultes. Coordonné et animé par l'association Les petits débrouillards Bretagne, le projet a été mené pendant deux années, entre juin 2010 et septembre 2012, et a bénéficié du soutien technique et pédagogique de 29 partenaires. Il a été soutenu financièrement par la Fédération des E.S.H au titre du Fonds pour l'Innovation Sociale, par Aiguillon Construction, l'APRAS et le Contrat Urbain de Cohésion Sociale de Rennes Métropole.

UN JEU CONÇU AVEC DES PROFESSIONNELLS ET DES HABITANTS, RÉPONDANT À DIFFÉRENTES CONTRAINTES D'UTILISATION

Pour rester au plus proche des pratiques et des préoccupations de chacun dans la vie des habitations collectives, le jeu devait s'appuyer sur des constat et problématiques partagés par des habitants et des professionnels, et non sur des problématiques fictives. Il devait aussi être adaptable à différentes contraintes d'utilisation (facilité de transport, prise en main par des professionnels ou des habitants, facilité de transport, adaptation à différents cadres et publics).

Le jeu a ainsi été créé en 4 phases complémentaires, qui se sont menées de manière simultanée :

Phase 1 : conception des supports pédagogiques en Comités Technique et Pédagogique, en associant des professionnels, des acteurs éducatifs, culturels et socio-culturels, mais aussi des habitants (47 jours). Cette phase a d'abord consisté à identifier des constats, des enjeux et des notions clé, puis à concevoir des activités appropriées ou adapter des activités existantes. Ces activités ont été ajustées régulièrement. Enfin il a s'agit de rédiger la règle du jeu et imaginer le scénario. 11 acteurs se sont impliqués, en participant à des réunions collectives ou individuelles.

Phase 3 : réalisation de prototype du plateau de jeu (3 prototypes réalisés et modifiés pour aboutir à la forme finale).

Phase 4 : relecture et validation du prototype final, par des partenaires impliqués dans la conception du jeu.

Phase 2 : tests auprès d'habitants enfants et adultes lors d'interventions encadrées par un animateur des petits débrouillards (47 jours d'animation – 150 heures d'intervention). Il s'agissait de tester les activités, les règles du jeu, le scénario et les prototypes du plateau de jeu. Des améliorations ont été apportées régulièrement, pour simplifier les activités, en éliminer certaines, les rendre plus ludiques, tout en intégrant les remarques et propositions des habitants. Les animations ont majoritairement eu lieu auprès d'habitants du quartier de Bréquigny à Rennes, dans des écoles, des centres de loisirs, des temps d'accompagnement à la scolarité, des animations de rue. Des animateurs de structures de quartier ont également animé le jeu, cette fois-ci pour tester la prise en main et les règles de jeu. Ce sont 543 habitants qui y ont participé de manière ponctuelle ou régulière (281 enfants, 122 adultes, 140 familles), et 18 structures rennaises ont permis d'organiser ces interventions.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Développer de nouvelles formes de sensibilisation et d'animation de proximité, auprès d'habitants de résidences collectives
- Permettre aux habitants de se questionner, mais aussi d'échanger et dialoguer sur leur quotidien, sur leurs manières de faire, sans porter de jugement sur les comportements de chacun
- Consolider les relations de voisinage, renforcer les relations entre un bailleur et les locataires, mieux appréhender sa relation à l'autre
- Initier une implication des habitants pour un cadre de vie de qualité
- Démultiplier les interventions, permettre à des habitants ou des professionnels d'animer le jeu sur leurs territoires

SPECIFICITES DU JEU

Un jeu coopératif : tous les joueurs, animateur de jeu inclus, constituent une seule équipe, sans notion de compétition.

Une mise en scène autour d'un voyage dans l'espace à bord d'une fusée spatiale, symbole d'une habitation collective, pour dynamiser le jeu, mobiliser et libérer l'imaginaire des plus jeunes.

Une démarche ludique et participative.

Une exploration de la vie en résidences collectives sous l'angle des manières de faire et des règles de vie.

une réflexion finale sur **un engagement individuel**, pour un cadre de vie de qualité.

Un animateur de jeu intégré à l'équipe, pour ne pas qu'il se place ou soit considéré comme « un juge des bons comportements ».

Un jeu modulable, adapté à des interventions en intérieur ou en extérieur, utilisable une ou plusieurs fois avec le même public.

Un jeu adaptable à différents publics, pouvant réunir des habitants d'une même tranche d'âge ou de plusieurs générations, ou bien des habitants et des professionnels.

Des supports de jeu avec **une prise en main simple**, pour permettre à des professionnels ou des habitants de l'animer.

Une malle de jeu facilement **transportable**.



CONTENUS DE JEU

Le jeu se présente sous la forme d'un jeu de plateau central représentant des parcours thématiques. Les joueurs sont invités à se déplacer et explorer une ou plusieurs thématiques au moyen d'activités diversifiées. La partie se finalise par la remise de « tickets pour l'espace » (supports d'expression pour un engagement individuel et l'élaboration de règles de vie en collectivité) et le lancement d'une fusée.

Le plateau central permet d'explorer cinq thématiques :

- les parties communes et privées à l'intérieur de l'immeuble
- les espaces extérieurs
- l'environnement sonore
- la prévention et la sécurité
- les relations de voisinage

Elles ont une dénomination spécifique en lien avec la mise « espace » : galaxie intérieure, ceinture verte, système sonore, thermo-météor et constellation des voisins. Deux thématiques manière transversale : les animaux domestiques et les acteurs.

Le plateau de jeu est constitué de 4 types de cases :

- les « activités » (expérimentations, jeux de plateau, jeu de rôle...)
- les « quizz » (charade, rébus, questions, devinettes)
- les « événements » (constat d'une situation positive ou négative)
- le « ticket pour l'espace » (étape pendant laquelle les participants annoncent leur engagement)

1 case = 1 message

1 case = des points gagnés ou perdus, pour optimiser sa fusée. Les points ont été instaurés pour créer une dynamique de jeu pour les plus jeunes. C'est un moyen de les placer en situation de réflexion sur leur quotidien et non pas attitude consumériste (faire le jeu pour faire le jeu et non pas pour dialoguer).

