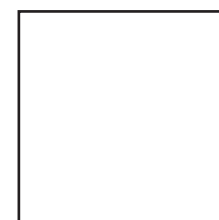
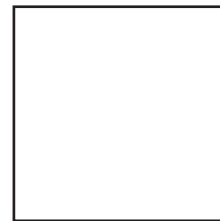


- . Les sept personnages
- . La collecte sensible
- . Imaginons notre ... idéal
- . Les six familles d'éléments
- . L'enquête
- . **Une démarche collective pour un projet d'aménagement**

*U*ne démarche collective pour un projet d'aménagement

Avec cet outil, vous porterez un regard contemporain et dynamique sur le patrimoine. Il permet d'exploiter les résultats de la collecte par une construction collective basée sur la réflexion, le débat, les initiatives, les expressions individuelles et collectives. Elles procèdent d'une démarche par étapes, de la définition du sujet à sa réalisation.



CONTENU

1 carte "mode d'emploi"

1 carte "Préalables"

4 cartes de rôle : "l'animateur", "l'habitant", "l' élu", "le technicien".

21 cartes "portrait" sont réparties en quatre groupes de rôles :

10 cartes "portrait d'habitant",

5 cartes "portrait d' élu",

5 cartes "portrait de technicien"

1 carte portrait: "le journaliste"

1 carte "Evaluation"

1 carte "Organiser un atelier participatif"

BIBLIOGRAPHIE



CAUE du Nord.
98 rue des Stations - 59800 LILLE
Tél. 03 20 57 67 67 - Fax 03 20 30 93 40
Mél caue59@caue59.asso.fr
Web www.caue59.asso.fr

U **CARTE 1** ne démarche collective pour un projet d'aménagement

PIERRE ET PIERRETTE EN MÉTHODINETTE

Présentation générale

L'outil "Une démarche collective autour du projet d'aménagement" vise à construire un projet réel en réponse à un programme. Les éléments de connaissance du patrimoine bâti, rassemblés à travers la collecte, sont à prendre en compte tout au long de l'élaboration du projet.

A travers un jeu de rôle, composé de "49" cartes, déclinant les différents acteurs et les étapes successives d'une démarche de projet, l'objectif est de mettre en évidence les compétences et les responsabilités de chacun dans le cadre d'une action collective rassemblant élus, techniciens et usagers. Basée sur l'échange, l'écoute et le dialogue, une telle expérience a l'avantage de dédramatiser des situations qui peuvent devenir polémiques. Pour ceux qui souhaitent aller plus loin et organiser un "atelier participatif de projet", une dernière carte donnera des pistes pour réunir les meilleures conditions préalables à la participation ainsi qu'une liste de personnes et organismes ressources.



Mode d'emploi et conseil à l'animateur

Déroulement

1. Consultez l'ensemble des cartes du jeu afin d'avoir un aperçu rapide de son contenu.

Le jeu

2. Désignez un animateur qui coordonnera le jeu (carte "l'animateur").

3. A l'aide de la carte "Préalables", choisissez collectivement un postulat de départ.

4. Consultez les cartes de rôles, désignez le journaliste et répartissez vous selon trois groupes (habitants, élus, techniciens), chacun se munissant de sa "carte de rôle", puis choisissez une carte "portrait" par participant (carte "Préalables").

5. Le jeu proprement dit peut alors commencer. L'organisation de son déroulement est confié à l'animateur qui, étape après étape, énoncera les objectifs de chacune et veillera à ce que le travail des groupes prennent une bonne orientation selon les recommandations énoncées dans chaque carte de rôle. A cette fin, chaque groupe énoncera au début de chaque étape les tâches qu'il doit accomplir.

6. Les étapes de "demandes d'autorisations ou d'aides financières" et de "réalisation du projet" pourront, à partir de leur énoncé par l'animateur (verso carte "L'animateur"), donner lieu à questionnement.

7. Le jeu est maintenant fini, portez un regard critique sur son déroulement passé, étape par étape. Pour cela, aidez vous de la carte "Evaluation" où vous pouvez reporter toutes vos remarques.

L'atelier participatif de projet

8. En dernier lieu, à partir de l'exposé de la dernière carte "Organiser un atelier participatif de projet" le groupe cernera l'intérêt de se servir du jeu comme préalable à la construction d'un atelier participatif de projet dans le cadre d'une situation réelle.