

Règle du jeu simplifié de Vauban

Première séquence : dessiner une carte de diagnostic (Durée 3h00)

Organisation du jeu :

Les participants sont répartis en 4 équipes.

L'animateur ne joue pas, c'est lui qui énonce les consignes et contrôle le déroulement du jeu.

Un dessinateur peut être désigné, ou bien un joueur de chaque équipe dessinera successivement sur le poster « fond de carte » affiché.

Les équipes disposent chacune de six fiches d'informations concernant le territoire de Vauban. Ils ne pourront jouer que cinq fiches sur les six qu'ils ont en main. Ceci implique qu'il leur faudra choisir quelles informations proposées aux joueurs seront ou ne seront pas révélées à l'ensemble des participants.

Déroulement du jeu :

L'animateur explique les règles du jeu aux joueurs. Il distribue 6 fiches de structure et de dynamique.

Les joueurs ont cinq minutes de réflexion pour prendre connaissance des fiches avant d'entamer le jeu.

Il y a 5 tours de jeu. A chaque tour :

- Chaque équipe s'exprime à tour de rôle. Elle choisit une fiche parmi celles qu'elle a en main et annonce le titre de la fiche.
- Elle présente les informations contenues dans la fiche et argumente son choix de faire figurer ces informations sur le poster de diagnostic.
- Elle établit la légende et les reporte sur un post-it à coller sur le panneau de légende
- Elle propose l'information à représenter pour que le dessinateur la reporte directement sur le poster de diagnostic.
- Elle note les arguments de son choix de fiche sur sa feuille "argumentaire" qui sera récoltée à la fin du jeu par l'animateur.

Consignes particulières

Chaque équipe a la responsabilité des fiches qu'elle joue, des légendes qu'elle établit et des façons de dessiner les structures et de positionner les dynamiques sur le poster de diagnostic.

Les autres équipes peuvent discuter ses choix et essayer de les infléchir (par exemple pour uniformiser les légendes).

Chaque équipe peut dessiner sur une feuille format A3 à sa disposition, sa propre version de la carte du territoire, où elle représentera ou non les informations fournies par les autres équipes (elle doit néanmoins représenter les informations qu'elle met en jeu).

A la fin des tours de jeu, une discussion pourra s'établir sur les images obtenues au cours de cette première séquence.

Deuxième séquence : élaborer des stratégies (Durée : 2h)

On conserve les mêmes équipes que pour la 1^{ère} séquence.

L'animateur explique la règle du jeu.

Les équipes jouent cette fois simultanément.

La carte de diagnostic produite en commun lors de la 1^{ère} séquence reste affichée au mur.

- Dans un premier temps (15 minutes), chaque équipe choisit librement après débat en son sein, 4 enjeux majeurs pour un développement durable du territoire de Vauban. Ces enjeux sont formulés par écrit et reportés sur une feuille A3
- Dans un second temps (20 minutes), de la même façon que précédemment, chaque équipe choisit 5 grands axes d'action pour le territoire de Vauban.
- Dans un troisième temps, l'animateur distribue à chaque équipe un même jeu de six fiches présentant les projets repérés pour le territoire.

Chaque équipe examine ces projets et les axes d'action auxquels ils se réfèrent, et les confronte à ses propres choix d'enjeux et d'axes d'action.

Consignes particulières

Les équipes s'organisent alors comme elles le souhaitent, pour construire une ou plusieurs stratégies de développement du territoire et les représenter au propre sur un poster 4XA3 .

Chaque équipe doit produire au moins un poster stratégie, sur lequel figureront un titre, une légende et un commentaire en quelques phrases, et à côté la liste des enjeux et des axes d'action retenus.

L'animateur suit le jeu des équipes en notant les idées émises, les argumentaires.

Il aide les équipes à visualiser les stratégies qu'elles proposent, sur les posters.

Les cartes de stratégies sont affichées côte à côte au mur.

Troisième séquence : étudier des stratégies et en débattre (Durée variable)

Les équipes s'installent face aux posters de stratégie produits lors de la 2^{ème} séquence.

Chaque équipe présente sa ou ses stratégie(es) aux autres équipes (5 minutes par stratégie).

Les participants des autres équipes sont alors invitées à exprimer leurs observations (5 minutes par stratégie).

Ces observations sont soigneusement notées.

Puis les autres équipes font de même, successivement.

Un débat général est engagé et permet de dresser une synthèse des confrontations.

La séquence peut être complétée :

- par un vote des participants par pastillage, qui peut être organisé pour signaler la stratégie qui recueille le plus d'adhésion.
- par l'élaboration en commun et la représentation visuelle sur une carte d'une stratégie consensuelle à toutes les équipes.