

# Fiche de l'animateur

Consulter la vidéo  
*Mise en place du jeu Littopia*



## Modalités du jeu

Nombre de joueurs : 4 à 16 joueurs (idéalement 8 à 12 joueurs)

Organisation de la partie :

1. Présentation des règles du jeu par l'animateur (15 minutes)
2. Jeu principal (2 équipes jouent chacune avec un plateau, il est néanmoins possible de faire le jeu avec une seule équipe) (45 à 60 minutes)
3. Compte-rendu (les 2 équipes présentent leur territoire souhaité dans 30 ans) (10 à 15 minutes)
4. Une partie commune à tous les joueurs peut être organisée sur un troisième plateau en vue d'une concertation (étape facultative et pouvant être réalisée plus tard) (30 à 60 minutes)

### 1. Lecture de l'invitation à la Consultation publique sur l'avenir de Littopia

- Lire l'invitation *Consultation publique sur l'avenir de Littopia* en se présentant comme l'animateur de l'organisme de concertation.
- Laisser l'invitation à la disposition des joueurs (*Loi et Principes d'aménagement urbain* au verso).
- L'animateur présente la vidéo *Les risques côtiers : quels sont-ils et quelles solutions adopter ?*

### 2. Présentation des personnages :

- Distribuer les personnages aux joueurs (une équipe orange, une équipe bleue).
- Montrer les coordonnées qui permettent de localiser l'adresse des personnages.
- Inviter les joueurs à prendre connaissance de leur personnage.
- Chaque joueur présente succinctement son personnage aux autres (1 minute chacun) en prenant le rôle de celui-ci.
- Rappeler aux joueurs qu'ils auront à proposer des aménagements correspondant minimalement aux caractéristiques du personnage, tout en évitant d'être trop centrés sur le texte de la description.
- Inciter les joueurs à être créatifs dans leurs propositions, tout en respectant les contraintes d'aménagement en vigueur.

### 3. Présentation du plateau de jeu

#### 3.1 Montrer les zones à risque d'érosion et de submersion côtière

- Pointillés blancs : limite de la zone interdite à l'urbanisation (zone potentiellement soumise aux risques) ; l'ensemble de l'île est également concerné.
- Première ligne de cases côtières : secteur risquant de disparaître dans 30 ans si rien n'est fait (cases à motif de vagues).
- Expliquer également la distinction entre l'érosion (recul de la côte sous l'effet des vagues ou de glissements de terrain) et la submersion (inondation des terrains bas lors de tempêtes) et préciser que dans un contexte de changements climatiques ces risques vont s'accroître d'ici 30 ans.

#### 3.2 Décrire le territoire représenté sur le plateau de jeu

 <p><b>■</b> Zones à risque d'érosion et/ou de submersion côtière</p> <p><b>■</b> Zones non sujettes aux risques côtiers</p>	<b>A</b>	Secteur peu densément peuplé au sommet de falaises soumises à l'érosion (rapide pour les falaises meubles, lent pour les falaises rocheuses).
	<b>B</b>	Terres agricoles en arrière d'un aboiteau (digue) qui peut être submergé lors de grosses tempêtes : le marais maritime en avant se dégrade et pourrait disparaître. Île à risque d'érosion et de submersion côtière.
	<b>C</b>	Noyau villageois fortement soumis aux risques d'érosion et de submersion côtière et partiellement protégé de l'érosion par des enrochements.
	<b>D</b>	Flèche littorale sur laquelle se trouve un camping fortement soumis aux risques d'érosion et de submersion côtière ; en arrière les zones bordées par le marais sont sujettes à la submersion.
	<b>E</b>	Zone commerciale et industrialo-portuaire protégée par un mur mais exposée à la submersion.
	<b>F</b>	Périmètre urbain à densifier.
	<b>G</b>	Le reste du territoire est composé de zones agricoles et boisées à préserver autant que possible. Le mont Thomas More est une aire protégée interdite à toute modification.

#### 3.3 Montrer la légende et les jetons

- Pour la légende, expliquer notamment les différences entre zone densément urbanisée/peu urbanisée et résidences principales/secondaires (chalets).
- Les jetons sont utilisés pour aménager les nouvelles affectations du sol ou relocaliser celles existantes en vue du futur territoire.

## 4. Présentation des règles du jeu :

### a) Les actions possibles

Les actions dans le jeu consistent à modifier des affectations du sol sur le plateau et à proposer des mesures d'adaptation aux risques côtiers (voir le dépliant sur les Mesures d'adaptation) afin de dessiner un territoire utopique dans 30 ans. On peut :

- déplacer des bâtiments ou infrastructures existants (déplacer la station d'épuration, le camping, des habitations...);
- créer de nouveaux aménagement en modifiant l'affectation du territoire (friche devenant une zone agricole, densification d'une zone urbanisée diffuse...);
- construire des mesures de protection ou renforcer des protections existantes (construire ou renforcer un enrochement) ;
- rehausser un bâtiment, une infrastructure ou un ouvrage de protection (dans ce cas un nouveau jeton peut être apposé sur la case initiale).

Comme à chaque case est attribuée une affectation du sol unique et exclusive, les modifications doivent se faire case par case.

### b) Les règles à respecter

La création du nouveau territoire doit refléter la réglementation et les politiques en matière de protection du territoire et des activités agricoles et d'aménagement du territoire au Québec (de manière simplifiée) (voir *Loi et principes d'aménagement du territoire* au verso de la convocation à la *Consultation publique sur l'avenir de Littopia*).

### c) Les enjeux à considérer

Les actions posées par les joueurs influenceront la sécurité des résidents et des biens face aux risques côtiers. Cependant, les joueurs doivent aussi prendre en compte le respect de la nature, le dynamisme économique du territoire et le bien-être collectif, tout en minimisant l'impact sur le budget (finances publiques), c'est-à-dire à la fois sur le budget des collectivités locales et de l'État (ce critère n'est pas central car l'objectif est de créer une municipalité utopique et le budget est considéré comme illimité).

### d) La comptabilisation des points

La comptabilisation des points est exécutée par l'animateur en fonction des actions posées pour améliorer l'aménagement du territoire de Littopia (voir la *Grille de pointage des modifications* et la *Feuille de calcul de pointage*).

## 5. Durant la partie

Pour débiter la partie, l'animateur oriente les joueurs vers la relocalisation de la station d'épuration. C'est la première action à poser.

Ensuite, l'animateur peut diriger les joueurs pour qu'ils se concentrent sur le noyau villageois situé en zone à risque, puis éventuellement sur les autres secteurs afin de favoriser les prises de décisions.

Tout au long de la partie, l'animateur répond aux interrogations techniques concernant le jeu. Il s'assure également que les joueurs participent tous, en concertation, en rappelant qu'ils doivent imaginer un territoire souhaitable et vivable à l'horizon de 30 ans pour l'ensemble des citoyens de Littopia.

Une présentation des pointages des enjeux (sécurité, respect de la nature...) peut être faite au bout de 20 minutes et 40 minutes de jeu pour stimuler les joueurs à prendre des décisions.