

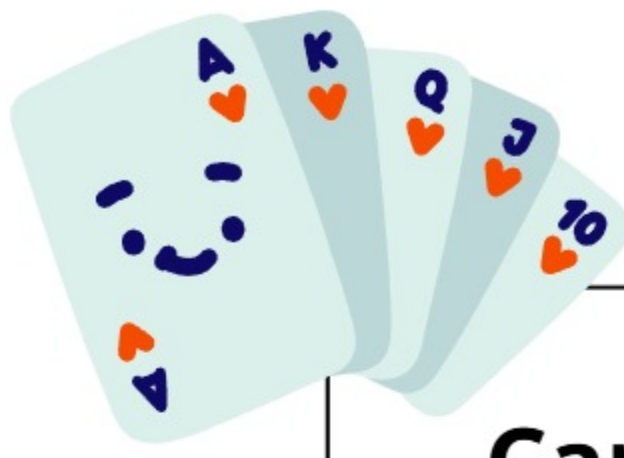


Ce jeu est un outil collaboratif de construction de scénarios. Il permet aux participant-e-s d'explorer comment la **culture des algues** pourrait se développer sous différentes conditions sociales, écologiques et réglementaires.

Participant-e-s : Groupes de 5 à 6 personnes + 1 animateur-riche

Objectif : Mobiliser votre imagination pour co-crée des futurs audacieux et plausibles !

Astuce
Jouez deux fois
pour un impact
maximal !



Jeu de cartes

Cartes de tension

Des variables qui définissent et structurent ce monde futur : enjeux majeurs, tendances ou moteurs de changement.

Justice sociale	Aménagement du littoral	Pression climatique	Flexibilité réglementaire	Financement	Recherche et essais pilotes
Technologie	Pollution nutritive	Intérêt du public	Déclin de la conchyliculture	Espèces non indigènes	Langage commun entre acteurs

Cartes d'inspiration

Des leviers pour inspirer de nouveaux modes d'action, de méthode ou de coopération. Ces concepts servent à imaginer et créer des « artefacts ».

Aquaculture multitrophique intégrée (IMTA)	Biofiltration = service écosystémique	Entrée des jeunes dans le secteur	Femmes dans l'aquaculture	Action collective	Apprentissage entre pairs
Adaptation au changement climatique	Tourisme local	Diversification	Suivi de la qualité de l'eau	Plaidoyer politique	Restauration locale

Cartes objets

Des éléments concrets et matériels qui servent de base à la création des « artefacts ».

Cosmétiques	Tables conchylocoles	Bassins de purification	Pêche	Alimentation	Campagne de sensibilisation
Centres de formation en aquaculture	Marketing	Start-ups	Médias locaux	Agriculture	Huîtres

Étape 1.

Mettre en place votre monde futur (15 min)

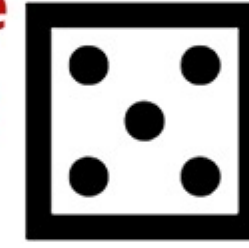
1 Choisissez 2 cartes de **TENSION** pour définir votre monde futur imaginé.

2 Lancez le dé.

Le premier chiffre définit le niveau d'intensité de la **1re TENSION**
Relancez le dé pour définir l'intensité de la **2e TENSION**



Utilisez un dé physique ou un dé en ligne !



5

Insérer ici la 1re carte de TENSION



À quoi ressemble « plus / moins »?
Écrivez vos idées ci-dessous.

Exemple de description du monde :

Un monde avec **une faible flexibilité réglementaire** et **une forte pression climatique**.

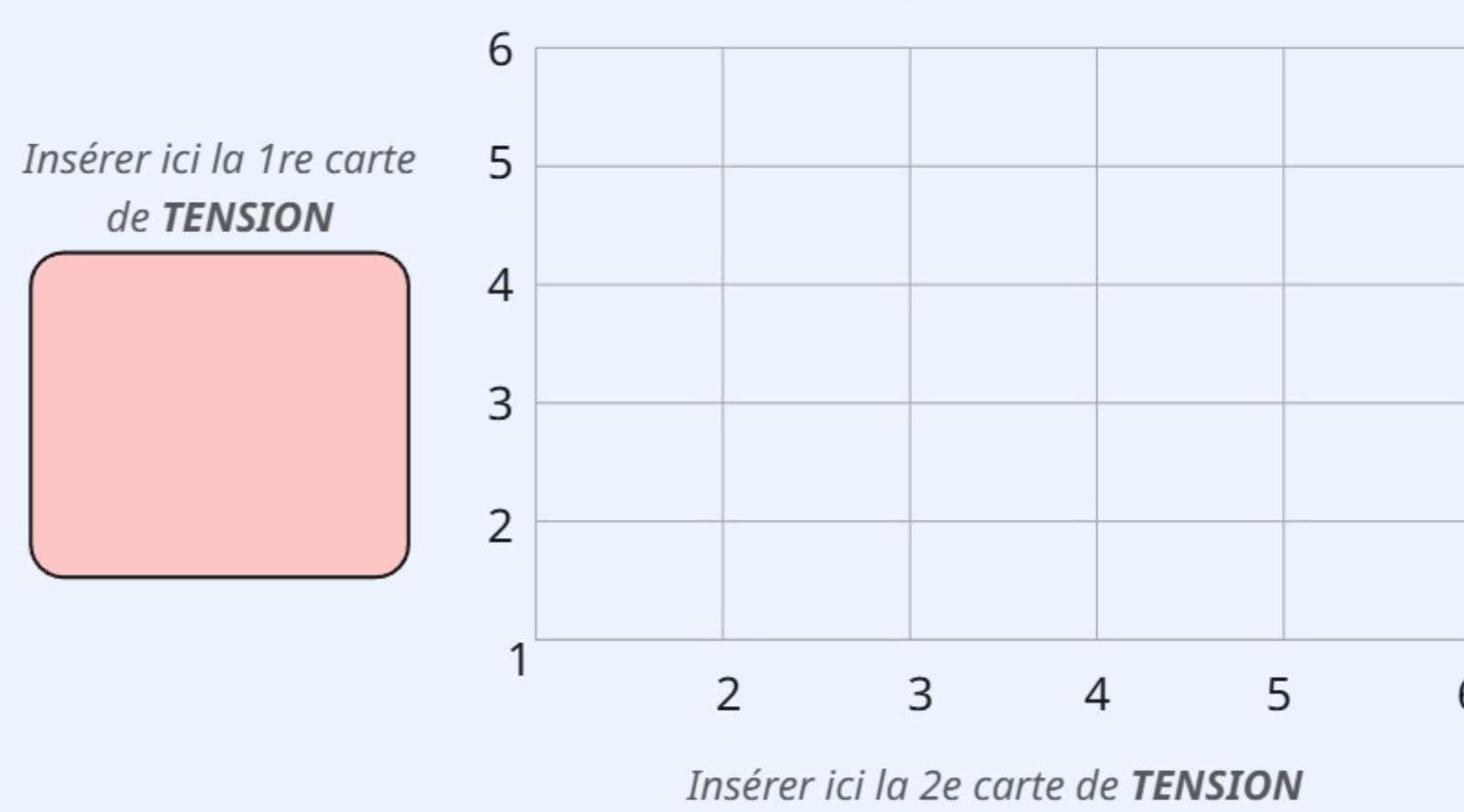
Flexibilité réglementaire = capacité à adapter les règles et procédures.
Pression climatique = stress environnemental causé par le changement climatique.

Utilisez ces questions pour guider la discussion :

- Quelles zones de la grille sont utopiques ou dystopiques ?
- Quels sont les meilleurs et les pires aspects de ce monde ?
- En quoi ce monde diffère-t-il du monde actuel ?

3 Placez votre « monde » sur la grille X-Y à l'aide d'un point.

Chaque axe représente les **TENSIONS** sélectionnées, et l'échelle va de 1 (très faible) à 6 (très élevé).



4 Décrivez ce monde futur

Un monde avec *faible/moyenne/forte*(1re **TENSION**) et *faible/moyenne/forte*(2e **TENSION**).

Définir la 1re **TENSION** :
Définir la 2e **TENSION** :

6

Insérer ici la 2e carte de TENSION



À quoi ressemble « plus / moins »?
Écrivez vos idées ci-dessous.

Étape 2.

Construction du monde à travers des artefacts (25 min)

1 Tirez 2 cartes d'**INSPIRATION** et 2 cartes d'**OBJECT** à l'aide d'un dé ou d'un générateur de nombres aléatoires.

2 Combinez 1 carte d'**INSPIRATION** + 1 carte d'**OBJECT** pour créer 1 artefact. Répétez pour créer **2 artefacts**.

Exemples d'artefacts :

Quelle artefact pourrait-on créer dans un monde avec **une faible flexibilité réglementaire** et **une forte pression climatique**, en combinant les cartes **Systèmes IMTA** et **Cosmétiques** ?

→ Une gamme de cosmétiques à base d'algues commercialisée via des pharmacies locales

Règle * :
Chaque artefact doit impliquer la **culture des algues**, directement ou indirectement (dans la production, l'usage ou l'impact).

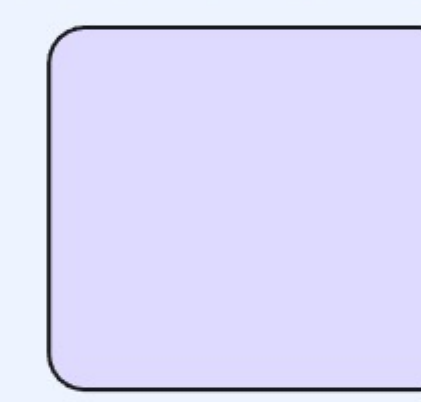
3 Que pourrait-il exister dans ce monde ?

Nommez et décrivez vos 2 artefacts ci-dessous.

Insérer ici la carte d'INSPIRATION

Insérer ici la carte d'OBJECT

Nommez votre artefact



+

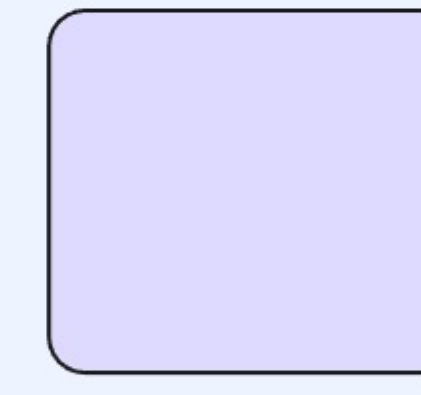


=

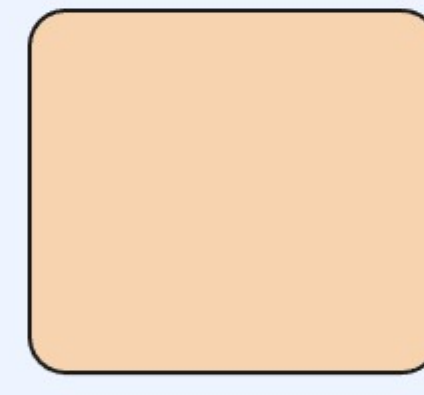
Insérer ici la carte d'INSPIRATION

Insérer ici la carte d'OBJECT

Nommez votre artefact



+



=

4 °.* Complétez les détails de l'artefact *.*

	Qu'est-ce que c'est ?	Qui l'utilise ?	Comment répond-il aux deux TENSIONS ?
1			
2			

Les artefacts peuvent être...
• un produit ou un service
• une entreprise
• un programme de formation
• une infrastructure
...ou autre chose !

Étape 3.

Choisir un futur (10 min)

1 Votez ensemble :

Quel artefact représente le mieux ce futur imaginé ?

Utilisez la méthode de votre choix (vote à main levée, discussion, consensus rapide).



L'artefact ayant obtenu le plus de votes devient l'**obélisque**.

2

Une fois le vote terminé, écrivez le nom de l'artefact ayant obtenu le plus de votes dans la case ci-dessous.



L'Obélisque

Cela représente la création finale du groupe, votre vision partagée d'un futur souhaitable.

Nom de l'artefact

3 Utilisez ces questions pour guider la discussion :

- Ce futur est-il souhaitable ?
- Que faudrait-il pour y parvenir ?
- Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?
- Qui a à gagner et qui a à perdre dans ce scénario ?

Bravo ! Vous avez terminé le jeu en utilisant l'imagination pour co-crée une version possible du futur. Utilisez ces enseignements pour agir dans le monde réel ! ☆

