

DÉROULÉ DU JEU

Pitch du jeu :

Un contexte territorial est mis en péril par une mutation tragique. Les participants doivent annuler la menace en activant des mécanismes de communs sur le territoire.

Mise en place :

En amont du jeu, on choisit la **crise qui sera le point de départ du jeu** (canicule majeure, feux de forêts, invasion néolibérale, passage en force de l'extrême droite au pouvoir, etc.), **ses conséquences** (=tuiles risques) à court, moyen et long termes, réparties dans des enjeux économiques, politiques, environnementaux, ou sociaux (rupture des biens de première nécessité, mortalité des personnes fragiles, perte de biodiversité, état d'urgence, dégradation de l'espace public, etc.), et **une sélection de carte 'leviers de communs'** qui permettraient d'y répondre.

Démarrage du jeu :

Le maître du jeu fait une brève introduction sur le cadre du jeu, le mouvement des communs, et le point de départ du jeu: Un événement tragique qui s'abat sur le territoire. Il peut avec les joueurs compléter l'événement tragique par des exemples qui parlent de leur contexte.

Chaque joueur choisit d'être une partie prenante au sein d'une liste proposée qui couvre globalement la sphère publique, la sphère privée et le tiers secteur (acteur associatif, administration locale, PME, habitant engagé, syndicat parental ...). Au démarrage du jeu, les participants peuvent décrire plus précisément leur « personnage », préciser ses intentions, la manière dont la crise l'impacte, etc.

Chaque « **tuile risque** » comporte une indication sur le nombre de leviers de communs qu'il faut activer pour la défausser. Lorsqu'une « tuile risque » est défaussée, on la retourne, elle devient une « tuile force » et désigne donc une nouvelle force du territoire.

Dans la suite du jeu, les participants vont sélectionner, ré-interpréter et activer des « **cartes leviers de communs** » (une carte vaut pour un "levier" demandé par la "tuile risque") pour défausser ces dernières.

Tour de jeu / résolution :

Le maître de jeu désigne le premier risque à lever, et le temps imparti pour cela. Les participants prennent un temps pour se familiariser avec le plateau et les cartes leviers de communs.

Chacun choisit une « cartes communs » qu'il souhaite activer, et argumente son choix (pourquoi elle serait utile, comment on l'interpréterait dans la situation). Un vote a lieu pour choisir la « cartes commun », et ainsi de suite jusqu'à lever le risque. Attention, pour chaque risque, il y a besoin de cartes projets, mécanismes et systèmes.

Les cartes qui dans le tour de vote ne sont pas activées sont automatiquement défaussées. A chaque nouvelle main, les participant.es choisissent de nouvelles cartes pour remplacer celles qu'on a pas réussi à activer (le but étant de passer en revue un maximum de mécanismes).

LE JEU DES COMMUNS

Qu'est-ce que le Jeu des Communs:

Le Jeu des Communs est un «serious game» qui permet d'engager le dialogue autour du mouvement des communs. Les joueurs sont amenés collectivement à résoudre une situation de crise à l'échelle d'un territoire.

Le Jeu des communs se joue de 3 à 9 joueurs avec possibilité de jouer en équipe. Les joueurs doivent débattre et collaborer pour choisir ensemble quels mécanismes sont adaptés pour améliorer la situation.

Mise en place :

En amont du jeu, on choisit la **crise qui sera le point de départ du jeu** (canicule majeure, feux de forêts, invasion néolibérale, passage en force de l'extrême droite au pouvoir, etc.), **ses conséquences** (=tuiles risques) à court, moyen et long termes, réparties dans des enjeux économiques, politiques, environnementaux, ou sociaux (rupture des biens de première nécessité, mortalité des personnes fragiles, perte de biodiversité, état d'urgence, dégradation de l'espace public, etc.), et **une sélection de carte 'leviers de communs'** qui permettraient d'y répondre.

Démarrage du jeu :

Le maître du jeu fait une brève introduction sur le cadre du jeu, le mouvement des communs, et le point de départ du jeu: Un événement tragique qui s'abat sur le territoire. Il peut avec les joueurs compléter l'événement tragique par des exemples qui parlent de leur contexte.

Chaque joueur choisit d'être une partie prenante au sein d'une liste proposée qui couvre globalement la sphère publique, la sphère privée et le tiers secteur (acteur associatif, administration locale, PME, habitant engagé, syndicat parental ...). Au démarrage du jeu, les participants peuvent décrire plus précisément leur « personnage », préciser ses intentions, la manière dont la crise l'impacte, etc.

Chaque « **tuile risque** » comporte une indication sur le nombre de leviers de communs qu'il faut activer pour la défausser. Lorsqu'une « tuile risque » est défaussée, on la retourne, elle devient une « tuile force » et désigne donc une nouvelle force du territoire.

Dans la suite du jeu, les participants vont sélectionner, ré-interpréter et activer des « **cartes leviers de communs** » (une carte vaut pour un "levier" demandé par la "tuile risque") pour défausser ces dernières.

Tour de jeu / résolution :

Le maître de jeu désigne le premier risque à lever, et le temps imparti pour cela. Les participants prennent un temps pour se familiariser avec le plateau et les cartes leviers de communs.

Chacun choisit une « cartes communs » qu'il souhaite activer, et argumente son choix (pourquoi elle serait utile, comment on l'interpréterait dans la situation). Un vote a lieu pour