

SUSCITER LE CHANGEMENT DE COMPORTEMENTS EN S'AMUSANT !

L'expérience Sneaky Cards en Avesnois

DYNAMIQUES LOCALES INSPIRANTES... nos territoires en route vers la rénovation efficiente

CONTEXTE

-  **Energie**
-  **Environnement**
-  **Santé**
-  **Patrimoine**
-  **Social**
-  **Emploi**

Afin de mettre en œuvre un développement plus durable de notre société, il s'avère nécessaire de changer nos comportements, nos modes de vie. L'étude publiée par l'ADEME¹ en 2016 « Changer les comportements, faire évoluer les pratiques sociales vers plus de durabilité » met en avant le fait que chaque acteur, qu'il soit public ou privé, doit être capable et doit

pouvoir adopter des écogestes, tout en répondant à ses besoins présents. Cependant, changer ses habitudes n'est pas aisé et peut paraître contraignant, voire ennuyeux. Aussi, et afin de dépasser cette limite, le Parc Naturel Régional de l'Avesnois a mis en place le jeu « Sneaky Cards », un outil ludique prenant la forme de défis à relever en faveur de la planète !



Dossier de presse



Parc Naturel Régional de l'Avesnois (PNRA)



L'arrondissement d'Avesnes-sur-Helpe et la Communauté de Communes du Cateau-Cambrésis : 297.601 habitants - 178.067 ha



Susciter, grâce au jeu, l'adoption de comportements plus respectueux de l'environnement



Les habitants



Avril 2019



Coût global : 10.000 € pour le développement de l'outil
Subventions de la DRAAF (Direction Régionale de l'Alimentation, de l'Agriculture et de la Forêt) et du FEDER (Fonds Européen de Développement Régional)

1. ADEME : Agence de la Transition Ecologique.

SNEAKY CARDS C'EST QUOI ?

Développé aux Etats Unis, Sneaky Cards est un jeu de société arrivé en France en 2019. Un jeu dit « Feel good »², qui amène chaque joueur à relever des défis en famille, entre amis et même avec des inconnus. Il provoque des interactions sociales amusantes, originales et engageantes. La particularité de ce jeu est, qu'une fois le défi réalisé, le joueur est amené à donner sa carte à une autre personne. Cette dernière sera alors, elle aussi, invitée à relever le défi, créant peu à peu une véritable chaîne. Chaque carte comporte un numéro de suivi qui permet aux joueurs de visualiser le voyage effectué par la carte transmise.

Séduit par le concept, le Parc Naturel Régional de l'Avesnois, en collaboration avec Cocktail Games³, s'est emparé de l'idée pour développer une édition spéciale en faveur de l'environnement,

reconnaisable à sa mascotte : un Ninja vêtu de vert.

Sur le même principe que la version originale du jeu, un site internet « Je(u) commence aujourd'hui » et une application spéciale ont été créés, notamment pour assurer le suivi des cartes en France et à l'étranger !

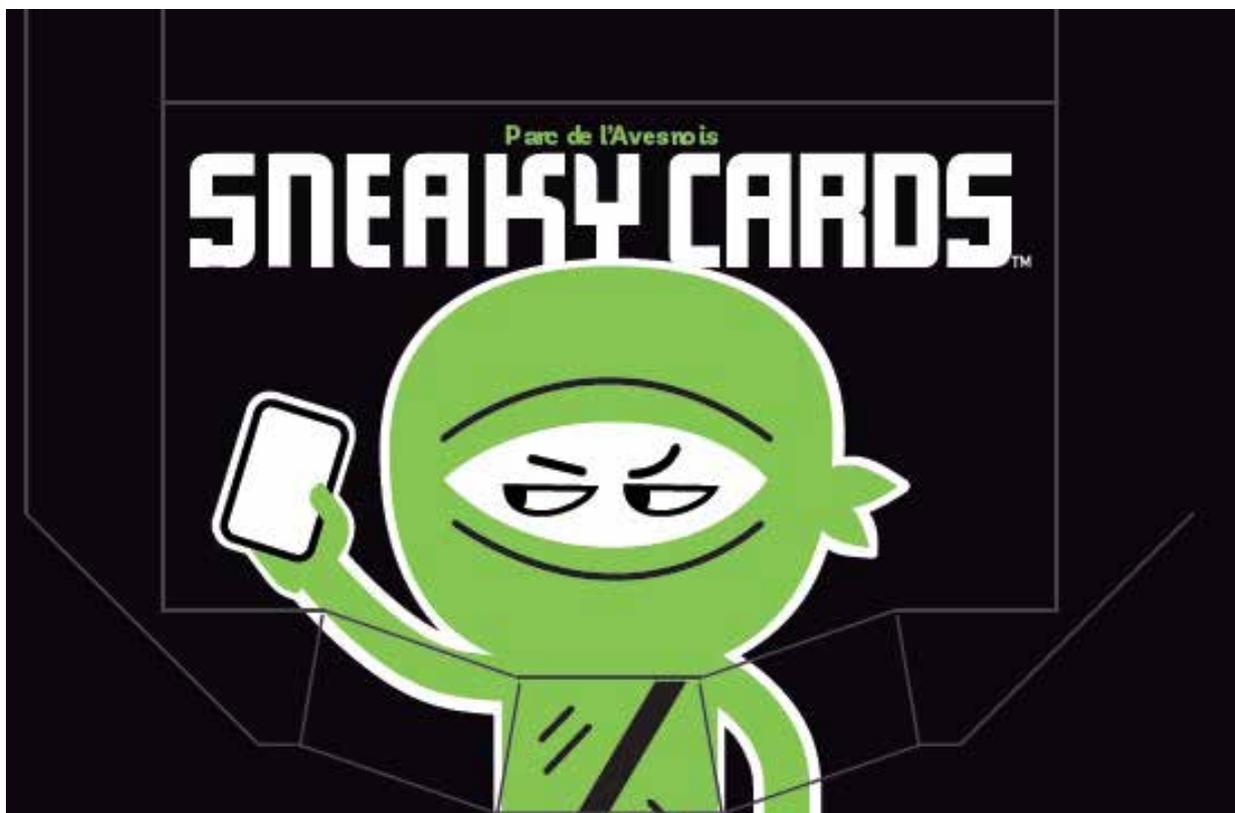
Quand un défi est relevé, le joueur est invité à le valider en ligne grâce à un code unique. Il bénéficie alors d'**autres conseils pour faire encore mieux** ainsi que d'un espace de dialogue où il peut laisser des messages aux futurs joueurs qui relèveront le défi.



TYPES DE MISSIONS

- CARTES BLEUES - Recherchez**
Testez vos talents d'investigateur !
- CARTES ROUGES - Dépassez-vous**
Lancez-vous des défis !
- CARTES JAUNES - Offrez une 2^e vie**
Moins d'achats et moins de déchets !
- CARTES VERTES - Interpellez**
Transmettez vos valeurs !
- CARTES VIOLETTES - Portez une attention**
Faites du bien autour de vous !
- CARTES ROSES - Vivez ensemble**
Faites des rencontres et créez des liens !
- CARTES ORANGE - Cachez-moi**
Soyez un espion furtif pour aider la Terre !

 70 Bridge Street, Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2015 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All rights reserved.



Le Ninja Vert

2. « Feel good » : se sentir bien.

3. Cocktail Games : entreprise française créée en 2003, spécialiste du jeu de cartes.

AMBITION ET CIBLE

Cette édition a pour ambition de diffuser les « bonnes pratiques » et de rappeler les bons gestes de façon ludique. Elle s'adresse à tous les publics.

Les citoyens

Associer des gestes simples du quotidien à chaque défi permet de répondre à des enjeux bien plus grands et de créer une « vague » écocitoyenne. L'objectif est d'éveiller la curiosité de chaque joueur afin qu'il réfléchisse à ce que va apporter son changement de comportement à l'environnement. Cette édition spéciale souhaite repenser l'accompagnement de l'habitant. Par le jeu, on outille donc le citoyen qui pourra alors, lui aussi et à son échelle, agir pour l'environnement. Le jeu permet non seulement de prendre conscience, sans culpabiliser, de faits et gestes que nous pouvons faire au quotidien pour aller vers une société plus durable, mais il permet également de mieux vivre en société, de comprendre et de rentrer en contact avec les autres en transmettant les cartes de main en main. Sur le plan psychologique, le jeu, ici via les défis, apporte une satisfaction relative au pouvoir d'agir.

Le jeune public

Le jeu s'adresse également au jeune public. Depuis plusieurs années, les établissements scolaires ont adopté la thématique du développement durable dans leur programme pédagogique et au sein même des établissements. Ainsi, des éco-délégués sont élus chaque année sur base du volontariat. Ils sont ambassadeurs du développement durable au sein de leur école, avec le soutien de l'équipe pédagogique et de la vie scolaire. Respectueux de l'environnement, l'éco-délégué sensibilise et invite ses camarades de classe à monter des projets et actions en faveur du développement durable. Des « petites choses » qui, par la volonté de chacun, leur permettent de se sentir utiles et d'adopter dès à présent les bons gestes. Sneaky Cards édition spéciale est l'un des moyens pour y parvenir et peut créer une réelle dynamique scolaire.



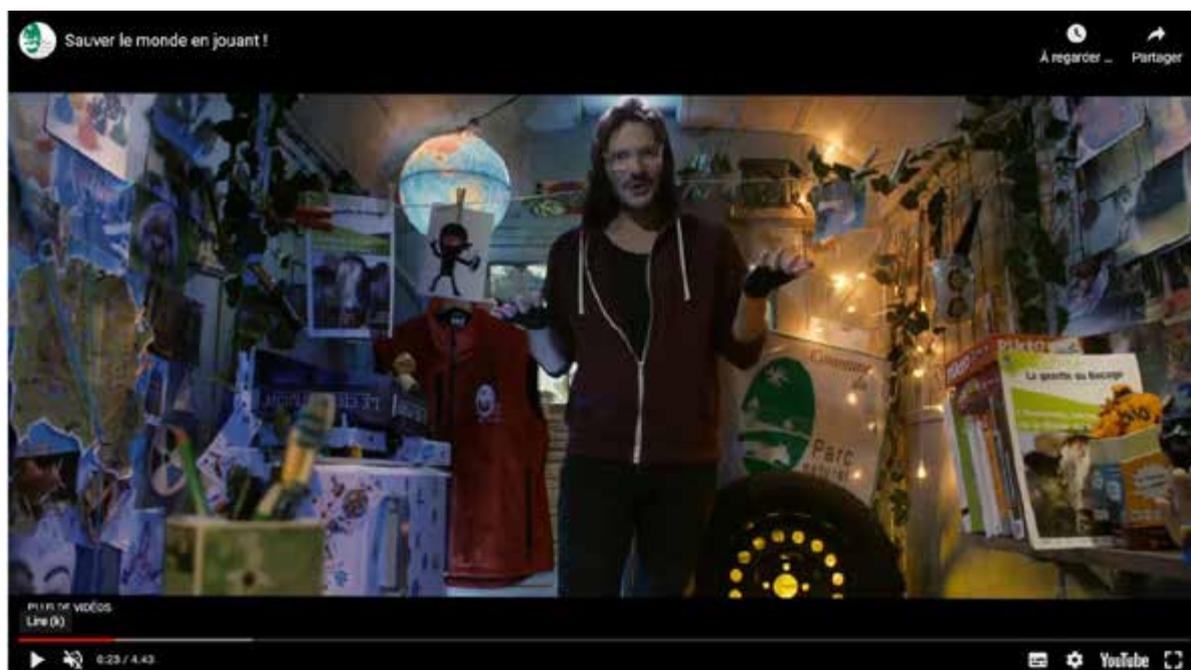
Nettoyons la nature

UNE ÉDITION SPÉCIALE

L'édition spéciale de Sneaky Cards n'est pas commercialisée. Le jeu du PNRA est gratuit et mis à disposition de toute personne souhaitant l'obtenir, notamment par le biais d'animations quiz. Ces animations invitent tous les participants à jouer pendant 2 heures sur différentes thématiques. À l'aide d'un boîtier électronique, chacun répond aux questions qui lui sont posées.



Conférences quiz



Capture d'écran «Sauver le monde en jouant!»

MAIS À QUOI ÇA RESSEMBLE ?

Une contractualisation qui déjoue les dynamiques spéculatives

Le jeu est composé de 36 cartes réparties selon différentes couleurs. Chaque couleur définit une famille de défis.

- **CARTES ROSES** : se faire une soirée cinéma en famille ou entre amis, jouer à un jeu de société entre collègues, ou encore faire du covoiturage avec son voisin... sont autant de défis que proposent ces cartes de **VIVRE-ENSEMBLE** !
- **CARTES BLEUES** : « Trouvez le n° 0 sur vos œufs lors de votre prochain achat en magasin », ou « ramassez 10 déchets dans la nature »... voilà vers quoi vous orientent ces cartes qui vous aideront à **RECHERCHER** !
- **CARTES ROUGES** : du câlin à un arbre, en passant par la culture d'une plante, ou par le chronométrage de votre douche, cette famille de cartes a pour mission de permettre de **VOUS DÉPASSER** !
- **CARTES JAUNES** : créez de nouveaux vêtements avec ce tee-shirt oublié au fond de votre armoire, offrez à un ami un cadeau recyclé que vous avez fabriqué vous-même... voici le but de ces cartes **OFFREZ UNE 2^e VIE** !
- **CARTES VERTES** : écrivez un message au Ministre de la Transition écologique, partagez un message du futur, ou encore demandez à un ami son dernier légume consommé et regardez ensemble si celui-ci est de saison... autant d'actions permettant d'**INTERPELLER** !
- **CARTES VIOLETTES** : offrez un produit local, découvrez une chanson dédiée à la planète, ou encore inscrivez « STOP PUB » sur votre boîte aux lettres... voici quelques idées de cette famille de cartes pour **PORTER, OU FAIRE PORTER, UNE ATTENTION** !

Certains défis peuvent paraître anodins et font peut-être déjà partie de notre quotidien mais le jeu amène à communiquer au plus grand nombre ces gestes simples au profit d'une société plus durable. Pour y parvenir, on s'appuie sur une somme d'actions individuelles qui amèneront à une dynamique collective.



LES OBJECTIFS

- Distribuer tous les paquets en organisant des conférences quiz dans :
 - 20 lycées et/ou collèges du territoire;
 - 3 dans les musées départementaux et à l'écomusée;
 - 6 en Belgique;
 - dans les communes du Parc Naturel Régional;
 - dans les autres parcs de la région Hauts-de-France.
- Faire circuler au moins 70 à 80 % des cartes entre 5 personnes.
- Communiquer un maximum sur les bons gestes.

LES PERSPECTIVES

Par son originalité, le jeu a été sélectionné pour être présenté aux Journées mondiales de la Biodiversité à Marseille qui devaient avoir lieu en juin 2020, mais seront reportées à cause de l'épidémie du COVID-19. L'idée reste à terme de créer un nouvel outil de sensibilisation pour faire découvrir le jeu en réalisant un ou deux défis dans l'instant présent lors d'une animation.

De plus, une nouvelle édition est en cours de réflexion avec le développement de cartes dites « Conséquences ». Ce nouveau jeu, cette fois-ci en version numérique, permettrait d'accomplir 14 missions : faire ses produits de nettoyage soi-même, nettoyer sa boîte mails, réduire sa consommation de papier, jusqu'à créer son propre défi... Elles sont aujourd'hui à l'étude.

Le jeu séduit également d'autres partenaires et notamment les entreprises comme la SNCF ou Toyota. Bien qu'individuel, ce jeu amène un esprit d'équipe s'inscrivant dans les valeurs, non seulement de l'entreprise mais aussi de celles de notre société actuelle.

Un travail est mené actuellement par le Parc Naturel Régional de l'Avesnois, pour donner aux entreprises l'occasion de parrainer des cartes, de sorte que lorsque leur voyage les a amenées à passer dans un certain nombre de mains, l'entreprise fait une action environnementale. De la sorte, au-delà de faire l'action pour soi-même, de convaincre quelqu'un et du plaisir de suivre sa carte, le geste participe à la réalisation d'une action encore plus grande.

Parc naturel régional de l'Avesnois

JEU COMMENCE AUJOURD'HUI

VOUS VOULEZ CHANGER LE MONDE (en mieux) ?
On vous propose de le faire en jouant !

Votre 1^{ère} Mission
QUITTEZ VOTRE DIVAN ET REJOIGNEZ-NOUS A UNE PROCHAINE CONFERENCE-QUIZ !

Quand : Dimanche 7 juillet 2019 à 15h
Où : au MusVerre à Sars-Poteries

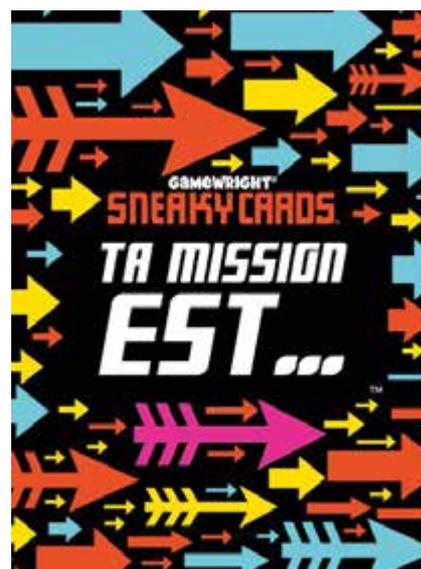
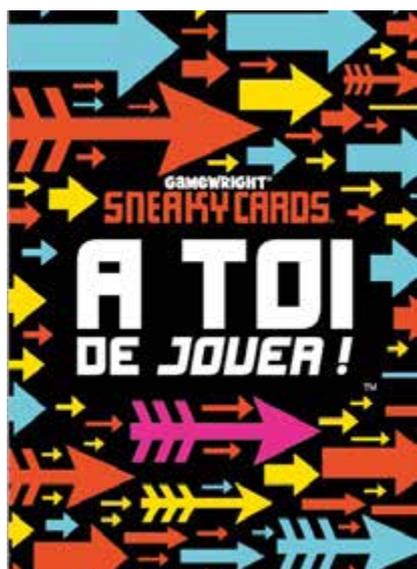
Pour : Vivre une expérience inédite interactive et repartir avec un jeu qui va envahir et embellir le monde. Et cela commence par vous !

* C'est gratuit... + d'infos sur www.j-c-a.fr

Nord

LES CONSEILS

Si vous aussi, vous souhaitez sensibiliser vos habitants et lancer une dynamique citoyenne autour des écogestes, n'attendez plus ! Un jeu suffit pour faire voyager les cartes sur toute une commune !



PORTEUR DU PROJET EN SAMBRE-AVESNOIS

ACTEUR IMPLIQUÉ

Parc Naturel Régional de l'Avesnois



EN SAVOIR + SUR LES SNEAKY CARDS

Christophe LEGROUX, Responsable écocitoyenneté - Parc Naturel Régional de l'Avesnois
0033 (0)3.27.21.47.96 - christophe.legroux@parc-naturel-avesnois.com

Marc GRZEMSKI, animateur éducation – sensibilisation à l'environnement
0033 (0)3.27.21.49.56 - marc.grzemski@parc-naturel-avesnois.com

Fiche réalisée dans le cadre du projet européen Interreg VA



 @interregVFAIRE

www.fai-re.eu

Réalisation : ADUS : Aurélie Regnier-Sivery, Espace Environnement : Nadine Zanoni, APES : Fanny Obled ; Cluster Eco-construction : Hervé-Jacques Poskin

Photos & images : Parc Naturel Régional de l'Avesnois

Dessins & mise en page : Alice Driat, ADUS

Éditeur responsable : Serge Vogels, Espace Environnement

ASBL, rue de Montigny 29, 6000 Charleroi

N° de dépôt légal : D/2020/5940/19

Reproduction autorisée moyennant mention de la source.

Imprimé sur du papier provenant de bois issu d'une forêt gérée de manière durable (label FSC).

Partenaires de FAI-Re :



Avec le soutien du Fonds Européen de Développement Régional et de :

