

LE VILLAGE



EN JEU !!!



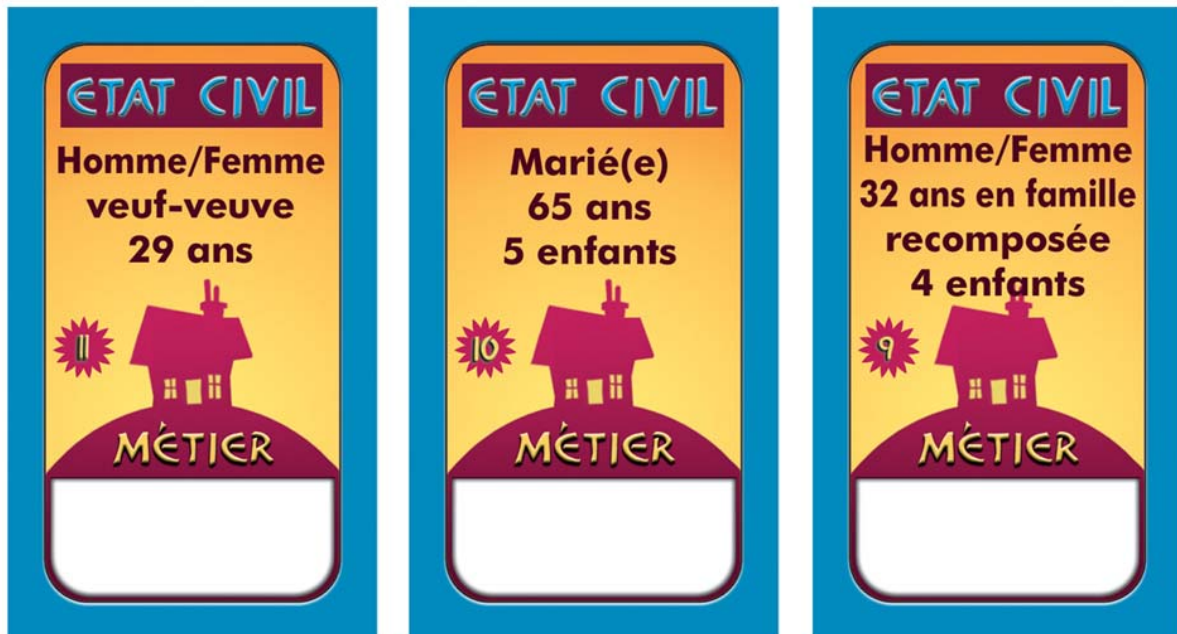
Avec le soutien du Ministre des Affaires intérieures et de la Fonction publique de la Région wallonne,
La Députation permanente de la Province de Luxembourg,
La Communauté française, Direction générale de la culture, Education permanente / Expression et créativité.

Ed.resp: Marie-Ange Cornet - CAL-Luxembourg asbl - 2, rue de l'ancienne Gare - 6800 Libramont-Chevigny

VILLAGE EN JEU

Objectif :

« Village citoyen » se joue à quinze. Autour d'un plateau de jeu au décor minimal (trois des quatre coins sont occupés par une montagne, un plan d'eau et une carrière en activité), les participants doivent créer leur village « idéal » en plaçant un certain nombre de maisons, de bâtiments publics et en organisant la vie au quotidien. Chaque joueur reçoit un état civil et choisit un métier.



Exemple de cartes : état civil, âge, éventuellement nombre d'enfants ; le métier est choisi et inscrit par le joueur dans la case blanche.

Le jeu tourne autour de quelques éléments clés :

- le groupe joue seul, sans expert ; les rencontres avec un animateur sont prévues en début et fin de jeu ;
- la prise de décision du groupe est libre, elle fait l'objet d'une auto-évaluation en cours de partie ;
- les joueurs doivent utiliser des atouts démocratiques (tous ou un seul). Ils sont au nombre de quatre : la liberté, l'égalité, la diversité, la citoyenneté ; les joueurs sont prévenus qu'ils devront évaluer leur utilisation en fin de partie ;
- en fin de partie, les joueurs devront également évaluer l'impact de leurs décisions en matière de développement durable ; ils en sont prévenus ;
- en province de Luxembourg, les joueurs savent également que leur plateau de jeu participera à un concours au niveau de l'entité communale ;
- aucune règle particulière n'est établie par les organisateurs : le groupe devra lui-même décider des règles qu'il lui paraîtra nécessaire d'utiliser.

Le déroulement du jeu

Dans un premier temps, les joueurs rassemblent - sur une surface de 4m² - 12 feuillets représentant le territoire du village. Ils piochent ensuite une carte « état civil », découvrent leur nouvelle identité et choisissent un métier en tant que villageois.

La boîte contient également 40 bâtiments : 15 maisons « moyennes », 7 « grandes » maisons, 1 école, 1 café, 1 épicerie et 1 ferme ainsi que 14 autres bâtiments dont la fonction n'est pas définie à priori.

Les joueurs choisissent chacun une maison et la placent sur le plateau de jeu. Ils y disposent également l'épicerie, l'école, la ferme et le café. Ils peuvent également y disposer d'autres bâtiments.

Après cette étape, les joueurs dessinent les routes et démarrent le jeu. Chacun d'entre eux pioche une carte « situation », laquelle doit être résolue avant de tirer la suivante.

Deux conditions dans le fonctionnement du jeu :

- après chaque situation, les joueurs doivent déterminer de quelle manière ils ont pris la décision grâce à une « roue de décision » ;
- les joueurs doivent tenir compte d'atouts démocratiques pour prendre leur décision.

Imaginez que vous débarquiez dans une vallée enclavée entre une montagne, un lac et une carrière en activité et que vous deviez, en partant de rien, installer votre maison et construire le village qui l'entoure. Mais bien sûr, vous n'êtes pas tout seul, quatorze autres familles arrivent en même temps que vous. Alors, à quinze, il va falloir partager l'espace, tracer des routes, décider des bâtiments communs, enfin, réaliser tout ce qui compose un village. Et puis, il y aura des situations inattendues qu'il vous faudra résoudre avec vos voisins.



Exemple de cartes de situation

L'organisation des contacts et des concours

Dans chaque village appartenant à une entité communale, nous contactons des groupes déjà constitués ou non. Sur base des listes communales ou des sites INTERNET communaux et régionaux, les associations locales ou les groupes qui organisent au moins une activité annuelle seront sollicités.

La présentation du jeu et son déroulement

Un animateur du CAL-Luxembourg ou un animateur bénévole rencontrera chacun des groupes pour lui décrire l'action et lui faire connaître les règles du jeu. Le jeu en lui-même se déroule en-dehors de la présence de l'animateur. Un débriefing est prévu après la fin du jeu, de manière à recueillir les impressions des joueurs et faire un bilan des modes de décision choisis et du ou des atouts privilégiés par le groupe.

La préparation du concours communal

Durant un temps déterminé, les joueurs pourront retravailler leur village pour améliorer l'esthétique et les solutions trouvées aux situations. Ils pourront donc faire appel à leur imagination et leurs talents d'artisans et de décorateurs.

Le concours communal, le prix

Un jury sera constitué de personnes neutres mais qui ont une expertise dans les critères d'évaluation que nous avons retenus :

- l'esthétique ;
- le développement durable ;
- les valeurs démocratiques mises en œuvre ;
- le modèle de gestion du village.

Le jury délibèrera après la présentation au public par les joueurs de leur village et des options qu'ils ont prises.

L'équipe gagnante recevra un prix proposé par une autre entité communale : ainsi, on peut imaginer que les Gouvions recevront des entrées VIP pour le Festival de Rossignol ; que les Virtonnais attribueront des places au Festival du Cinéma européen aux Daverdissois, etc. D'autres prix pourraient être attribués par des sponsors locaux.

La préparation du concours provincial

Par la suite, les joueurs pourront fusionner leurs idées de façon à présenter lors d'un concours provincial en septembre 2006 le village idéal de la commune. L'idée est de ne pas déléguer ce travail aux autorités communales, le village devant rester aux mains des habitants.



Contacts et renseignements utiles

- **Jeu sur plateau de 4 m²** (2m X 2m), composé de 12 feuillets prévus en cinq exemplaires de manière à permettre des brouillons
- **Public cible** : joueurs adultes ; le jeu peut servir d'outil pédagogique (à partir de 10 ans). 15 joueurs par plateau.
- **Durée du jeu** :
 - présentation : 15 minutes
 - jeu : de 3 heures à illimité
 - analyse du jeu : 2 heures
- **Diffusion** :
 - Participants au concours sans animation pendant le jeu : gratuit
 - Participants au concours avec animation pendant le jeu : 100 €
 - Hors concours : 50 €
 - Conseil communal des jeunes : s'adresser au Cabinet du Ministre Courard (tél. : 081/23.47.11)

Contacts

CAL/Luxembourg (Centre d'Action Laïque du Luxembourg asbl)

rue de l'ancienne gare 2 à 6800 Libramont, tél. 061/22.50.60.

Virginie MOUZON, secrétaire

Inscription « Village citoyen » : 061/29.25.24 ou 0496.189.264





Construisez votre village idéal !!

Imaginez que vous débarquiez dans une vallée enclavée entre une montagne, un lac, une carrière en activité et que vous deviez, en partant de rien, installer votre maison et construire le village qui l'entoure. Mais bien sûr, vous n'êtes pas tout seul, quatorze autres familles arrivent en même temps que vous. Alors, à quinze, il va falloir partager l'espace, tracer des routes, décider des bâtiments communs, enfin, réaliser tout ce qui compose un village. Et puis, il y aura des situations inattendues qu'il vous faudra résoudre avec vos voisins. Une fois tout installé, nous vous proposerons de concourir avec d'autres villages qui auront démarré dans les mêmes conditions que vous.

Questions de voir quels villageois auront imaginé les plus belles créations et auront réussi le meilleur travail d'équipe.



Une organisation du CAL-Luxembourg asbl.

Avec le soutien de votre commune et du Ministre wallon des Affaires intérieures et de la Fonction publique.

Votre commune en jeu

Bulletin à nous renvoyer par mail (courrier@cal-luxembourg.be), par fax (061/22.56.48)

ou par courrier : rue de l'ancienne Gare, 2 6800 Libramont

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Commune :

Téléphone :

Adresse e-mail :

Pour l'association :

- Je souhaite que mon association participe à « Village citoyen » (création du village et concours)
- Je souhaite avoir la visite d'un de vos délégués pour de plus amples informations