



METS TA CEINTURE

DÉCOUVERTE DES RÉSEAUX ET
CEINTURES ALIMENTAIRES PAR
EXPÉRIMENTATION LUDIQUE

Outil pédagogique

info@asblrcr.be
www.asblrcr.be

Place de l'Illon, 13
5000 Namur

DÉCEMBRE 2022

Présentation de l'outil	3
Objectifs	3
Outil	4
Guide d'animation	5
Contexte et préparation du jeu :	5
Déroulé	7
3 ^e temps du jeu: 25'-45'	9
4 ^e temps: prolongement sur nos territoires: 30'	9
Exemples de synthèses de scénarios	11

Présentation de l'outil

Mets ta ceinture est un jeu collaboratif créé par la Ceinture Alimentaire Namuroise en collaboration avec le RCR² qui se joue en équipe. Le but est de construire, à partir des caractéristiques d'un territoire¹ fictif, un scénario qui tienne la route pour construire une ceinture/réseau² alimentaire. Le public visé concerne des adultes / adolescents sensibles à la thématique de la résilience alimentaire et/ou l'alimentation durable.

Objectifs

- Découvrir ce que peut être une ceinture alimentaire et les différentes raisons de les mettre en place ;
- Identifier les étapes de mise en place de telles initiatives et les différentes composantes nécessaires à leur organisation ;
- Susciter l'envie de s'engager dans des projets d'alimentation locale ;
- Identifier les opportunités et les rôles que l'on se voit y jouer
- Stimuler la mise en réseau entre participants porteurs de projet.

¹ A l'image d'une ceinture, l'échelle de ce territoire est souvent de la taille d'un arrondissement.

² Appelée parfois ceinture, parfois réseau selon le territoire concerné (pour des raisons de simplification de lecture, nous utiliserons le terme générique "ceinture" pour en parler). Définition et caractéristiques : voir annexe 6.

Outil

L'outil est composé de :

- Un guide d'animation contenant le déroulé pour l'animation (ce document)
- 5 jeux complets de cartes de 4 types : acteurs, opportunités, bonus, punaises (annexes 1 à 4)
- La fiche guide pour la construction du scénario (annexe 5)
- 5 exemplaires de la fiche "valeurs et actions types d'une ceinture alimentaire" (annexe 6).
- La fiche "scénario" des ceintures existantes (annexe 7).
- Une carte de Belgique à imprimer en A3 (Annexe 8).
- Une liste vierge numérotée pour le réseautage (Annexe 9).

L'ensemble du matériel est disponible sur le site internet du RCR² : www.asblrcr.be

Guide d'animation

Contexte et préparation du jeu :

- Jeu collaboratif en équipe.

Public: adultes/adolescent·e·s sensibles aux questions de résilience alimentaire territoriale.

Nombre de joueur·se·s: de 8 à 30, rassemblé·e·s dans des équipes de 4 à 6 personnes. Idéalement 3 à 5 équipes (jouable à partir de 2 équipes mais moins riche).

Durée du jeu: 2,5 heures (minimum pour mettre en œuvre toutes les options).

Animation : un·e animateur·rice ayant des connaissances en réseaux d'alimentation durable et éventuellement une deuxième personne pour aider si plus de 3 équipes.

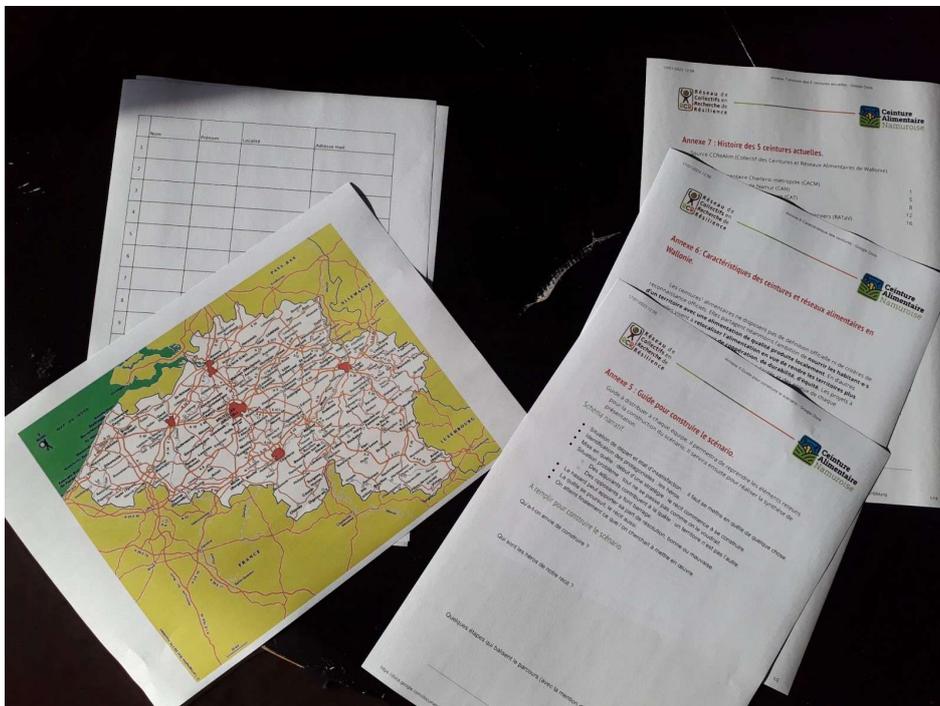
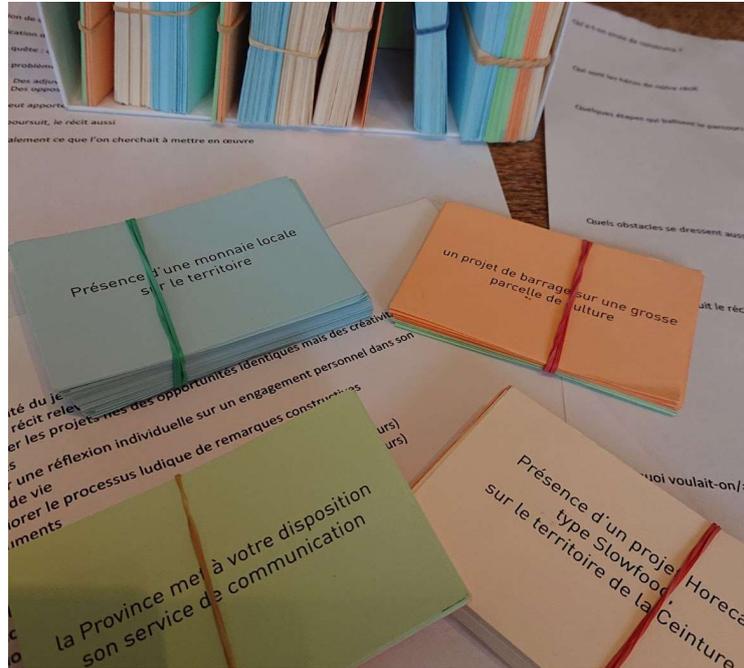
Matériel nécessaire:

- Kit outil (décrit plus haut) imprimé ou à imprimer:
 - Les 4 types de cartes sont à imprimer sur des feuilles cartonnées de couleur différente (1 jeu complet des 4 ypes par équipe).
 - Une fiche guide pour la construction du scénario (annexe 5) par équipe.
 - Disposer d'autant de fiches scénario (annexe 7) des acteurs existants que de joueur·se·s (pour pouvoir ramener chez soi).
- Feuilles de flipchart (au moins 2 par équipe).
- Marqueurs, crayons, bics (pour chaque équipe).
- Papier collant de peintre pour afficher et décoller du mur.
- Salle permettant à chaque équipe d'avoir une table et des places assises.
- Espace au mur où afficher les scénarios pour la mise en commun.

Déroulé : le jeu se déroule en 4 mouvements :

1. Introduction : mise en place, explication des règles... (20')
2. Co-construction : élaboration des scénarios par les équipes. (55')
3. Présentation-convergence: présentation en plénière, questionnements inter-équipes. (30')
4. Conclusion-évaluation : Pistes de prolongation pour se mettre en mouvement et réseautage. (30')

Kit outil



Déroulé

Etape/timing	Détail	Commentaire
<p><u>Introduction</u> 20'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accueil, avec présentation de l'objectif du jeu. ● Formation des équipes (de préférence de taille homogène en fonction du nombre de participant·e-s) et désignation d'un·e ambassadeur·rice (si on joue l'option ambassadeur·rice; voir plus bas) ● Explication des caractéristiques d'une ceinture alimentaire (sur base de la fiche) et distribution d'une fiche par groupe. ● Distribution des cartes (utiliser un jeu par équipe): <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour les équipes de 4 ou 5 : chaque participant·e va recevoir 3 cartes-acteurs et 3 cartes-opportunités et ne pourra en garder que 4 sans consulter le reste de l'équipe pour choisir. ○ Pour les équipes de 6 : chaque participant·e va recevoir 2 cartes-acteurs et 2 cartes-opportunités et ne pourra en garder que 3 sans consulter le reste de l'équipe pour choisir. ● Chaque équipe se voit distribuer la fiche guide de construction du scénario (annexe 5) 1 carte vierge ainsi que 2 feuilles de flipchart et de quoi écrire. 	<p>Groupes de 4 à 6 personnes avec idéalement 3 à 5 groupes. Jouable à partir de 2 équipes de 4 mais moins riche.</p> <p>Distribution des cartes par les animateur·rice·s. Consignes pour choix des cartes + explication des feuilles flipchart: 1 pour écrire le scénario l'autre servira pour un schéma à présenter lors de la mise en commun.</p>

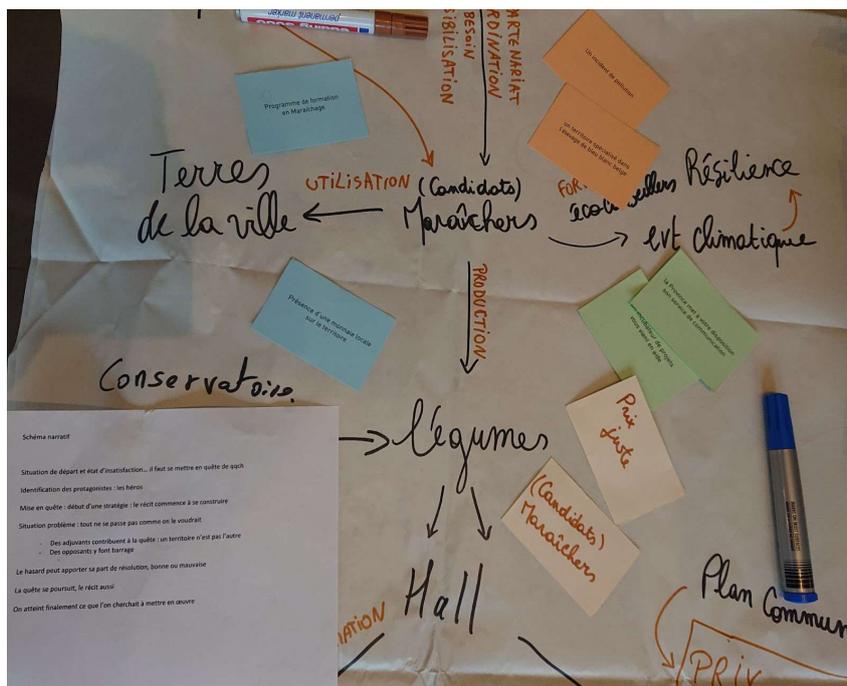
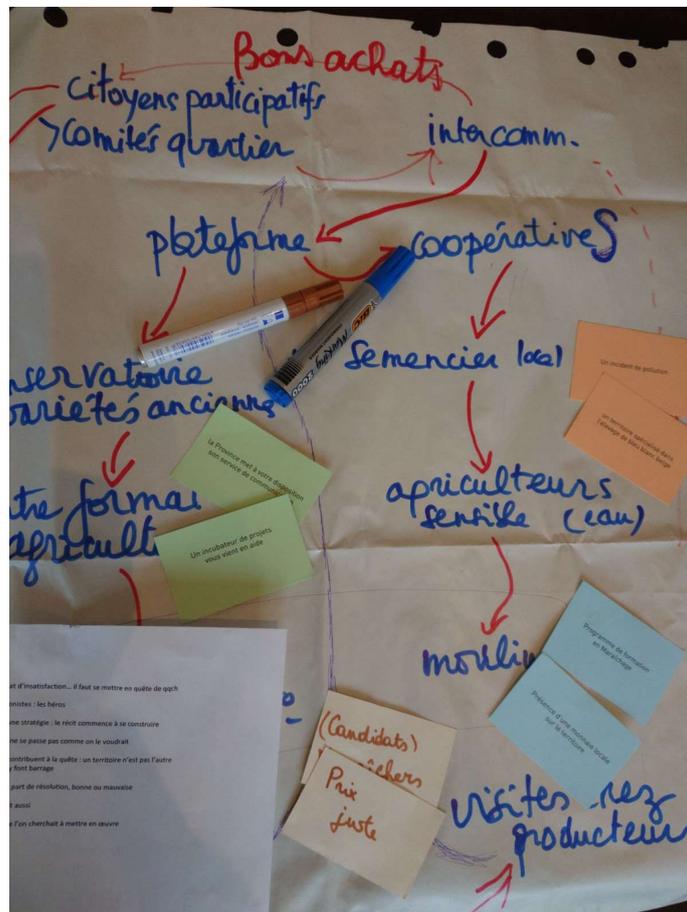
<p><u>Co-construction</u></p> <p><i>1er temps, Scénario de base : 40'</i></p> <p><i>Prévoir une petite dizaine de minutes pour la synthèse</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Les équipes doivent construire un récit qui scénarise la construction de la ceinture alimentaire. Une fois les 4 cartes choisies par chaque participant-e, mise en commun avec le reste de l'équipe et début des négociations en équipe: <ol style="list-style-type: none"> Pour ne garder que 12 cartes (hors carte vierge) au total Pour choisir une ou des cartes "élément fondateur", point de départ de leur scénario et construire le réseau et agencer les dynamiques grâce aux autres cartes. <p>Souligner qu'il est possible de créer des éléments manquants grâce aux cartes vierges.</p> <ul style="list-style-type: none"> Option ambassadeur·rice: après 25 minutes, possibilité de désigner un·e ambassadeur·rice qui peut aller voir dans les autres équipes ce qui se fait. 	<p>Les animateur·rice·s tournent dans les tables peuvent insister sur la chronologie en s'appuyant sur le guide (annexe 5) fourni à chaque équipe: Quels acteur·rice·s choisit-on pour démarrer, quelles étapes imagine-t-on, orientation, priorités dans le temps,...</p> <p>Cartes vierges: analogie avec de nouvelles dynamiques pouvant se mettre en place sur un territoire.</p> <p>Ambassadeur·rice·s: analogie avec la mise en réseau et le partage de connaissances entre ceintures. Lien avec CCRéAlim¹ possible en fin de jeu.</p>
<p><i>2è temps optionnel, punaises et bonus: 15'</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Option après les 30' : Distribution d'une carte punaise (un imprévu avec lequel il va falloir composer) et une carte bonus (une opportunité qui arrive). Ensemble, les membres de l'équipe synthétisent leur scénario sur une page de flipchart de manière schématique afin de pouvoir le présenter en 5 min 	<p>Analogie: dans la vraie vie, des imprévus peuvent arriver et il faut s'y adapter. Il y a aussi de belles opportunités qui apparaissent, comment s'en saisir.</p> <p>Prévenir 10 min avant la fin de la co construction de préparer la synthèse</p>

¹ Collectif des Ceintures et Réseaux Alimentaires de Wallonie (voir annexe 5)

<p><u>Convergence</u></p> <p>3^è temps du jeu: 25'-45'</p> <p>(5 minutes par équipe + 3 min Q/R)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque équipe désigne un·e rapporteur·rice qui va présenter la synthèse et expliquer le fonctionnement de sa ceinture. • A la fin de chaque présentation, la possibilité est donnée aux autres joueur·e·s de questionner (pour la compréhension et la clarification, pas pour remettre en question la crédibilité). • Si invité·e, un·e représentant·e de ceinture alimentaire (ou personne connaissant bien ces systèmes) peut aussi apporter un certain nombre de considérations (bienveillantes) sur les modèles avancés, en illustrant concrètement leur pratique les succès ou difficultés rencontrées. 	<p>Les tableaux de synthèse sont affichés au fur et à mesure les uns à côté des autres.</p> <p>faire ressortir que les modèles présentés dépendent de plusieurs facteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les acteur·rice·s présents territorialement... plus ou moins mobilisables. - Les situations locales plus ou moins adjuvantes au scénario. - La créativité des concepteur·rice·s en regard d'un choix de valeurs et d'une volonté d'action : des mêmes cartes seront utilisées différemment ou pas utilisées. - Une part de hasard/chance/risque assumé/challenge qui se présente sans qu'on l'ait voulu... positif et/ou négatif.
<p>4^è temps: prolongement sur nos territoires: 30'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque participant·e place une gommette localisant son lieu de vie sur la carte de Belgique. Cela permet de se rendre compte de la proximité d'autres joueur·e·s. (N.A. si le groupe de joueur·e·s se connaît ou vient d'une même localité). 	<p>Afficher la carte fournie ou utiliser une carte routière de la Belgique.</p> <p>Les participant·e·s qui acceptent de donner ces informations inscrivent leur nom, la localité et leur adresse mail dans le tableau et indiquent le numéro de case sur la gommette.</p> <p>Exemples: Chez vous quelles sont les</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Questions ouvertes . ● Distribution des scénarios de la vraie vie du parcours des ceintures existantes et distribution des fiches scénario. ● Conclusion de l'animation 	<p>opportunités, acteur·rice·s et situations liés à votre territoire. Y-a-t-il un endroit où vous vous sentiriez la bonne personne à la bonne place? Qui aimerait qu'une dynamique de ceinture se mette en place sur son territoire.</p> <p>Présenter comme des scénarios du monde réel (Wallonie) qui ont eux aussi eu un événement fondateur, qui ont profité d'acteur·rice·s et situations favorables, se sont heurtés à des écueils et ont pu saisir des opportunités où elles se présentaient.</p> <p>Souligner que ces ceintures et leur collectif sont d'excellentes ressources pour aiguiller lors de la construction d'un projet.</p>
--	---	--

Exemples de synthèses de scénarios



Cet outil a été réalisé par
l'asbl Réseau de Collectifs en Recherche de Résilience (RCR²).



L'ensemble des supports de cet outil sont disponibles gratuitement sur le site internet www.asblrcr.be.

Le RCR², Réseau de Collectifs en Recherche de Résilience est une association promouvant la restauration des conditions d'habitabilité de la planète par l'invention, l'expérimentation et la diffusion de modes de vie écologiquement résilients, inclusifs et solidaires.

Les outils, analyses et études du RCR² sont des moyens de délibérer et d'élaborer sur ces enjeux en portant des regards critiques aussi bien sur nos modes de vie actuels que sur ce qui se présente comme ses alternatives. Leur visée est d'approfondir la compréhension de ces enjeux pour stimuler l'élaboration des réponses inclusives, collectives, écologiques, solidaires, lucides et inspirantes.

Ces documents sont le résultat d'entretiens, d'échanges entre collectifs ou groupes de citoyen.ne.s s'étant prêtés à nos outils d'animation ainsi que des recherches menées en groupe de travail composé.e.s de volontaires et de différents partenaires associatifs.

Toute diffusion et reproduction est autorisée et encouragée sous réserve de citer la source. N'hésitez pas à nous partager vos propres contributions ainsi que d'éventuelles questions, commentaires ou propositions. A votre disposition pour aborder, au sein de votre collectif, les thématiques traitées.

Pour nous contacter : info@asblrcr.be

Avec le soutien de
la



Wallonie