

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Diagnostic en roulant, ou en marchant	Visite du territoire en véhicule ou à pied – traditionnellement utilisé en Gestion Urbaine de Proximité - « ouvrir grands les yeux, regarder, croiser les regards, écouter tout en parcourant la ville, selon un itinéraire préparé par l'équipe d'animation, avec des étapes, des rendez-vous. Une synthèse est ensuite rédigée, accompagnée de photos, de schémas et d'illustrations. » (Réseau Rural Français)	Développer une conscience commune, avoir le regard de chacun sur des points faibles / points forts du territoire	Diagnostic des forces et faiblesses du territoire sur des thématiques précises, par exemple : - observer les commerces fermés, analyser pourquoi à tel endroit - constater les difficultés et potentiels de transports selon les publics...
Quizz	Questionnaire avec Questions/réponses	Tester les connaissances des participants à un temps de travail collectif par exemple	En amont d'une séance de travail collectif, envoyer aux participants un quizz vrai/faux sur la démarche PLUi et s'appuyer sur leurs réponses pour animer le temps de travail.
Kiosques de partage d'expérience	Un territoire vient partager son expérience sur un thème précis	Sensibiliser, donner des idées, partager sur des méthodes	Présentation en petits groupes tournants, sur des panneaux très visuels et selon la même trame, des expériences d'organisation en vue de l'élaboration du PLUi
Groupes d'interview mutuelle (GIM)	Par petits groupes de 3 ou 4, chacun livre une expérience vécue en lien avec le thème de la réunion et les deux autres peuvent poser des questions leur permettant de bien saisir ce qui est raconté. Le temps alloué est de 10 mn par personne. Pas de restitution des récits de chacun en plénière. Il est possible de mener une exploitation collective de ce temps : faire l'analyse, par exemple de ce qui a été dit : identifier des freins, des leviers, des points communs, des points de désaccords, des incompréhensions....	Permettre l'expression de tous ; recentrer sur la présence à ce temps de travail et rendre disponible pour la suite ; à faire au début	Afin de mettre « en ordre de marche » lors d'une séance de travail collectif avec les collectivités, commencer par une animation de ce type en donnant la consigne « raconte-moi une transformation de ton territoire que tu as vécue », puis en donnant a posteriori la consigne d'écrire à trois, les conséquences positives, négatives, et une description en cinq mots de l'identité du territoire.

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Atelier post-it (ou brainstorming avec Métaplan)	<p>Inscrire une question au tableau – distribuer des post-it de couleur – demander à chaque participant d'écrire une idée par post-it en une phrase ou quelques mots seulement – afficher les post-it en les classant par catégorie</p> <p>(les couleurs peuvent être classées par exemple en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risques / Opportunités • Écueils / appuis et leviers • Objections / arguments réponses • Faits / Aspects du problème/ Problèmes / explications / pistes de solutions • Points forts / points à améliorer 	<p>Permettre à chacun d'exprimer son opinion, permettre de visualiser la richesse, la complémentarité et la diversité des points de vue ; envisager tous les aspects d'une question</p>	<p>Idée 1 : Après d'autres animations, prévoir un temps d'expression collective par cette méthode pour exprimer les attentes vis-à-vis de la démarche, par les entrées, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - doutes et craintes / certitudes - Souhaits/ regrets <p>Idée 2 : Pour un travail sur l'identité de la CC, poser la question « quels sont les aspects du territoire qui forgent l'identité commune ? »</p> <p>Idée 3 : Pour commencer les débats sur la prise de compétence, faire s'exprimer sur les intérêts/ freins de la prise de compétence PLUi, puis idem sur les apports/ inconvénients d'une démarche PLUi en différenciant selon les points de vue (communes, EPCI, citoyen)</p>
Présentation en axe / en carte	<p>Techniques de présentation dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en axe : demander aux participants de se positionner sur un axe avec une ou plusieurs questions permettant de se connaître - en carte : demander aux participants de se positionner dans l'espace symbolisant une carte <p>Attention, il faut que tout le monde puisse répondre facilement à la question et que chacun s'exprime en moins d'une minute sur la raison de son positionnement à tel endroit.</p>	<p>Varié du tour de table classique qui peut engendrer des inégalités liées au positionnement hiérarchique/statutaire - briser la glace entre participants (ludique) - mettre en mouvement (debout) donc faire un effet de mise en chauffe</p>	<p>Pour la présentation en axe, exemples de questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qui a mis le plus de temps à venir ce matin? - qui habite la commune qui a le plus d'habitants ? - qui habite le plus loin de son lieu de travail (en kms) ? <p>Pour la présentation en carte, poser le même type de questions que pour la présentation en axe, et délimiter l'espace.</p>

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Débat mouvant	<p>Poser une affirmation clivante et malhonnête, c'est-à-dire suffisamment mal tournée pour qu'il soit difficile de se positionner clairement.</p> <p>Les participants doivent obligatoirement se positionner physiquement en deux zones « d'accord » et « pas d'accord », il n'y a pas de zone de neutralité ni de gradation. Chacun a une minute pour choisir son camp, puis chaque camp expose alternativement un argument. Les personnes convaincues par l'argument peuvent changer de camp, et sans honte, vu que normalement tout le monde souhaiterait se mettre en milieu. Les personnes ne pourront prendre la parole qu'une seule fois. L'animateur arrête le débat assez vite pour éviter les répétitions d'arguments et bien sûr si tout le monde est dans le même camp.</p>	<p>Permettre « d'animer le conflit », de faire ressortir les enjeux d'une problématique complexe ;</p> <p>Le but n'est pas de se mettre d'accord, mais plutôt de « défricher » une problématique.</p> <p>Le ressort ludique permet de libérer la parole.</p>	<p>Dans le recueil des attentes, poser des affirmations du type :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'atout de notre territoire, c'est d'abord le tourisme - Le PLUi est ce qui manque à notre territoire pour faire sa cohésion - Il est impossible, à plus de 50 communes, de produire un PLUi dans lequel tout le monde se retrouve - ...

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Atelier en étoile (ressemble au Philip 6/6)	<p>On forme quatre petits groupes (il peut y en avoir davantage) qui discutent chacun dans un coin d'une pièce de la même problématique, pendant un temps donné (à définir en fonction du sujet, entre 10 et 30 minutes). Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne interface qui représentera le groupe dans la phase suivante.</p> <p>Dans la phase suivante, les quatre interfaces se retrouvent au centre de la pièce, expriment la synthèse de leur groupe et essaient de trouver un consensus. Pendant ce temps toutes les autres personnes écoutent attentivement, prennent des notes et ne réagissent pas (durée 20mn).</p> <p>Ensuite chaque interface retourne dans son petit groupe. Ce dernier désigne une nouvelle interface et rediscute pour faire d'autres propositions en prenant en compte ce qui vient de se dire (durée 15mn). Les quatre nouvelles interfaces se retrouvent au centre et essaient de trouver un consensus avec ces nouvelles propositions (15mn).</p> <p>Ce processus peut être renouvelé une troisième fois</p>	<p>Permettre de trouver un consensus, donc d'effectuer à la fois une analyse et un arbitrage, tout en laissant la possibilité à tout le monde de s'exprimer.</p> <p>Attention : il ne faut pas essayer de « forcer » le consensus : si des points durs subsistent, mais au contraire acter qu'il y a des désaccords.</p>	<p>A la fin d'une visite terrain, prévoir un temps où on décide des sujets qui vont être traités en travail collectif, parmi ceux évoqués dans la première journée ; par exemple, limiter à trois le nombre de sujets voulus au final.</p>
Entraînement mental	<p>A partir d'une situation concrète insatisfaisante, distinguer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les faits - les problèmes (à partir des différents aspects et points de vue possibles) - les explications du ou des problèmes - les solutions (recherche de solution, et cartographie des possibles selon une échelle de temps : urgent à moins urgent) <p>A faire en petit groupe – un métableau peut être utilisé par exemple</p>	<p>Permettre de ne pas rester sur l'évocation de pensées (intellectualisme) ni sur des actes seulement (activisme) mais naviguer entre les deux pour aborder le fond des problèmes.</p>	<p>Exemples de situations concrètes insatisfaisantes qu'il serait possible de trouver dans les territoires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nous avons connaissance d'un certain nombre de communes opposées à la prise de compétence - Trop de permis sont refusés sur notre territoire - Il y a des identités propres à chaque sous-territoire, on a du mal à construire une identité commune

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
« Grodebat »	Définition en amont de l'atelier d'une ou plusieurs question(s) polémique(s) ou phrase(s) provocatrice(s). Chaque question est placée en évidence sur une table où un maximum de dix personnes pourra se retrouver. Chacun peut aller et venir à chaque table. Chaque table est animée par une personne autour des questions (que pensez-vous de cette phrase/question ? comment cela devrait-il se passer dans l'idéal ? Dans la réalité, qu'est-ce qui est bloquant, qu'est-ce qui est un facteur de réussite?) et dispose d'un secrétaire de séance qui note les propositions exprimées.	De nombreuses problématiques peuvent être traitées simultanément par un débat sur un temps court. Il permet une libre implication des participants.	Cette technique peut être utilisée avec des élus ou des habitants qui ont peu de temps pour s'exprimer ou en ont peu l'habitude. - Pour débattre des axes du PADD par exemple - Pour animer des ateliers thématiques sur des points très précis comme, par exemple, les gisements fonciers, l'utilisation de la voiture sur le territoire, la préservation du paysage...
Jeu de rôle	On fait jouer aux participants d'un groupe devant les autres des rôles inhabituels : - déterminer la situation (bien cadrée) - laisser les participants choisir leur rôle - laisser place à l'improvisation	Prendre conscience des motivations et des modes de pensée différents, développer des capacités de compréhension	Pour le cas où les membres du groupe ne maîtrisent pas très bien la procédure d'élaboration d'un PLUi : jeu de rôle sur la procédure de réalisation d'un PLUi en une journée (procédure accélérée). Pour comprendre l'apport d'un PLUi au projet de territoire, jeu de rôle sur l'instruction d'un permis de construire en cas de PLUi et en comparaison d'autres réglementations (RNU, Carte communale, PLU, SCoT) ...

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
« World café »	<p>Des groupes de quatre personnes dont un rapporteur débattent d'un sujet précis 6, 12 ou 15 minutes. Les rapporteurs changent de groupe et synthétisent pour le groupe dans lequel ils arrivent, ce qui s'est dit dans le précédent groupe pour faire rebondir la discussion. Les nouveaux rapporteurs, après discussion, changent à nouveau de groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les personnes de tous les groupes aient changé de table une fois.</p> <p>Autre version : entre chaque période de débat, chaque rapporteur exprime la synthèse de son groupe, un animateur synthétise le tout et en dégage une nouvelle problématique, qui est débattue dans les groupes après changement de rapporteurs. Et ainsi de suite.</p>	Avoir un aperçu des arguments développés par l'ensemble d'un groupe (en phase de prise de connaissance des acteurs ou avant une prise de décision)	<p>Dans les territoires fusionnés, cette méthode présente l'intérêt d'apprendre à se connaître et développer une culture commune à travers les échanges au sein de groupe volontairement mixte (composés à chaque fois de représentants des anciennes intercommunalités).</p> <p>La technique permet également, de se mettre d'accord sur les problématiques communes avant de réfléchir aux réponses possibles : par exemple, comprendre les représentations des acteurs sur la prise de compétence PLU ou sur le PLUi, les atouts ou les limites qu'ils entrevoyent dans l'usage de l'outil.</p>
La projection-débat	Diffuser un film et faire débattre dessus	Donner un socle commun de connaissance aux participants sur le sujet par la projection d'un film avant d'en débattre	Utiliser le film du Club PLUi, le film réalisé par Mairie-Conseils sur le PLUi de Vère-Grésigne, ou le film « huit-clos pour un quartier » diffusé en club PLUi Hauts de France

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Les six chapeaux de la réflexion (Bono)	<p>Consiste à structurer la pensée autour d'un sujet, en adoptant, étape par étape, des façons de penser différentes et complémentaires, chacune étant incarnée par un chapeau de couleur différente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chapeau blanc (5 min) : FAITS → de quelles infos on dispose, quelles infos nous manquent - Chapeau noir (5 min) : CRITIQUE NEGATIVE → Quels sont les risques, quels sont les effets négatifs possibles ? Quelles sont les faiblesses ? - Chapeau jaune (5 min) : CRITIQUE POSITIVE → quelles sont les forces ? qu'est-ce qui marche bien ? Quels avantages ? Quels effets positifs peut-on attendre ? - Chapeau rouge (5 min) : INTUITIONS → Qu'est-ce qu'on ressent ? - Chapeau vert (5 min) : CREATIVITE → comment faire autrement ? Quelles alternatives ? Nouvelles idées ? - Chapeau bleu (10 min) : ORGANISATION DE LA PENSEE → quel est l'objectif ? Qu'est-ce qu'on retient de ce qui a été dit ? Quelles priorités ? Quel plan d'actions ? 	<p>La méthode des six chapeaux invite à reconnaître et optimiser la production de valeur de chacun des modes de pensées (M. Optimiste, M. Créatif, M. Avocat du diable...), en s'entraînant individuellement et collectivement à penser de manière « latérale ».</p>	<p>Cette méthode paraît particulièrement intéressante pour analyser les jeux d'acteurs en présence, si la réunion convie par exemple différentes communes, ou deux CC qui vont fusionner, des élus et des techniciens. Cela peut être utilisé avant la prise de compétence ou avant la décision de faire un PLUi si la compétence est prise, pour faire saisir les avantages et inconvénients de cette prise de compétence.</p>
Le marché des connaissances	<p>Il s'agit d'un ensemble de stands dans lesquels chacun est tour à tour « vendeur » et « acheteur » de connaissances. Ce « marché » peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se préparer à l'avance, les participants préparant alors des listes de ce qu'ils ont à valoriser et le présentent sous forme de stands (très utilisé dans le milieu scolaire) - ou se faire directement en séance, par l'affichage de post-it sur lesquels sont écrits les éléments valorisables et la personne qui en est à l'origine, regroupés en panneaux par l'organisateur. Les participants peuvent ensuite aller « puiser » la connaissance chez le participant qui a écrit le post-it. 	<p>Donner des idées, mettre en valeur ses connaissances, son territoire, ou une démarche.</p>	<p>Peut être utilisé pour échanger entre communes sur les éléments valorisables du patrimoine, du paysage.</p>

Méthode d'animation	Description	Finalités	Suggestions d'usage pour la construction PLUi
Dessine-moi un chemin	Les participants sont réunis autour d'un objectif concret, simple et réaliste, à définir auparavant. Ils doivent ensemble « dessiner » le chemin pour y parvenir à travers des étapes, des obstacles et des victoires souhaitées à chaque étape, les principaux participants et à quel moment ils participent.	Construire et visualiser collectivement une macro-feuille de route	Méthode qui peut être adaptée à la construction d'une OAP thématique à partir d'un objectif du PADD par exemple.
Lessive d'images	Sur la base de photos, poser des questions simples aux participants, notamment proposer de les classer, de coller des gommettes	Permet de faire émerger des représentations	Ces deux types d'ateliers se prêtent très bien à un travail sur le paysage et sur l'organisation spatiale
Reportage photos	Proposer à un groupe de personnes de parcourir la ville/le territoire	Permet de faire émerger des représentations	