

## Variantes d'animation : le jeu comme outil d'accompagnement d'un projet de territoire

### Pourquoi et comment proposer des variantes d'animation ?

SOLUTRÉ a été conçu pour être rejoué plusieurs fois par les mêmes personnes, sans non plus être rejouable à l'infini comme certains jeux de société. Il offre de nombreuses possibilités de parties bien différenciées, dans une progression ou du moins un cheminement : accompagnement de projet de territoire, unité d'enseignement ou autre module pédagogique.

Vous pouvez être amené à souhaiter mettre en place une variante d'animation pour SOLUTRÉ car :

- vous souhaitez representer le jeu à des personnes qui ont déjà joué ;
- vous souhaitez « storyteller » le jeu pour orienter davantage la partie, laissant ainsi moins de place à l'aléatoire ;
- vous souhaitez monter le niveau, l'animation standard ne vous semblant pas assez pertinente ou ambitieuse par rapport à vos objectifs.

Une variante peut proposer un rôle d'animateur plus impliqué dans le déroulement de la partie. Au nombre d'un par table de jeu (ou presque), il pourra, par exemple, approfondir les explications ou inciter les joueurs à faire davantage le lien avec les réalités territoriales.

### Dans quels contextes envisager une partie alternative ?

Les contextes de partie alternative concernent davantage les acteurs du territoire. On peut également proposer à des étudiants de Master ou des doctorants d'exploiter plus directement le jeu.

- Atelier en Master ou en Doctorat, selon des objectifs pédagogiques précis.
- Accompagnement d'un projet de territoire : préparation et animation.
- **Team building** à vocation spécifique : intégration de nouvelles missions à l'équipe.
- Temps d'échange avec des partenaires.

### Quelles sont les possibilités d'évolution du jeu ?

- Jouer en temps limité – 1 h 30 – parce que vous souhaitez challenger les joueurs en leur posant une *deadline* « comme dans la vraie vie » ou bien en challengeant les tables entre elles si vous avez plusieurs tables de jeu.
- Le jeu peut être « storytellé ». Au lieu de tirer cartes et hexagones de manière aléatoire, l'animateur les choisit en amont et les range dans l'ordre qu'il souhaite en fonction de l'objectif qu'il a défini.
- Des règles spécifiques, complexifiant un peu le jeu, peuvent être mises en place : atteindre 10 sur les indicateurs, 4 votes nécessaires pour un Grand Projet par exemple.
- Le style d'animation et l'ambiance du moment.

Ces différentes possibilités peuvent s'articuler entre elles.

### Définir une stratégie d'animation

Pour soutenir votre stratégie d'animation, vous pouvez :

- exacerber les confrontations en renforçant les différences de points de vue entre les joueurs ;
- encourager la collaboration entre les joueurs ;
- encourager la progression, les évolutions en douceur, la conscientisation du passage du cercle vicieux au cercle vertueux dans le déroulement de la partie ([cf. fin de la fiche 7](#)).

Dans le cas de l'accompagnement d'un projet de territoire, le jeu peut être utilisé à différents moments en fonction de l'avancement du projet et du territoire concernés :

- pour lancer un projet de territoire afin de mobiliser les acteurs ;
- pour dynamiser un territoire où les acteurs peinent à mettre en place des synergies entre eux ;
- en cas de conflit entre les acteurs afin qu'ils puissent mieux se connaître ;
- en cas d'enlisement dans un moment de stagnation ou de point mort du projet, afin de le relancer ;
- pour repenser l'aménagement d'un territoire avec une planification revue et améliorée.

## Qu'est-ce que le *storytelling* et comment le mettre en place ?

Technique de communication et de marketing, le *storytelling* est l'art de raconter une histoire pour magnifier un produit ou un service. Dans le cas du jeu SOLUTRÉ, il s'agit de construire un scénario en enrichissant le contexte standard du jeu SOLUTRÉ, pour répondre à un objectif d'animation. Qu'est-ce qui peut servir de support à un *storytelling* dans le jeu ? En fonction de la sophistication de votre préparation du jeu.

### Niveau 1 de storytelling

- Le choix des 5 cartes Objectif secret.
- Le choix des 4 cartes Évènement.

### Niveau 2 de storytelling (en plus du niveau précédent)

- Choix et ordre des 14 Grands Projets.

### Niveau 3 de storytelling (en plus des deux niveaux précédents)

- Ordre des 15 hexagones de chacun des joueurs.

## Exemples de scénarios de *storytelling*

Les propositions suivantes n'ont rien d'exhaustif et d'autres configurations encore sont possibles. Nous remercions la promotion 2022-2023 de M2 BIOTERRE de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne pour les scénarii 3 et 4 (il est effectivement possible de faire imaginer des *storytelling* à des étudiants).

### Exemple n° 1 : Gérer la fréquentation touristique (niveau 1)

Choix des objectifs secrets : Tourisme durable (naturaliste), Néo-ruraux (habitant), Priorité au dynamisme économique (élu), Priorité au tourisme international (professionnel du tourisme), Grande famille (viticulteur).

Choix et ordre des cartes Évènement : 1 – Début de partie, 2 – Exposition temporaire, 3 – Chute de blocs, 4 – L'effet Mitterrand, 5 – Qualité paysagère dégradée.

### Exemple n° 2 : Exacerber les conflits concernant le projet de développement durable du territoire (niveau 1)

Choix des objectifs secrets : Priorité à l'export (viticulteur), Priorité au tourisme international (professionnel du tourisme), Priorité à la biodiversité (naturaliste), Seniors (habitant), Des services diversifiés (élu).

Choix et ordre des cartes Évènement : 1 – Début de partie, 2 – Des conditions idéales 3 – L'effet Mitterrand, 4 – L'œil de Bruxelles, 5 – Contrôle de l'inspecteur des sites.

### Exemple n° 3 : Faire bouger un territoire qui semble inerte (niveau 2)

Objectifs : donner envie de bouger, ouvrir le champ des possibles, motiver les acteurs, les obliger à se souder.

Choix des objectifs secrets : Néo-ruraux (habitant), Tourisme durable (naturaliste), Reconversion dans le bio (viticulteur), Des services diversifiés (élu), Laisser sa marque (professionnel du tourisme).

Choix et ordre des cartes Évènement : 1 – Début de partie, 2 – L'année du grand cru, 3 – Une catastrophe viticole, 4 – Exposition temporaire sur les milieux rupicoles, 5 – Chute de blocs

Choix et ordre des Grands Projets : 1 – Maison de santé, Parking visiteurs, Espace d'éco-démocratie, 2 – Stage d'éco-volontariat, Labellisation de chambres hôtes, Rénovation des logements pour des résidences secondaires, 3 – Réserve naturelle, Éco-cité du vin, Centre de séjour international, 4 – Brigade verte, Festival culturel + ce qui reste.

Il est aussi possible de retirer parmi les Grands Projets l'Éco-cité du vin et le Centre de séjour international pour ne pas brusquer les acteurs et y aller vraiment progressivement.

### Exemple n° 4 : Décroissance/faible artificialisation (Niveau 2)

Choix des objectifs secrets : Priorité à la biodiversité (naturaliste), Tourisme durable (professionnels du tourisme), Services diversifiés (élu), Reconversion dans le bio (viticulteur), Seniors (habitant).

Choix et ordre des cartes Évènement : 1 – Début de partie, 2 – Exposition temporaire, 3 – L'effet Mitterrand, 4 – L'œil de Bruxelles, 5 – Une catastrophe viticole.

Ordre des Grands Projets : les joueurs doivent choisir le plus décroissant parmi les trois à chaque tour : 1 – Brigade verte, Éco-cité du vin, Parking visiteurs, 2 – Stage d'éco-volontariat, Labellisation de chambres d'hôtes, Festival culturel, 3 – Réserve naturelle, Rénovation des logements pour des résidences secondaires, Maison de santé, 4 – Centre de

2

séjour international, **Café de la biodiversité** + ce qui reste (la Réserve en priorité). Il est aussi possible de retirer parmi les Grands Projets le Centre international de séjour international et de mettre en fin de partie les Grands Projets les plus environnementaux (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> tours).



Étudiants de géographie remplissant le questionnaire en fin de partie.  
Anne Jégou, mars 2024.