

La Fonda

*fabrique
associative*

La Fonda

*fabrique
associative*

The logo for 'La Fonda' features a large blue circle with a white diagram inside, set against a grey circular background. The diagram is a complex flowchart or organizational chart with various boxes and connecting lines. The text 'La Fonda' is in a large, black, serif font, and 'fabrique associative' is in a smaller, blue, italicized serif font below it.

"Faire ensemble 2020" le jeu de cartes

Présentation des règles du jeu
issu des travaux de prospective
animés par la Fonda



Sommaire

La Fonda

"Faire ensemble 2020"

Etapas de la démarche

Cartographie des tendances

But du jeu

Présentation des cartes

Dynamique de jeu

Trucs et astuces

Fondée en 1981, la Fonda est le laboratoire d'idées du monde associatif

Sa mission:

La Fonda mobilise des expertises de tous horizons pour valoriser la contribution des acteurs associatifs à la transformation de la société.

Ses axes de travail:

- Eclairer les choix individuels ou collectifs des acteurs associatifs
- Aider les acteurs associatifs à se projeter dans un avenir souhaitable
- Influencer auprès des décideurs, des médias et via les réseaux sociaux

Ses activités :

Enquêtes, études, groupes de travail, ateliers ludiques, rencontres-débats, publications, présence digitale...

"Faire ensemble 2020": pourquoi une démarche prospective ?

La prospective est une méthode d'exploration des futurs possibles

Finalité:

Donner aux acteurs associatifs des clés de compréhension des évolutions qui traversent la société et des outils pour se projeter dans un avenir souhaitable.

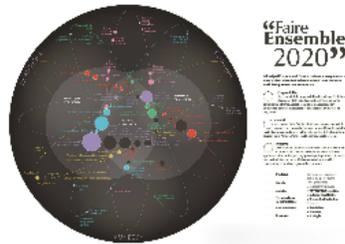
Méthodologie:

Il s'agit d'une démarche participative basée sur l'implication de nombreux réseaux et acteurs associatifs (consultation en ligne, groupes locaux, séminaires de prospective, universités...).

"Faire ensemble 2020": étapes de la démarche

1) Diagnostic du monde associatif à partir d'une consultation élargie: enquête en ligne (1250 répondants), 55 groupes locaux (dans 19 régions de France), notes d'experts

2) Cartographie des tendances structurantes pour l'avenir: consultation de 8 experts de la prospective, 12 responsables de l'ESS et de l'administration publique et d'une centaine d'acteurs associatifs



Faits objectifs, évolution à l'œuvre, ces tendances sont organisées par systèmes. Il s'agit d'un découpage factuel de la réalité selon la nomenclature internationale de la prospective.

Politique : tendances qui concernent l'organisation des Etats et des corps intermédiaires (régime institutionnel, gouvernance, associations, Europe)

Société : tendances qui concernent la démographie, l'évolution des valeurs et les évolutions culturelles (famille, santé, protection sociale...)

Individu : tendances qui concernent l'évolution des comportements individuels (modes de consommations, nouvelles générations...)

Technoscience & connaissance : tendances qui concernent la production, la capitalisation et la transmission des connaissances (éducation, technologie, digitalisation, innovation...)

Environnement : tendances qui concernent l'espace physique, la biodiversité et l'espace extraterrestre (nature, villes, territoires...)

Économie : tendances qui concernent la production et les échanges de biens et de services (microéconomie, mésoéconomie, macroéconomie)

En outre, ces tendances alimentent trois courants qui traversent notre société et influent sur nos modes de vie.

Fragmentation

Le courant de la fragmentation traduit une évolution du rapport de l'individu au collectif. Illustré par la concurrence effrénée, le repli identitaire et la ségrégation territoriale, ce courant est le reflet d'une société en rupture de régulation.

Fluidité

Le courant de la fluidité illustre un bouleversement du rapport au temps et à l'espace. Alimenté par la mobilité, le numérique et la libre circulation de l'information, ce courant est à l'image d'une société ancrée dans le présent.

Empathie

Le courant de l'empathie est marqué par une évolution du rapport de l'humain à l'environnement. Lié à des systèmes collaboratifs, des logiques de partage et des alliances intersectorielles, ce courant laisse entrevoir une société responsable vis-à-vis des générations futures.

"Faire ensemble 2020" le jeu

Ce jeu de cartes vise à faciliter l'appropriation des tendances qui bousculent la société.

But du jeu

Chaque joueur incarne un personnage. Il doit contrer les menaces et saisir les opportunités pour construire la société de demain. Pour ce faire, il peut s'allier avec d'autres personnages ou faire appel à des bénévoles.

Présentation des cartes

- **Cartes personnages**

6 personnages: l'association, le quidam, la collectivité territoriale, le centre de recherche, l'entreprise et l'Etat

- **Cartes tendances**

30 cartes recto verso

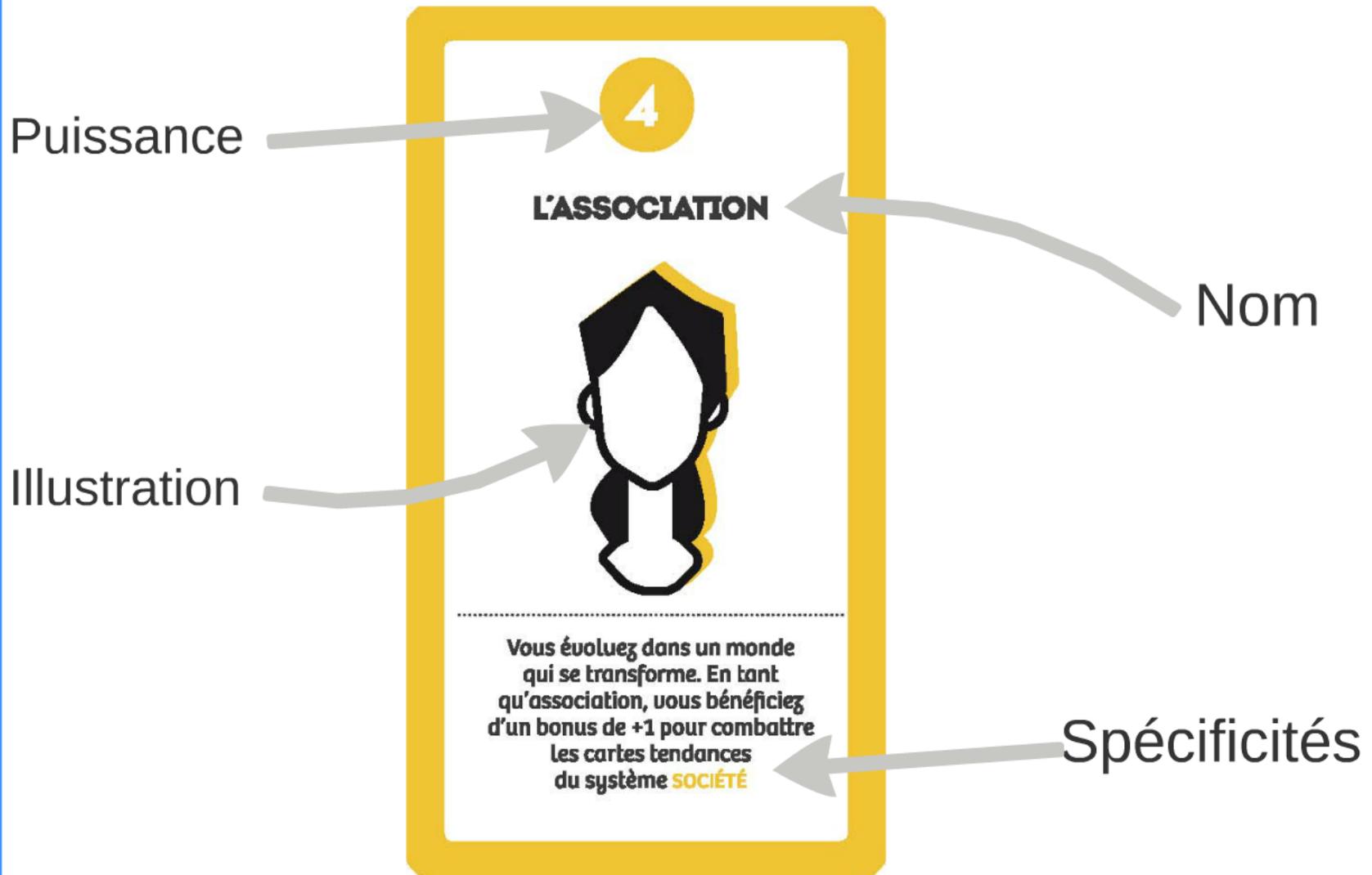
- **Cartes bénévoles**

15 cartes recto verso

- **Cartes zone de victoire et zone de défaite**

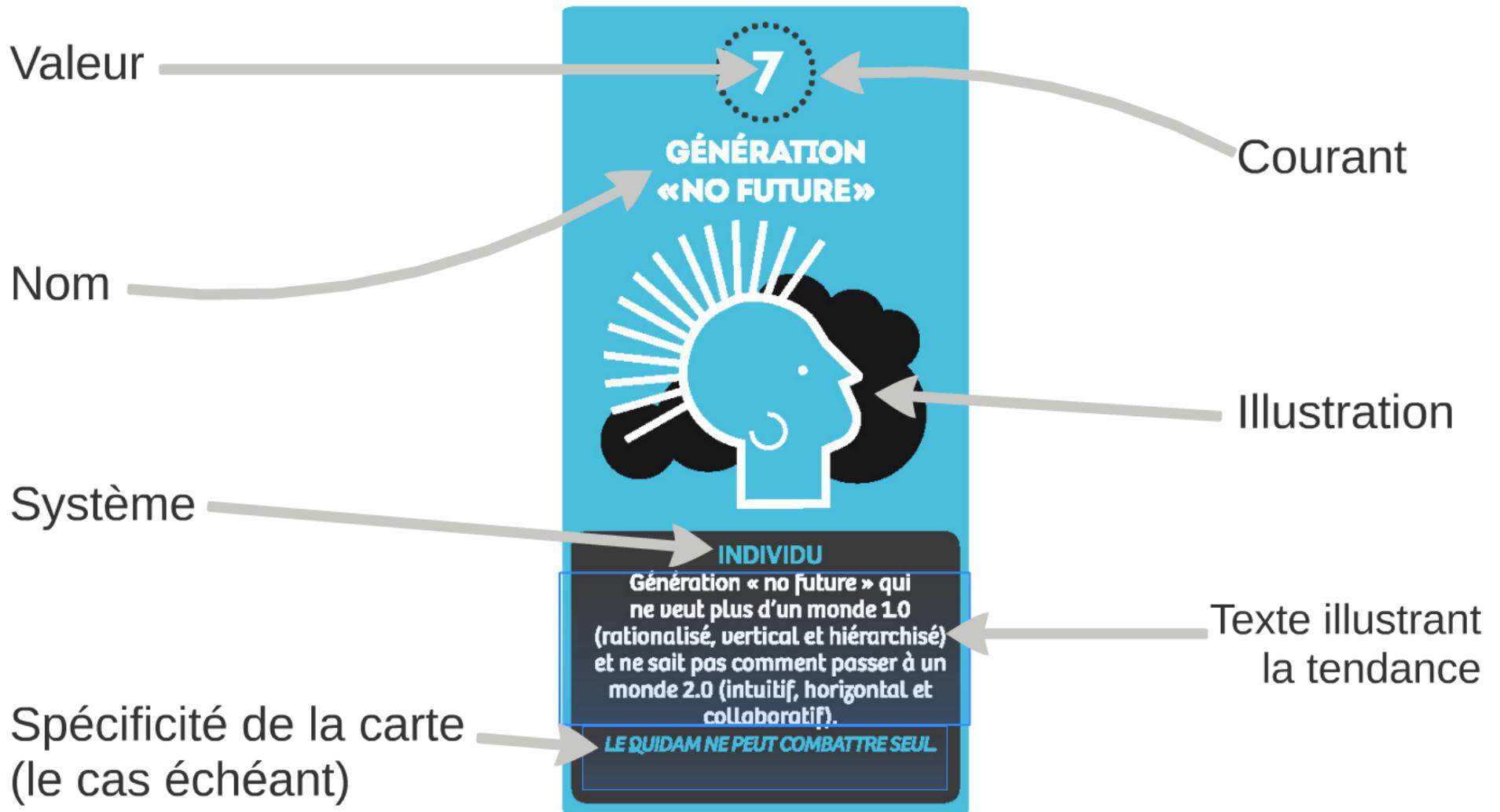
2 cartes

Cartes personnages

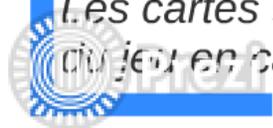


Chaque joueur choisit une carte personnage en début de partie

Cartes tendances



Les cartes tendances sont mélangées avec les cartes bénévoles. Elles sont posées en pile au centre du jeu en cachant le recto.



Cartes bénévoles

Nom



L'OVERBOOKÉ



Illustration

Texte humoristique

BÉNÉVOLE

Très intéressé pour s'engager,
mais il n'a pas le temps.

Spécificité de la carte

LE JOUEUR DÉCIDE DE NE PAS COMBATTRE
LA CARTE TENDANCE
QU'IL A PIOCHÉE ET LA REMET
DANS LA PIOCHE DE FAÇON ALÉATOIRE.

Les cartes bénévoles sont mélangées avec les cartes tendances. Elles sont posées en pile au centre du jeu en cachant le recto.

Cartes zone de victoire, zone de défaite

Ces cartes sont placées de chaque côté de la pioche centrale



Dynamique de jeu

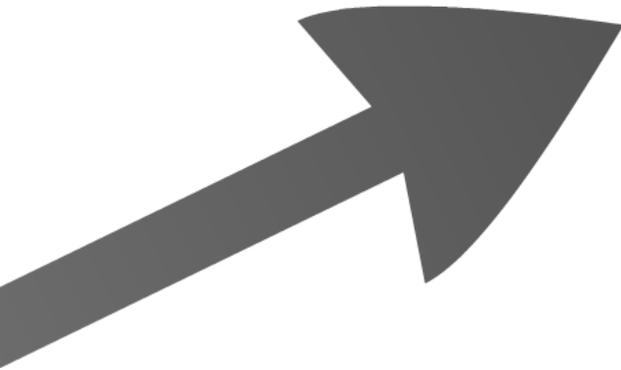


Le joueur pioche une carte dans la pile centrale

soit

soit





10

EXTRÉMISMES & POPULISMES

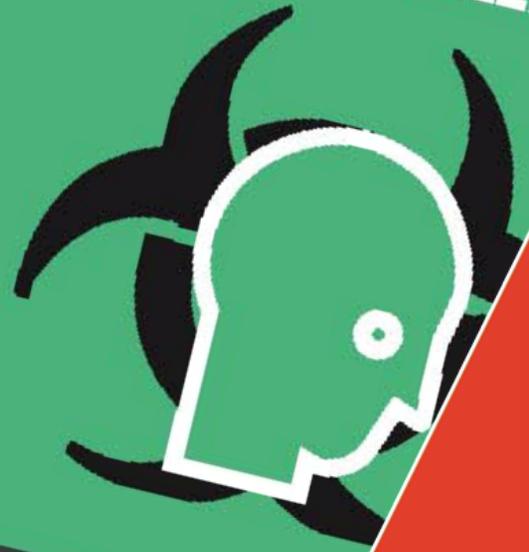


POLITIQUE
Les formations populistes, notamment la défiance envers les institutions nationales et crispation nationaliste et crispation sont exacerbés par la crise et financière

PUISSANCE DU Q

7

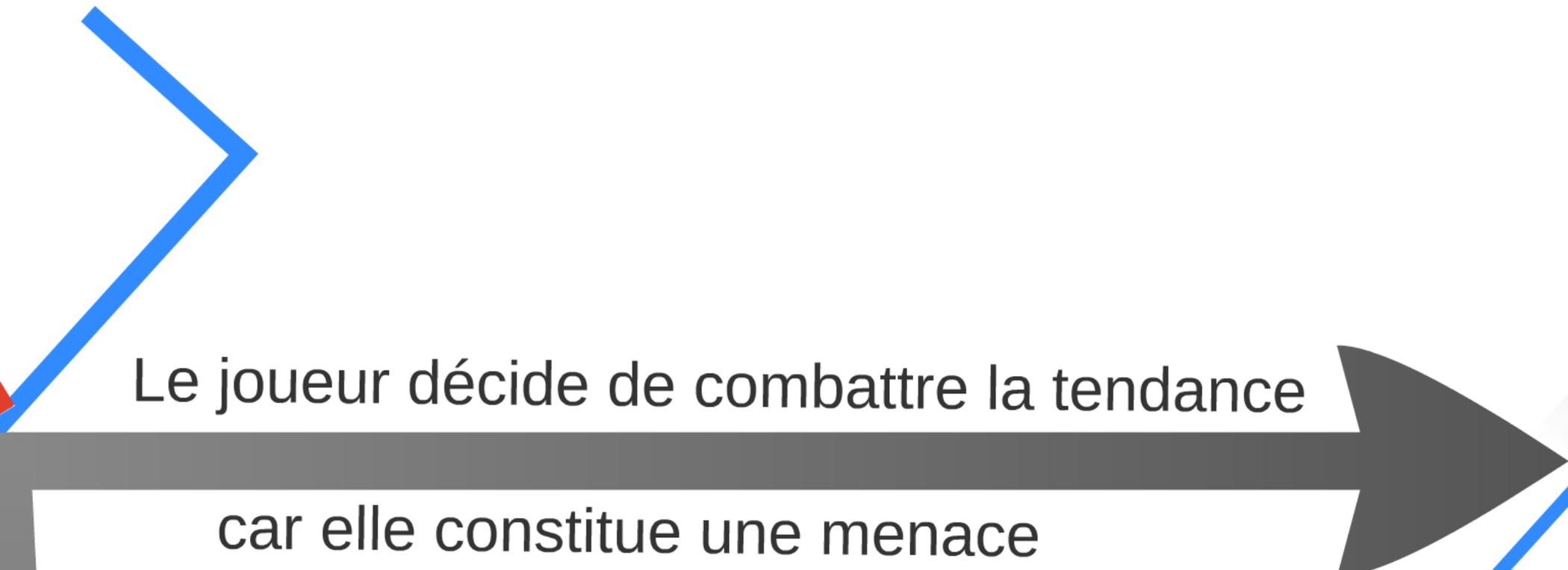
RISQUES NATURELS & INDUSTRIELS



ENVIRONNEMENT
Pollution au méthane plastique... L'empreinte a augmenté de 22 mondial entre 2

LA COLLECTIVITÉ TERRE COMBATTRE

ÉCONOMIE
Démarrée en 2008 avec la crise des « subprime » la crise financière mondiale des économies occidentales une période de récession



Le joueur décide de combattre la tendance
car elle constitue une menace

Le joueur décide c

Soit il combat seul

4

LA COLLECTIVITÉ TERRITORIALE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant que collectivité territoriale, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système

ENVIRONNEMENT

5

PÉRIURBANISATION



ENVIRONNEMENT

Une commune est dite périurbaine si plus de 40% de sa population va travailler en ville. La périurbanisation contribue à l'éloignement des ménages des centres urbains et à la pression sur l'environnement.

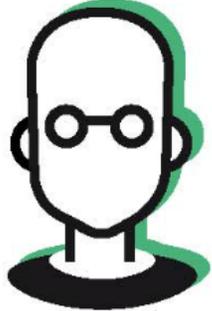
PUISSANCE DE L'ENTREPRISE + 2

Le joueur compare sa puissance (4+1*) à la valeur de la tendance (5).
Leurs puissances sont = donc le joueur a vaincu la tendance

* Le joueur a +1 grâce au bonus de son personnage sur ce système, comme indiqué dans sur la carte personnage

4

LA COLLECTIVITÉ TERRITORIALE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant que collectivité territoriale, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système

ENVIRONNEMENT

Le joueur retourne la carte tendance vaincue et la place devant lui : il marque ainsi 1 point de victoire individuelle

5

PÉRIURBANISATION



ENVIRONNEMENT
Une commune est considérée comme périurbaine si plus de 40% de ses habitants travaillent en ville. La périurbanisation contribue à l'augmentation de la pression sur l'habitat et la consommation d'énergie.

PUISSANCE DE

TÉLÉTRAVAIL



La Fonda
fabrique associative

ENVIRONNEMENT
Développement du télétravail, notamment en milieu rural et du fait d'une autonomisation du salarié.

Soit il combat collectivement

4

L'ASSOCIATION



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'association, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système **SOCIÉTÉ**

Le joueur compare sa puissance (4) à celle de la carte (10).

Sa puissance est $<$ à celle de la tendance.

Le joueur ne peut vaincre seul cette tendance.

Il propose aux autres joueurs de s'allier.

10

EXTRÉMISMES & POPULISMES



POLITIQUE
Les formations populistes exploitent notamment la défiance des citoyens envers les institutions. Replis nationalistes et crispations identitaires sont exacerbés par la crise économique et financière.

PUISSANCE DU QUIDAM + 2



Le quidam a été convaincu par l'argumentaire de l'association et accepte de s'allier.
Leur puissance cumulée est de $4+6^* =$ celle de la tendance.
Les joueurs ont vaincu la tendance.

10

EXTRÉMISMES & POPULISMES

POLITIQUE
Les formations populistes exploitent notamment la défiance des citoyens envers les institutions. Replis nationalistes et crispations identitaires sont exacerbés par la crise économique et financière.
PUISSANCE DU QUIDAM + 2

* le quidam a un bonus de +2 comme indiqué dans la carte de tendance

Le joueur ayant répondu à la demande d'alliance pivote sa carte. Cela signifie qu'il ne peut plus s'allier. Il dé-pivote sa carte quand c'est à son tour de jouer.

Le joueur peut s'allier avec autant de personnage qu'il le souhaite lors d'un même tour.

4

L'ASSOCIATION



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'association, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système **SOCIÉTÉ**

4

LE QUIDAM



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant que quidam, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système **INDIVIDU**

10

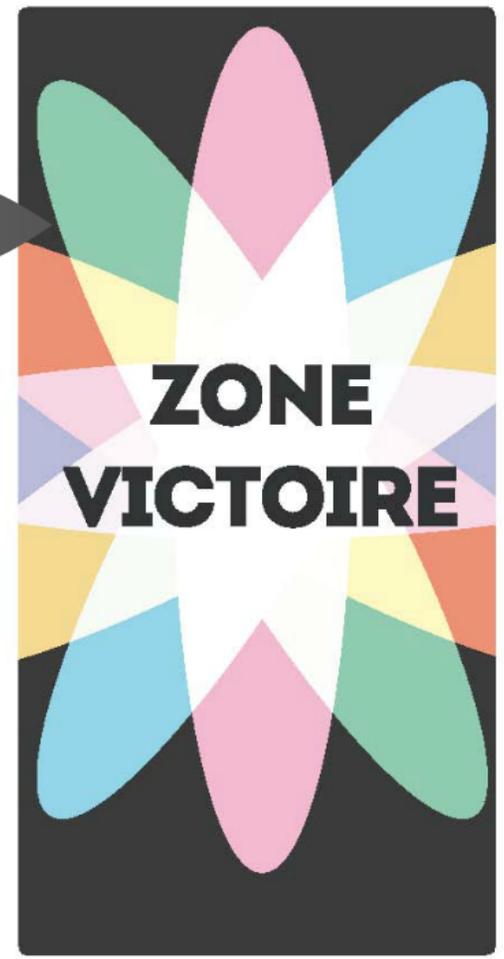
EXTRÉMISMES & POPULISMES



POLITIQUE
Les formations populistes exploitent notamment la défiance des citoyens envers les institutions. Replis nationalistes et crispations identitaires sont exacerbés par la crise économique et financière.
PUISSANCE DU QUIDAM + 2



Les joueurs retournent la carte tendance vaincue et la placent dans la zone de victoire



Soit il ne peut pas combattre

4

L'ASSOCIATION



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'association, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système **SOCIÉTÉ**

S'il ne peut nouer d'alliance $4 < 18$: le joueur ne peut vaincre la tendance

18

REFUS DE LA PÉNIBILITÉ



INDIVIDU
Refus de la pénibilité. Recherche de plaisir dans la surnutrition, la transgression et la « reliance » aux autres. Sédentarisation. Obésité.

18

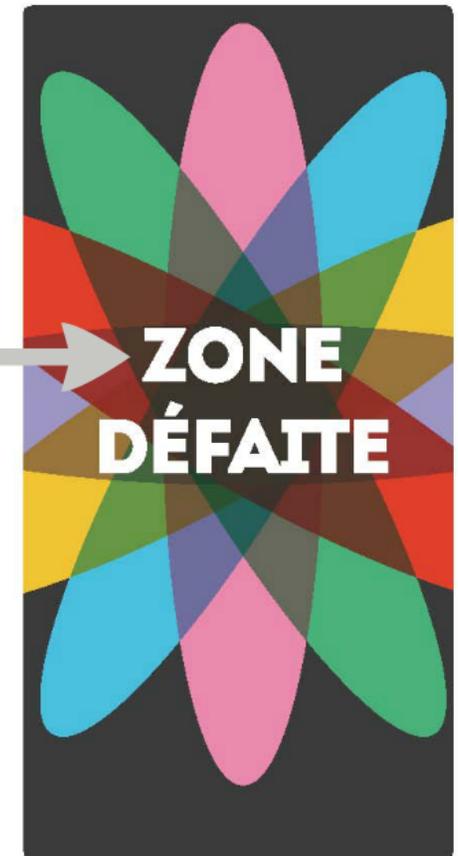
**REFUS
DE LA PÉNIBILITÉ**



INDIVIDU

Refus de la pénibilité. Recherche de plaisir dans la surnutrition, la transgression et la « reliance » aux autres. Sédentarisation. Obésité.

Le joueur place la carte tendance invaincue sans la retourner dans la zone de défaite



car elle constitue

Le joueur décide de ne pas combattre la tendance

car elle constitue une opportunité

Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'association, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les courtes tendances du système **SOCIÉTÉ**

ÉCONOMIE
En 2008 aux États-Unis, l'indice des « subprimes » financière marque l'entrée dans une période de récession.

LE SURMOTIVÉ



4

L'ENTREPRISE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'entreprise, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les cartes tendances du système **ÉCONOMIE**

soit il s'agit d'une tendance

fragmentation

fluidité ou empathie

5

PÉRIURBANISATION



ENVIRONNEMENT
 Une commune est dite périurbaine si plus de 40% de sa population va travailler en ville. La périurbanisation contribue à l'éloignement des ménages des centres urbains et à la pression sur l'environnement.
PUISSANCE DE L'ENTREPRISE + 2

10

LONGEMENT DE LA JEUNESSE



INDIVIDU
 À la sortie de leurs études, les jeunes connaissent une période de plus en plus longue marquée par une difficulté d'accès à l'emploi, une instabilité des relations affectives et une sociabilité intense.
+2 POUR LE QUIDAM

6

RENONCEMENT À LA PROPRIÉTÉ AU PROFIT DE L'USAGE



ETHNOSCIENCE / CONNAISSANCE
 L'usage et au partage des connaissances (collaboratives, relations collaboratives, Licence Creative Commons).
ENTREPRISE + 2

ce

fragmentation

fluidité ou e



Tendances de la fragmentation

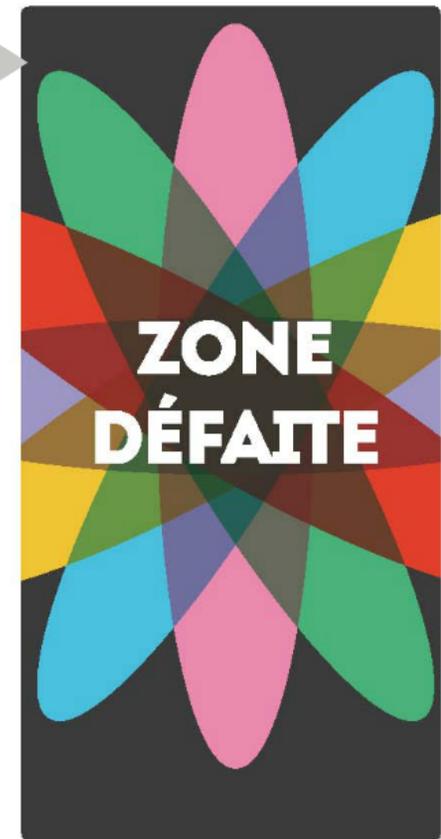
5

PÉRIURBANISATION



ENVIRONNEMENT
Une commune est dite périurbaine si plus de 40% de sa population va travailler en ville. La périurbanisation contribue à l'éloignement des ménages des centres urbains et à la pression sur l'environnement.
PUISSANCE DE L'ENTREPRISE + 2

Le joueur place la carte tendance non combattue sans la retourner dans la zone de défaite



frag

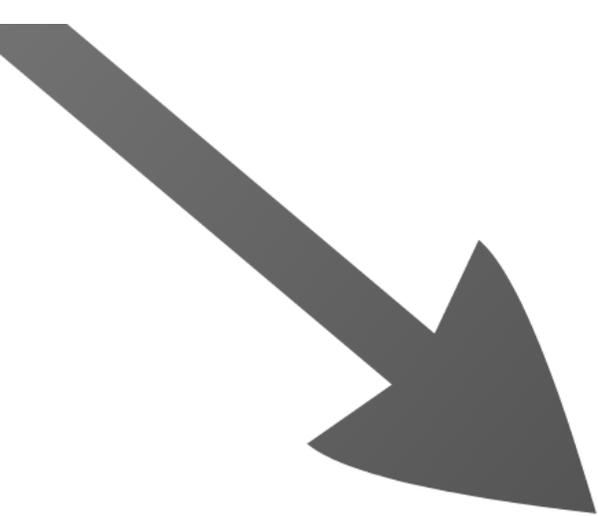
fluidité ou empathie

Tendances de la fluidité ou de l'empathie



Le joueur ne retourne pas la carte tendance non combattue et la place devant lui : il marque ainsi 1 point de victoire individuelle





**LE SORTI
DE LA NAPHTA**



BÉNÉVOLE
Quand on d...
on le sor...
**CETTE CARTE
D'UNE AUTRE C...**



LE CANDIDE ENGA



BÉNÉVO
Les mots qu'il utilis...
Ah bon...
**CETTE CARTE PERM...
DE NE PAS COMBA...
TENDANCE QU'IL A PI...
DANS LA PIOCHE DE...
PUIS EN REPIOC...**

LE SU



BÉNÉVOLE
Il veut tout faire ; et le pire,
c'est qu'il va le faire.
**CETTE CARTE DOUBLE LA PUISSANCE
DU JOUEUR.**



Le joueur pose la carte piochée devant lui.

Les cartes bénévoles peuvent être utilisées à n'importe quel moment.

Elles ont des effets positifs ou négatifs (inscrits sur les cartes) .

Un maximum de trois cartes bénévoles peut être joué à chaque tour.



Une fois utilisée par le joueur, il la retourne et le pose devant lui. Il marque ainsi 1 point de victoire individuel

(sauf contre indication mentionnée sur la carte)

Fin de la partie

La partie se termine quand il ne reste plus que la carte Yakafaukon dans la pile centrale.

Les joueurs comptent le nombre de cartes dans la zone de défaite et le nombre de cartes dans la zone de victoire.

Si le nombre de cartes dans la zone de victoire est inférieur au nombre de cartes dans la zone de défaite, tous les joueurs ont perdu.

Si le nombre de cartes dans la zone de victoire est égal ou supérieur au nombre de cartes dans la zone de défaite, les joueurs ont gagné.



En cas de victoire collective, le joueur ayant marqué le plus de points de victoire individuels est le grand gagnant



Trucs et astuces

Il est important de:

- Incarner son personnage
- Proposer des exemples concrets pour les demandes d'alliance entre joueurs
- Maintenir l'équilibre entre les stratégies individuelles et collectives
- Ne pas être effrayé par les tendances

Incarner son personnage

Il faut se mettre dans la peau du personnage que l'on incarne: chacun a des enjeux, des objectifs, des logiques et des moyens différents. C'est essentiel pour la dynamique du jeu



Proposer des exemples concrets

Lors des demandes d'alliance, il faut argumenter en s'appuyant sur des mises en situation, *comme dans la réalité*

4

L'ENTREPRISE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'entreprise, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les crises tendances du système **ECONOMIE**



4

L'ASSOCIATION



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'association, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les crises tendances du système **SOCIÉTÉ**

4

LE CENTRE DE RECHERCHE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant que centre de recherche, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les crises tendances du système **TECHNOLOGIE et CONNAISSANCE**



4

L'ENTREPRISE



Vous évoluez dans un monde qui se transforme. En tant qu'entreprise, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour combattre les crises tendances du système **ECONOMIE**

7

GÉNÉRATION «NO FUTURE»



INDIVIDU
Génération « no future » qui ne peut plus d'un monde 1.0 (rationnel, vertical et hiérarchisé) et ne sait pas comment passer à un monde 2.0 (intuitif, horizontal et collaboratif).
LE QU'UN NE PEUT COMBATTRE SEUL.

7

RISQUES NATURELS & INDUSTRIELS

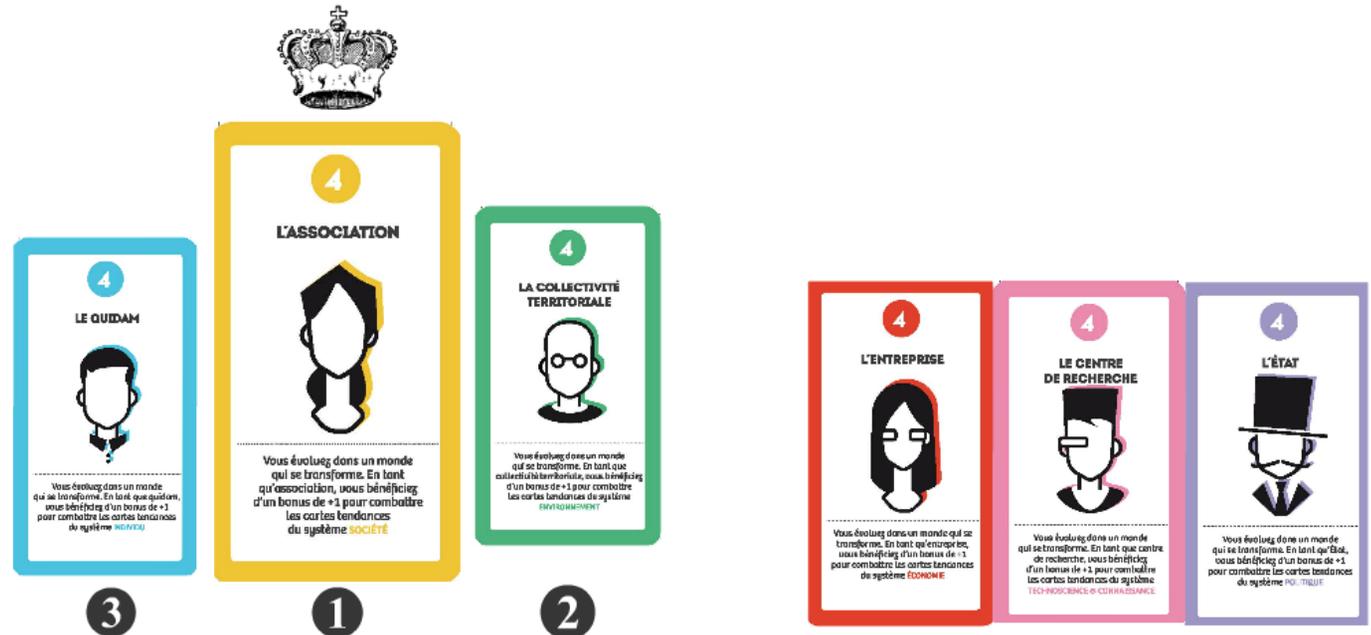


ENVIRONNEMENT
Pollution au méthane, confinement de plastique... L'empreinte écologique a augmenté de 22% du niveau mondial entre 2000 et 2010.
LA COLLECTIVITÉ TERRITORIALE NE PEUT COMBATTRE SEULE.

Maintenir l'équilibre entre les stratégies individuelles et collectives

En cas de victoire collective, il y a quand même UN grand gagnant.

Même si l'action collective est nécessaire pour gagner, il faut penser à marquer des points de victoire individuels.



Ne pas être effrayé par les tendances

Si vous ne comprenez pas les tendances, pas de panique: l'animateur est là pour vous aider. Il se fera un plaisir de vous expliquer certaines tendances et de vous donner des exemples concrets pour les illustrer.



Il est temps de jouer

Malgré ces règles au premier abord complexes, vous vous apercevrez que le jeu est très fluide voire intuitif...au bout du 2ème tour de jeux.

S'il y a des débats houleux et des prises de positions fortes ne vous inquiétez pas: c'est uniquement le jeu qui commence à faire effet.

Et n'oubliez pas: seul on va plus vite, ensemble on va plus loin.

Bonne chance pour construire la société de demain.

