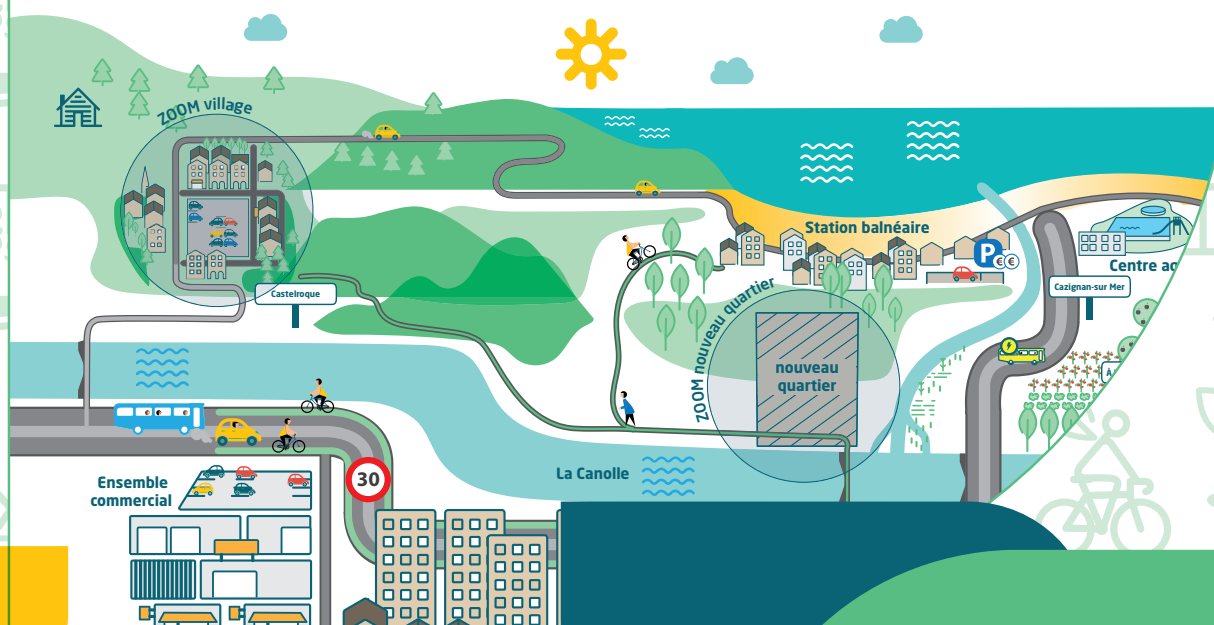


# Santé-Cité

*Un jeu sur la santé et l'aménagement*



Guide  
de l'animateur

## Préalablement à la séance de jeu, l'animateur doit :

- Prendre connaissance et comprendre les objectifs et principes du jeu
- S'approprier le matériel constituant le jeu (plateaux, cartes défi santé, grilles de débriefing)
- S'approprier les règles du jeu
- Prendre connaissance et s'approprier la mise en situation introductive (le contexte à narrer)
- Lire l'ensemble des fiches thématiques à destination des élus



## Rappel des objectifs et principes du jeu

### Objectifs du jeu :

- **Sensibiliser** les techniciens de l'aménagement et de la santé **aux enjeux de santé-aménagement**
- **Échanger entre deux communautés métiers** (s'il est possible de réunir des techniciens de la santé et de l'aménagement)
- Leur permettre de **monter en compétences** en manipulant les leviers d'aménagement sur des enjeux de santé environnementale à partir de situations concrètes.

### Principes du jeu :

- Le jeu doit permettre l'échange entre les participants de cultures différentes : **résolution collective d'une ou plusieurs problématiques de santé aménagement**. Il ne s'agit pas de trouver « la bonne solution » mais d'aboutir à des argumentaires collectifs permettant de justifier les choix effectués lors du jeu.
- Le jeu doit permettre de **manipuler des leviers** (élaborer des leviers ou débattre sur des propositions de leviers) **de l'aménagement sur la santé-environnement**. Des indicateurs ou critères d'impacts sur la santé sont également à prendre en compte lors du déroulement du jeu.

## Principes d'animation

- **L'animateur est neutre** et n'oriente pas les choix du groupe. Les questions des participants doivent être résolues par eux-mêmes (en faisant si besoin des hypothèses).
- En revanche, **l'animateur réoriente le groupe** si les discussions ne portent que sur l'aménagement, en perdant de vue l'impact sur la santé, ou ne portent que sur la santé-environnement, en perdant de vue les leviers aménagement.
- L'animateur peut utiliser les **cartes « défi santé »** lorsque l'impact des choix d'aménagement sur la santé – environnement est perdu de vue par les joueurs, ou s'il souhaite impulser une autre discussion.

### Déroulé d'une partie de jeu :

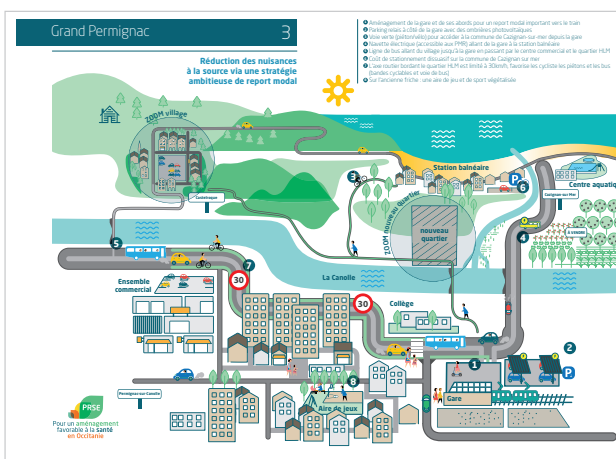
Une partie dure de 2h à 2h45. Elle se joue en équipe de 4 à 6 joueurs et se divise en 5 temps :

- Une **introduction** par l'animateur (10 min.)
- Une séquence de jeu concernant l'échelle du **village de Castroque** (30 min.)
- Une séquence de jeu concernant l'échelle de **l'intercommunalité du Grand Permignac** (30 min.)
- Une séquence de jeu concernant l'échelle d'un **nouveau quartier de Permignac-sur-Canolle** (30 min.)
- Un temps de **débriefing final** entre les équipes (10 à 20 min par équipe)

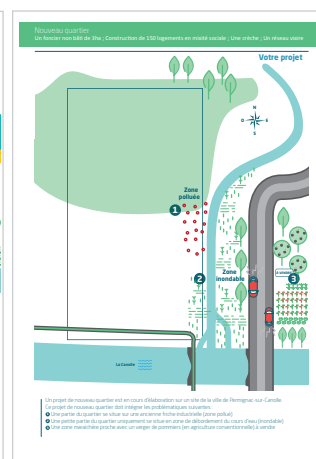




Village de Castelroque



L'intercommunalité du Grand Permignac



Nouveau quartier de Permignac-sur-Canolle

Il est recommandé de commencer par l'échelle du village, **mais l'animateur et les équipes peuvent en décider autrement d'un commun accord.**

Pour chaque échelle de territoire, les joueurs sont amenés à choisir ou proposer un projet d'aménagement et à l'argumenter sur des critères de santé.

**L'animateur veille au bon respect du timing** et annonce la fin de chaque séquence 5 minutes avant.

### Répartition des groupes par table :

- Au maximum, 6 personnes pour permettre des échanges fluides (minimum : 4 personnes)
- Tables composées par avance : si possible **mixité entre participants** du domaine « santé » et participants du domaine « aménagement » (avec un minimum de 2 par domaine)
- Si possible, un animateur par table, sinon un animateur commun



Un **rapporteur** est désigné pour chaque table. L'animateur lui demande de **renseigner la grille de réponse** en accord avec les autres joueurs.

**L'animateur rappelle aux joueurs qu'il faut que la grille de débriefing** soit remplie avant la fin de chaque séquence : il alerte les joueurs 5 minutes avant la fin de la séquence.

### Utilisation des cartes « défi santé » :

- Les cartes sont réparties en 4 catégories, dédiées spécifiquement à une séquence ou mobilisables de manière indifférenciée tout au long du jeu.
- Ces cartes « défi santé » posent de nouvelles problématiques de santé à prendre en compte lors de la séquence de jeu
- Une carte peut être piochée à l'initiative de l'animateur, si le jeu « patine », soit dans les cartes dédiées à la séquence, soit dans les cartes « toutes séquences ».



### Le débriefing collectif :

- Pour chacune des 3 séquences de jeu, un représentant de chaque équipe présente le scénario retenu et argumente son choix à partir de la grille de réponse. Un débat peut avoir lieu entre des équipes ayant fait des choix différents ou ayant des arguments différents.
- À la suite du débriefing des trois séquences de jeu, une synthèse globale peut avoir lieu pour capitaliser sur les apports du jeu de plateau, par exemple à partir de questions du type « que reprenez-vous des échanges ? » ou « qu'avez-vous appris lors de ce jeu ? ».



## Préparation matérielle des tables

Disposition des tables soit dans des salles différentes (l'idéal), soit dans des espaces suffisamment distants les uns des autres. Le matériel est disposé sur chaque table comme suit :

- Les planches « état initial »
- Les cartes « défi santé » retournées ( face contre la table)
- Les grilles de débriefing
- Pour les séquences « village » et « intercommunalité » :
  - les planches des 3 scénarios
  - la planche du scénario « autre »
- Pour la séquence « nouveau quartier » :
  - la planche vierge
  - du matériel pour dessiner : crayon papier, gomme, feutres et crayons de couleur



**L'animateur garde à sa disposition la règle du jeu et le guide de l'animateur.**

**Alternatives possibles :** afficher les planches au mur ou ateliers virtuels.

## Points de vigilance



Si les joueurs ne se connaissent pas, l'animateur peut prévoir **un temps de présentation des joueurs** (tour de table).

**Si les échanges ont du mal à débuter entre les joueurs**, l'animateur peut faire un **tour de table** en demandant à chaque joueur son avis sur les scénarios en argumentant systématiquement à partir des impacts sur la santé.

**L'animateur commence par présenter les règles du jeu** aux joueurs avant d'entamer l'introduction du jeu.

**L'animateur doit être vigilant sur l'approche santé** et toujours orienter les débats sur les impacts des aménagements en termes de santé. Exemple de question à poser :

- Sur quelles thématiques santé-aménagement travaillez-vous avec ce type d'aménagement ?
- Quelles pathologies ou quels risques sur la santé évitez-vous avec cet aménagement ? Pour quels types de population ?