LIVRET

POUR UNE UTILISATION AUTONOME

T.bien.ici ?

Jouons pour mettre le cap sur le **bien-être territorial**

CC BY-NC 4.0

l'Agence de développement et d'urbanisme de Lille Métropole
Copotato
éredejeux
DESIGN SCORE — SANS IA — SANS TEMPLATE 100% CRÉATIF 100% HUMAIN
Avec le soutien de : Préfet de la Région Hauts-de-France, Caisse des Dépôts Groupe, Institut pour la recherche

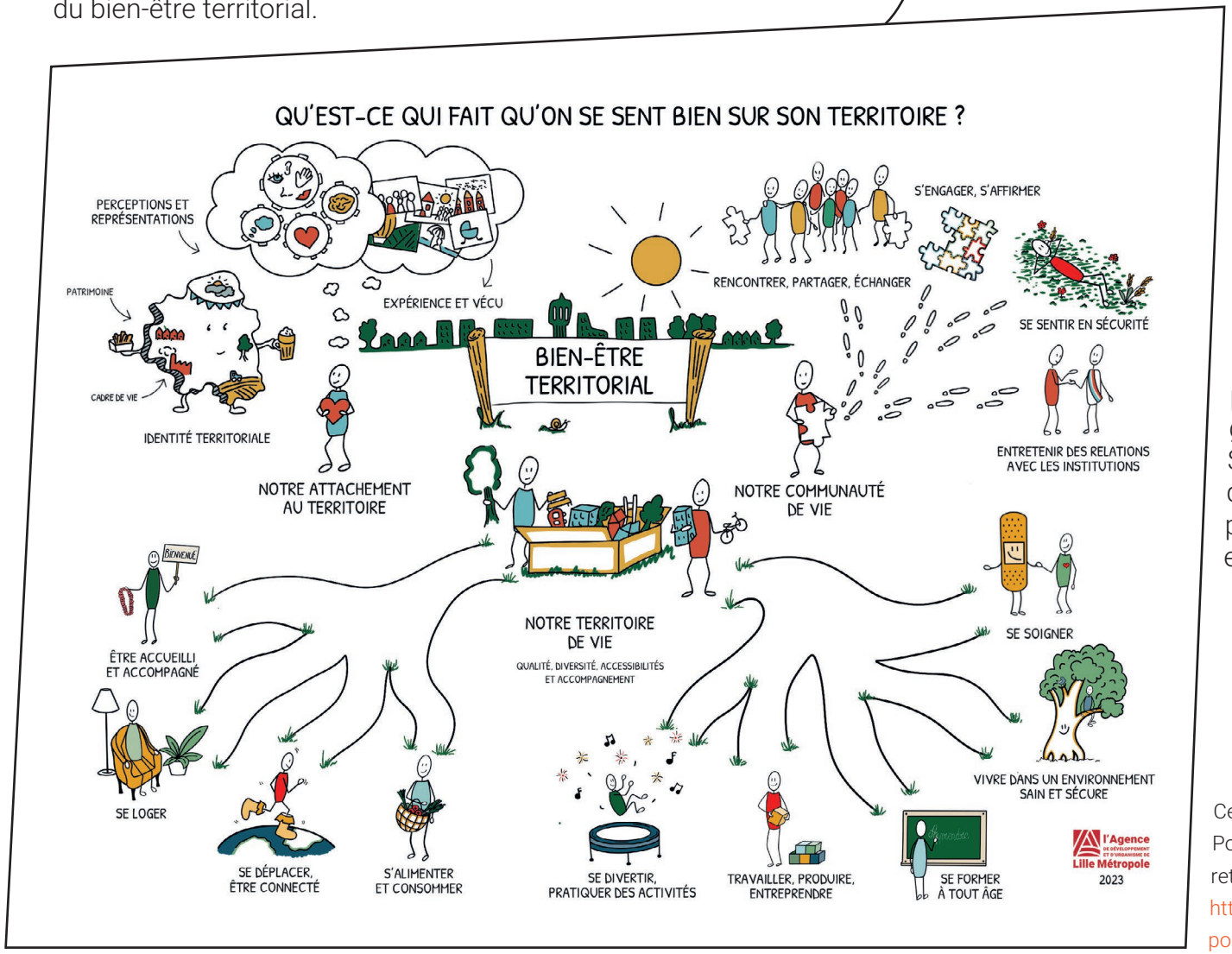
1h-1h30

3 à 8 PARTICIPANTS | +10 ANS

Le référentiel du bien-être territorial

De quoi a-t-on besoin pour se sentir bien collectivement sur son territoire ?

Un **référentiel** a été élaboré, présentant de manière visuelle l'ensemble des dimensions du bien-être territorial.



Il est composé de 3 piliers et 14 dimensions :

- **L'attachement au territoire :** vivre dans un territoire, c'est développer des liens d'attache plus ou moins forts à celui-ci, se nourrissant d'expériences et représentations individuelles et collectives ce pilier représente aussi une dimension ;

- **La communauté de vie :** vivre dans un territoire, c'est entretenir des relations sociales, participer à la vie en société. Ce pilier inclue 4 dimensions : Rencontrer, partager, échanger ; S'engager, s'affirmer ; Se sentir en sécurité ; Entretenir des relations avec les institutions.

- **Le territoire de vie :** vivre dans un territoire, c'est le pratiquer au quotidien en lien avec les équipements et aménités qui y sont proposées, leur qualité et accessibilité. Ce pilier comprend 9 dimensions : être accueilli et accompagné.e ; Se loger ; Se déplacer et être connecté.e ; S'alimenter et consommer ; Se divertir et pratiquer des activités ; Travailler, produire et entreprendre ; Se former à tout âge ; Vivre dans un environnement sain et sécure ; Se soigner.

Ce référentiel est un outil au service des territoires.
Pour en savoir plus sur son utilisation,
retrouvez le guide en ligne sur le site de l'ADULM :
https://www.adu-lille-metropole.org/productions/poster-du-referentiel-bien-etre-territorial/

T.bien.ici ?, un jeu de sensibilisation et de débat autour de la notion de bien-être territorial

Vous êtes élu.e, technicien.ne d'une collectivité ou membre d'une association ?

Vous souhaitez organiser un temps d'échange et de débat sur les besoins et les ressources nécessaires à un **bien vivre ensemble** sur votre territoire – quartier, commune, territoire de projet ?

Le jeu **T.bien.ici ?** a été conçu pour **susciter un dialogue** et faire réfléchir les joueur.euse.s aux projets qui contribuent au **bien-être sur leur territoire.**

Disponible en version imprimable (print & play), le jeu **T.bien.ici ?** facilite la découverte et l'appropriation du référentiel de bien-être territorial élaboré par l'ADULM. A travers le jeu, les joueur.euse.s vivent une **expérience collective de construction d'une vision partagée du bien-être territorial,** et dépassent ainsi leurs préférences individuelles.

Le jeu **T.bien.ici ?** peut être utilisé :

- au sein d'un collectif pour **sensibiliser à la notion de bien-être territorial**
- ou dans le cadre **d'une réflexion structurée autour d'un projet de territoire** (diagnostic, feuille de route, priorisation, évaluation, etc.)

Présentation du jeu

Bienvenue dans **T.bien.ici ?**, un jeu de société pédagogique qui vous plonge au cœur des enjeux du bien-être territorial.

À travers deux variantes distinctes, vous serez amenés à jouer, débattre et prendre des décisions pour créer des territoires équilibrés et durables.

• 2 phases :

« ON JOUE » 30' à 60'

« ON DÉBAT » 30' à 60'

• 2 variantes :

COMPÉTITIVE

COOPÉRATIVE

• 1 liste de questions :

Pour susciter le débat
autour des besoins des joueur.euse.s
et de leur vision d'un territoire
favorable au bien-être.

Que vous soyez amateur.rice de dialogue collaboratif ou passionné.e par des défis stratégiques, les deux variantes sont adaptées pour s'approprier la notion de bien-être territorial et découvrir les dimensions du référentiel tout en s'amusant.

Deux façons de jouer, deux expériences uniques :

COMPÉTITIVE

Pour sensibiliser au référentiel du bien-être territorial.

Dans cette variante plus ludique, chaque joueur.euse devient responsable d'un territoire. À vous de planifier, bâtir et ajuster les besoins que vous allez couvrir pour favoriser le bien-être territorial de vos habitant.e.s, en cohérence avec les axes prioritaires des politiques publiques locales. Les échanges entre joueur.euse.s s'intensifient lors de la phase finale, où vous évaluerez ensemble les résultats obtenus et apprendrez des expériences de chacun.e pour former un territoire commun.

COOPÉRATIVE

Pour initier une dynamique collective autour de l'approche bien-être territorial.

Dans cette version, les joueur.euse.s incarnent des habitant.e.s aux situations et besoins variés qui participent ensemble à une réunion publique. Dans une phase initiale vous choisirez individuellement des projets répondant au mieux aux besoins de votre personnage. Accompagné.e.s d'un.e médiateur.rice, vous participerez dans une deuxième phase à des débats riches et constructifs pour sélectionner collectivement une combinaison de projets répondant au mieux aux besoins des habitant.e.s et du territoire.

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

• Entre 3 et 8 joueur.euse.s selon la variante

• Un.e médiateur.rice

• Un créneau de 1h à 2h : entre 30 et 60 min de jeu selon la variante et autant de temps de débat en 2ème partie

• Le présent livret

• Des supports imprimés et découpés (présentation p.04 à 06)

• Un espace silencieux et lumineux

• Une grande table et autant de chaises que de joueur.euse.s

En option :

• Un poster du référentiel de bien-être territorial de l'ADULM : https://www.adu-lille-metropole.org/productions/poster-du-referentiel-bien-etre-territorial/

• Un timer

Avec **T.bien.ici ?**, découvrez comment vos choix, vos valeurs et vos stratégies influencent l'équilibre de nos espaces de vie communs. Saurez-vous créer un territoire du bien vivre ensemble ?

À vous de vous défier… ou de coopérer !

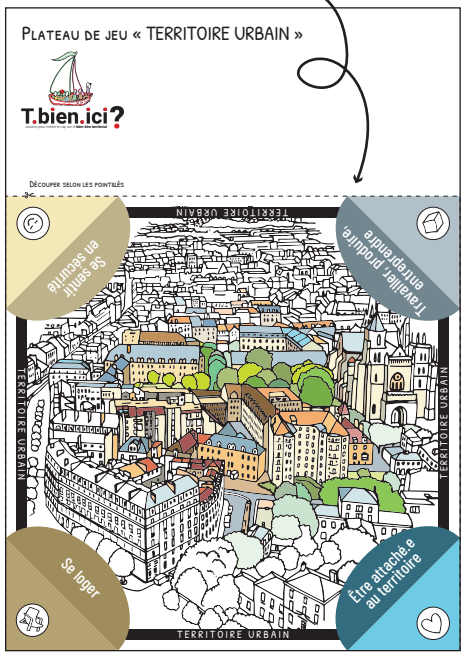
Le jeu en détail

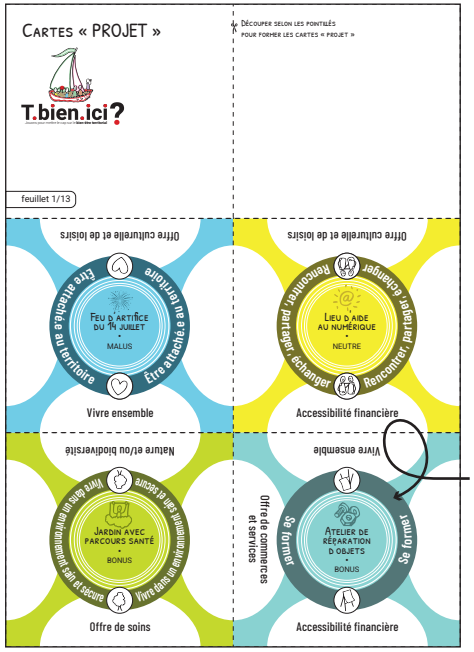
Le jeu **T.bien.ici ?** est disponible en version imprimable (print & play).

Pour y jouer, vous avez besoin d'imprimer le document **T-bien-ici_materiel.pdf** idéalement avec une imprimante couleur, mais il est aussi possible de jouer en noir et blanc.

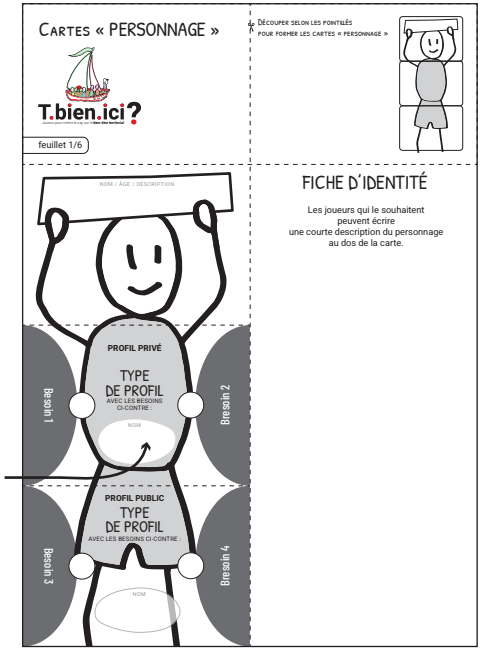
Une fois les pages imprimées, découpez les lignes pointillées.

Les 8 plateaux « territoire»

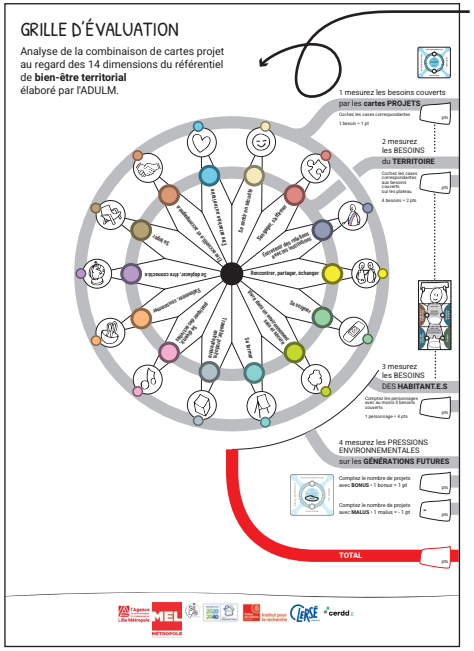




Les 72 cartes projets, chacune associée à un besoin du référentiel de bien-être territorial.



Les 20 personnages, composés de trois sections - la tête, le corps, les jambes



La grille d'évaluation, pour appuyer le bilan de la partie

Les plateaux de jeu

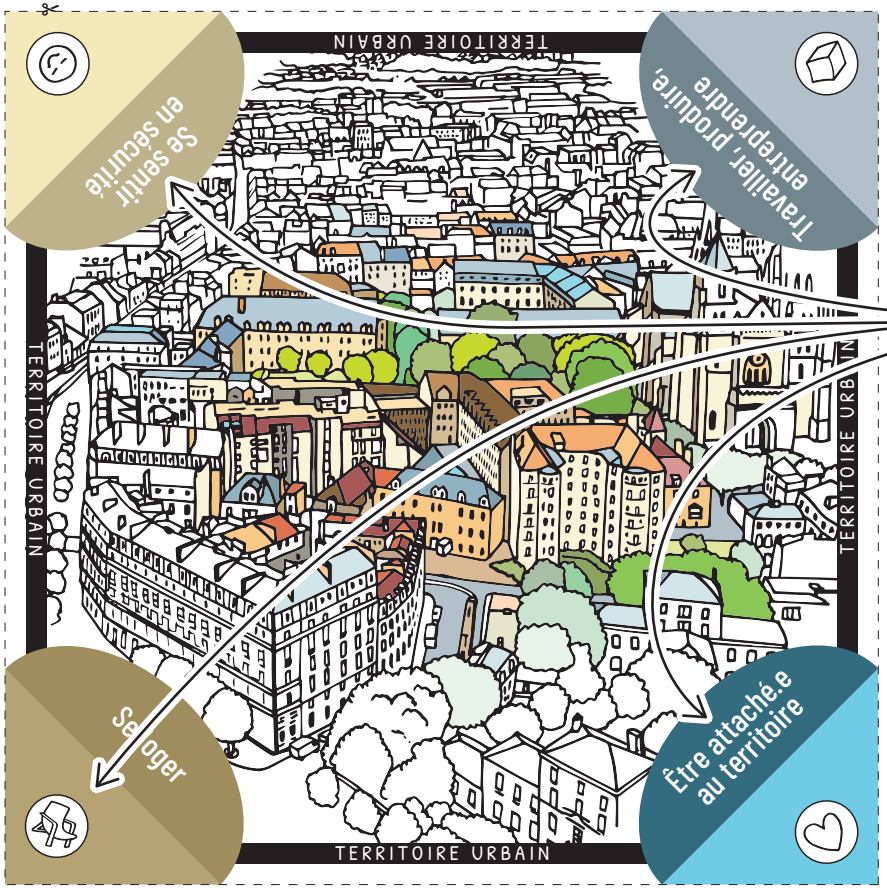
Les plateaux sont composés d'un titre, ici "Territoire urbain", ainsi que de quatre coins dans lesquels sont inscrits le nom d'un besoin. Les besoins font référence aux dimensions du référentiel du bien-être territorial.

Ces besoins peuvent s'expliquer soit comme axes prioritaires des politiques publiques locales (variante compétitive), soit comme principaux résultats d'une enquête menée auprès de la population (variante coopérative).

Il existe 7 plateaux :
- 1 territoire urbain
- 1 territoire métropolitain
- 2 territoires péri-urbains
- 1 territoire rural
- 1 territoire côtier
- 1 territoire neutre à construire

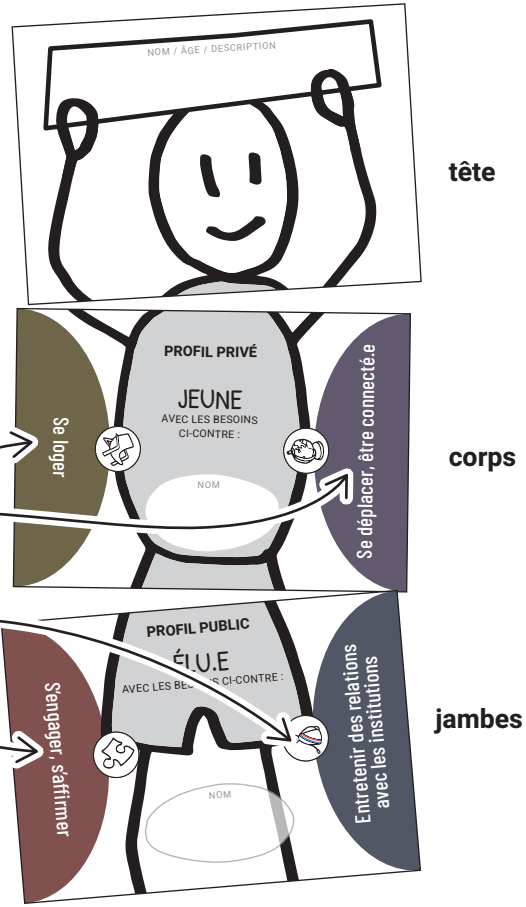
Les cartes personnages

Les personnages sont composés de trois sections :
- **la tête,** qui permet dans la variante coopérative de donner un nom et un âge au personnage.
- **le corps,** qui correspond au profil privé (sa situation personnelle). Deux besoins sont associés à ce profil.
- **les jambes,** qui correspond au profil public (sa situation socio-professionnelle). Deux besoins sont associés à ce profil.



Besoins associés au territoire

Besoins associés aux profils

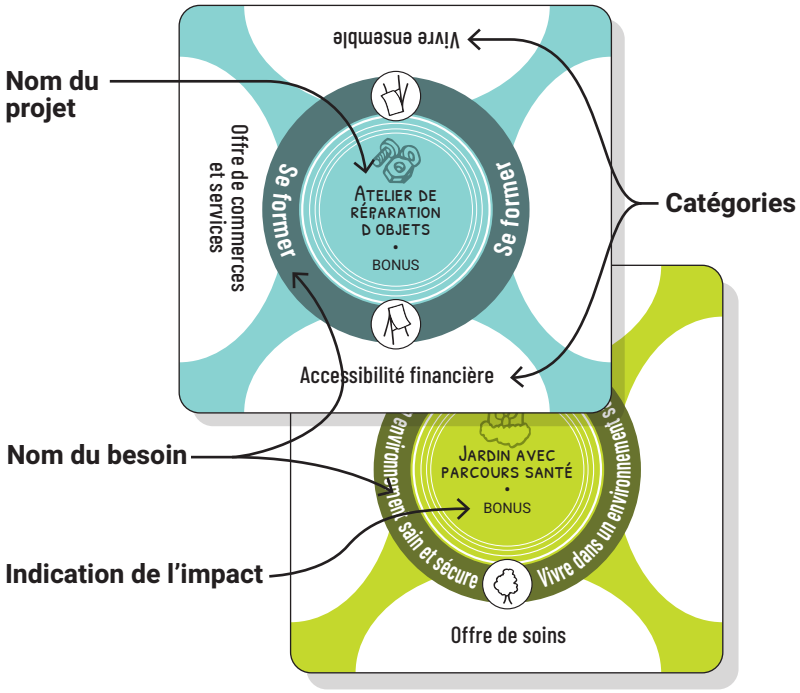


Les cartes projets

Les cartes projets vont permettre aux joueur.euse.s d'améliorer le bien-être territorial.

Chaque carte est composée :

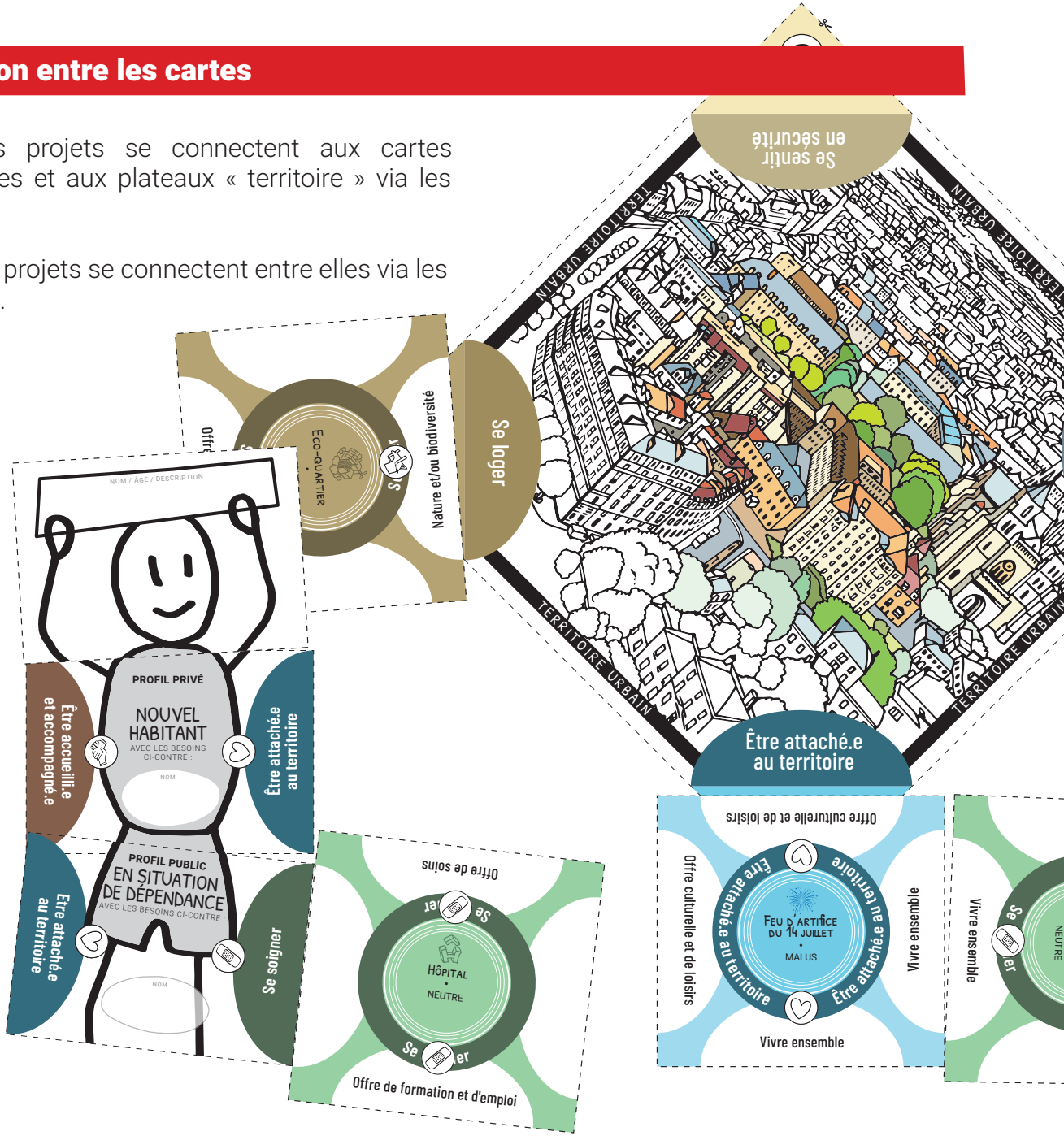
- **d'un projet,** cela peut être un lieu, un service, un évènement … Le projet est décrit au centre de la carte.
- **d'un besoin,** correspondant aux dimensions du référentiel du bien-être territorial de l'ADULM et auquel le projet contribue à répondre.
- **d'un impact environnemental,** noté bonus, neutre ou malus.
- **d'une ou plusieurs catégories** autour de la carte qui correspondent aux services ou aménités générés par le projet.



Connexion entre les cartes

Les cartes projets se connectent aux cartes personnages et aux plateaux « territoire » via les besoins.

Les cartes projets se connectent entre elles via les catégories.



VARIANTE COMPÉTITIVE

Objectif : Sensibiliser au référentiel du bien-être territorial

Déroulé : Dans cette variante plus ludique, chaque joueur.euse devient responsable d'un territoire. À vous de planifier, bâtir et ajuster les besoins que vous allez couvrir pour favoriser le bien-être territorial de vos habitant.e.s, en cohérence avec les axes prioritaires des politiques publiques locales. Les échanges entre joueur.euse.s s'intensifient lors de la phase finale, où vous évaluerez ensemble les résultats obtenus et apprendrez des expériences de chacun.e pour former un territoire commun.

Nombre de joueur.euse.s : entre 3 et 8

Âges des joueur.euse.s : à partir de 10 ans

Durée de la partie : entre 20 et 30 min (hors phase de débat)

Matériel de jeu :
- Plateaux du territoire
- Cartes personnages
- Cartes projets, préalablement mélangées
- Grille d'évaluation

Objectif du jeu : Sélectionner les cartes projets pour répondre de façon optimale à la fois aux 4 axes prioritaires des politiques publiques locales et aux besoins des habitant.e.s représentatifs du territoire pour obtenir le meilleur score possible.

Il est possible de jouer avec un.e médiateur.ice dans cette version du jeu. Le.la médiateur.ice joue alors un rôle-clé en facilitant la mise en place du jeu, en expliquant les règles, et en assurant que tout se déroule de manière fluide. Lors de la phase de débat, il.elle accompagne les joueur.euse.s en encourageant les échanges constructifs, en posant des questions pour clarifier les idées, et en veillant à ce que chaque voix soit entendue. La présence d'un.e médiateur.ice est particulièrement utile dans les contextes où les joueur.euse.s ont besoin d'un cadre structuré pour explorer des idées et prendre des décisions ensemble.

Phases du jeu (30 min) :
1. Choix de son territoire et préparation des personnages (5 min)
2. Lecture des objectifs de la partie et présentation de la grille d'évaluation (5 min)
3. Sélection d'une combinaison de cartes projets correspondant aux besoins du territoire et des habitant.e.s (15 min)
4. Calcul du score pour déterminer le "gagnant" (5 min)

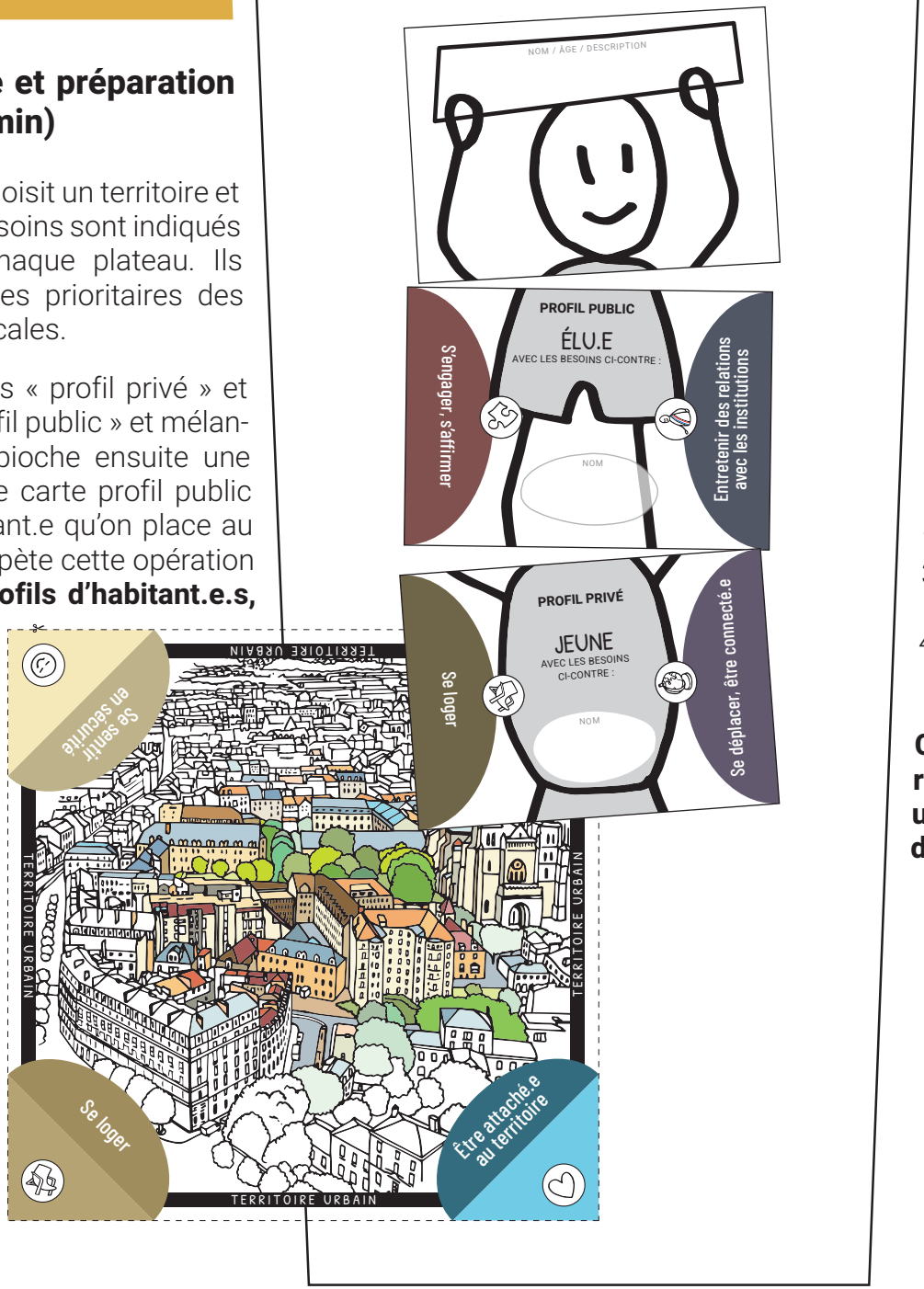
Phase de débat (30-60 min) : débat sur le territoire gagnant, puis sur le bien-être territorial dans son propre territoire.

Phases du jeu

① Choix du territoire et préparation des personnages (5 min)

- Chaque joueur.euse choisit un territoire et le pose devant lui. 4 besoins sont indiqués dans les coins de chaque plateau. Ils correspondent aux axes prioritaires des politiques publiques locales.

- Faire une pile de cartes « profil privé » et une pile de cartes « profil public » et mélanger chaque pile. On pioche ensuite une carte profil privé et une carte profil public pour former un.e habitant.e qu'on place au centre de la table. On répète cette opération pour créer en tout **5 profils d'habitant.e.s,** sur lesquels on ajoute des têtes. Chaque habitant.e va avoir 4 besoins, 2 liés à son profil public et 2 liés à son profil privé.



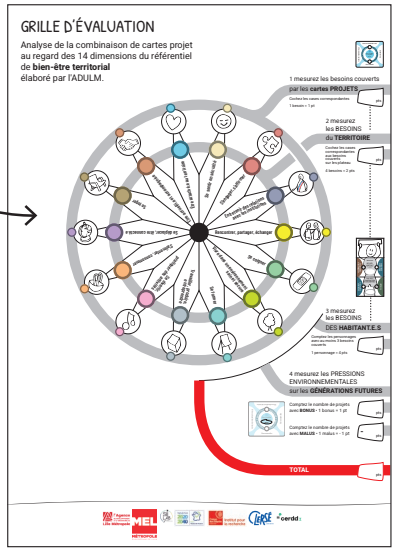
② Lecture des objectifs de la partie et présentation de la grille d'évaluation (5 min)

Objectif de la partie : Sélectionner les cartes projets pour répondre de façon optimale à la fois aux 4 axes prioritaires des politiques publiques locales et aux besoins des 5 habitant.e.s représentatifs du territoire pour obtenir le meilleur score possible.

Le score est calculé à l'aide de la grille d'évaluation qui permettra en fin de partie de noter les points acquis par chaque joueur.euse.
Les points sont liés :

1. aux besoins couverts sur le territoire
2. à la diversité des besoins couverts
3. aux nombres d'habitant.e.s dont au moins 3 besoins sont couverts
4. à la pression environnementale sur les générations futures

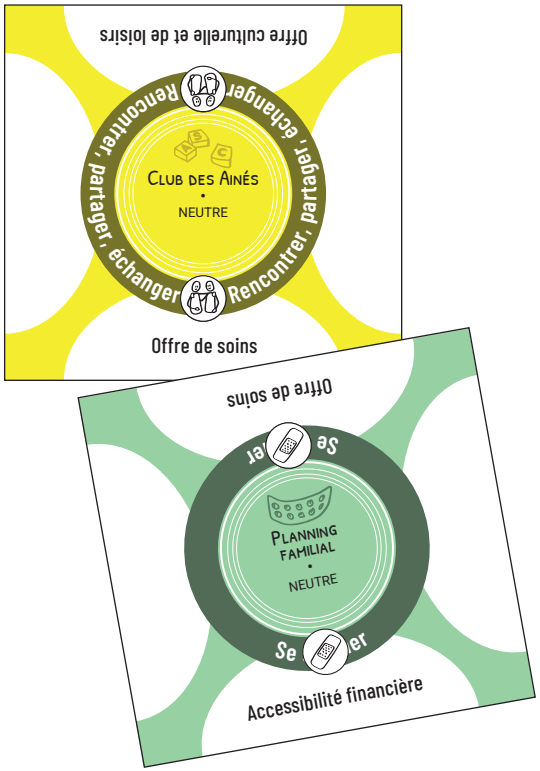
Chaque joueur.euse récupère ensuite une grille d'évaluation



③ Sélection d'une combinaison de cartes projets correspondant aux besoins du territoire et des habitant.e.s (15 min)

Le but est de sélectionner des projets qui vont répondre aux besoins du territoire et des habitant.e.s.

La partie se joue en 6 tours*. A chaque tour, une personne (ou le/la médiateur.rice) pioche une carte par joueur.se puis 2 cartes supplémentaires (ex : pour 5 joueur.euse.s, 7 cartes sont piochées), et les dispose face visible sur la table. La personne qui tire les cartes les lit à voix haute.



La personne à gauche du/de la médiateur.rice démarre le tour en choisissant une carte projet, puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur.euse choisit à tour de rôle une carte projet. Au tour suivant, c'est la personne à sa gauche qui choisit une carte projet en premier, et ainsi de suite. Les cartes non sélectionnées sont débarrassées à la fin de chaque tour.

Après avoir récupéré une carte, chaque joueur.euse peut (plusieurs actions possibles) :

- connecter la carte projet à son territoire si elle répond à un besoin inscrit sur le plateau
- connecter la carte projet à une autre carte projet déjà reliée au territoire si les deux cartes partagent une catégorie commune
- la conserver dans sa main pour la poser ultérieurement
- jouer une carte qu'il ne pouvait pas placer lors d'un tour précédent

À tout moment durant la partie, les joueur.euse.s peuvent consulter leur grille d'évaluation et la compléter en indiquant les critères ou conditions qu'ils ou elles remplissent, afin de suivre et analyser l'évolution de leur environnement.

(*) il est possible de rajouter jusqu'à 2 tours supplémentaires si joueur.euse.s n'ont pas réussi à connecter suffisamment de cartes.

④ Calcul du score pour déterminer le territoire gagnant (5 min)

À la fin de la phase de compétition, les joueur.euse.s comptent le nombre de points obtenus à l'aide de leur grille d'évaluation.

Le.la joueur.euse ayant obtenu le score le plus élevé remporte cette phase du jeu. En cas d'égalité, ce sont les autres joueur.euse.s qui départagent les scores en offrant un de leurs projets au territoire gagnant de leur choix.

Phase de débat

① Porter un regard critique sur le territoire gagnant (15 à 30 min)

> Dans un premier temps, le.la médiateur.rice place le territoire gagnant et la sélection de cartes projets associée au centre de la table.

Les joueur.euse.s prennent le temps de ranger les autres plateaux territoires. Ils ou elles gardent leurs cartes projets qu'ils ou elles rangent sous forme de pile.

> Le.la médiateur.rice pose une série de questions (ci-après) pour inviter les joueur.euse.s à formuler des observations et critiques sur ces éléments, dans une optique d'amélioration du territoire gagnant.

Si besoin, les joueur.euse.s peuvent utiliser leurs cartes projets pour participer directement à l'amélioration du territoire gagnant.

A• Questionner le territoire gagnant

1. Quels sont les besoins du référentiel de bien-être territorial non couverts par le territoire gagnant ?

2. Certains personnages du jeu ont-ils des besoins spécifiques qui n'ont pas été pris en compte à travers votre sélection de projets ?
   Plus largement, le territoire gagnant vous semble-t-il suffisamment inclusif pour l'ensemble de la population dans sa diversité (ex : jeunes enfants, personnes âgées, en situation de handicap…) ?

3. Les projets sélectionnés vous semblent-ils réalistes et compatibles avec les caractéristiques du territoire gagnant (ex : urbain, rural…) ?

4. La sélection de projets vous semble-elle soutenable (d'un point de vue environnemental et social) ? Est-ce qu'il existe des alternatives plus durables pour satisfaire les mêmes besoins ?

> Ici, le.la médiateur.rice peut inviter les joueur.euse.s à utiliser les cartes "bonus" ou "neutres" en leur possession, qui pourraient couvrir les mêmes besoins que des cartes "neutres" ou "malus" du territoire gagnant.

② Poursuivre la réflexion sur le bien-être territorial dans son propre territoire (15 à 30 min)

> Dans un second temps, le.la médiateur.rice propose aux joueur.euse.s de se questionner maintenant sur leur propre territoire, où ils ou elles vivent, travaillent, pratiquent des activités…

B• Du territoire fictif… au territoire réel

1. Par rapport aux besoins des personnages, quels seraient vos propres besoins pour vous sentir bien sur votre territoire ?

2. Selon vous, les besoins du territoire gagnant rejoignent-ils les principaux besoins ou enjeux exprimés sur votre territoire ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

3. Les projets sélectionnés au cours de la partie renvoient-ils à des équipements, services et aménités que vous pouvez retrouver sur votre propre territoire ? Est-ce que vous identifiez d'autres ressources sur le territoire qui participent à couvrir ces besoins ?

C• Le bien-être territorial chez vous

1. Quels seraient les points forts de votre territoire, les atouts qui contribuent à s'y sentir bien ?

2. Les besoins de l'ensemble des habitant.e.s sont-ils couverts de manière satisfaisante sur notre territoire ? Identifiez-vous des manques, des problèmes ou défis auxquels les habitant.e.s sont confronté.e.s ?

D• Pour conclure le débat

1. Quelles priorités pourriez-vous retenir pour favoriser le bien-être territorial sur votre territoire ?

2. Qu'est-ce que l'on peut faire collectivement pour améliorer le bien-être de toutes et tous sur le territoire tout en préservant les générations futures ?

3. Êtes-vous toutes et tous d'accord sur ce diagnostic et sur les changements à apporter ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

VARIANTE COOPÉRATIVE

Objectif : Initier une dynamique collective autour de l'approche bien-être territorial

Déroulé : Dans cette version, les joueur.euse.s incarnent des habitant.e.s aux situations et besoins variés qui participent ensemble à une réunion publique. Dans une phase initiale vous choisirez individuellement des projets répondant au mieux aux besoins de votre personnage. Accompagnés d'un médiateur.ice, vous participerez dans une deuxième phase à des débats riches et constructifs pour sélectionner collectivement une combinaison de projets répondant au mieux aux besoins des habitant.e.s et du territoire.

Nombre de joueur.euse.s : entre 4 et 8

Âges des joueur.euse.s : à partir de 10 ans

Durée de la partie : entre 40 et 60 min (hors phase de débat)

Matériel de jeu :
- Plateau territoire illustré ou plateau neutre
- Cartes personnages
- Cartes projets
- Grille d'évaluation

Objectif du jeu : Incarner un.e habitant.e et construire collectivement une combinaison de cartes projets favorables aux besoins des habitant.e.s et du territoire (réel ou fictif).

Rôle du médiateur : Le.la médiateur.ice joue un rôle-clé en incarnant un.e élu.e du territoire. Son rôle est multiple et structurant pour le déroulement de la partie, car il.elle agit à la fois comme narrateur.rice, arbitre, et facilitateur.rice des échanges.

Phases du jeu (45 à 60 min) :

1. **Préparation** (2 min) : choix du territoire

2. Propos introductifs (8 min) : le.la médiateur.rice présente le territoire, les phases et objectifs du jeu, les différentes cartes et leurs connexions.

3. Construction des personnages (10 min) : Création des personnages que chaque joueur.euse va incarner.

4. De la vision individuelle à la construction collective (25 min) :

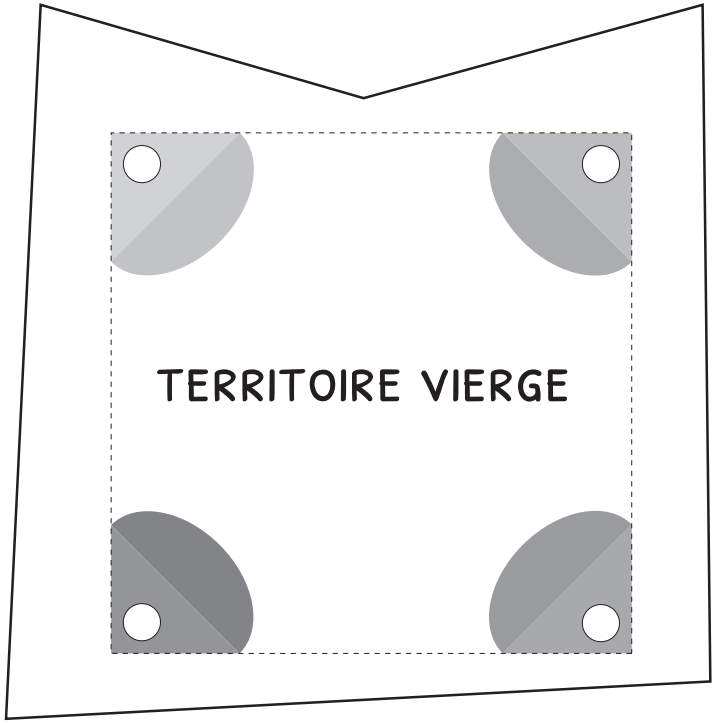
A. Sélection individuelle de projets au regard des besoins de son personnage
B. Construction collective d'une combinaison de cartes projets au regard des besoins du territoire et des personnages.

Phase de débat (30-60 min) : débat sur la combinaison de cartes projets puis sur le bien-être territorial sur son propre territoire.

Phases du jeu

① Préparation (2 min)

Le choix du territoire : Qu'il.elle souhaite travailler sur un territoire réel ou fictif, le.la médiateur.rice a la possibilité de choisir parmi les plateaux territoire illustrés (métropolitain, péri-urbain, côtier, rural) ou le plateau neutre. Dans ce cas, il.elle peut illustrer le territoire avec une photo par exemple et indique le nom et les 4 besoins du territoire, qui lui semblent prioritaires vis-à-vis des besoins exprimés sur le territoire ou des grands axes des politiques locales. Ces besoins doivent être tirés du référentiel de bien-être territorial pour permettre le déroulé du jeu.



② Propos introductifs (8 min)

Le.la médiateur.rice présente les phases du jeu ainsi que les différents supports aux joueur.euse.s.

Il.elle se met ensuite dans la peau d'un.e élu.e et annonce qu'il.elle organise une réunion pour aller à la rencontre des habitant.e.s :

« Bonjour à toutes et à tous,

Merci à vous d'être là aujourd'hui. En tant qu'élu.e de Bellerive-sur-Terre, je suis ici pour écouter vos idées et échanger avec vous sur les ressources et les défis de notre territoire. Nous faisons face à [mentionner brièvement les enjeux, par exemple : des problématiques sociales, environnementales ou économiques], et votre participation est essentielle pour trouver ensemble des solutions adaptées et réalistes.

Pour vous, habitant.e.s, l'objectif est d'abord de répondre à vos propres besoins en sélectionnant des cartes projets [montrer un exemple de carte projet]. Vous devrez ensuite partager ces projets entre vous et les connecter pour couvrir les 4 principaux besoins du territoire [citer les besoins du territoire]. Ces besoins sont le résultat d'une enquête représentative menée cette année auprès de la population.

Je compte sur vous pour que nous construisions ensemble un territoire accueillant et hospitalier qui réponde aux besoins d'un plus grand nombre ! »

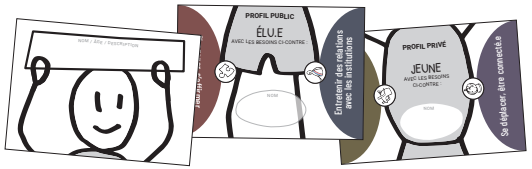
③ Construction des personnages (10 min)

Au début de la partie :

1. Faire une pile de cartes « profil privé » et une pile de cartes « profil public » et mélanger chaque pile. Chaque joueur.euse tire au sort 1 carte de chaque pile (buste et jambes).

2. Chaque joueur.euse prend 5 min pour imaginer l'histoire de son personnage en prenant en compte les besoins suggérés sur les profils privés et publics. Il.elle choisit une carte tête au choix pour compléter son personnage. Les joueur.euse.s qui le souhaitent peuvent écrire une courte description du personnage au dos de la carte.

3. A tour de rôle, les joueur.euse.s présentent le personnage qu'ils ou elles incarnent et son histoire.



Avant de démarrer, je vais vous laisser un petit temps pour vous présenter.
Et pour ça, je vais vous demander à chacun.e de piocher dans les cartes personnages : Un "profil public", Un "profil privé" et Une tête.
[A partir d'un exemple], ce profil public par exemple va avoir deux besoins spécifiques que je retrouve sur la carte, de même que pour la partie profil privé.

Le.la médiateur.rice

④ De la vision individuelle à la construction collective

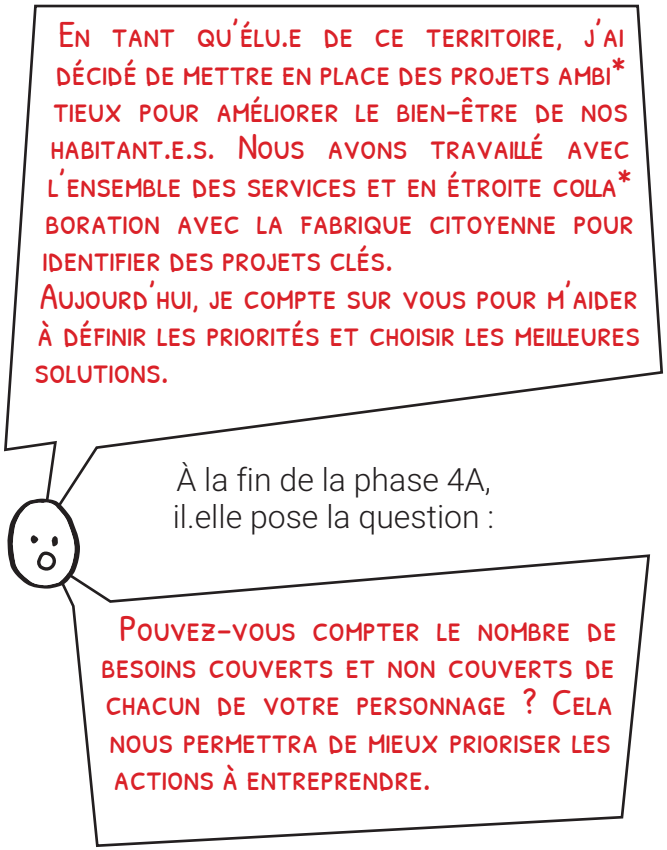
A• Sélection individuelle des projets

1. Le.la médiateur.rice vérifie que les cartes projet sont bien mélangées. Il.elle pioche une carte par joueur.se puis 2 cartes supplémentaires (ex : pour 5 joueur.euse.s, 7 cartes sont piochées), et les dispose face visible sur la table en lisant l'intitulé de chaque projet à voix haute. Pour la première, il.elle précise également où trouver sur la carte le besoin et les catégories associées.

Les cartes non sélectionnées sont débarrassées à la fin de chaque tour.

2. La personne à gauche du/de la médiateur.rice de jeu démarre le tour en choisissant une carte projet correspondant aux besoins de son habitant.e, puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur.euse choisit à tour de rôle une carte projet. Au tour suivant, c'est la personne à sa gauche qui choisit une carte projet en premier, et ainsi de suite. Si aucune carte ne correspond au besoin du ou de la joueur.euse, il.elle ne pioche pas de carte. Il.elle a cependant la possibilité de remplacer une de ses cartes déjà posée, par une autre carte qui couvrirait le même besoin, mais qui lui semble plus adaptée vis-à-vis de son personnage ou du territoire.
3. À la fin du tour, le.la médiateur.rice défausse les cartes non piochées et relance un nouveau tour. Le.la médiateur.rice réalise 4 tours de pioche, et peut ajouter un à deux tours supplémentaires si les joueur.euse.s n'ont pas eu l'occasion d'obtenir au moins 3 projets*.
4. À la fin de la phase de sélection des projets, le.la médiateur.rice demande aux habitant.e.s de lister les besoins non couverts de leurs personnages.

Au début de la phase 4A, le.la médiateur.rice indique, qu'en tant qu'élu.e, il.elle souhaite mettre en place des projets pour améliorer le bien-être de ses habitant.e.s :



(*) Dans le cas où certain.e.s joueur.euse.s n'obtiennent pas assez de projets adaptés à leur personnage, le.la médiateur.rice peut sélectionner des cartes pertinentes avant de les placer sur la table.

Le rôle de médiateur.rice est particulièrement important dans cette phase du jeu. Il.elle questionne les joueur.euse.s sur la pertinence d'un projet, surtout dans le cas où plusieurs projets répondent au même besoin : "Est-ce que ce projet vous semble le plus pertinent pour répondre à ce besoin, surtout sachant que d'autres projets y répondent également ? Quels critères devrions-nous privilégier pour faire un choix ?" Le.la médiateur.rice peut alors encourager la diversité des besoins couverts et la prise en compte des bonus/-malus.

B• Création collective d'une combinaison de cartes projets au regard des besoins du territoire et des personnages

Le.la médiateur.rice présente les 4 besoins du territoire comme le résultat d'une enquête auprès de la population et demande joueur. euse.s s'ils ou elles ont des cartes projet avec des besoins qui rejoignent ceux du territoire.

À tour de rôle, les joueur.euse.s raccordent leurs cartes projets compatibles sur le plateau en les connectant directement aux besoins du territoire. Si plusieurs joueur.euse.s ont une carte projet compatible avec un besoin, ils ou elles décident ensemble de la carte projet à retenir.

Une fois les 4 besoins du territoire couverts, le/la médiateur.rice demande aux joueur.euse.s s'ils ou elles souhaiteraient proposer en plus, une ou plusieurs cartes projets restantes dans leur main et qui leur tiennent à cœur, en expliquant qu'elles peuvent être connectées par les catégories (dans la limite de 10 cartes supplémentaires). Si besoin, le.la médiateur.rice peut proposer une carte projet de la pioche pour engager l'échange

Lorsque tous les besoins d'un.e habitant.e sont couverts par la sélection de projets, le.la joueur.euse place son habitant.e sur le territoire. À la fin de cette phase, les cartes personnage qui ne sont pas placées sur le territoire sont rangées avec les autres supports.

Au début de la phase 4B :

Les projets que vous avez identifiés sont tous très intéressants dans la mesure où ils répondent à vos besoins.

Cependant, vous connaissez la conjoncture actuelle, je ne pourrai malheureusement pas m'engager financièrement à tous les mettre en oeuvre.

C'est pourquoi je vous propose de vous intéres* ser aux résultats de l'enquête réalisée auprès de la population qui dégagent 4 principaux besoins [citer les 4 besoins].

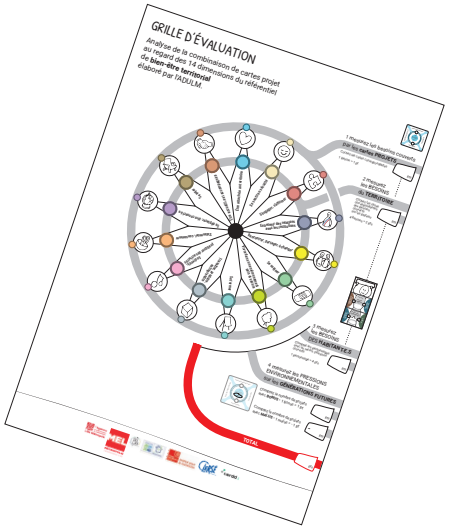
Je vous invite maintenant à sélectionner les pro* jets clés qui répondraient à l'ensemble des besoins issus de l'enquête ainsi qu'un maximum de vos besoins en tant qu'habitant.e.s.

Pour rappel, les cartes projets se connectent au territoire via les besoins, et se connectent entre elles via les catégories [donner un exemple].

Phase de débat (30 à 60 min)

Pour terminer, le.la médiateur.rice convie les habitant.e.s à une réunion de bilan.

Collectivement, et en utilisant la grille d'évaluation, les joueur.euse.s identifient les besoins couverts par les projets intégrés au territoire, ils comptent ensuite le nombre d'habitant.e.s qui ont pu s'y installer, et ils mesurent le bilan environnement qui en résulte.



Le.la médiateur.rice propose ensuite aux joueur.euse.s de sortir de leur personnage et de revenir à leur propre identité, leurs besoins et leur territoire pour entamer le temps d'échange. Le.la médiateur.rice peut marquer ce temps de transition en proposant de ranger les cartes inutiles ou de prendre 5 min de pause par exemple.

A• Du territoire fictif… au territoire réel

1. Par rapport aux besoins des personnages, quels seraient vos propres besoins pour vous sentir bien sur votre territoire ?
2. Selon vous, les besoins du territoire rejoignent-ils les principaux besoins ou enjeux exprimés sur votre territoire ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
3. Les projets sélectionnés au cours de la partie renvoient-ils à des équipements, services et aménités que vous pouvez retrouver sur votre propre territoire ? Est-ce que vous identifiez d'autres ressources sur le territoire qui participent à couvrir ces besoins ?

B• Le bien-être territorial chez vous

1. Quels seraient les points forts de votre territoire, les atouts qui contribuent à s'y sentir bien ?
2. Les besoins de l'ensemble des habitant.e.s sont-ils couverts de manière satisfaisante sur notre territoire ? Identifiez-vous des manques, des problèmes ou défis auxquels les habitant.e.s sont confrontés ?

C• Pour conclure le débat

1. Quelles priorités pourriez-vous retenir pour favoriser le bien-être territorial sur votre territoire ?
2. Qu'est-ce que l'on peut faire collectivement pour améliorer le bien-être de toutes et tous sur le territoire tout en préservant les générations futures ?
3. Êtes-vous toutes et tous d'accord sur ce diagnostic et sur les changements à apporter ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Le bien-être territorial, une démarche portée par l'ADULM

L'ADULM, **Agence de Développement et d'Urbanisme de Lille Métropole,** est un outil d'expertise, de pédagogie, de dialogue, d'aide à la décision, qui accompagne les collectivités et les acteurs locaux.

Qu'est-ce qui compte, et qu'est-ce que l'on souhaite préserver et développer aujourd'hui sur son territoire, tout en prenant en considération le bien-être des générations futures ?

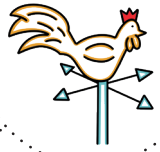
Ce sont les questions auxquelles l'ADULM, la Région Hauts-de-France, la Métropole Européenne de Lille et son Conseil de Développement, le Centre Ressource du Développement Durable (CERDD), l'Université de Lille, le SiiLab - laboratoire d'innovation publique de la Direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités Hauts-de-France et l'Institut pour la recherche de la Caisse des Dépôts, souhaitent répondre à travers la démarche bien-être territorial. Cette démarche s'inscrit dans la lignée des initiatives portées localement par des collectivités et leurs partenaires académiques depuis une vingtaine d'années pour **renouveler les indicateurs de développement territorial.**

l'Agence DE DÉVELOPPEMENT ET D'URBANISME DE Lille Métropole

Notre approche du bien-être territorial

Le bien-être territorial est **multidimensionnel** (lié à des déterminants économiques, sociaux, environnementaux ou politiques) et **systémique**, car les différentes dimensions peuvent être interconnectées (la santé et l'environnement entretiennent par exemple des liens étroits). Il se situe **au croisement entre des déterminants objectifs** (comme la situation d'emploi, ou l'accès aux équipements) **et des déterminants subjectifs** (ce à quoi j'aspire en tant qu'habitant.e).

Une **démarche collective** qui associe les habitant.e.s ;



Une vision systémique **qui prend en compte l'ensemble des dimensions ;**

Un équilibre entre **l'approche objective*** et **l'approche subjective**.**

(*) ex : le nombre de m² d'espaces verts
(**) ex : la perception des espaces verts par les habitant.e.s

Pour quoi s'intéresser au bien-être territorial ?

Les bénéfices attendus :

• PORTÉE SYMBOLIQUE
Un **changement de regard** sur la richesse ou le progrès du territoire.

• DIALOGUE TERRITORIAL
Un espace de dialogue autour de **ce qui compte** et de **ce qui doit être préservé**.

• MISE EN ACTION
Un diagnostic partagé pour faire émerger des **pistes de projets collectifs**.

MEL MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE · Conseil de développement · SiiLab · 2020 2040 · Caisse des Dépôts Institut pour la recherche · CLERSÉ UMR 8019 · cerdd

Pour aller plus loin

Si vous souhaitez aller plus loin en structurant une dynamique collective autour de la définition et de la mesure du bien-être territorial, nous vous invitons à consulter les ressources disponibles sur le site de l'ADULM :

• La storymap de la démarche :
https://new.express.adobe.com/webpage/LMOIpVt2RQdia/

• Le poster du référentiel de bien-être territorial
https://www.adu-lille-metropole.org/productions/poster-du-referentiel-bien-etre-territorial/

• Les données disponibles à l'échelle communale sur les territoires de la Métropole Européenne de Lille et la Communauté de Communes Pévèle Carembault sur demande via le formulaire de contact suivant :
https://www.adu-lille-metropole.org/contactez-nous/

Au niveau national, Cap bien vivre propose un site de ressources et de partages :
https://capbienvivre.org/

Remontée d'expérience

Après avoir joué à **T.bien.ici?**, nous vous invitons à prendre quelques minutes afin de nous partager vos impressions sur le jeu. Cela nous aidera à évaluer son impact, à enrichir votre expérience en repérant des pistes d'amélioration et à identifier les dynamiques collectives qu'il peut susciter autour du bien-être territorial.

Pour accéder au formulaire de remontée d'expérience, vous pouvez scanner ce QR Code :

Licence Creative Commons CC BY-NC 4.0

Les composantes du jeu **T.bien.ici ?** (grille, plateau, cartes personnages et cartes projets) sont disponibles sous licence CC BY-NC 4.0.

Les personnes qui le souhaitent sont autorisées à utiliser les composantes du jeu pour les distribuer, les modifier, les adapter, les développer sous n'importe quel format, pour une utilisation non commerciale uniquement. Les personnes devront mentionner le nom du jeu et ses auteurs : **T.bien.ici ?**/ADULM, Copotato et Eredejeux.