

# TERRITOIRE HAUTEMENT CITOYEN : MODE D'EMPLOI



**A**mateurs de K'Pratik, c'est à vous de jouer ! Avec Territoires hautement citoyens, le collectif Démocratie ouverte propose de découvrir toute une panoplie de solutions pour transformer les citoyens en acteurs de l'intérêt général sur leur territoire.

Un petit jeu de rôle, ça vous tente ? Concocté par Armel Le Coz et le collectif Démocratie ouverte, le jeu « Territoires hautement citoyens » propose à ses participants d'imaginer comment, sur un territoire de 100 000 habitants, « libérer les énergies citoyennes ». Comprenez : avec vos coéquipiers fraîchement rencontrés à la pause-café, il va falloir vous creuser les méninges pour rédiger une stratégie capable de mobiliser le plus de citoyens possibles autour de la vie de votre ville. Prêts à plancher ? Vous avez... entre 30 et 45 minutes !

## LES RÈGLES DU JEU

Tout beau tout neuf, le jeu réclame une introduction assez longue pour bien comprendre son fonctionnement. Sur les différentes tables rondes de la salle, les équipes rouge, jaune, rose ou bleue découvrent une série de documents : un plateau de jeu, sur lequel rédiger les actions de sa stratégie finale, des cartes « dispositifs » qui présentent toute une série de moyens d'actions mobilisables, comme les conseils de quartiers, les événements citoyens, les jurys citoyens, et des schémas d'aide à la décision, pour s'imprégner du sujet. L'un d'eux, par exemple, montre comment le citoyen peut participer sur son territoire : par le bénévolat, par ses achats, en allant voter, etc. Un peu perplexe face à la quantité

## LIBÉRATION DES ÉNERGIES CITOYENNE : UN EXEMPLE

**Armel Le Coz s'est plié à l'exercice lui aussi. Voici sa proposition.**

*« Dans ma ville de 100 000 habitants, j'équipe chaque habitant du territoire d'une carte de citoyen, rattachée à une application mobile et un compte en ligne. Sur son compte citoyen, il peut suivre les actions qu'il mène et cumuler des points lorsqu'il agit pour l'intérêt général. Il y retrouve aussi les informations de la collectivité.*

*Dans une deuxième phase, la collectivité crée et anime une plateforme web sur laquelle sont proposés des chantiers participatifs. Par exemple, le citoyen peut participer au maraîchage et recevoir un panier bio en échange.*

*En troisième étape, la collectivité construit une agora publique dans chaque quartier, où divers événements se tiendront, dont des Conseils municipaux. Régulièrement, un crieur public y annoncera, dans un haut-parleur, les chantiers auxquels les citoyens sont conviés à contribuer.*

*Enfin, en quatrième étape, une bourse aux chantiers participatifs est organisée dans les quartiers et un comptoir à roulettes remplit la même mission sur les marchés. »*

d'informations ? Pas de panique, ça se passe mieux en jouant !

## À VOS IMAGINATIONS

La première phase du jeu laisse un peu de temps aux participants pour se resaisir et mobiliser leur matière grise. En cinq minutes, les voilà qui doivent piocher parmi les dispositifs proposés celui qui leur parle le plus, et imaginer silencieusement quelle action mettre en place dans la ville. Après quelques secondes de flottement, tout le monde se prend

au jeu. Le manager territorial, sérieux et appliqué, prend son crayon, son carnet des ETS, et couche sur papier toute une stratégie, qu'il devra ensuite partager avec son équipe. L'équipe, ensuite, aura à construire une stratégie globale autour des meilleures idées.

Le temps file à toute vitesse : pas facile de revoir toute une stratégie de mobilisation des citoyens en moins d'une heure et en plus, à budget zéro ! « *On travaille un peu à l'arrache* », souffle un participant. Et pourtant, les idées fusent, les équipiers sont à l'écoute de toutes les propositions. Cer-

taines sortent timidement des sentiers battus « *moi je proposerais que le site web de la mairie relaie des informations, mais je le complèterais par une agora de rue, qui serait conviviale et populaire* ». D'autres y vont plus franchement : « *moi je commencerais par organiser un grand événement citoyen, une sorte de pique-nique républicain, au cours duquel on annoncerait la création d'une banque du temps pour permettre des échanges de services entre les gens. Ensuite, on animerait cette banque du temps sur les réseaux sociaux* ».

partager avec toute la salle. Autour des tables, les idées des autres font réagir : « *ça c'est pas mal du tout !* », chuchote-t-on à son voisin. On admire l'équipe verte, qui a pensé, elle, à construire sa stratégie autour du sujet précis du tri des déchets et propose d'y sensibiliser les citoyens autour d'un inventif théâtre de rue baptisé « Les salisseurs ». On salue l'idée des jaunes, qui propose qu'un temps citoyen soit pris sur le temps de travail... « *Le but, nous confie Armel Le Coz, est qu'ils se posent la question de la place du citoyen* ». Objectif atteint : certains participants, en sortant de la salle, pensent tester chez eux quelques-uns des dispositifs présentés par le jeu.

## DE BONNES IDÉES

Jusqu'à la dernière minute, on remplit vite sa grille de stratégie, pour pouvoir la

## CARTON PLEIN POUR... LE COMPTOIR À ROULETTES

Le comptoir à roulettes remporte le prix du dispositif le plus repris par les différentes équipes, et ce sur les deux sessions du K'Pratik. Il consiste à emmener sur une place de marché ou une rue commerçante un comptoir, sur lequel les habitants viennent prendre un verre et donner en passant leur avis sur une action mise en place dans la ville. Le comptoir à roulettes permet ainsi d'aller à la rencontre des habitants.

Les dispositifs existants sont nombreux et n'ont de limite que l'imagination ! En voici une petite sélection :

- les agoras de rue, des lieux publics qui incarnent la démocratie
- le réseau social de quartier
- la banque du temps, qui permet à des citoyens d'échanger des services, par exemple, une heure de bricolage contre un cours de loisirs créatifs !
- les jurys citoyens, qui consiste à tirer au sort des citoyens qui, éclairés par l'avis de différents experts, se prononcent sur une politique publique donnée.

