



Organisation de la salle

- **des tables en U et une « tribune »** où siègeront le sous-préfet, le président du Pays ou le président du Conseil de Développement du Pays, et le représentant du cabinet d'études
- **un ordinateur portable et un vidéoprojecteur**
- **une connexion internet (débit minimum 512 Mo)** ou un Cédérom disponible sur demande auprès des partenaires du projet SIGARE.

Préparation de l'intervention pour 16 participants

- **impression des documents supports de l'animation :**
 - **guide de l'animation** : un exemplaire papier pour l'animateur/trice
 - **diaporama d'introduction** : un exemplaire papier pour l'animateur/trice
 - **le présent déroulement du jeu** : un exemplaire papier pour l'animateur/trice
- **pour la représentation du pays de Sigare :**
 - 16 tirages papiers de la **présentation du pays**
 - 8 boîtes de 6 crayons de couleurs
 - une vingtaine de feuilles de papier blanc A4
 - 16 tirages papiers de la **carte du pays de Sigare**
- **pour le jeu de rôles**
 - une urne de vote (petite boîte en carton, en bois ou en plastique)
 - **ZAC :**
 - 16 tirages papiers de l'**ordre du jour de la réunion**
 - un tirage papier des **fiches personnages** (2 par page, si possible sur papier cartonné)
 - un tirage papier des **bristols personnages** (si possible sur papier cartonné)
 - un tirage papier de la **fiche animation**
 - 8 tirages papier de la feuille de **bulletins de vote**
 - **Etang des 13 vents**
 - 16 tirages papiers de l'**ordre du jour de la réunion**
 - un tirage papier des **fiches personnages** (2 par page, si possible sur papier cartonné)
 - un tirage papier des **bristols personnages** (si possible sur papier cartonné)
 - un tirage papier de la **fiche animation**
 - 8 tirages papier de la feuille de **bulletins de vote**

Déroulement du jeu de rôles

1- Accueil des participants : 5 minutes

- projection en boucle de la baseline Sigare.net
- présentation :
 - des objectifs de la rencontre :
 - découvrir les principes des SIG
 - découvrir les usages possibles des SIG au service des territoires par une mise en situation
 - discuter des atouts et des limites des SIG, des possibilités et des freins à leur mise en oeuvre dans les territoires
 - expérimenter le SIG dans le cadre d'une démarche participative
 - expérimenter la démarche participative
 - découvrir le SIG comme un outil d'animation territoriale parmi d'autres.
 - durée de la rencontre : 1h30 à 2h
 - principes :
 - alternance de phases commentées et de phases participatives
 - une démarche qui peut paraître déroutante mais dans un souhait de convivialité. Je vais donc vous demander de vous laisser « embarquer » dans le jeu.

Phase commentée : 5 à 10 minutes

2- Introduction :

- lancement du support multimédia
- commentaires de l'animation sur support multimedia sous forme de diaporama :
 - contexte d'usage des SIG : évolution des limites territoriales et des compétences afférentes (communes, communautés de communes), contexte socioéconomique (coût du foncier, protection de l'environnement, développement durable), enjeux de politique publique (services au public, conflits d'usage)
 - dans ce contexte, qu'est-ce qu'un SIG et à quoi ca sert : représentation cartographique, calcul d'itinéraires sur internet, guidage de véhicule grâce au GPS, navigation sur des photos aériennes ou satellitaires (Google, Géoportail IGN, Télépac)

3- Règles du jeu :

- comme évoqué tout à l'heure, les principes de la rencontre sont :
 - une démarche participative
 - la simulation d'une réunion d'acteurs au pays de Sigare
- nous verrons tout à l'heure que ce pays de Sigare est confronté à des enjeux de développement territorial fort que : crise industrielle liée à une délocalisation, conflits d'usages autour d'un étang, signature d'un contrat de territoire.
- pour l'instant, je vous propose simplement d'imaginer que nous nous transportons au pays de Sigare
- lancement du film du pays de Sigare

Phase participative : 20 à 25 minutes

4-Représentation du pays de Sigare

- lancement de la phase participative autour du dessin :
 - et maintenant, je vous proposer de travailler un petit peu
 - je vais vous distribuer une feuille qui reprend la description territoriale présentée dans le petit film précédent, des feuilles de papier vierges et des crayons de couleur
 - et je vais vous demander de dessiner votre propre représentation du pays de Sigare, comment vous vous l'imaginez.
- distribution du matériel : papier blanc et crayons de couleurs
- maintenant que tout le monde est équipé, je vous laisse 5 ou 10 minutes. N'ayez pas peur de dessiner comme vous le percevez.
- lancement de la représentation illustrée en boucle
- au bout de 5/ 10 minutes :
 - je vous propose de faire tourner vos dessins pour mesurer la variété de vos représentations
 - on peut les afficher pour voir les différences
 - discussion brève.

Phase commentée : 15 à 20 minutes

5-le SIG outil d'objectivation des points de vue

- lancement du support multimedia et commentaires de l'animation en utilisant autant que de besoin la fonction « arrêt sur image »
- maintenant voyons comment est représenté le pays de Sigare grâce au SIG :
 - 1er principe des SIG : une organisation en couches thématiques
 - 2e principe : 3 types d'objets graphiques
 - 3e principe : des données descriptives pour chaque objet graphique structurées sous forme tableaux de données
 - ici on voit apparaître successivement :
 - les limites du département
 - les limites intercommunales
 - les limites communales
 - la rivière
 - les réseaux routiers
 - les sites remarquables
 - ... et leurs données associées

NB : vous constatez que pour la rivière, nous n'avons pas une seule ligne de données, mais une ligne par tronçon de rivière. Idem pour les routes, les comcom etc.

- je vais vous distribuer un tirage cartographique du pays de Sigare représenté à partir de ces données SIG. Cela nous permettra de garder en mémoire les noms des différents territoires concernés et des sites remarquables.

6- le Contrat de territoire :

- lancement du support multimedia
- commentaires de l'animation sur support multimedia en utilisant autant que de besoin la fonction « arrêt sur image » :
 - que se passe-t-il dans la salle du Conseil Municipal de Myosotis ?
 - je vous propose d'imaginer que vous participez à cette réunion dont je vous présente très rapidement les enjeux.
 - et maintenant jouons pour voir quelle peut être la plus-value de l'usage du SIG dans le cadre de ce type de réunion!
 - compte tenu du temps dont nous disposons, nous devons faire un choix de sujet ; sur quelle problématique territoriale voulez-vous travailler : ZAC ou 13 vents ?

Phase participative : 50 à 60 minutes

7- Jeu de rôles : 30 à 35 minutes

lancement de la phase participative :

- je vous distribue la convocation à la réunion...
- commentaires du support multimedia permettant un glissement dans le jeu
 - je vous rappelle les enjeux de notre réunion d'aujourd'hui...
 - voici les personnalités présentes à cette réunion ...
 - je vous rappelle l'ordre du jour de la réunion que vous avez reçu avec votre convocation...
 - j'ai besoin de 8 volontaires pour endosser le rôle des différents personnages : qui veut jouer ?
 - pour les autres : vous jouerez le rôle d'observateur, et vous voterez comme les autres en fin de jeu.
- je vais distribuer les cartes de jeu...
- pendant que vous prenez connaissance du rôle de votre personnage, je vais demander à Monsieur le Sous-préfet et à Monsieur le Président du pays de me rejoindre à la table, et je vais vous distribuer les bistrots de présentation
- je vais jouer un 9e personnage : Yanisse Placide – représentant du bureau d'études chargé de la restitution des travaux d'analyse territoriale réalisés grâce au SIG
- c'est bon pour tous ? OK allons-y
- Monsieur le sous-préfet, je vous passe la parole
- le représentant du bureau d'études présente ces résultats (déroulé commenté du support multimedia – voir fiche animation)
- le préfet reprend la parole et lance le débat : les personnages échangent en fonction de leur vision d'acteur du territoire et de leur perception du SIG (manque de données, quelles données supplémentaires auraient été nécessaires, pourquoi le bureau d'études n'a-t-il pas exploité telle ou telle information). Les personnages s'expriment et donnent leur point de vue sur le site à retenir, et sur l'usage du SIG.
- **SIG** : faire accoucher de l'intérêt de la visualisation cartographique, y compris par la prise de conscience du manque de certaines données.
- le sous-préfet tempère les propos et impose la prise de décision : compte tenu des précisions techniques apportées par notre consultant, je vous propose maintenant de passer au vote ; notre consultant va distribuer des bulletins

- on vote :
 - implantation ZAC : quelle ZAC souhaitez-vous ?
 - Aménagement des 13 vents : Quel aménagement retenir : tour des estives et grand parking ou tour de l'étang et petit parking ?
- recueil des bulletins, dépouillement du vote et proclamation des résultats
- fin du jeu :
 - remercier le sous-préfet et le président, et en leur nom l'ensemble des participants
 - récupérer les bostols et les cartes des personnages pour reprendre la main et symboliser la fin du jeu.

8- le SIG en résumé : 20 à 25 minutes

- bloquer la séquence sur le schéma synthétique.
- maintenant que le jeu est terminé, que pensez-vous du SIG ?
- interroger participants et observateurs sur le choix de leur vote par rapport aux messages à véhiculer :
 - ce sont les hommes qui décident pas l'outil
 - importance de la qualité des données
 - importance des partenariats.
- présentation commentée de la dernière séquence : importance de la qualité des données et des partenariats, dimension humaine
- et pour en savoir plus : site www.sigare.net

