



ASCENS le jeu

Pour un PLU(i) climat-énergie

Elsa RICHARD,
Cheffe de projet



/ Genèse du jeu sérieux : le projet ASCENS

Articulation des Stratégies Climat ENergie et planification Spatiale

ASCENS



APR : MODEVAL URBA 2015

Calendrier : 2015-2018

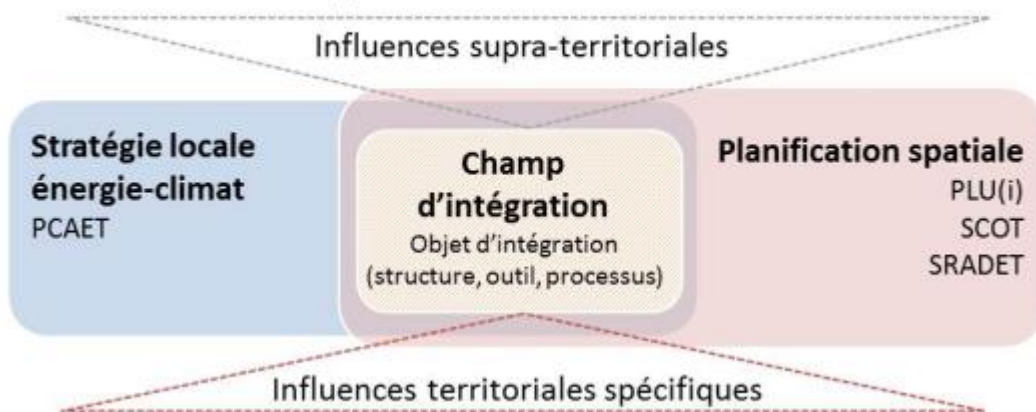
Contacts :
Elsa Richard (AUXILIA)
Sophie DEBERGUE (ADEME)

COORDINATEUR : AUXILIA

PARTENAIRES : Ecole des Ingénieurs de la Ville de Paris, Association Eracles, Centre de Recherche Juridique Pothier - Université d'Orléans, I4CE, Agence Parisienne du Climat, Syndicat Mixte du SCOT Grand Douaisis, Brest Métropole

Imbrication des influences agissant sur les formes de l'intégration des enjeux climat-énergie dans les documents d'urbanisme.

Réalisation : Richard & Lefranc, 2017.



▶ ÉTUDES DE CAS

- PCAET ● SCoT
- PLU ● PLU Facteur 4

SM du SCOT GRAND DOUAISIS
225.000 hab. 517 hab./km²

- 2009
- 2007, 2011, révision en cours

VILLE DE PARIS
2,2 M hab. > 21.200 hab./km²

- 2007, 2012 et révision en cours
- 2006, 2016

BREST METROPOLE
208.000 hab. 947 hab./km²

- 2014
- 2007, 2011, révision en cours

/ Objectifs pédagogiques du jeu



1. Permettre de **se familiariser** avec les enjeux climat-énergie d'une part, et d'élaboration du PLU(i) d'autre part.
2. Connaître les **fenêtres d'intégration** des enjeux climat-énergie dans le PLU(i)
3. Comprendre **le rôle de la phase d'élaboration** du PLUi dans l'intégration des questions climat-énergie dans le PLU(i)

/ Principe du jeu

But du jeu :

- Réaliser le PLUi de son territoire en satisfaisant un maximum d'objectifs
- La partie est gagnée lorsque les joueurs ont atteint les objectifs collectifs situés au centre du plateau et les deux objectifs individuels propre au secteur

Modalités :

- Jeu coopératif (tout le monde joue « contre » le jeu, en disposant d'un budget commun)
- Chacun se voit distribuer une responsabilité individuelle par secteur

Nombre de joueurs : 6

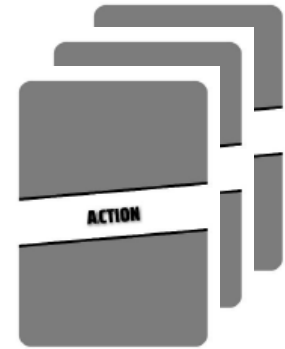
Cibles : techniciens, élus, associations, institutionnels... impliqués dans des démarches PCAET et/ou PLUi.



Matériel :

- 6 cartons SECTEUR
- 1 plateau hexagonal au centre
- 29 Cartes ACTIONS
- 40 cartes REDACTION (article ou OAP)
- 6 cartes ALEAS
- 20 jetons budget €
- 20 jetons RESSOURCES

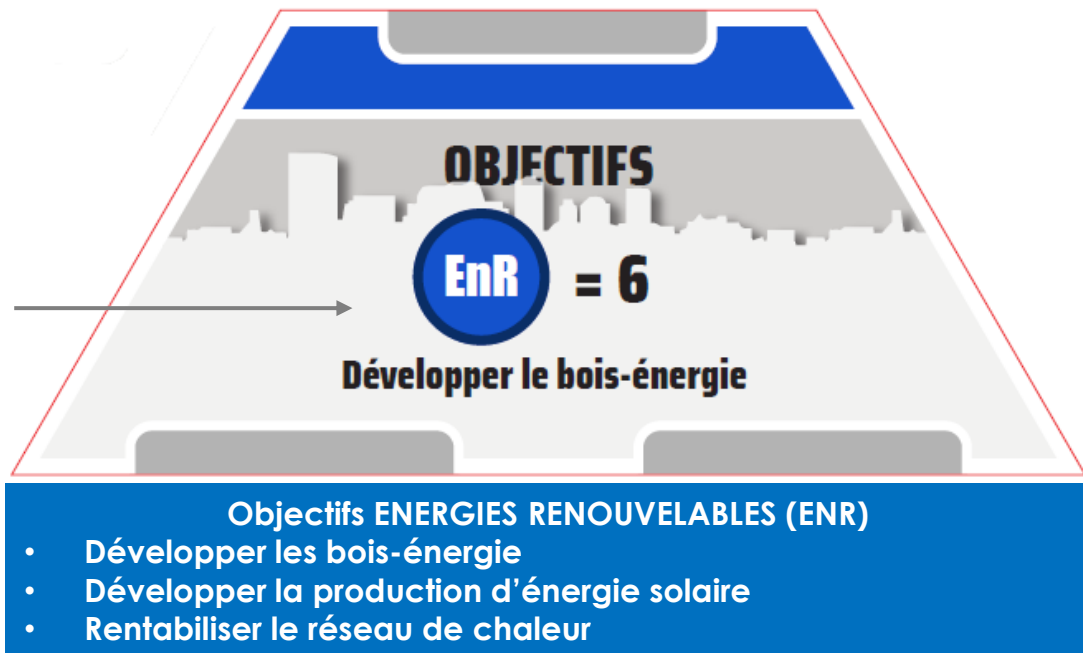
/ Mise en place



/ DES SECTEURS

/ 3 Axes Climat

Objectif individuel
à atteindre



/ OBJECTIFS

- Objectifs par joueur

inscrits sur le secteur de chaque joueur



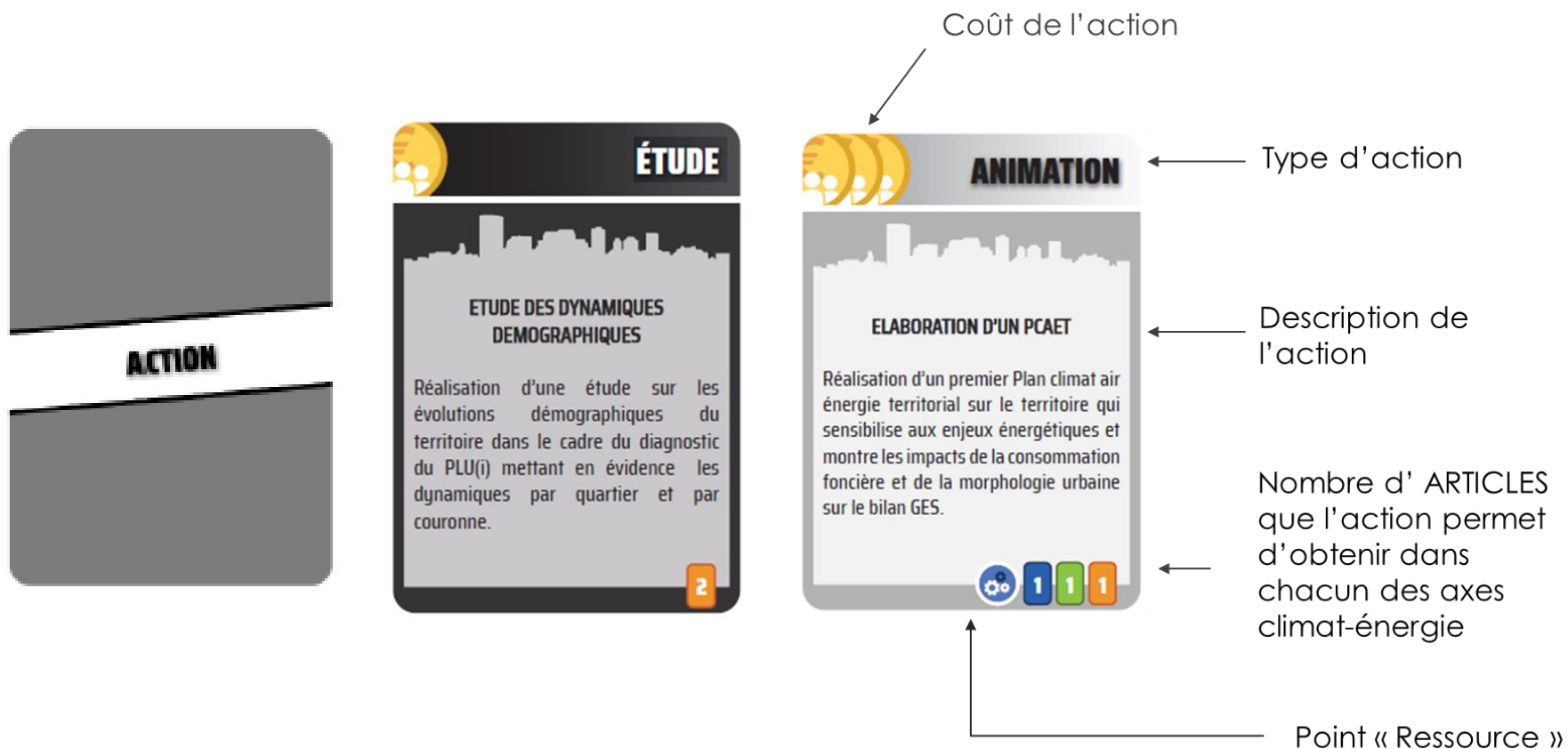
- Objectifs communs

Indiqués sur le centre hexagonal



/ PHASE 1 : CHOISIR SES ACTIONS

- les joueurs vont jouer 2 tours chacun en choisissant les **Actions** qu'ils souhaitent mettre en place,
- 2 types d'actions : ETUDE ou ANIMATION, qui permettent de récupérer plus ou moins de cartes REDACTION **Articles** ou **OAP**), plus ou moins de jetons **Ressource**

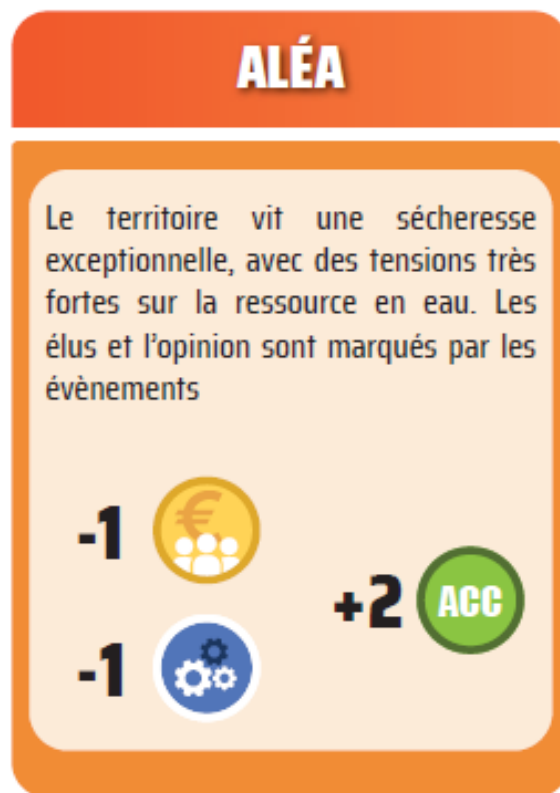


/ PHASE 2 : CHOISIR SES ARTICLES DE PLUI

- les joueurs doivent choisir les cartes **Articles** et **OAP** parmi celles **obtenues. Ils doivent décider, ensemble**, lesquels garder? lesquels rendre normatifs ou permissifs et quelles **OAP** envisager ?



/ LES ALEAS



Lors de la première phase, à chaque fin de tour, un aléa intervient.

Il peut influencer positivement ou négativement le jeu selon les décisions qu'il contient.

/ FIN DE PARTIE

- Objectifs individuels et objectifs communs (score sur 20)
- Débriefe qualitatif avec l'animateur



/ FORMAT ATELIER TYPE

- 1/ Présentation du jeu (15min)
- 2/ Temps de jeu (45min)
- 3/ Restitution par groupe : mise en récit et justification des choix (30min)
- 4/ Debriefing avec l'animateur (30min)



 **Durée:** 2h

 **Cible(s):** Elu.e.s, Techniciens, Associations, Entreprises, Institutionnels...

 **Méthodes :** Pédagogie ludique

 **Nombre de joueurs :** Par groupe de 6

AUXILIA

CONSEIL EN TRANSITION



Elsa RICHARD,
Dr en Aménagement-Urbanisme
Chef de projet // 06 43 97 36 17

AUXILIA NANTES

www.auxilia-conseil.com