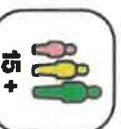
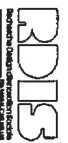


REMO La fresque de la rénovation des écoles

Graphisme : Zoé Quenigntiez
Son & Musique : www.davidcalles.com
Impression & Production : www.azaogames.com



RENOSCHOOL

La fresque de la rénovation des écoles

RENOSCHOOL est un jeu narratif et didactique autour de la rénovation, composé de trois activités consécutives. Il permet d'accumuler des connaissances pour actionner des changements au sein de votre école, afin de lever les freins et générer une dynamique collective et systémique en ce qui concerne l'épineux problème de la rénovation du bâti.

Ce jeu est l'aboutissement d'une démarche de recherche participative intégrant les méthodologies du design et de l'innovation sociale, visant à répondre de manière créative aux besoins non satisfaits de la société et son environnement. Il s'agit d'une démarche itérative fortement centrée sur la création de relations sociales et de nouvelles formes de coopération.

Fruit d'un travail effectué par le Centre de Recherche en Design d'Innovation Sociale associé à l'École Supérieure Artistique Saint-Luc Bruxelles (RDIS), le développement du jeu RENOSCHOOL a été accompagné par des designers, sociologues, chercheurs, experts en rénovation énergétique et communicants. Nous tenons en particulier à souligner et remercier les contributions de Bruxelles Environnement, Basic+, SynHERA, COREN, Energie Commune, FixBrussel, et Constructy pour leur accompagnement technique et stratégique.

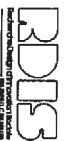
Nous tenons également à remercier les écoles ayant participé à la recherche et aux tests de prototypes du jeu RENOSCHOOL : École Saint Luc Secondaire (Saint Gilles), École Européenne (Uccle), École Active (Uccle), Collège Saint Pierre (Uccle), Athénée Royal de Bruxelles 2 (Laeken), Institut Saint Boniface (Ixelles).

Distribution et propriété intellectuelle

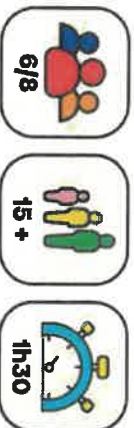
RENOSCHOOL est un jeu en libre accès, pouvant être commandé auprès de notre partenaire fabriquant Azao Games (www.azao games.com), mais aussi téléchargé et imprimé gratuitement à partir de notre site web.



Le jeu RENOSCHOOL peut être librement utilisé, à la condition de l'attribuer à l'auteur Centre de Recherche en Design d'Innovation Sociale associé à l'École Supérieure Artistique Saint-Luc Bruxelles (RDIS), en citant son nom. Son usage est strictement limité à une utilisation non-commerciale. RENOSCHOOL est un jeu qui peut être adapté à d'autres publics, d'autres tranches d'âge, d'autres secteurs, et traduit en d'autres langues. Le RDIS reste à disposition pour de nouvelles collaborations en vue de concevoir des versions adaptées de ce jeu, et doit être obligatoirement consulté pour toute modification (www.masterdesign.social/renoschool).



RENOSCHOOL



MATÉRIEL FOURNI

- Plateau de jeu
- 25 cartes « problèmes »
- 18 cartes chance « ? »
- 6 cartes « ressenti »
- 2 pions
- 1 dé
- Lettre destinée à la direction
- Accompagnement audio du jeu, accessible via ce QR code



Le matériel RENOSCHOOL est également téléchargeable sur www.masterdesign-social-renoschool

MATÉRIEL À PRÉVOIR PAR L'ÉCOLE

- Une grande table, autour de laquelle s'installent les 6-8 participants
- Les plans de secours et/ou d'évacuation de l'école (ci-après dénommés « plans ») imprimés le plus grand possible, minimum A3
- 6 marqueurs de couleur (vert, bleu, jaune, orange, rouge, rose)
- 2 paquets de Post-its
- Un haut-parleur connecté à un ordinateur/tablette/téléphone pour l'accompagnement audio

ANIMATION

Le jeu est animé par un accompagnement audio, qui donne les instructions aux participant.e.s, et indique le temps restant pour chaque activité.

Une animatrice assure le bon déroulement du jeu, par exemple un.e enseignant.e, membre de la direction, etc., ou alors une personne externe à l'école, représentante d'une organisation partenaire de diffusion du jeu.

Le rôle de l'animatrice sera principalement de :

- Suivre les consignes d'animation
 - Gérer l'accompagnement audio (lancement en début de jeu et mise en pause lors de l'activité 2)
 - Distribuer le matériel tel que spécifié dans l'explicatif de chaque activité, répondre aux éventuelles questions des participant.e.s.
- L'animatrice devra donc avoir pris connaissance de ce document et de la boîte de jeu avant la partie.

ACTIVITÉ 1 - DURÉE 15 MIN.

« Et toi, tu ressens quoi dans ton école ? »

BUT DE L'ACTIVITÉ

Lors de cette activité, vous allez réaliser l'inventaire de vos ressentis dans les différents espaces de votre école : froid, chaud, courants d'air, humidité, manque d'aération, etc. Vous aurez pour mission de nommer ce que vous ressentez, d'échanger entre vous et de rétranscrire vos ressentis sur le plan de l'école.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Les plans de l'école imprimés
- Les marqueurs de couleur
- Le jeu de 6 cartes « ressenti »

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

Vous allez à tour de rôle piocher une carte « ressenti », à partir de laquelle, en intelligence collective, vous allez identifier et situer sur le plan de l'école un maximum de vos ressentis. Chaque ressenti doit être brièvement décrit sur le plan (par des dessins, des mots ou des phrases) en utilisant le marqueur de la couleur correspondante :



CONSIGNES D'ANIMATION

1. Inviter les participant.e.s à s'installer autour de la table.
2. Placer le matériel nécessaire sur la table.
3. Lancer l'accompagnement audio pour démarrer l'activité. Celui-ci indiquera quand l'activité sera terminée.
4. A la fin de l'activité :
 - A. Laisser tourner l'accompagnement audio.
 - B. Mettre de côté le plan de l'école et les cartes ressentis.



ACTIVITÉ 2 - DURÉE 30 MIN.

« Gagnons en expertise ! »

BUT DE L'ACTIVITÉ

Cette activité vous permettra d'acquies-
sir de l'expertise sur la rénovation du
bâti dans 6 domaines différents, via les
cartes « problèmes ». L'objectif est de
répondre correctement à au moins
4 questions, dans 4 domaines différents,
avant de vous rendre au bureau de la
direction.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Plateau de jeu
- 1 dé
- 2 pions
- Le jeu de 17 cartes chance « ? »
- Le jeu de 26 cartes « problèmes »

DÉROULE DE L'ACTIVITÉ

Vous allez vous diviser en deux équipes,
chaque équipe devra se montrer plus
rapide et plus experte que l'autre !
Chaque équipe lance le dé à tour
de rôle, et avance du nombre de cases
correspondant. Les pions peuvent
se déplacer en avant, en arrière
ou en diagonale.



Si vous tombez sur une case
« problème », c'est l'équipe adverse qui
vous lira la question :

- Si vous répondez juste, vous gardez
la carte « problème » à laquelle vous
avez répondu.
- Si vous répondez faux, vous remettez
la carte « problème » en dessous de la
pile.

Si vous tombez sur une case chance
« ? », piochez une carte et suivez les
indications.

Dès que votre équipe a répondu correc-
tement à 4 questions dans 4 domaines
différents, rendez-vous au plus vite
au bureau de la direction. La première
équipe arrivée a gagné !

CONSIGNES D'ANIMATION

1. Mettre en pause l'accompagnement
audio à la fin des instructions
de l'activité.
2. Puis diviser les participant.e.s
en 2 équipes de 3 ou 4 personnes
qui s'installent de part et d'autre
du plateau de jeu.
3. Maintenir le rythme et respecter
le timing en incitant les participant.e.s
à répondre en moins de 2 minutes
à chaque question.
4. Relancer l'accompagnement audio
dès que la 1ère équipe a rejoint
le bureau de la Direction.
5. Laisser tourner l'accompagnement
audio à la fin pour introduire l'activité 3.

ACTIVITÉ 3 - DURÉE 25 MIN.

« Priorisons ensemble les besoins de la rénovation de notre école ! »

BUT DE L'ACTIVITÉ

Grâce aux activités précédentes, vous
avez échangé vos ressentis et acquis
des connaissances dans différents
domaines de la rénovation. Vous devez
maintenant préparer et remettre votre
lettre à la direction, avec des recom-
mandations de rénovation énergétique.
Pour cela vous allez devoir prioriser
les problèmes identifiés au sein de votre
école, et proposer des solutions grâce
aux compétences acquises lors
de l'activité 2.

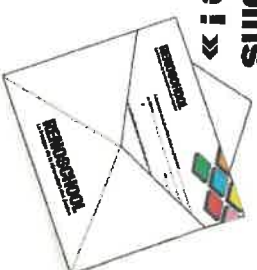
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Les plans de l'école où sont
répertoriés les ressentis
- Le jeu de cartes « problèmes »
- 2 paquets de Post-its
- Le modèle de lettre destinée à la
direction

DÉROULE DE L'ACTIVITÉ

Vous allez à nouveau vous réunir en une
seule équipe pour prioriser vos ressentis
et combiner vos domaines d'expertise.
À présent, il s'agit de faire le lien entre
vos ressentis répertoriés en activité 1
et les possibles solutions de rénovation
identifiées en activité 2, en utilisant les
Post-its sur le plan.

C'est le moment de faire des choix sur
3 propositions prioritaires que VOUS
voulez changer dans votre école.



Une fois que vous avez fait votre choix,
remplissez ensemble votre lettre et
n'oubliez pas de tous les la signer !
Il est temps d'aller la déposer auprès
de la direction !

CONSIGNES D'ANIMATION

1. L'accompagnement audio continue
de tourner depuis l'activité 2.
 2. Rappeler à toutes les participant.e.s
qu'ils font à nouveau partie de la
même équipe.
 3. Retirer les cartes chance « ? »
du plateau.
 4. Laisser sur la table les cartes
« problèmes »
 5. Replacer les plans de l'école
sur la table.
 6. Distribuer un paquet de Post-its
par équipe.
 7. Placer la « lettre à la direction »
sur la table.
 8. Accompagner les participant.e.s dans
la rédaction de la lettre à la direction,
puis faites-la signer par les partici-
pant.e.s.
- En fin d'activité 3, reprenez la lettre à
la direction signée et les plans anno-
tés pour les remettre à la direction.