



MANIERE D'HABITER

Une démarche pédagogique au service d'une action sur les comportements d'incivilités et de détériorations des parties communes

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.

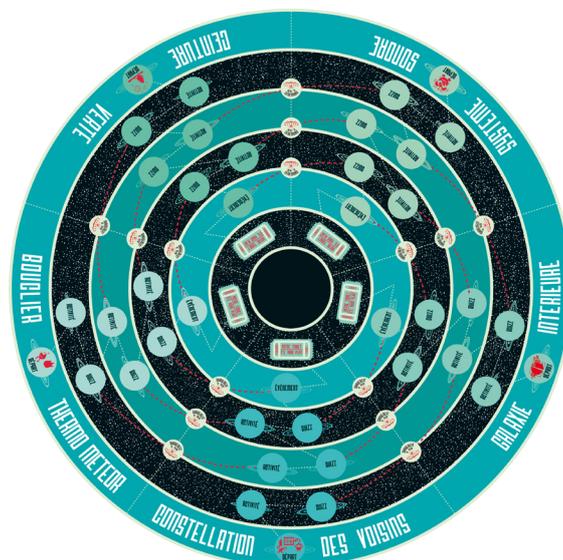
Le plateau central permet d'explorer cinq thématiques :

- 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 en scène « espace » : galaxie intérieure, ceinture verte, système sonore, bouclier thermo-météor et constellation des voisins. Deux thématiques sont traitées de 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 « évènements » (constat d'une situation positive ou négative)
- le « ticket pour l'espace » (étape pendant laquelle les participants annoncent leur engagement)



MANIERE D'HABITER

les différentes étapes de la conception

