

FICHE OUTIL

## FRESQUE DE LA VILLE dixit.net

  
Fresque  
de la Ville.fr

Un jeu pédagogique pour comprendre le processus de fabrication de la ville à travers les interactions entre thématiques (mobilité, construction, agriculture, aménagement, biodiversité...). Il permet de sensibiliser les acteurs des territoires à la complexité du système actuel d'urbanisation, à ses impacts, afin d'éclairer les leviers pour aller vers un urbanisme sobre et circulaire.

### Pour qui ?

Professionnels de la ville, élus, étudiants, citoyens

Exemples :

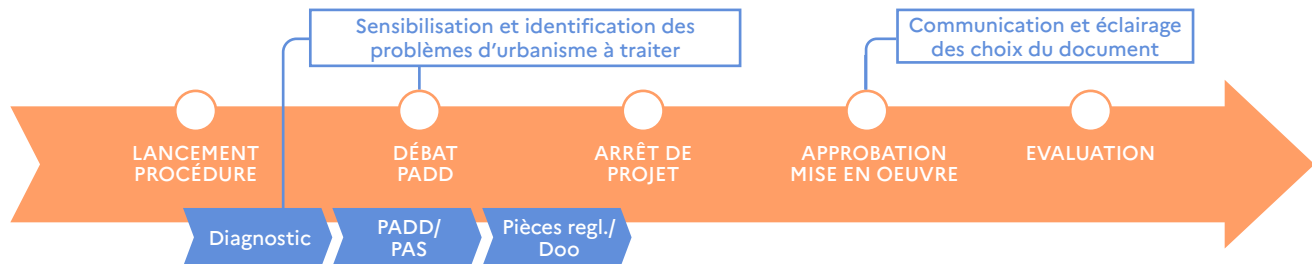
- Accompagnement *in itinere* de lauréats de l'AMI, planification Bas Carbone de l'ADEME (SCoT, PLU, PLUi)

### Avec qui ? Dans quelles conditions ?

- Jeu distribué sous licence CreativeCommons permettant l'utilisation et l'adaptation libre de l'outil, avec citation de la source dixit.net et envoi d'une photo de la fresque réalisée à [fresque@dixit.net](mailto:fresque@dixit.net)
- Ateliers collaboratifs en présentiel d'environ 1 h 30 avec les acteurs de la fabrication de la ville (élus, ingénierie locale, aménageurs...) afin d'amorcer le débat; le jeu s'organise en groupes de 4 à 6 personnes, qui doivent dialoguer pour organiser une série de 40 cartes dans une suite logique de causes et conséquences.

### Pour faire quoi ? Quand ?

Déroulement de l'élaboration d'un document d'urbanisme



- **Sensibilisation** et animation du dialogue territorial : avec les intervenants dans l'élaboration du document d'urbanisme et de sa mise en œuvre ; partage d'un diagnostic général sur l'urbanisation actuelle, ses causes, ses impacts ; réflexion sur les particularités du territoire en la matière pour interroger les pratiques et envisager de manière systémique les transformations vers un urbanisme plus sobre et circulaire.
- **Communication et éclairage des choix du document** : le jeu peut aussi sensibiliser les habitants et acteurs du territoire aux problématiques soulevées par le processus de fabrication de l'urbanisation, permettant ainsi d'éclairer, avec ce diagnostic réalisé collectivement de manière ludique, les choix qui ont été faits dans le document d'urbanisme.

### Limites

- Outil de sensibilisation qui permet de comprendre et d'amorcer la réflexion ensemble, mais ne porte pas sur les solutions que le document d'urbanisme sera amené à développer
- On ne joue pas avec le contexte local réel d'une collectivité

### En savoir plus

Retrouvez plus d'informations sur l'outil (contenu, accès, formations, conditions d'utilisation) ici :

<https://dixit.net/fresque/>

### Pour aller plus loin

Voir dans l'annexe 2 la fiche Retour d'expérience du SCoT du Pays Horloger

