

Aborder l'enjeu environnemental dans nos structures ludiques : pourquoi, comment ?

Thématique Rencontres Ludiques 2024 : rappel

Jeu, transformations soci(et)ales : le jeu est-il au service de la transformation sociale ou en est-il le moteur ?

Description programme

La question de l'environnement est de plus en plus présente dans notre quotidien, et cette situation ne semble pas partie pour s'estomper lors des années à venir. En tant que structures ludiques ancrées dans un contexte sociétal, nous ne pouvons pas l'ignorer. Toutefois, doit-on, et peut-on, changer nos pratiques en conséquence, que ce soit sur la curation ludique, notre accueil ou nos fonctionnements internes ?

Dans cet atelier, nous allons analyser les réalités de la crise environnementale et ses impacts présents et futurs sur nos structures ludiques. Et nous réfléchirons collectivement à la manière dont nos structures peuvent composer avec cette crise : quels moyens d'action pour réduire nos impacts (pratiques, postures, programmation ludique...) et quels ajustements de nos propositions ludiques ?

A noter que cet atelier part du postulat initial que nous vivons effectivement une crise environnementale d'origine humaine (changement climatique, gestion de l'eau...). En outre, le sujet pouvant se révéler anxiogène, nous apporterons une vigilance particulière à la création d'un espace de non-jugement sur nos pratiques individuelles.

Objectifs

- Comprendre les impacts de la crise environnementale sur nos structures
- Élaborer des actions concrètes pour diminuer nos impacts environnementaux

Animateurs

Boris Courtot
Aurélien Lefrançois-Fidaly

Plan de l'atelier

L'atelier s'est décomposé en trois demi-journées aux trois objectifs complémentaires.

Jour 1 – Traitement des urgences

Dresser les constats : comprendre en quoi la crise environnementale nous concerne déjà tous et toutes et sous quelles formes ; partager des actions concrètes de réaction à l'urgence déjà mises en place par des structures.

Jour 2 – Préparer le futur

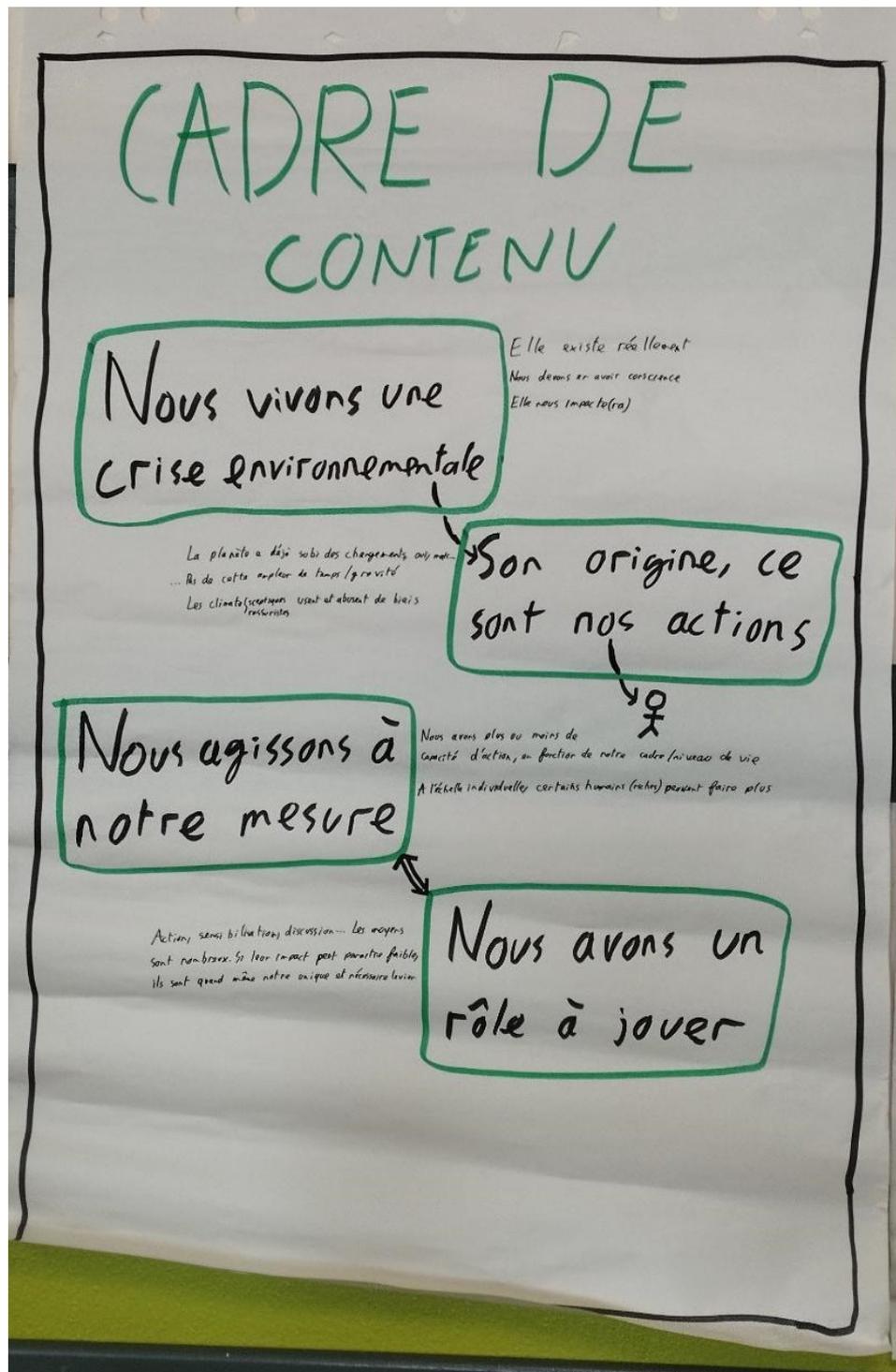
Découvrir et partager des canaux d'information pour mieux se renseigner sur la crise environnementale. Lister et présenter des initiatives inspirantes permettant d'améliorer la situation dans les années à venir, mises en place par les structures ou potentiellement activables a posteriori.

Jour 3 – Créer un plan d'action

Questionner et clarifier notre posture vis-à-vis des actions à mener au sein de nos structures, ce qui est possible, acceptable, les achoppements, intentions. Créer des plans d'actions sur-mesure pour chaque structure ou individu à mettre en place après les Rencontres Ludiques.

Cadre

De plus, un cadre de contenu présentant quatre postulats « de base » de l'atelier a été présenté. L'intention est de ne pas investir du temps d'atelier pour aborder des postulats que nous considérons comme étant basiques et acquis.



Restitutions

Jour 1 – les urgences

Présentation de l'atelier et du groupe

Les envies des participant·e·s: discuter de nos pratiques par rapport à la thématique environnementale et de quoi mettre en place des propositions dans nos structures.

A la question « quels jeux représentent l'environnement pour vous », les participant·e·s ont répondu: Wingspan, Playa playa, Carboniq, Littoral, La marina, Parks, Evolution extension climat, La Gamelle, Jeux Opla, Jouets en bois avec peinture biosourcée, Transition (création Archijeux), Puzzle climat

Les constats

Le groupe a été réparti en plusieurs petits sous-groupes. Au sein de chaque groupe, chaque personne a reçu l'invitation de partager des constats supposés, des faits déjà constatés.

Un outil complémentaire a été proposé (voir annexe) : des « cartes de constats », pour exprimer la provenance du constat, sa source et sa certitude, afin de contextualiser au mieux le constat. En pratique, l'outil a été peu utilisé par les participant·e·s au sein de l'atelier.

Restitution des petits groupes

Les constats ont ensuite été restitués collectivement et ont été également notés sur paperboard (voir ci-dessous).

Restriction de l'eau avec interdiction ou questionnement des jeux d'eau. Canicule entraînant parfois la fermeture des structures, difficulté des conditions de travail à cause de la chaleur. Pollution de l'air entraînant l'annulation d'animation.

Sécheresse, Méga feux, inondation, répétition rapprochée des canicules (on ne peut plus donner de date précise de la dernière car c'est devenu un événement très redondant), fonte des glaces, montée des eaux → la mer entre dans les rivières avec conséquence sur les plantations, augmentation des déchets entre autres plastiques, inégalité à l'accès à l'eau et l'eau potable (problèmes de qualité de l'eau avec produits chimiques, parfois altération du goût)

Risque sur l'agriculture et donc l'alimentation pour la population. Disparition de la biodiversité. Augmentation des tempêtes.

Baisse de la natalité dans les pays industrialisés due à la conscience, à l'éco-anxiété (pas d'enfants à cause de la crise climatique).

Pratique en surconsommation avec culpabilisation des individus sur le recyclage.

METIER

Restrictions
Jeux d'eau

Canicules → Conditions travail
de → Fermeture

Pollution air

Eco-anxiété

"APRÈS"

PRATIQUES

"Petits gestes"

Course à la nouveauté

PERSO

Alimentation ⊕ dure

Secchresse

Tempêtes, Vents

Méga-feux

Inondations

Evenements
⊕ Fréquents

Montée des eaux

Déchets ++

EAU

Gout

Accès

Qualité

Post-Covid:
"la nature reprend ses droits"

Baisse natalité

↳ Cause?

Adaptations

L'invitation a ensuite été, pour chaque sous-groupe (inchangé), de choisir un constat spécifique et de lister les différentes adaptations concrètes déjà mises en place par les structures pour contrebalancer la problématique.

L'intention était donc bien d'adresser une réponse des structures ludiques aux contraintes et urgences, et pas tant d'échanger sur les actions permettant de lutter contre une aggravation de la crise environnementale (sujet abordé lors du jour 2).

Restitution adaptations

Trois groupes ont choisi la thématique « canicule », un quatrième a choisi la gestion des déchets, un cinquième a choisi la pollution de l'air. La restitution a également été notée sur paperboard (voir ci-dessous).

Canicule 1: adaptation des horaires d'une ludothèque (matinée, soirée), proposer des jeux d'eau, un espace intérieur avec ventilateur, un espace extérieur avec matériel pour l'ombrage, proposer une buvette, rappeler les gestes de prévention (boire, se mettre à l'ombre). Partenaires avec la commune pour mise à disposition de matériel et aide au financement.

Canicule 2: animations extérieures, horaires décalés, en pied d'immeubles sous les arbres mais de préférence dans un coin de nature (problème avec invasion de moustiques), jeux d'eau en circuit fermés pour limiter la consommation de cette ressource, buvette, structures partenaires: RPE, CSC, MJC

Canicule 3: installer la clim car enjeu de santé (personnes âgées, bébés) mais conséquence néfaste sur du long terme donc envisager d'autres alternatives. Investir dans l'isolation des bâtiments, installation à défaut de brumisateur, ventilateur, attention: penser au bien-être des salariés dans l'adaptation des heures. Coordination des différents partenaires difficiles dans l'urgence mais aussi facilités par ce problème.

Déchets: limiter les déchets ou les traiter. Limitation des déchets et de la surconsommation lors des locations de jeux. Créer un espace avec zone de gratuité, d'échange (entre particuliers, entre structures ou entre les deux). achats d'occasion (ressourcerie, site de 2nde main), privilégier la réparation (banque d'échange des pièces détachées entre les structures de jeux, imprimante 3D, SAV), privilégier certaines maisons d'édition soucieuse de leur environ et à proximité et tous achats responsables, mettre en place du jeu sans objet (utilisation de récup' et de matériel de la nature). Prendre ou faire des dons (créer des filières circulaires). S'appuyer sur les talents bénévoles (réparation fabrication de sac tissu, etc.), mutualiser des outils pour faire des pièces (imprimantes 3D). Former le personnel sur des techniques de création (infographie, etc.) pour recréer des pièces. Cela nécessite d'avoir un espace dédié ou mutualisé un local pour la réparation. Logiciel de prêt. Partenariat les autres structures intéressées par la mutualisation, Emmaüs, etc.

Pollution de l'air : Problème de santé. Déplacement en intérieur ou délocaliser dans un lieu moins pollué. Achat de masques, problème de manutention pour les salariés lors des délocalisations, partenariat avec des lieux éco intéressants (ex : ferme), devenir un interlocuteur privilégié auprès de la commune et d'autres structures publiques pour répondre à ces urgences.

Conclusion collective

Un temps de parole en grand groupe a permis de clôturer ce temps en tour de table, et une question forte a émergé : lors de réponse à l'urgence, que faire pour ne pas pallier qu'au court terme et penser plus loin ? En effet, certaines réponses peuvent être composées de ressources néfastes sur l'environnement à long terme (exemple : climatisation). La réflexion et l'investissement financier sont importants.

ACTIONS

CANICULE

- Sur site**
- + Ouvertures ~~Exercice~~
 - + Jeux d'eau, calmes
Boire, buvette, sens;
 - + S'installer à l'ombre
(changer les infra)

- Parasols, Brumisateurs
- € ≈ 1000-2000€
- Partenariats:
 - Mairie
 - Parcs
 - Street sociales

Itinérance

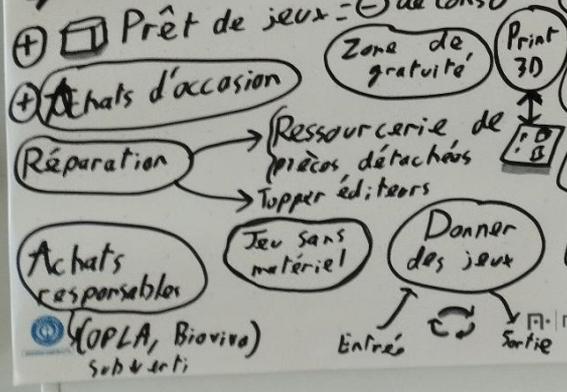
- Décaler les anim
- Coin nature + frais
- Jeux d'écran en Circuit fermé ⚠ Trop de moustiques!
- + d'aide sur manutention
- € "Moyens du bord"

INVESTISSEZ!

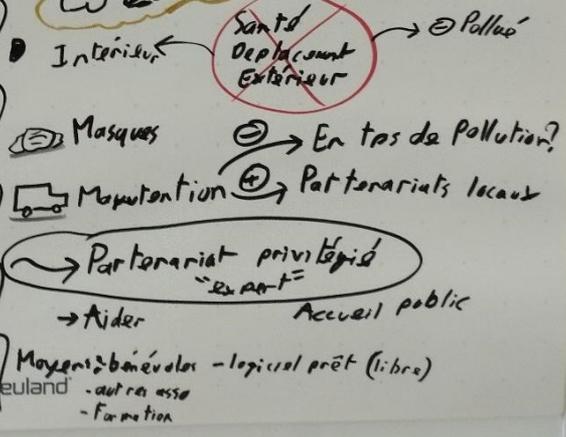
OK, si plan coordonné d'urgence, mais pas prio
 → Sinon, aération tardive (22h → Tps de travail ?)

Conditions de travail: temps de canicule ?!

DÉCHETS



POLLUTION AJR

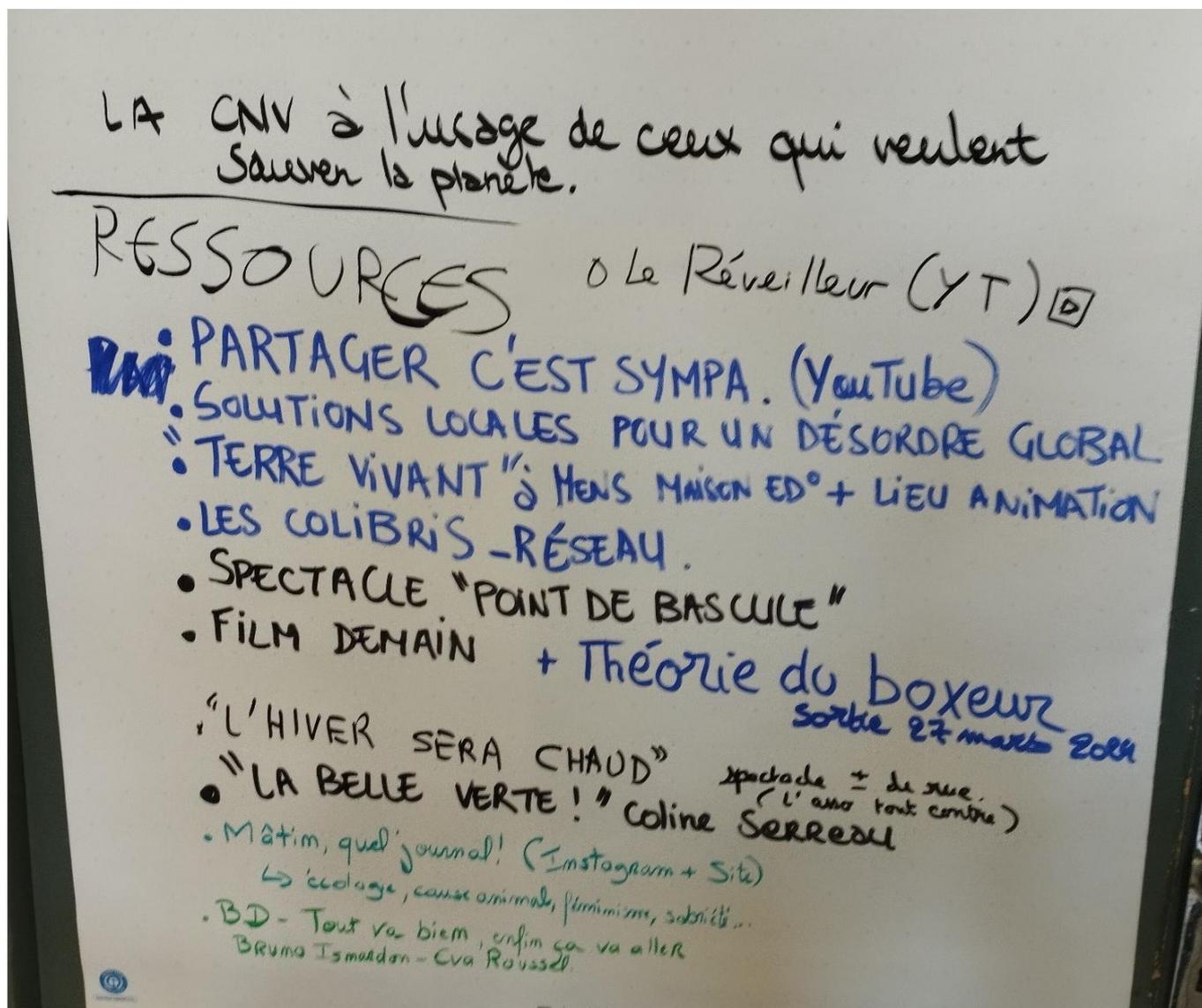


Jour 2 – contenus et initiatives

Présentation de sources

La première phase de l'atelier a consisté en une présentation par les formateurs d'un certain nombre de ressources : livres et posters (voir bibliographie), mais aussi l'animation d'un « Serious Game » (ou atelier ludique) appelé le Puzzle Climat (voir annexe), adressant prioritairement les gestes efficaces pour réduire son « empreinte carbone » à échelle individuelle, pour découvrir des ordres de grandeur utiles.

Le groupe a également été invité à partager ses propres ressources, qui ont été mises sur un paperboard le long des trois journées, et que voici ci-dessous.



Initiatives inspirantes

Le groupe a été divisé en trois sous-groupes. Chaque sous-groupe a été invité à lister et partager des « initiatives inspirantes » : des manières d’adresser la crise environnementale hors de la pure urgence (adaptation, traitée jour 1), pour participer à l’émergence de solutions collectives pour réduire l’ampleur de la crise environnementale, voire la contrebalancer.

Les restitutions des groupes sont également disponibles sur paperboard ci-dessous.

Groupe 1

Projet en lien avec le métier : surconsommation et gestion des déchets.

Mise en place d’essuie-mains lavables au sein de la structure d’accueil du public (ludothèque seule).

Détails de l’action en plusieurs phases : récupération de bidons d’eau, transformation DIY, installation WC et cuisine, affichages / sensibilisation, récup’ de corbeilles, récup’ de tissus (vieux draps) et découpe en essuie-mains, lave-linge, séchage.

Moyens humains : une personne dédiée.

Lieux : ludothèque fixe seule.

Temps : une demi-journée pour l’installation, plus pour la prépa, et durée infinie.

Cout : récup’ gratuite.

Energie : électroménager + moyens humains (seche-ling gain de temps).

Service municipal de collecte des déchets, partenaires publics et privés, ressourcerie, SICTOM, don de particuliers, etc.

Question-réponse : calcul sur le site de l’ADEME pour savoir si les essuie-mains lavables sont si intéressants pour la gestion des déchets ? Pas d’info globale, à calculer localement.

Groupe 2

SURCONSOMMATION DES DECHETS :

Caisse, mobilier de mauvaise qualité qui cassent souvent.

Mettre en place des meubles en carton, récupérés, construits et DIY et décorés.

Compétences pour la construction de meubles en carton (“formation carton” de bénévoles et de permanents) + appel à un prestataire + OPCO pour la formation + le matériel (outils, colle, peinture...).

Durée : 6 mois à 1 an pour la mise en place. Mobilier durable, réparable, etc.

Partenaires : déchetterie, grandes enseignes pour la récup’ de carton, ADEME (?).

Groupe 3

Viser le “0 déchets” en ludothèque comme idéal.

Constat : surproduction de déchets, etc. Impact global.

Moyens : prêt de jeux, logiciel, ...

CLASSEMENT DE CES MOYENS SUR UNE GRILLE TEMPS / €

Récup’ / ré-emploi, etc.

INITIATIVES INSPIRANTES

Surconsommation / Déchets

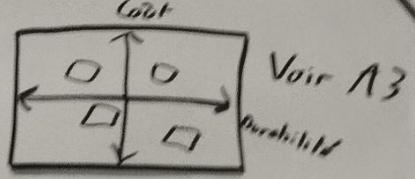
Papier jetable
 ↓
 Coût € → Coût 🌱
 ⇒ **Services lavables**
 ↓
 Affichage Panier transport Lave linge Adapto / Multioffils

Leds fixe 🏠
 Temps:
 - Fabrication: 1/2 j
 - Durée: Pour toujours
 (Machine Lavive (sèche linge? Moy?))
 Prêt jeux
 Gestion jeux (plastif...)
 Jeux non manufacturés
 Achats éthiques

→ IDEM Trop de mobilier nat
 ↓
Mobilier nat

Compétences / Temps
 € Formation "Carton" (OPCO)
 Matos
 → Compétence = On continue
 → Tes Fabrication

→ IDEM



Compléments des formateurs et conclusion

Boris a énoncé la possibilité de faire appel à des partenariats financiers, particulièrement la CAF, qui peuvent mettre à disposition un bonus écologique (surtout pour les ludothèques et les Espaces de Vie Social). Ces actions sont financées par le biais des budgets « Partager / consommer autrement » de la CAF.

Aurélien a évoqué une réflexion qui a émergée lors de la préparation en amont de l'atelier : quid de la proposition de bannir les jeux qui ne parlent pas d'écologie au sens large ? Ou au moins les mettre en avant dans nos pratiques ? Exemple : valoriser des jeux de société naturalistes plutôt que des jeux d'expansion de civilisation.

Enfin, le groupe a noté qu'il y a moyen de proposer des actions très variées, à notre échelle et en intégrant des moyens / partenaires plus vastes, comme pour mettre en place une stratégie de déplacements en vélo-cargo. De plus, le rapport au vivant est très important et à vivre pleinement.

Jour 3 – postures et plan d'action

Postures

La première partie de l'atelier était dédiée à un temps de réflexion sur nos postures, en tant que structures ou en individuel. La méthode choisie a été celle du « débat en étoile ». Trois sous-groupes ont été composés. Chacun a été amené à débattre à une question, puis une personne de chaque groupe a été envoyée et mandatée au centre pour restituer la pensée du petit groupe et débattre au grand groupe. Le processus s'est répété deux fois avec des synthèses collectives .

Question 1 : Vous devez discuter de la politique écologique des ludothèques ? que priorisez-vous comme action dans votre politique ?

Après un temps de 15 minutes en petit groupe retour en grand groupes pour expliciter les positions de chacun et chacune

1^{ER} TEMPS

Gr1

- Réfléchir à l'impact écolo des actions
- Sensibiliser sur l'impact des usagers
- Informer globalement en adaptant les outils au public
- Rôle d'inspiration de donner envie
- Structure = un lieu refuge pour palier à la précarité

Gr2

- 1 mesure phare : Structure = refuge de convivialité et confort => mesures radicales pour adapter les locaux (ex : agir sur le bâti, le budget...)

Gr3

- Ralentir = prévoir du temps de réflexion et d'organisation pratique
- Reconnexion au vivant : la nature et l'humain
- Repenser la consommation : réemploi, circuit court, mobilité douce, infrastructure

Débat :

- Laisser le choix aux équipes de réfléchir localement à comment elles veulent agir
- Limiter l'impact qu'ont les ludothèques sur l'environnement (à leurs échelles)
- Proposer des actions rapides avant d'être submerger

- Nécessité de mobiliser un budget

2EME TEMPS

Question complémentaire Essayer de vous mettre d'accord sur la priorisation des éléments ?
Il a abouti à une priorisation collective.

- Prise de conscience l'urgence climatique : ludothèque lieu refuge MAIS de loisirs (biens faits du jeu sur le mental) = nécessité d'avoir des personnes formées
 - o Avoir plus de moyen humain
 - o Attention aux conditions de travail des salariés
- Faire du lien mais attention de bien se centrer sur nos missions
 - o Volet formation : boîte à outils, pro formés
 - o Sensibiliser
- Penser la mobilité globale
 - o Aller vers avec itinérance et à l'inverse amener les gens vers le lieu (ex : bu climatisé)
- Implication des usagers, des pro et experts du sujet
- Reconnexion au vivant au sens large
 - o Sortir des structures
 - o Refaire éco-système sur le territoire par le lien entre les différents acteurs = reconnecter les humains entre eux
 - o Favoriser l'agir collectif

Débat :

- Agir sur l'aménagement du territoire par la concertation des pro, du public, des experts pour agir concrètement sur les infrastructures vers la résilience écologique

Retour sur l'outil :

On est resté beaucoup sur des valeurs plus que sur de l'opérationnel

Ce qui émerge comme idée : la formation, la reconnexion des humains, l'agir ensemble, le collectif.

Constat : priorité sur l'humain que sur le jeu = idée applicable dans d'autres champs

Plans d'action

A titre individuel, chaque participant·e a reçu l'invitation de travailler sur son propre plan d'action, pour soi et/ou sa structure. La structure des plans d'action peut être retrouvée en annexe. Ce temps n'a pas fait l'objet d'un partage collectif.

Rencontres ludiques 2024 – ACC #1

48 Quai de France – 38000 Grenoble

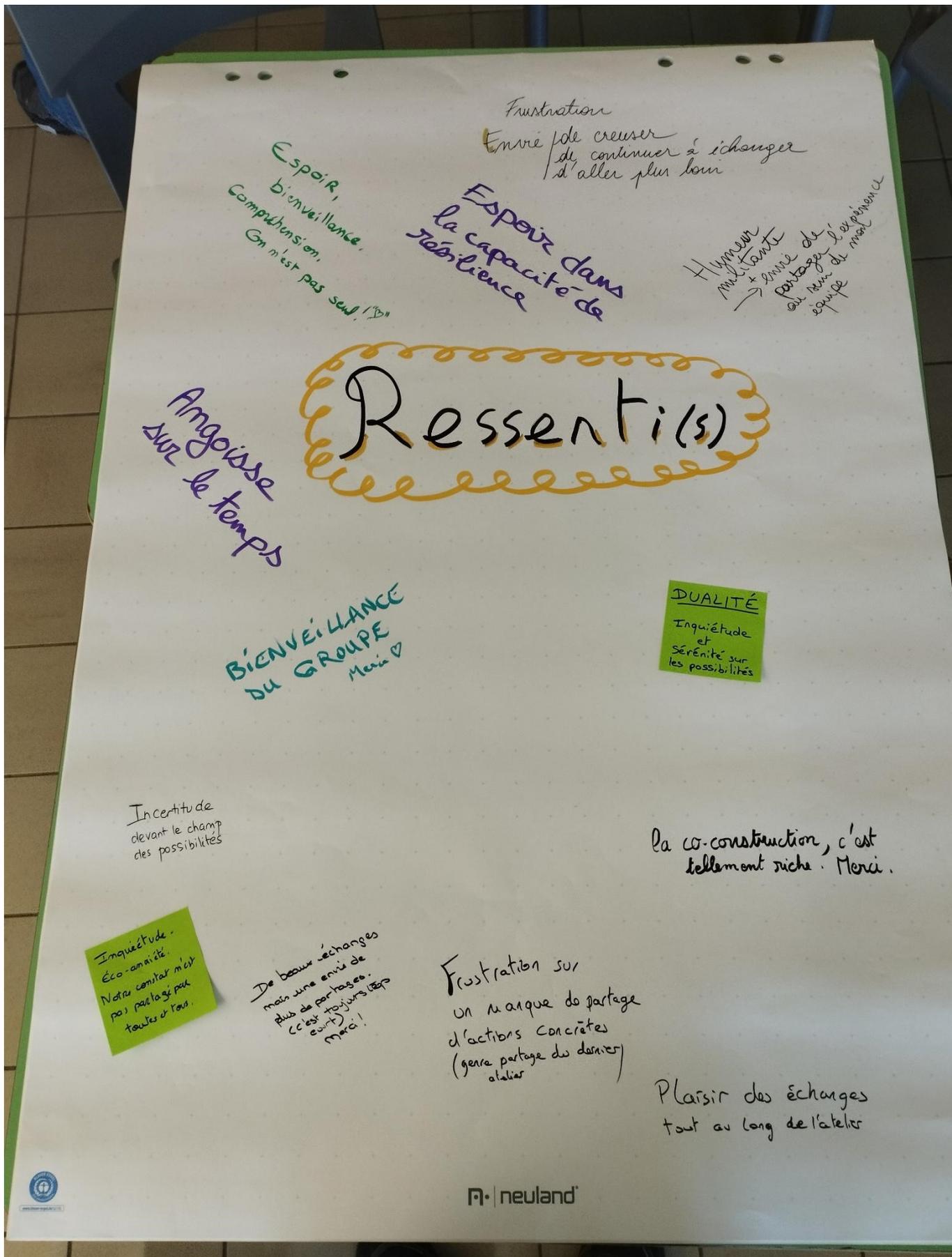
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

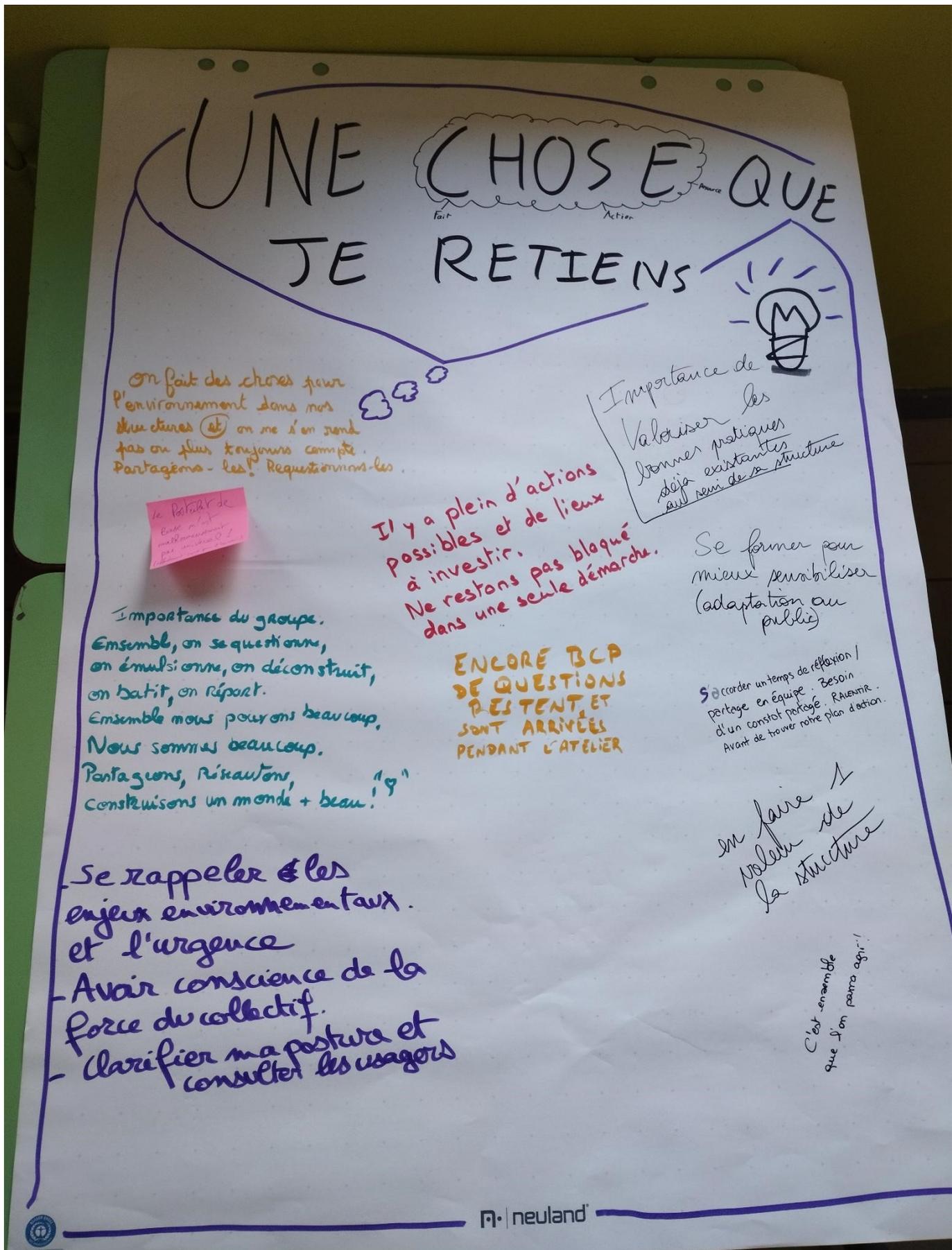
Conclusion

Le groupe a été invité à remplir deux paperboards, l'un concernant les ressentis, l'autre concernant des choses retenues lors de l'atelier. Ils sont disponibles ci-dessous. Nous avons ensuite fait un tour de table de clôture.

Quelques moments clés de ce tour de table :

- Le rapport au temps, la tension : temps des ateliers / l'urgence de la situation, on doit composer avec le ralentissement et l'urgence. On fait ce qu'on peut, ralentir mais agir. C'est compliqué mais on n'est pas seul dans le bateau.
- Est-ce qu'on avance en clair ou en caché ? Faire attention à l'entourage : public, équipe, politique... Tout le monde ne partage pas forcément le fait que le réchauffement climatique est d'origine humaine !
Il a des choses nationales légales sur lesquelles s'appuyer.
Le terrain peut être hostile : s'assurer d'avoir des alliés au niveau des acteurs du territoire pour éviter d'être placardisé. Prendre le temps de consolider ses bases.
- Utile : outil de communication non violente. Référence à la vidéo de « Partager c'est sympa » : Comment s'adresser à un connard ?





Bibliographie

Constats environnementaux

- Les grands posters « Kiosque des sciences » de l'association « Citoyens pour le Climat », qui proposent des excellentes synthèses : <https://citoyenspourelclimat.org/kiosque/>
- « Le GIEC, Urgence climat » - Sylvestre Huet, pour comprendre le GIEC (Groupement Intergouvernemental sur l'Evolution du Climat) et ses travaux
- « Le monde sans fin » - Christophe Blain & Jean-Marc Jancovici, pour comprendre les questions d'énergie, de limites planétaires et de climat
- « Tout comprendre (ou presque) sur le climat » - Bon Pote, Anne Brès, Claire Marc, et « Tout comprendre (ou presque) sur la biodiversité » - Philippe Grandcolas, Claire Marc, pour saisir facilement et rapidement les grands enjeux
- « L'avenir de l'eau » - Erik Orsenna, pour s'intéresser au sujet critique de l'eau

Environnement et politique

- « Comment les riches détruisent la planète » - Hervé Kempf
- « Fin du monde et petits fours » - Edouard Morena
- « L'écologie, un problème de riches ? » - Ritimo
- « Un autre regard sur le climat » - Emma, qui résume sous format illustré les liens entre crise environnementale (climatique surtout) et inégalité sociale & influence du néolibéralisme

Imaginaires et sociologie

- « Comme un empire dans un empire » - Alice Zeniter, fiction très inspirée de faits réels sur la posture militante contemporaine
- « L'éco anxiété » - Dr Alice Desbiolles, pour évoquer le sujet de l'impact de la crise environnementale sur notre bien-être

Annexes

Jour 1 – cartes de guidage sur les constats

SOURCE



**J'ai directement observé
ce constat**

Observé ou ressenti dans ma vie de
tous les jours

SOURCE



**J'ai entendu parler
de ce constat**

Via un média ou une personne tierce

CERTITUDE



**Je suis sûr·e
que ce constat est réel**

Je me sens vraiment confiant·e

CERTITUDE



**Je ne suis pas sûr·e
que ce constat soit réel**

Je ne suis pas entièrement
confiant·e, il se peut que je me
trompe (moi ou la source)



Jour 2 – Puzzle Climat

Toutes les informations sont accessibles sur le site internet du Puzzle Climat : <https://puzzleclimat.org/>

Le jeu demande d'être animé par un animateur ou une animatrice.

Jour 3 – Plan d'action

Exemples de plans d'actions mis en place avec le modèle en trois parties : posture / planning / fiche « action » (une par action)

PLAN D'ACTION

Posture

- Devons-nous prévoir des adaptations aux urgences ?

- / prod° ... déchets → Réutilisat°: matériaux de ces espaces, Symbo, déco°: ...
- Conco°: du jeu, du jact (à éthique) → aut° dons de jeux (partage)
- Usage de ... ludo, du service, un lieu d'animat°
- Réflexion sur les décom°: (w d'équipe, cohésion avec act°)

- Devons-nous afficher une posture politique publique sur le thème environnemental ? (Comment ?)

- Mettre en avant les act°: R: au sein de ludo. (fixe itinéraire) affichage, explication.
- Expliquer le pourquoi de certaines act°: habitude (Jouet° lumière; utiliser matériel d'°)

- Est-ce qu'on avance en clair ou en caché ?

- Mettre en avant les act°: R: (sans militantisme) ou à R'aup° du public
- Intégrer l'environnem°: à aux act°.

Appeler les usagers

PLANNING

- Partir du Contrat de Convention ^{Projet social}
 voir ce qu'il y a sur les questions environnementales
 - Partir des bénévoles et des usagers (individuels ou structures)

Et rentrant des RL (= 0-3 mois)	Année 2026	2025	TURFU ¹
<ul style="list-style-type: none"> - Achat de jeux → plutôt éditeurs locaux et écob - Dégager du budget sur des interventions autour du jeu et acheter ⊖ de jeux = Espace Jeux + force et carton - kapla - atelier médiatique - renouer le panneau sensibilité - atelier jeux/triole - Dégager du tp pour réparer les jeux - Magazines, BD à la médiathèque - ? environnementales 	<ul style="list-style-type: none"> - Projet avec l'atelier couture - faire ⊕ de sac en textile tissus - Faire des panneaux d'informations z à l'usage de l'eau pdt les activités de parc - Installer une plante à la ludothèque - Prochaine soirée jeux → nourriture locale - Journée mondiale de l'environnement 5 juin - Organiser une séance à la ludo avec Puzzle Climat 	<ul style="list-style-type: none"> - Vélo et carrioles louer pour trouver une subvention pour financer cela. - Escape game sur ? environnementale et avec du matériel récup. 	<p>(claire) 2</p>

(note : « Turfu » = « Futur », à savoir après 2025)

ACTION

Nom :

Objectif environnemental : - Réducl., Réutili^o. de cert^s déchets
- Valoriser la 2^o vie des matériaux.

Description : - Réutilisat^o de déchets = Cartons, tissus, bois
- pour fabriquer du mobilier, des élém^{ts}.
- Donner 1 2^o vie à des élém^{ts}, objets de récupérat^o.

Moyens - humains  :- 1 Référent + des bénévoles
+ des usagers.

- temporels : 1 on

- budget : - cf. sub. Col. Adème → format^s, Matos
+ solide
- V^o Récupérat^o produits de matériaux

Contraintes :

- Volonté collective
- Temps
- Stockage.

Rapport au public :

- Les sensibiliser
- les mettre à contrib^o.