

## Jeu de Rôle « Assemblée citoyenne pour le climat »

### Thème : La mobilité



## Pourquoi ce jeu sur l'Assemblée citoyenne pour le climat ?

En 2022, le Gouvernement bruxellois a mis en place un nouvel organe pour les politiques climatiques à Bruxelles. En plus d'un Comité d'Experts Climat, qui étudie et évalue les politiques publiques régionales au regard des objectifs climatiques, le gouvernement a mis en place l'Assemblée citoyenne pour le climat. Un organe qui permet aux citoyens de participer activement à la gouvernance climatique.

Chaque année, une assemblée composée de citoyen.ne.s remet une série de recommandations au Gouvernement pour que Bruxelles devienne « bas carbone » d'ici 2050. L'Assemblée citoyenne pour le climat est composée de 65 à 100 personnes tirées au sort. Ce groupe est renouvelé chaque année, pour permettre à l'Assemblée de s'inscrire dans la durée (plus d'infos [www.assembleeclimat.brussels/](http://www.assembleeclimat.brussels/)).

L'objectif de l'Assemblée est de réunir un groupe divers et le plus représentatif possible (genre, âge, lieu de résidence, niveau d'étude, ...). Chaque année, 10.000 Bruxellois tirés au sort reçoivent une invitation par lettre pour participer à l'assemblée citoyenne.

Le simple envoi de lettres pour inviter les citoyens à participer est trop limité pour impliquer tous les Bruxellois. En 2023, quand nous avons mis en place la première Assemblée, nous avons constaté que certains groupes répondaient très peu à l'invitation par lettre, notamment les jeunes, les personnes qui ne parlent pas français ou néerlandais, les personnes dans une situation précaire, etc. Nous comprenons qu'il n'est pas toujours facile de réagir à une telle invitation, ou que certaines personnes hésitent à participer (Est-ce que j'aurai ma place dans une Assemblée ? Est-ce que j'ai suffisamment de connaissances sur le sujet ? De quoi s'agit-il concrètement ? Est-ce que je peux venir avec quelqu'un pour m'accompagner ? Etc.).

C'est pourquoi le secrétariat de l'Assemblée, assuré par Bruxelles Environnement, a développé un jeu de rôle, qui permet de découvrir le fonctionnement d'une assemblée via une animation de 1h30. Les participants découvrent des informations comme : « Comment cela fonctionne-t-il ? », « Qu'est-ce qui est mis en place pour permettre ma participation ? », « Pourquoi est-il important que je participe ? », etc.

L'équipe de Bruxelles Environnement s'est rendue fin 2024 dans quelques écoles et associations diverses pour tester le jeu de l'assemblée. Ce fut un test riche et réussi. À l'origine, le jeu ne devait servir qu'à recruter des participants pour l'Assemblée citoyenne pour le climat. Mais il est vite apparu que le jeu pouvait également être utilisé à d'autres fins (expliquer ce que sont des assemblées citoyennes, illustrer la participation citoyenne, fournir aux individus des outils pour se faire entendre, récolter du contenu en quelques heures, ...).



Bruxelles Environnement a donc décidé de rédiger cette fiche méthodologique qui permettra à d'autres acteurs d'utiliser également ce jeu dans leur contexte. Dans cette fiche, vous trouverez les grandes lignes, mais il est possible de personnaliser/adapter le jeu à votre contexte (les personnages, le thème, le but, ...).

**Ce jeu peut répondre à plusieurs objectifs :**

- **Expliquer de manière interactive et accessible le fonctionnement d'une Assemblée citoyenne pour le climat.**
- **Montrer que chacun peut avoir sa place et son mot à dire au sein d'une assemblée.**
- **Augmenter les différents profils qui s'inscrivent et de ce fait, augmenter la diversité du groupe.**
- **Expliquer les mesures d'inclusion qui peuvent être mises en place afin de faciliter la participation des différents groupes (défraiement, service de garde d'enfants, traduction, ...).**
- **Apprendre de manière informée sur une thématique.**
- **Acquérir des compétences de prise de parole et de débat.**
- **Recruter un public plus divers pour un processus participatif**



## En quelques mots

**Durée de l'animation :** +-1h30 à 2h00

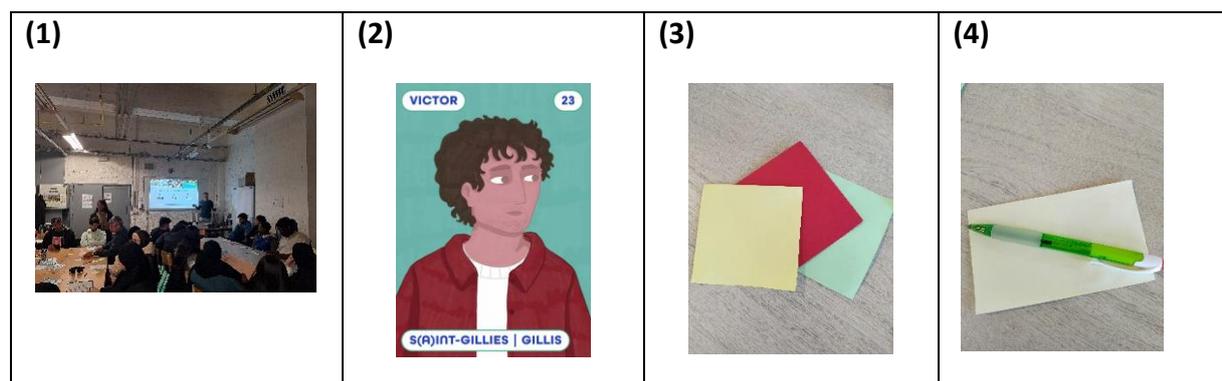
**Public cible :** Personnes âgé.e.s 16 à 77 ans, curieux.ses de découvrir le processus d'une Assemblée citoyenne, et motivé.e.s pour débattre autour de la mobilité dans Bruxelles.

**Nombre de participants :** Min. 5 et max. 12 personnes par jeu (il est également possible d'organiser le jeu pour plus de 12 personnes, en créant différents groupes).

### **Matériel nécessaire :**

Matériel physique :

- Un espace convivial pour débattre en groupe (1)
- Tables et chaises
- La présentation Powerpoint du jeu de l'ACC ([disponible en ligne ici](#))
- Les cartes avec les rôles ([disponibles en ligne ici](#)) (2)
- Explication du jeu ([disponible en ligne](#))
- Ordinateur/écran pour présenter le support Powerpoint
- Par joueur, 3 cartons de couleurs différentes (jaune, rouge et vert) (3)
- Par joueur, 3 Post-it grand format + 1 crayon (4)
- 2 feuilles A3 + 1 marqueur de couleur (par groupe)





## L'animation du jeu

Au cours de ce jeu, les participants se mettent dans la peau de l'un des 12 Bruxellois qu'ils vont rencontrer via ce jeu. Ensemble, ils débattent de la mobilité en se mettant dans la peau de leur personnage.

Les débats risquent d'être mouvementés, chacun devra incarner son rôle et défendre le mode de transport qu'il utilise, mais aussi trouver un compromis pour répondre à la question posée par le Gouvernement bruxellois :

« Comment se déplacer à Bruxelles en 2050 pour faire face aux défis climatiques d'ici 2050 ? Quelles mesures adopter pour que la mobilité soit accessible et abordable à tous et toutes ? »

### Pilotage et règles du jeu

Vous trouverez ci-dessous les différentes étapes afin d'organiser le jeu. Au début de chaque étape, vous trouverez un aperçu du matériel nécessaire.

Vous trouverez [ici une chouette vidéo](#) qui montre comment le jeu fonctionne.

#### Etape 0 : préparation

<u>Besoin</u>	<u>Temps</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tables et chaises pour le(s) groupe(s)</li><li>- Projecteur/écran (+ son)</li><li>- Pour chaque personne, 3 Post-it, un stylo, 3 cartes en papier pour voter (rouge, jaune et vert), l'explication du jeu</li><li>- Les cartons avec les différents rôles</li><li>- Sur chaque table, une grande feuille et un marqueur</li><li>- Une nominette par personne</li><li>- <u>Conseillé</u> : quelque chose à boire et à manger</li></ul>	<p>Il faut prévoir autour de 20 à 30 minutes pour les préparatifs (tester les slides et le son, activer le wifi, préparer la salle, ...)</p> <p><u>Autre</u></p>



Il faut préparer la salle (présentation, tables, documents, ...). Le nombre de tables dépend du nombre de personnes inscrites. Idéalement, il faut entre 5 et 7 à 8 personnes par table. Il vaut mieux avoir par exemple deux tables de six personnes qu'une table de 12. Sur chaque place, il faut prévoir les différents documents dont les joueurs ont besoin (Post-it, ...). On n'attribue pas encore les rôles à ce stade.

Pour des groupes qui se connaissent bien, il peut être bien de scinder les groupes en deux. Ce jeu peut être fait avec différents types de groupes. Il est important de prendre en compte les besoins spécifiques à l'avance (traduction, langue des signes, ...).

### **Etape 1 : introduction**

<b><u>Besoin</u></b>	<b><u>Temps</u></b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Une feuille A3 avec 3 mots (Assemblée, citoyenne, climat)</li><li>- Marqueur</li><li>- Projecteur/écran (+ son)</li></ul>	15 minutes
	<b><u>Autre</u></b>

Il faut coller les feuilles A3 au mur et écrire sur le tableau (ou sur une feuille) les trois mots (assemblée, citoyenne, climat).

Slides 1-3 : Le facilitateur commence avec les premières slides (qui sommes-nous, pourquoi ce jeu, qui êtes-vous (tour de table), ...).

Le facilitateur écrit sur la feuille ou le tableau. Sur la feuille sont écrits trois mots : assemblée, citoyenne, climat. Il demande aux participants à quoi ils pensent quand ils entendent ces trois mots. Il note sur la feuille. Quand il a récolté suffisamment de réponses, il peut faire un petit résumé (ex. : « oui, effectivement dans une assemblée, des citoyens et citoyennes se regroupent, ..... »). Après cette petite introduction, il poursuit avec les slides.

Slides 4-8 : il donne quelques informations sur l'impact du changement climatique à Bruxelles, et l'impact des mesures sur la population.

Slides 9-11 : via ces slides, le facilitateur explique pourquoi une assemblée peut aider à mieux prendre en compte la réalité des citoyens. Il montre une petite vidéo qui résume le fonctionnement d'une Assemblée.

Slides 12-13 : il termine avec deux slides qui expliquent pourquoi il est nécessaire de faire ce jeu. Pour montrer aux différents groupes qu'il est important de se faire entendre.



Slides 14-15 : Comment fonctionne une assemblée ? Le facilitateur explique brièvement les 6 étapes. Et il explique qu'avec ce jeu, on va réaliser 4 de ces 6 étapes.

## Etape 2 : les rôles

<u>Besoin</u>	<u>Temps</u>	<u>Autre</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Les cartes avec les rôles</li><li>- La petite nominette « memo » à plier en 2 reprendra le prénom du rôle + le mode de transport utilisé</li></ul>	10 minutes	

Slides 16-17 : Le facilitateur distribue les rôles. Pour une partie encore plus mouvementée, assurez-vous de bien avoir un nombre équilibré entre les cartes rouges et vertes au sein du groupe. Il est important de bien équilibrer les cartons de couleur rouge et ceux de couleur verte. Par exemple, s'il y a 6 joueurs, il faut distribuer 3 rouges et 3 vertes. Le joueur qui reçoit une carte avec un fond rouge sait qu'il faut agir pour le climat, mais ce n'est pas sa priorité. S'il reçoit une carte avec un fond vert, il est conscient qu'il faut agir et c'est sa priorité.

Il y a deux rôles particuliers. Nous conseillons de les utiliser uniquement quand vous travaillez avec un public qui possède déjà de bonnes connaissances des processus de délibération et de participation.

Citoyen du futur, il s'agit d'une personne qui vit en 2050. Il va donc réfléchir différemment lors des discussions.

La nature, qui normalement n'a pas la possibilité de se défendre, a voix au chapitre durant les discussions via une carte.

Si vous avez un groupe de plus de 10 joueurs, vous pouvez utiliser certains rôles deux fois. Vous pouvez faire par exemple deux ou trois tables. Il faut bien vérifier qu'un rôle se ne retrouve pas deux fois à la même table. Il est aussi important d'avoir un facilitateur par table.

Le facilitateur donne aussi la petite nominette et demande aux joueurs de la compléter (ex : mon personnage se déplace en voiture et s'appelle Yasmina, j'entoure la voiture et je mets le nom de mon personnage).

Il faut attendre quelques minutes pour laisser le temps aux participants de lire leur rôle. Quand les personnes ont lu leur rôle, il est conseillé de poser quelques questions (toutes les personnes ayant un rôle féminin lèvent la main, ...). De cette manière, ils découvrent déjà certaines caractéristiques des autres rôles.



### Etape 3 : contexte : une assemblée sur la mobilité

<b><u>Besoin</u></b>  - Slides	<b><u>Temps</u></b>  5 minutes  <b><u>Autre</u></b>
--------------------------------------	-----------------------------------------------------------------

Slides 18-19 : à partir d'ici, le facilitateur explique que chaque personnage vient d'être sélectionné pour participer à l'Assemblée citoyenne autour de la mobilité. Il est donc demandé aux participants de se mettre dans la peau du personnage.

Exemple : je suis Yasmina, une fille de 16 ans qui veut s'investir pour le climat. Donc, dans mes réflexions pour les prochaines étapes, j'essaie de penser comme elle.

Ils vont participer à une Assemblée citoyenne autour de la mobilité. Il s'agit d'un exercice fictif mais les données utilisées sont des données réelles sur Bruxelles. Le jeu permet donc aux participants d'apprendre des choses sur la mobilité à Bruxelles.

Le facilitateur explique la question principale autour de laquelle l'assemblée va travailler : Comment se déplacer à Bruxelles en 2050 pour faire face aux défis climatiques d'ici 2050 ? Quelles mesures adopter pour que la mobilité soit accessible et abordable à tous et toutes ?

### Etape 4 : quiz, la mobilité à Bruxelles

<b><u>Besoin</u></b>  - Slides - 3 couleurs par participant pour voter	<b><u>Temps</u></b>  10 minutes	<b><u>Autre</u></b>
---------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	---------------------

Slides 21-35 : Le facilitateur mettra en avant les défis actuels avec l'aide d'un quiz (embouteillages, pollution, accessibilité et inégalité dans l'accès aux transports, ... ), ainsi que la diversité des moyens de transport (métro, bus, tram, vélo, voiture thermique, voiture hybride et électrique, marche à pied). L'idée est de faire un quiz. Les participants répondent en levant la couleur qui correspond à la réponse qu'ils souhaitent donner. Exemple, si la réponse 1 est vert, 2 est jaune et 3 est rouge, je lève le carton jaune si je pense que c'est la deuxième réponse. La première question sert à tester si les participants ont bien compris le concept (slide 23).

En fonction des connaissances du groupe, vous pouvez décider de ne pas poser toutes les questions.



**IMPORTANT** : il s'agit d'une première étape pour se mettre dans la peau du personnage. Il faut donc essayer de voter comme le personnage voterait. Si le personnage est fort engagé pour le climat, il va penser que l'impact de la mobilité sur la qualité de l'air est très haut, et inversement. Vous verrez que ce n'est pas facile pour les participants mais que cela aide pour les étapes suivantes du jeu.

#### **Etape 5 : analyse du vécu des citoyens**

<b><u>Besoin</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Slides</li><li>- 3 Post-it</li><li>- Stylo</li><li>- Papier A3 par table</li><li>- Marqueur</li></ul>	<b><u>Temps</u></b> 15 minutes  <b><u>Autre</u></b>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

Slides 36-37 : Les participants répondent aux trois questions en fonction des caractéristiques de leur personnage :

- 1/ Comment vous déplacez-vous à Bruxelles ?
- 2/ Qu'est-ce qui vous plaît dans ces déplacements ?
- 3/ Qu'est-ce qui ne vous plaît pas ? Qu'est-ce qui manque ?

Ils écrivent une réponse sur chaque Post-it. Il est important que les réponses soient écrites sur trois Post-it différents. Une fois qu'ils ont terminé l'exercice, le facilitateur fait un tour de table. Chacun à leur tour, les participants prennent la parole. Chacun parle au nom de son personnage : « Je m'appelle Kevin et j'habite à St-Josse, je me déplace en voiture ». Cela permet aux autres de mieux comprendre les points de vue des différentes personnes autour de la table. Le facilitateur met les Post-it sur la grande feuille (il regroupe déjà les réponses).

#### **Etape 6 : Forum des intervenants**

<b><u>Besoin</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Slides</li></ul>	<b><u>Temps</u></b> 10 minutes	<b><u>Autre</u></b>
-------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	---------------------

Slides 38-46 : le facilitateur explique comment fonctionne le forum des intervenants. Il s'agit de personnes du secteur privé, public, associatif qui viennent informer les citoyens sur la thématique de la mobilité. Ils ne viennent pas pour influencer les participants mais pour les informer. Cette étape est importante pour comprendre les différentes opinions des différents acteurs.



Le facilitateur explique les différentes informations des différents acteurs. Il y a deux options :

- Soit il lit les textes,
- Soit il utilise les vidéos

À la suite des interventions, est-ce que votre avis a changé/évolué ? Quels arguments mettriez-vous en avant ?

*Pause : il y a une pause de 5 à 10 min, que le facilitateur utilise pour analyser et regrouper les différentes réponses. Ceci pour préparer le débat qui va suivre (quels points positifs communs ont été cités, quels blocages communs ont été identifiés, ...).*

Voici quelques exemples : embouteillages, sécurité, financier, offre, ...

### **Etape 7 : débat**

<u>Besoin</u>	<u>Temps</u>	<u>Autre</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Slides</li><li>- Feuille A3</li></ul>	15 minutes	

Slides 47-49 : le facilitateur répète la question de base : Comment se déplacer à Bruxelles en 2050 pour faire face aux défis climatiques d'ici 2050 ? Quelles mesures adopter pour que la mobilité soit accessible et abordable à tous et toutes ?

Et il ouvre le débat : « ok, j'ai vu dans l'analyse que plusieurs d'entre vous ont parlé des transports publics ». « Ceux qui ne les utilisent pas, pourriez-vous nous expliquer pourquoi ? » « Ceux qui les utilisent, pourriez-vous nous dire pourquoi ? Et ce qui pourrait être amélioré ? ». Le facilitateur note les blocages identifiés sur la feuille A3. Le facilitateur utilise les blocages pour discuter ensemble des solutions (ex : manque d'offre, je pourrais changer s'il y avait plus d'offre). Il laisse du temps pour que les différentes personnes puissent débattre entre elles (tout en restant dans leur rôle).

Le facilitateur mène des discussions sur 2 à 3 thématiques qui ont été identifiées et note les pistes de solution qui sont mises en avant. Il faut voir en fonction du temps que vous avez jusqu'ou vous allez. Cette étape peut prendre 10 min comme 30 min. A vous de voir en tant que maître du temps.



## Etape 7 : recommandations

<u>Besoin</u>	<u>Temps</u>	<u>Autre</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Slides</li><li>- Feuille A3</li></ul>	10 minutes	

Slides 50-52 : le facilitateur répète toutes les pistes de solution qui ont été citées. Puis il fait un tour de table où il est demandé à chacun de faire une recommandation basée sur :

- le vécu de son rôle et ses besoins ;
- ce qu'il a appris via les intervenants ;
- ce qu'il a entendu via d'autres citoyens.

Puis un vote a lieu sur chaque recommandation :

- Vert : je valide cette proposition
- Jaune : je ne suis pas fan de cette proposition mais je comprends l'intérêt de l'autre, donc je le valide
- Rouge : je ne peux pas accepter cette proposition

Pour chaque recommandation, il y a deux votes. Entre le premier et le deuxième vote, les personnes expliquent pourquoi elles ont voté jaune ou rouge. Elles peuvent faire des propositions de modification pour les recommandations. Une fois que la modification a été faite, il y a un deuxième vote.

Si plus de 80% votent vert ou jaune, la recommandation est retenue.

## Etape 8 : debriefing

<u>Besoin</u>	<u>Temps</u>	<u>Autre</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Fiches d'évaluation</li></ul>	5 minutes	

- Quels défis avez-vous rencontrés ?
- Qu'avez-vous appris sur les Assemblées citoyennes ?
- Pourquoi est-il important pour vous d'y participer ?
- Petit mot sur l'existence des assemblées.