

Citymagine, Guide d'animation

L'activité « Citymagine » est décrite en détail dans les règles du jeu et accompagnée d'un lexique. Voici quelques trucs et astuces pour vous aider à prendre l'animation en main. De plus, pour chaque alternative présente dans le jeu, les pages suivantes rassemblent une série de ressources diverses (documentaires, articles, livres, associations...) que vous pouvez consulter.

L'univers

Bienvenue à Citymagine, votre ville pour les quelques heures qu'on va passer ensemble. Attention, je tiens à vous prévenir, habiter Citymagine n'est pas une partie de plaisir. Son nom fait rêver mais la réalité de la pollution, de la puanteur des pots d'échappements dans les nombreux embouteillages, des déchets par terre, la rareté des parcs et autres endroits où se retrouver ont vite fait de vous désenchanter.

Ça fait quelque temps que vous entendez parler de citoyen·nes qui se rassemblent pour lancer, au coin de leur rue, dans leur école, sur leur lieu de travail, des projets visant à créer plus de convivialité et d'échanges. Vous cédez à votre curiosité et, pendant quelque temps, vous décidez de mettre votre énergie pour imaginer d'autres projets, quels sont-ils ?

Vous habitez un quartier de Citymagine...Mais quel est le nom de votre quartier ?

Explication des règles

Trois étapes structurent les explications orales de règles de jeu :

- Expliquer le contexte et l'objectif du jeu : pourquoi joue-t-on et dans quel·s but·s ?
- Expliquer globalement comment va se passer un tour de jeu.
- Expliquer plus en détails les différentes actions possibles dans le jeu.

Le texte qui suit est un exemple d'explication des règles de Citymagine emballées dans une histoire :

Vous habitez Citymagine, une ville comme toutes les villes, divisée en quartiers dont chacun porte un nom. **[Imaginer un nom de quartier et l'écrire sur la fiche]** Vous êtes des personnes actives, interpellées par l'actualité. **[Flash info (sonnette) : lecture de la première carte contexte - carte contexte n°4]**

Vous avez marché pour le climat, mais ça ne suffit pas et vous vous dites qu'il ne faut pas forcément attendre des décisions politiques pour agir ! Il n'est pas trop tard, mais il est temps !

Avec les habitant·es de votre quartier **[pions, clair = 1 habitant·e, brun = 5 habitant·es]**, vous voulez tout faire pour que votre impact sur la consommation des ressources diminue **[objectif du jeu : Roue arrive dans le vert foncé pour que toute la ville gagne]**. Vous avez entendu parler d'initiatives qui se passent dans d'autres villes, des citoyen·nes imaginent d'autres manières d'acheter, de produire, réparent leurs outils cassés ... Tout ça, ça fait diminuer l'impact qu'ils ont sur l'épuisement des ressources.

Certaines de ces initiatives, vous pouvez les créer à l'échelle d'une rue ou de votre quartier **[alternatives quartier : les tuiles de couleur]**. Chaque initiative est expliquée dans le lexique. Il est important de bien comprendre ce que sont ces initiatives pour expliquer aux autres quartiers ce que vous allez construire et peut-être les inspirer. Chaque initiative nécessite de mobiliser des habitant-es pour se mettre en place et a un impact plus ou moins important sur l'utilisation des ressources **[roue]**.

Par exemple, un Repair café (qui est un endroit où on peut réparer ses petits électros ou outils) nécessite 10 habitant-es pour sa mise en place **[le déposer sur le plateau de jeu]** alors que pour le faire fonctionner les années d'après, il ne faudra plus qu'une personne permanente et donc les neuf autres pourront s'investir ailleurs **[habitant-es permanent-es]**. Cela signifie qu'avant de commencer le tour suivant, vous pourrez récupérer 9 des 10 habitant-es que vous aurez posés sur le plateau. Ce repair café fait un lien avec un magasin de seconde main construit par un autre quartier car les objets réparés ont une nouvelle vie. De plus, on consomme moins et donc on économise des ressources ce qui permet de diminuer de 2 les crans de la roue des ressources **[liens et impacts sur la roue des ressources d'une alternative quartier]**.

Si vous avez une idée d'une alternative qui ne se trouve pas dans vos tuiles, vous avez aussi la possibilité d'en inventer une avec le nombre de personnes nécessaire à sa construction et son impact **[tuiles vierges - voir lexique p.2]**.

Pour d'autres alternatives, il va falloir aller à la rencontre des autres quartiers et de leurs habitant-es en créant des alternatives collectives **[alternatives collectives - tuiles grises]**. Par exemple, si vous souhaitez que le centre ville devienne piétonnier, ça va concerner plusieurs quartiers et demander de mobiliser beaucoup d'habitants. Chaque quartier annoncera, à son tour de parole, combien d'habitant-e-s il est d'accord de mobiliser. Il faut 12 habitant-e-s au total (de minimum 2 quartiers différents) pour pouvoir lancer une alternative collective.

Dans votre ville, vous allez vous rendre compte que les liens créés entre les quartiers sont importants **[cadre et élastique]**. Ce sont ces liens qui vous permettront d'affronter les événements qui surviennent durant le jeu **[cartes événements]**.

Créer tous les liens ou toutes les alternatives collectives vous permettra d'accéder à la carte kiosque qui vous récompensera pour votre collaboration **[carte kiosque]**.

Evidemment, tout cela prend du temps et vous aurez trois tours de jeu qui représentent trois années pour atteindre la zone vert foncé et faire évoluer votre ville. Chaque année [chaque tour], de nouveaux habitant-es se joindront à vos projets **[lancement du dé]**.

Un jeu coopératif, pourquoi, comment ?

A l'image des initiatives de transition, « Citymagine » est un jeu coopératif, chaque équipe est invitée à discuter avec d'autres équipes pour établir une stratégie commune, s'entraider, établir des liens entre les quartiers.

En comparaison avec un jeu de compétition, un jeu coopératif n'a pas l'avantage d'être, d'emblée, attrayant pour les joueur-euses. Pour qu'un ensemble de joueur-euses soient porté-es et challengé-es par un jeu coopératif, celui-ci doit les mettre au défi, il est important qu'il ne soit pas trop facile de gagner. Sinon, les joueur-euses s'ennuient.

C'est pourquoi, à la fin du premier tour de jeu de Citymagine, les joueur-euses doivent se trouver en position de difficulté, pour maintenir une forme de pression : la possibilité de perdre la partie. Lorsque

la partie prend une tournure trop facile, les cartes missions globales et missions locales peuvent être introduites dans le jeu pour en augmenter la difficulté.

A l'inverse, si la partie semble vraiment trop compliquée, les cartes spécificités des quartiers permettent de donner un avantage certain à chaque équipe pour la partie.

Les porte-paroles

Il existe une carte « porte-parole » par équipe. Un·e seul·e joueur·euse par équipe incarne le ou la porte-parole. Son rôle est de dialoguer et négocier avec les autres équipes pour envisager des actions communes, tout du moins concertées pour le tour de jeu qui va suivre. Le ou la porte-parole peut être différent·e entre les tours de jeux consécutifs.

Les événements

A Citymagine, les nombreux projets citoyens qui émergent sont parfois soutenus par le monde politique... mais pas toujours. Certaines de vos revendications sont entendues tandis que parfois, elles ne sont pas considérées. Un facteur important de réussite est le nombre de personnes qui vont se mobiliser, dans toute la ville.

Au plus vous allez échanger avec les autres quartiers et créer des projets ensemble, plus vos actions trouveront une mobilisation forte.

Parce que le parcours des groupes de transition est semé d'embûches, mais aussi jalonné de belles opportunités, deux événements sont piochés à chaque tour de jeu : un en début de tour et un deuxième en fin de tour (6 durant la partie).

En tant qu'animateur·rice, il est possible de :

- Soit trier les cartes événements pour qu'aucun événement nécessitant de lancer la balle dans le cadre ne soit pioché au premier tour. Ce tri facilite le jeu, car il n'y a aucun lien créé au premier tour pour retenir la balle et l'empêcher de traverser le cadre.
- Soit ne pas trier les cartes événements, les joueur·euses comprendront alors très vite l'importance de créer des liens entre leurs quartiers.
- Créer vos propres cartes événement à ajouter au jeu.
- Moduler la difficulté du jeu en augmentant ou en diminuant les conséquences sur la roue des ressources des cartes événements.

Les cartes contexte

Il est 13h à Citymagine, l'info du jour nous est partagée par Julia ! Julia, dites-nous, quelles sont les nouvelles du monde aujourd'hui ?

Le contenu de ces cartes contexte rapporte des événements extérieurs à la vie de la ville de « Citymagine ». Il replace le jeu dans un contexte plus global. Chaque fois que le curseur se déplace dans un nouveau cadran, l'ensemble des joueur·euses découvre une nouvelle carte contexte.

La carte contexte n° 4 est lue par l'animateur·rice en début de partie.

Les alternatives

C'est au tour du quartier bleu de nous décrire les projets sur lesquels iels se mobilisent en ce moment ! Quels sont-ils ? Comment vont-ils se mettre en place ? Quelles sont les possibilités d'échanges avec les autres quartiers ? Comment vont-ils nous permettre de diminuer notre consommation de ressources naturelles ?

Les équipes doivent prendre le temps, lors de chaque mise en place d'une nouvelle alternative, de la présenter (à l'aide du lexique) au reste du groupe et d'expliquer en quoi elle est en lien avec l'une ou l'autre alternative.

Pendant le déroulement d'une partie, il est possible qu'une alternative fasse débat. Il est utile de la noter et d'y revenir par la suite, à la fin du jeu. Ne pas interrompre une partie avec un débat permet de préserver la dynamique ludique du jeu. Il ne s'agit pas de l'éluder mais de préciser clairement que l'ensemble du groupe sera invité à s'exprimer dessus à la fin de la partie.

Il est important de ne pas oublier la possibilité pour les joueur·euses d'inventer une initiative originale durant le jeu. Le cadre existant pour les inventer est décrit en première page du lexique reçu par chaque équipe.

Enfin, probablement, les joueur·euses trouveront d'autres liens entre les alternatives que ceux écrits sur les tuiles. Il ne faut pas modifier les informations données par les tuiles (diminution de notre consommation de ressources et création de liens), car elles ont été choisies afin de maintenir un équilibre dans le jeu.

Contenu pour l'animateur·rice

Pour chaque alternative déjà décrite dans le lexique, vous trouverez ici des ressources qui vous permettront d'aller plus loin dans vos recherches, lorsque le texte du lexique ne vous semble pas suffisant.



Assemblée citoyenne

- **Trois articles** du magazine Symbiose qui abordent la participation à l'école, la démocratie à l'école, les manières de réinvestir l'espace public et la notion de budget participatif.
 - <https://www.symbiose.be/af/82/dossier/2013/11/12/2013-11-12-2013>
 - <https://www.symbiose.be/af/82/dossier/2013/11/12/2013-11-12-2013>
 - <https://www.symbiose.be/af/82/dossier/2013/11/12/2013-11-12-2013>
- **Un livre** à découvrir sur le « syndrome de fatigue démocratique » et pour découvrir des moyens concrets d'y remédier.
 - Van Reybrouck D., *Contre les élections*, Actes Sud, 2013.
- **Un cas concret** : Agora Brussels, l'assemblée citoyenne bruxelloise.
 - <https://www.agora.brussels/>
- **Une association** qui accompagne l'élaboration de projets et politiques publiques ancrés dans le projet d'une démocratie participative.
 - <https://aech.be/>



Ateliers créatifs

- **Une revue** qui propose une dizaine de recettes pour fabriquer des produits d'entretien.
 - <https://www.symbiose.be/af/82/dossier/2013/11/12/2013-11-12-2013>
- **Une recette** pour fabriquer son papier.
 - <https://www.symbiose.be/af/82/dossier/2013/11/12/2013-11-12-2013>



Banque coopérative

- **Un reportage (5 min)** réalisé lors de la campagne de récolte de fonds pour la banque belge coopérative NewB.
 - *Tout va bien, NewB - aussi révoltant qu'enthousiasmant*, Esperanza! Festival, 26 novembre 2019, <https://www.esperanza.be/fr/actualites/2019/11/26/tout-va-bien-newb-aussi-revoltant-enthousiasmant>
- **Le site web** de NewB.
 - <https://www.newb.be/>
- **Un article** du magazine Financité au sujet de NewB.
 - *Financité, Ne laissons pas passer notre chance*, dans *Micromobilité* Macrobusiness, Financité magazine, n° 55, septembre 2019, p.14 sur <https://www.financite.be/>

Bibliothèque de rue



- **Une association** qui accompagne et met en place des bibliothèques de rue.

* <http://www.lesbibliothèquesderue.be/>
* <http://www.bibliothèquesderue.be/>

Boycott de multinationale et de lobby's



- **Le site web** d'une plateforme citoyenne et gratuite qui rassemble les actions de boycott autour de campagnes.

* <http://www.boycott.be/>

Centre de tri et revalorisation des déchets



- **Les chiffres de Greenpeace.** Les déchets non organiques (principalement en plastique) sont responsables de graves pollutions. De plus en plus de déchets se retrouvent dans la nature. Cela est dû à notre consommation surabondante et au manque de moyens pour traiter l'ensemble des déchets récoltés (envoi de nos déchets en Chine par exemple). Selon Greenpeace, entre 8 à 12 millions tonnes de plastique se retrouvent dans nos océans chaque année.

* <https://www.greenpeace.fr/pollution-oceans-impact-plastiques/>

- **L'association** qui lutte pour une diminution de nos déchets en Belgique et qui mène de actions de sensibilisation.

* <http://www.zerodetrit.be/>

- **Le blog** de la famille zéro déchet.

* <http://www.famillezero.dechet.be/>



Citerne pour eau de pluie

- **Un article** sur la fabrication et l'installation d'une cuve de récupération de l'eau de pluie.

*http://www.ecozone.be/1816407383_citerne_eau_de_pluie.pdf



Compost collectif

- **Une association** qui mène des projets de promotion du compostage, aide les citoyens, écoles et entreprises à composter sur le territoire bruxellois.

*Wormasbl.org

- **Un article** sur l'utilisation pédagogique d'un compost à l'école.

*<https://prosesttransition.com/un-composteur-a-lecole/>



Cultures sur toits

- **Un site** qui donne des astuces pour aider et sauver les abeilles. Par exemple planter des espèces mellifères dans son jardin ou sa jardinière, créer ou installer un hôtel à insectes, soutenir les apiculteur-rices locaux-les.

*<http://www.mademoiselles.be/les-abeilles-comment-aider-les-abeilles/>

- **Une association** qui a participé à la naissance des jardins collectifs à Bruxelles, enseigne aux adultes et enfants des techniques de jardinage simples...

*Le début des haricots ASBL,
<http://www.culture-toit.be/>



Donnerie

- Une **carte interactive** pour retrouver les donneries existantes sur le territoire wallon, une **fiche descriptive** du fonctionnement des donneris réalisés par le réseau des consommateurs responsables.

* <http://www.asblrcr.be/donnerie>



Epicerie coopérative

- Le **tableau** des fruits et légumes qui se trouvent en Belgique par saisons (à toujours avoir dans son sac !).

* <http://www.bezette.be/fruits-et-legumes-de-saison>

- Une **épicerie coopérative** namuroise.

* <http://www.paysans-artisans.be>

- Un **dossier** sur la consommation locale, sur la coopérative comme alternative au modèle d'entreprise capitaliste, sur le soutien à l'économie locale.

* *C'est financé près de chez vous ?*, Financité magazine, n° 35, novembre 2014 :

* <http://www.ecoconso.be/etats/medias/epicerie-cooperative-financement-document-2014-2017.pdf>



Groupe d'achats

- Un **documentaire (30 min)** sur les agriculteurs et agricultrices en Belgique : comprendre le champ de bataille en 30 minutes.

* [https://www.youtube.com/watch?v=5v8v0n_A8vI&list=PL8v0n_A8vI&list=PL8v0n_A8vI](https://www.youtube.com/watch?v=5v8v0n_A8vI&list=PL8v0n_A8vI&list=PL8v0n_A8vI&list=PL8v0n_A8vI)

- Le **réseau des GASAP**, groupe d'achats solidaires de l'agriculture paysanne.

* <https://www.gasap.be/>

- Une **fiche** explicative écrite par l'association « Réseau des consommateurs responsables ».

* <https://www.asblrcr.be/gasap>



Magasin de seconde main

- Le gaspillage textile en **quelques chiffres** :
- 8 milliards de vêtements sont fabriqués chaque année dans le monde
- 70 % de notre garde-robe n'est pas portée
- L'empreinte écologique de la fabrication d'un jeans : dans le monde, le coton représente 2,5 % de la surface de la planète et 10 % des pesticides utilisés. Un jeans représente 1 kg de coton. Pour « cultiver ce jeans », 5 000 à 25 000 litres d'eau, 75 g de pesticides et 2 kg d'engrais chimiques sont nécessaires. Lors de son transport, 25 l de pétrole sont consommés et 2 kg de CO₂ rejeté dans l'atmosphère.
- 40 % des chaussures analysées importées du Bangladesh contiennent du chlore, du chrome 6 et d'autres substances très dangereuses et interdites en Europe.
- 2000 litres d'eau sont nécessaires pour produire un t-shirt vendu 5 €.
- 70 % des cours d'eau en Chine sont pollués par l'industrie textile.

*<https://www.ictaq.be/>



Marché des producteurs

- **Un documentaire (76 min)** qui pose un regard sur notre consommation alimentaire. Six étudiants en géographie et ingénierie d'espace rural enquêtent sur l'alimentation. De leur assiette au sol, ils remontent la filière des aliments, étudient les impacts de nos choix de consommateurs et découvrent d'une façon spontanée l'envers de l'assiette. De la grande surface aux producteurs locaux, les réponses apportées varient sur le fond et sur la forme. Chemin faisant, c'est notre vie à tous qui se dessine dans les gestes et les mots des pionniers de l'agriculture. En étudiant les impacts de nos choix de consommateurs, ils posent aussi la question de la quête de sens et de la place des jeunes dans le monde à construire.

*Beccu P., Regard sur nos assiettes, 2015.

*<https://www.imagotev.fr/documentaires/regards-sur-nos-assiettes/film/1>

- **Un site web** pour trouver les producteurs locaux près de chez vous.

*<http://lecllocal.be/mobile/index.php>



Marches pour le climat

- **Un numéro** du magazine Symbiose qui se penche sur les manifestations climat.

*Manifest climat, et après?, Symbiose 124, quatrième trimestre 2019.

*<https://www.symbioses.be/pdf/124/Sy-124.pdf>



Monnaie locale complémentaire

- Une association qui , entre-autre, stimule et accompagne des initiatives collectives en matière de finance responsable et solidaire : Le Réseau Financité.

• <https://www.financite.be/>

- Un article sur les monnaies locales.

• Franka N., *Les monnaies locales dépassent le demi-million*, dans *Bon fric, bon genre, Quelle est la place des femmes dans la finance ?*, Financité magazine, n° 57, mars 2020, p.22.

- Un dossier sur les monnaies locales.

• *Rendez la monnaie*, Financité magazine, n° 23, septembre 2011.

• <https://www.financite.be/fr/fr/default.asp?referentiel=1180&id=1>



Organisation d'actions militantes

- Une interview (7 min) réalisée par Data Gueule sur les contestations sociales.

• *Des désobéissances civiles?*, Data Gueule 73, 29 juin 2017.

• <https://www.youtube.com/watch?v=QT233cXA8c>



Piétonnier

- Quelques chiffres du SPF mobilité et transports de 2015.

• En Belgique, en 2015, 22,6 % des rejets de gaz à effet de serre provenaient des transports, et quasi exclusivement du transport routier. Cela peut s'expliquer par le fait qu'en Belgique, environ 80 % des personnes font le choix de se déplacer en voiture, alors qu'uniquement 7 % prennent le train et 12 % les transports en commun. Pour le transport de marchandises, la même tendance se dessine avec environ 76,5 % pour la voiture et respectivement 9 et 14,5 % pour le train et la navigation intérieure. Les transports européens dépendent à 96 % du pétrole (quasi totalement importé) et les alternatives sont coûteuses et moins productives.

• <https://mobilit.belgium.be/fr/fr/default.asp?referentiel=1180&id=1>

Plateforme d'accueil aux réfugié·es et sans-abris



- **Un livre** qui déconstruit les idées reçues sur la pauvreté, et notamment sur les migrant·es.

*Le Forum — Bruxelles contre les inégalités, *Pauvrophobie, petite encyclopédie des idées reçues sur la pauvreté*, Broché, 2018.

- **Un livre** qui propose des solutions concrètes à appliquer ici et maintenant pour une justice migratoire.

*Gemenne F. & Verbeeren P., *Au-delà des frontières, pour une justice migratoire*, Espace de liberté, 2018.

- **Le site web** de la plateforme citoyenne d'accueil des réfugié·es.

*<http://www.bezobruens.be/>

Potager collectif



- **Un documentaire (10 min)** sur les jardins collectifs de Bruxelles. Les jardins collectifs de Bruxelles sont avant tout un espace de rencontre et de convivialité. Aline Dehasse est coordinatrice de plusieurs jardins bruxellois et témoigne de ses quelques années d'expérience. Elle nous emmène dans un jardin où se rassemblent des femmes d'origines culturelles variées pour illustrer son propos. Vinciane de l'ASBL **Amazone**, à l'origine du projet, nous explique que l'émancipation des femmes se joue, en partie, dans ce jardin.

*Quinoa, *Jardins collectifs, espaces de convivialité*, Capsule alternatives, 2014.
<https://vimeo.com/89306350>.

- **Un guide** pour lancer un potager à l'école.

*<https://environnement.brussels/thematiques/alimentation/lecole/un-potager-lecole/le-guide-du-potager-scolaire>

Poulailler collectif



- **Un documentaire (14 min)** sur l'agriculture et le maraîchage biologique dans la ville. La ferme de Neder Over Hembeek est un espace de production et de formation en maraîchage biologique qui s'est récemment installé dans notre capitale. Visite guidée avec les formateurs pédagogiques de cet espace agroécologique qui nous expliquent l'importance de recréer des espaces de production en ville pour lutter contre la crise écologique mais aussi pour donner des nouvelles débouchées à une jeunesse qui est de plus en plus désireuse de renouer un lien avec la terre.

*Quinoa, *Maraîchage biologique en ville*, Capsule alternatives, 2014.

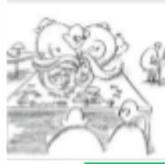
*<https://vimeo.com/87271783>



Toilettes sèches

- **Un projet** de toilettes sèches et compost à l'école maternelle – Institut de l'Assomption Sainte-Thérèse.

<https://www.bubble.brussels/projets/toilettes-seches-et-compost-a-lecole-maternelle-institut-de-l'assomption-sainte-therese/>



Repair café

- **Une association** qui répertorie le réseau des repairs cafés de Belgique.

<http://www.repaircafe.be/>



Système d'échange local

- **Un portail web** qui propose un répertoire des SEL en Belgique et un accompagnement pour les projets de créations de SEL. Réalisé par le Réseau de Consommateurs Responsables.

<http://www.sel.be/SEL/>

Dans Citymagine, chaque alternative permet de faire des liens entre les quartiers et de diminuer la consommation des ressources de la planète. Il y a évidemment d'autres liens et d'autres diminutions de consommation des ressources qui peuvent être imaginées. Ici, les choix posés permettaient d'assurer la dynamique ludique du jeu. Ce ne sont en aucun cas des calculs scientifiques.

Cette liste d'alternatives n'est pas exhaustive et ne demande qu'à être enrichie de vos propres expériences et idées. De grands thèmes comme les loisirs, la culture, l'éducation ne sont pas évoqués. Vous pouvez les inclure vous-mêmes en ajoutant des tuiles au jeu ou en imposant des contraintes de thèmes aux joueur-euses pour leur tuile vierge.

Les loisirs sont tout à fait essentiels à aborder. En effet, le temps de travail s'est réduit de manière graduelle durant tout le 20e siècle. La place du temps libre est donc plus présente dans la vie des travailleur-euses. « Si celui-ci est consacré au shopping, nous ne pourrions relever les défis écologiques, car la quantité de biens matériels reste limitée sur une planète aux ressources finies. La question de la gestion du temps libre est donc centrale. »

De même la question du changement par la culture, mêlée à celle des loisirs. L'extrait suivant du livre de Amin MAALOUF (2009) exprime ce sentiment :

« Nous sommes de plus en plus nombreux à vivre plus longtemps, et mieux ; forcément guettés par l'ennui, par la peur du vide, forcément tentés d'y échapper par une frénésie consummatrice. Si nous ne souhaitons pas épuiser très vite les ressources de la planète, il nous faudra privilégier autant que possible d'autres formes de satisfaction, d'autres sources de plaisir, notamment l'acquisition du savoir et le développement d'une vie intérieure épanouissante. [...] »

Ne distingue-t-on pas, s'agissant des sources d'énergie, entre le fossile, qui s'épuise et pollue, et le renouvelable, tels le solaire, l'éolien ou le géothermique, qui ne s'épuise pas ? On pourrait introduire une distinction similaire en parlant de notre mode de vie. Les besoins et les plaisirs de l'existence, nous pouvons chercher à les satisfaire en consommant davantage, ce qui pèsera sur les ressources de la planète, et suscitera des tensions destructrices. Mais nous pourrions aussi les satisfaire autrement, en privilégiant l'apprentissage à tous les âges de la vie, en encourageant tous nos contemporains à étudier des langues, à se passionner pour les disciplines artistiques, à se familiariser avec les diverses sciences, afin qu'ils soient capables d'apprécier la signification d'une découverte en biologie, ou en astrophysique. La connaissance est un univers incommensurable, nous pourrions tous y puiser sans retenue, notre vie entière, nous ne l'épuiserons pas.

Mieux encore : plus nous y puiserons, moins nous épuiserons la planète. »

Enfin, l'éducation est un point qui nécessite d'être débattu, développé et enrichi. Une possibilité est d'évoquer les pédagogies alternatives (Montessori, Steiner, Freinet, Institutionnelle...), l'éducation aux jeux coopératifs...

Carte contexte n°1

La qualité de l'air s'améliore, les épisodes de canicule ne disparaissent pas, mais grâce aux arbres, potagers et autres espaces verts aménagés, la chaleur est plus facile à supporter.

En matière d'éducation, un nouveau programme voit le jour. On enseigne, par exemple, comment jardiner, cuisiner et travailler le bois dès le niveau primaire. De nombreuses villes adoptent des structures de participation citoyenne au sein de leur gouvernement : des groupes de citoyen-ne-s tiré-e-s au sort sont consulté-e-s en matière de budget, de réaffectation, d'aménagements...

Si une alternative spécifique sur l'éducation n'est pas présente dans le jeu, cette carte « contexte » interroge sur la nécessité d'inclure le (ré) apprentissage des savoirs faire du quotidien, permettant de répondre, par une production personnelle, à ses besoins (réapprendre à fabriquer, réparer, cuisiner, cultiver...).

Tout cela pourrait faire l'objet d'une suite, avec vos apports...