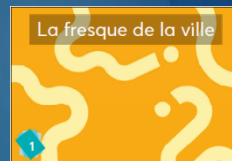


Fresque de la ville

dixit.net



Un jeu pédagogique pour comprendre le processus de fabrication de la ville à travers les interactions entre phénomènes 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 négatifs, afin d'éclairer les leviers pour aller vers un urbanisme sobre et circulaire (Zéro Artificialisation Nette...).

Pour qui ?

Professionnels de la ville, élus, étudiants, citoyens.

Exemples :

- *Accompagnement du PETR du Pays Horloger dans l'expérimentation Planification Bas Carbone ADEME*



Pour faire quoi ? Quand ?



- **Sensibilisation** et animation du dialogue territorial : avec les acteurs 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 directement sur les solutions que le document d'urbanisme sera amené à développer
- Jeu présentant de grands enjeux, non territorialisés

En savoir plus

Retrouvez plus d'informations sur l'outil (contenu, accès, formations, conditions d'utilisation) ici : <https://dixit.net/fresque/>