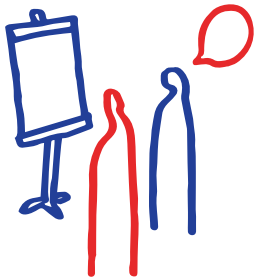


LA PARTICIPATION CITOYENNE? PITIÉ NON!

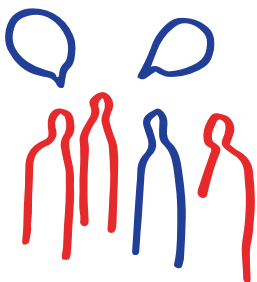
➤ Parcourez les cartes une par une et décidez où placer chacune d'entre elles.



Oui ! C'est clairement
quelque chose
qu'on entend souvent...



Mouais ... un peu.
On l'entend quelques
fois. Ça arrive.



Non, ça n'est pas un
argument qu'on entend
trop chez nous...



LA PARTICIPATION CITOYENNE? PITIÉ NON!

Règles pour une partie de 1 à 2 joueurs

Règles pour une partie avec 3 joueurs et plus

1. Mise en place du jeu

Placez la pile mélangée de « bonnes raisons » devant vous, puis disposez sur la table et face visible les 3 cartes « occurrences »

2. C'est l'heure du jeu !

À tour de rôle, tirez une carte et posez-vous la question suivante : "Est-ce que cet argument est quelque chose que vous entendez souvent au sein de votre structure". Discutez-en, puis classez votre carte dans l'une des trois catégories d'occurrences. Répétez cette action pour toutes les cartes de la pile.

3. C'est fini ?

Vous avez trié toute la pile ?
Désormais à vous de choisir. Vous pouvez soit arrêter le jeu en mettant de côté la pile de cartes « Oui » pour en prendre note, en faire [...] [...] une photo et garder une trace. OU vous pouvez poursuivre le jeu (voir étapes 4 et 5).

4. Facile d'agir ?

Collectez les cartes « Oui », défaussez toutes les autres. Aligned les deux cartes « Axe » de part et d'autre de la table pour former une ligne. Puis, positionnez chacune des cartes « Oui » sur cet axe en fonction de la facilité ou non à agir dessus.

5. Et ?

Une fois toutes vos cartes « Oui » placées sur l'axe vous allez maintenant réfléchir à comment agir sur les cartes que vous avez jugé comme plutôt actionnables : Que mettre en place ? Avec qui ? De quelle manière ? Qu'est-ce qui pourrait être fait ?

1. Mise en place du jeu

Placez la pile mélangée de « bonnes raisons » devant vous, puis disposez sur la table et face visible les 3 cartes « occurrences »

2. C'est l'heure du jeu !

Chaque joueur.euse pioche 3 cartes puis en prend connaissance. C'est bon ?

Le troc est ouvert ! Chaque joueur.euse peut défausser les cartes qu'il.elle ne juge pas pertinentes et les déposer face visible sur la table. Chaque joueur.euse doit toujours avoir 3 cartes en main.

Vous pouvez défausser autant de cartes que vous souhaitez et piocher des nouvelles cartes soit dans la pile soit parmi les cartes défaussées par les autres joueur.euses.

Il n'y a pas d'ordre, pas de tour.

Le troc s'arrête lorsque tout le monde est (plutôt) satisfait de ses trois cartes.

3. Cartes sur table !

Chaque joueur. euse, chacun son tour, [...] [...] révèle ses 3 cartes en les déposant faces visibles sur la table puis commente sa sélection.

4. C'est fini ?

À vous de choisir ! Vous pouvez soit arrêter le jeu en rassemblant vos sélections puis en faire une photo pour garder une trace OU poursuivre le jeu (voir étapes 5 et 6)

5. Facile d'agir ?

Aligned les deux cartes « Axe » de part et d'autre de la table pour former une ligne. Puis, positionnez chacune des cartes de votre sélection collective sur l'axe en fonction de la facilité ou non à agir dessus.

6. Et ?

Une fois toutes vos cartes « Oui » placées sur l'axe vous allez maintenant réfléchir à comment agir sur les cartes que vous avez jugé comme plutôt actionnables : Que mettre en place ? Avec qui ? De quelle manière ? Qu'est-ce qui pourrait être fait ?