

## CHECK LISTE DE L'ANIMATRICE / ANIMATEUR DE JEU

### Votre check liste pour votre table

#### 1 – Accueil

- Présentez-vous !**
- Proposez un tour de table oral** pour que chacun se présente : nom, implication dans une action citoyenne, une association, participation à une concertation, etc...
- Chaque participant se désinfecte les mains**
- Faites passer la feuille de présence** que chacun doit remplir
- Distribuer du matériel à chaque participant** : post-its, stylos, feutres...
- Rappelez les objectifs de l'atelier-jeu** :
  - Vous êtes là pour échanger sur les sujets de la participation citoyenne dans la ville : il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. L'intérêt est de partager et de contribuer à la réflexion sur ces sujets.
  - Toutes les questions sont légitimes : la seule question stupide est celle que l'on ne pose pas !
  - Si besoin, il est possible de faire appel à l'équipe d'organisation afin d'intervenir, d'expliquer, de discuter.
- Si pas de questions sur le fonctionnement ou les règles du jeu, **c'est parti pour la partie !**

#### 2 – Jeu

##### Tour de jeu « type » quand case thématique

- Le joueur lit la carte** à toute la table (sans oublier de vous donner le numéro de la carte)
- Vous invitez chacun à s'exprimer** sur le sujet posé
- Vous prenez en note** les contributions, idées, sujets de convergence ou de divergence, ...
- Vous invitez pendant ce temps-là chacun à écrire sur un post it** son idée, son coup de cœur, son coup de gueule, sa question...
- Vous récupérez les post-its pour les coller sur une feuille récolte d'idée** sur laquelle vous notez la thématique de la carte et son numéro
- Vous invitez un participant à aller coller la feuille récolte d'idées sur le mur d'expression** (sur la thématique correspondante ou sur le mur d'idée jaune)

- Possible aussi de coller directement les post-its sans feuille de récoltes d'idées si les idées correspondent directement aux thématiques (ex : Budget participatif ou Conseils de quartier)
- **Vous demandez au groupe si tout le monde a pu exprimer ses idées** (relancez éventuellement certains participants qui ne se sont pas exprimé)
- **Lire l'instruction de fin de carte** (relancez le dé / Avancez d'une case / rdv sur une case thématique etc)
- **Récupérez la carte qui vient d'être traitée** pour l'écartier du jeu

### **Tour de jeu avec case puzzle**

- **Proposez à celui qui a lancé le dé de se désinfecter les mains puis de tirer une pièce du puzzle**
- **Proposez de la fixer sur le mur** avec les autres pièces
- Les participants peuvent prendre un temps pour réfléchir à l'image qui apparaît au fil des apports successifs des différentes tables

### **3- Fin du jeu**

- Récupérer les stylos, feutres, post-its
- Rassemblez soigneusement les éléments du jeu (plateau, cartes, dé, pion...)
- Désinfecter le matériel utilisé avec les lingettes avant de le ranger