



**EN RUE !**

**KIT DE CO-CRÉATION D'ACTIVITÉ/ÉVÉNEMENT DANS  
L'ESPACE PUBLIC**



## BUT DU KIT

**Le kit En Rue ! a vocation à faciliter la co-création d'un événement ou d'une activité dans l'espace public entre plusieurs acteurs, qu'ils soient publics, citoyens, associatifs, privés, etc.** Le kit a pour but de clarifier le concept de l'événement/activité, et de faire le tour collectivement de tous les aspects de faisabilité (logistique, communication, technique, risques, finance, etc.).

Le kit vous permet de co-créer n'importe quel événement/activité : une fête de rue, un concert, une brocante, un marché, une installation artistique en rue, une exposition, etc.

## AVANT D'UTILISER LE KIT...

### QUI METTRE AUTOUR DE LA TABLE

L'objectif étant d'avoir une collaboration entre les acteurs on ne peut pas jouer avec n'importe qui.

Côté acteur public, choisissez les collègues clés concernés par l'activité/événement, soit parce que cela touche directement leurs directions/services (par exemple : Direction de la Culture, de l'Environnement, Agenda 21, Participation citoyenne, etc.) soit parce que cela rentre dans leurs fonctions directes (par exemple : technicien événement).

Côté citoyens, il convient de mettre autour de la table les personnes présentes pour occuper des rôles/fonctions clés dans le chapotage de l'événement. Toutes les personnes présentes doivent être volontaires et désireuses de collaborer car l'idée c'est de co-construire et de trouver des solutions.

### LE MATÉRIEL ET LA MISE EN PLACE

Le jeu « En rue! » est composé de :

- 42 cartes (dont 3 vierges) divisées en 6 sections : Projet, Logistique, Communication, Risques, Technique, Finance. Disposez le set de carte en un tas sur la table, face visible (avec les cartes dans l'ordre de 1 à 42).

Imprimer un plan du quartier en A3 et disposez le au milieu de la table, de sorte que tout le monde puisse le voir. Munissez vous aussi d'une feuille blanche A3 et de feutres/marqueurs. Cela vous permettra d'éventuellement esquisser l'implantation et/ou les installations de l'événement/activité.

# RÈGLES DU JEU

## Objectifs :

Le groupe doit *in fine* pouvoir discuter et clarifier tous les éléments indispensables à l'organisation de l'événement et faciliter la répartition des tâches entre les différents acteurs.

**Temps de jeu estimé :** De 45 min à 90 min (selon la complexité de l'événement et le niveau de détails des échanges)

## Matériel sur la table :

- Le jeu de cartes
- Un plan du quartier/rue.s imprimé en A3
- Un feutre pour pouvoir annoter le plan
- Une feuille blanche pour dessiner l'installation et l'occupation du sol

Jouez sur une grande table mais pas trop grande non plus afin que tout le monde puisse avoir accès à la carte. Privilégiez une table ronde pour une ambiance plus conviviale.

## Pensez-y !

Selon la nature de votre événement, n'hésitez pas à imprimer plusieurs plans à différentes échelles. Une carte générale du quartier pourrait vous être utile pour visualiser l'impact mobilité de votre activité. Enfin, un zoom sur le lieu de l'installation de votre activité vous permettra d'esquisser des emplacements (mobilier, infrastructures...) pour mieux visualiser à quoi pourra ressembler votre événement. Vous pouvez aussi agrémenter votre discussion avec des photos de l'emplacement pressenti.

## Déroulé du jeu

1. Les participants doivent désigner un maître du jeu qui devra lire à voix haute les cartes tirées dans l'ordre.
2. Les participants peuvent prendre la parole spontanément (maître du jeu compris) pour répondre aux questions posées sur chacune des cartes. Une fois que la carte a été discutée et qu'on a pris une décision ou clarifier une position, on passe à la suivante.
3. Les participants peuvent juger collectivement de passer une carte si le sujet de celle-ci a déjà été abordé précédemment. Durant les tours, les participants peuvent librement faire référence à la carte ou esquisser des éléments sur la feuille blanche.
4. Le jeu s'arrête une fois que toutes les cartes ont été discutées/passées en revue.