

## ÉTAT - ÉTABLISSEMENTS PUBLICS

Syndicat  
des Mobilités  
de Touraine



**GROUPE  
ROUGE VIF**  
CONSEIL & COMMUNICATION

**Syndicat des Mobilités de  
Touraine, en partenariat avec le  
Groupe Rouge Vif**

**Trajet futé : repensez vos  
déplacements quotidiens**

Nom du BET /AMO

\*Groupe Rouge Vif - agence de conseil en  
communication et concertation

La démarche s'inscrit dans un  
cadre réglementaire

☒ OUI ☐ NON

\*Code de l'environnement

La démarche est

☐ PONCTUELLE ☒ PÉRENNE

## THÈMES

AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

MOBILITÉ

ENVIRONNEMENT

# RÉSUMÉ DE LA DÉMARCHE

Ce jeu de société, conçu par le Syndicat des Mobilités de Touraine avec l'aide du Groupe Rouge Vif, met en scène des habitants fictifs confrontés aux choix de mobilité dans un territoire inspiré de la métropole tourangelle. Entre trajets quotidiens et événements imprévus, chaque joueur doit composer avec notamment les contraintes de temps, de coût et d'impact carbone, en utilisant divers moyens de transport. Développé dans le cadre de la concertation autour du Plan de Mobilité, ce jeu de société sensibilise aux enjeux environnementaux tout en favorisant la réflexion individuelle et collective sur les alternatives durables. Réalisé entre mars et mai 2025, le jeu a été testé en interne avec une équipe pluridisciplinaire avant d'être présenté au grand public lors de deux soirées. Accessible dès 12 ans, ce dispositif ludique et pédagogique constitue un support innovant pour mobiliser habitants, élus et partenaires autour des mobilités de demain;

## LA DÉMARCHE

### PRÉPARATION

**\* contexte, qui initie le projet, objectifs poursuivis, date de mise en place du projet, coût total du projet, territoire concerné, transparence des documents et de la démarche depuis sa mise en place, calendrier de suivi, communication, etc.**

Dans le cadre de l'élaboration de son Plan de Mobilité, le Syndicat des Mobilités de Touraine a engagé une réflexion approfondie sur les déplacements du quotidien, en choisissant d'associer le grand public à travers des formes de participation pédagogiques et engageantes. Dès la conception du marché, le SMT avait exprimé la volonté de recourir à une méthode d'animation par le jeu à un moment dans la démarche. Cette initiative s'inscrit dans une dynamique plus large portée par le SMT, visant à promouvoir une concertation accessible, inclusive et innovante. Le format du jeu de société s'est ainsi imposé comme une solution à la fois ludique et structurante, permettant de transmettre des messages clés tout en favorisant l'engagement des participants. Il offre également un cadre propice à l'échange et à la co-construction, en facilitant la discussion entre citoyens dans un contexte non descendant.

Au-delà de l'ambition de co-construction du PDM, le dispositif visait à initier un travail de sensibilisation aux enjeux de mobilité, dans une perspective de changement de comportements. Conscients des difficultés à faire évoluer durablement nos pratiques de déplacement, le SMT a souhaité adopter une approche pédagogique capable de susciter une remise en question progressive des habitudes ancrées. Conçu entre février et mai 2025, le jeu a été développé en lien étroit entre le SMT et Rouge Vif, assistant à maîtrise d'ouvrage en charge de l'accompagnement concertation et communication dans le cadre de l'élaboration du PDM. Il met en scène des habitants fictifs du territoire confrontés à des choix de déplacements à l'échelle des 25 communes couvertes par le SMT. À travers différents profils et parcours, les joueurs sont invités à arbitrer entre plusieurs solutions de mobilité – voiture, transports en commun, vélo, marche, covoiturage – tout en prenant en compte des contraintes multiples : temps, coût, sécurité, santé, empreinte carbone.



# LA DÉMARCHE

La conception du jeu a mobilisé un important travail de fond, tant sur les mécaniques de jeu, les profils de personnages et la narration, que sur la documentation nécessaire à garantir la cohérence avec les réalités locales et les enjeux identifiés dans le diagnostic du PDM. Les différents livrables produits au cours de cette phase ont été examinés et validés au fil de l'eau par le Syndicat, dans une logique de co-construction rigoureuse et itérative. Le coût global du projet s'élève à 8 000 € HT, auxquels s'ajoute un montant de 1 200 € HT pour la fabrication du jeu.

Ce dernier devient la propriété du SMT, avec la volonté affirmée d'en assurer une diffusion et une utilisation au-delà du seul cadre du PDM : intégration dans le programme annuel d'animations de stands de conseils en mobilité, interventions pédagogiques, événements publics, etc. La première mise en œuvre publique du jeu a eu lieu les 13 et 15 mai 2025, lors de deux soirées ouvertes à l'ensemble des habitants du territoire.

Ces événements ont bénéficié d'une large couverture dans le cadre de la stratégie de communication de la concertation : site internet, réseaux sociaux, relais communaux, affichage. Les participants ont pu tester le jeu en avant-première, échanger avec les équipes du SMT et contribuer à enrichir la démarche par leurs retours. Un calendrier de suivi a été établi afin d'intégrer les enseignements issus de ces premières expérimentations : retours d'expérience, ajustements des mécaniques de jeu, réflexion sur de nouveaux usages. À travers ce projet, le SMT réaffirme son engagement en faveur d'une concertation innovante, expérimentale et accessible. Le jeu constitue un outil concret, réutilisable et fédérateur, mis au service d'une transition vers des mobilités plus durables, plus sobres et plus partagées sur l'ensemble du territoire.

## ÉTAPES ET DÉROULEMENT

\* réalisation, animation, méthode, outils, prise en compte des citoyens à chaque étape, reconnaissance de la maîtrise d'usage, scénarios alternatifs, obstacles ou aléas rencontrés, innovations, etc.

Le SMT a fait le choix d'un outil original de concertation et de sensibilisation par ce jeu de société pédagogique, conçu pour amener les habitants à réfléchir aux enjeux liés à leurs déplacements quotidiens. La réalisation de ce jeu s'est appuyée sur une démarche rigoureuse, itérative et participative, intégrant les usagers à chaque étape clé du projet.

**La démarche a débuté par la définition des objectifs pédagogiques assignés au jeu.** L'ambition était de sensibiliser les participants à l'impact environnemental des différents modes de transport, en valorisant notamment les alternatives à faible émission carbone. Le dispositif devait permettre une meilleure compréhension des effets collectifs des choix individuels en matière de mobilité : qualité de vie, pollution, congestion, coûts sociaux.



Une note de cadrage a ensuite été co-rédigée avec l'appui de l'AMO concertation et communication, Rouge Vif, afin de stabiliser le concept global. Il a ainsi été décidé de concevoir un jeu de plateau stratégique mettant en scène des habitants fictifs devant optimiser leurs trajets dans un territoire imaginaire inspiré de l'agglomération tourangelle. Ce territoire mêle volontairement des éléments urbains et périurbains familiers dans le but de garantir une expérience accessible, réaliste et propice à l'identification de tous les publics.

**La phase de conception** a permis de définir les principaux éléments du jeu. Une attention particulière a été portée à l'équilibre des mécaniques, afin de valoriser les comportements en faveur d'une mobilité durable sans reposer sur le hasard. Les modes tels que les transports en commun, le vélo, la marche ou le covoiturage permettent d'accumuler des points via un système de jetons, sans pour autant pénaliser d'autres stratégies. L'objectif n'est pas de "gagner" au sens classique du terme, mais de vivre une expérience engageante, soulignant les bénéfices globaux d'une mobilité décarbonée. Un premier prototype papier du jeu a été élaboré en avril 2025, ouvrant la voie à plusieurs phases de test. Deux sessions de test ont été organisées avec le concours des équipes de Rouge Vif, réunissant des profils métiers variés (ressources humaines, expertise territoriale, graphisme, chefferie de projet) représentatifs de pratiques de déplacement diversifiées (usage des transports collectifs, autosolisme, etc.). Cela a permis de recueillir des retours essentiels concernant la lisibilité des règles, la fluidité du déroulement, l'identification aux personnages et la compréhension des enjeux. Cette approche a favorisé une véritable maîtrise d'usage, intégrant les représentations, contraintes et habitudes réelles des joueurs.

À l'issue de ces phases de test, une série d'ajustements a été apportée : simplification de certaines règles, ajout de pictogrammes, rééquilibrage du système de récompense carbone. En parallèle, un univers graphique a été conçu pour renforcer l'attrait visuel du jeu : illustrations douces et colorées, références visuelles au territoire, typographies lisibles, visuels inclusifs. Une fois finalisé, le jeu a été produit en plusieurs exemplaires et présenté lors de deux soirées publiques dans le cadre du PDM. Ces temps de rencontre ont favorisé une appropriation immédiate de l'outil, générant échanges, débats et suggestions.

L'un des principaux défis rencontrés a été de trouver un équilibre entre la précision territoriale et la jouabilité, sans complexifier excessivement l'expérience. Un élément différenciant du jeu réside dans la mise en place d'un score carbone collectif en fin de partie, qui invite les joueurs à dépasser leur performance individuelle pour se projeter dans un enjeu partagé. Enfin, dans une logique de durabilité et de valorisation, le SMT a fait le choix de conserver la propriété du jeu. Celui-ci pourra être mobilisé dans d'autres contextes : interventions en milieu scolaire, ateliers citoyens, animations lors d'événements publics. Ce choix permet de prolonger l'utilité du dispositif au-delà de la seule concertation et de faire vivre le autour du PDM.

## IMPLICATION DES DIFFÉRENTS ACTEURS & ACTRICES

\* parties prenantes, publics cibles, publics éloignés (nombre de personnes concernées), présence de contradictoire durant la démarche (quand (calendrier) et comment, quelles implications ?) etc.

Le jeu de société imaginé par le SMT s'inscrit dans la phase 4 d'élaboration du PDM, correspondant à la période de consolidation des orientations stratégiques et de la finalisation du plan d'actions, avant l'arrêt du projet prévu en juin d'ici l'automne 2025. Sa création a été pensée comme un complément original et participatif aux dispositifs classiques de concertation déjà engagés auprès des parties prenantes : partenaires institutionnels, collectivités, associations et professionnels de la mobilité. L'objectif était clair : aller vers le grand public, au-delà des cercles déjà mobilisés, en créant un support de dialogue neutre, accessible et ludique. Le jeu n'avait pas vocation à produire des données d'aide à la décision ni à orienter les choix du PDM, mais bien à favoriser la sensibilisation et la compréhension des enjeux, en incarnant concrètement les défis de la mobilité quotidienne dans un territoire urbain et périurbain comme celui du SMT. Ce jeu est à la fois une invitation à s'interroger sur ses routines quotidiennes de déplacement mais c'est aussi un espace de dialogue pour encourager ses partenaires de jeu à faire évoluer leurs pratiques de mobilité.

Pensé pour être joué à partir de 12 ans, le jeu s'adresse à un large éventail de publics : adolescents, adultes, actifs, retraités. Chaque partie pouvant rassembler de 3 à 7 joueurs, la fabrication de trois exemplaires permet d'accueillir simultanément jusqu'à 21 participants dans une même session de jeu. Le format retenu facilite également l'animation en petit groupe, permettant une plus grande implication des joueurs dans les discussions et le partage d'expériences.

Le jeu a été conçu de manière à permettre l'implication indirecte de publics éloignés des démarches de concertation habituelles, en particulier les jeunes ou les habitants peu familiers des enjeux de mobilité durable. Son univers accessible, les personnages représentatifs et les choix concrets à effectuer dans le jeu ont pour but de favoriser l'identification et d'ouvrir la discussion sur des réalités vécues au quotidien : trajet domicile-travail, accès aux services, choix entre temps de trajet, coût, confort ou impact environnemental. Enfin, la neutralité de l'outil a été un axe fort du projet : aucun message prescriptif, aucun logo politique, aucune injonction de comportement. Le jeu repose sur un système de points favorisant les mobilités durables, mais laisse aux joueurs une totale liberté de stratégie. C'est par le déroulé de la partie, les échanges et le score collectif final que se construit la prise de conscience.

## RETOURS

\* évaluation en interne par le porteur de projet et par les citoyens, impact de la démarche sur le projet, suivi (retour auprès des habitants, continuité de l'association), expérience des citoyens, réussite ou échec et raisons ?

Le jeu de société a fait l'objet d'un suivi attentif et d'une évolution continue tout au long de sa conception. Si aucun obstacle majeur n'a été rencontré, une attention particulière a été portée à l'équilibre entre rigueur pédagogique et lisibilité des règles, pour garantir une expérience accessible à partir de 12 ans. Ce travail d'ajustement s'est révélé déterminant pour la qualité et la transmissibilité du jeu.

Les 2 soirées de présentation publique ont permis aux habitants et acteurs locaux de découvrir le jeu en avant-première, d'en expérimenter les mécaniques et de formuler des retours sur leur expérience. Les échanges, centrés sur la compréhension du fonctionnement et les aspects ludiques, ont nourri plusieurs propositions d'évolution : création d'une fiche récapitulative des règles, développement de missions plus collaboratives ou encore ajout de variantes permettant une utilisation plus souple du jeu dans différents contextes.

À l'issue de ces séances, un questionnaire de satisfaction a été diffusé. Le taux de retour est jugé satisfaisant au regard du format proposé. Les réponses recueillies témoignent d'une forte adhésion : l'organisation a été bien accueillie, le format du jeu (durée, matériel, nombre de joueurs) jugé adapté, et 80 % des répondants recommanderaient l'outil à leur entourage. Les commentaires ont souligné le caractère instructif et ludique du dispositif, notamment à travers les cartes "Le saviez-vous" apportant des informations concrètes sur les services de mobilité du territoire. Les remarques formulées ont été précieuses pour nourrir les perspectives d'amélioration et d'évolution de l'outil.

Le jeu s'inscrit dans un dispositif de concertation plus large mis en place autour du PDM, comprenant notamment une conférence-débat et la publication d'un second cahier de concertation. Il constitue une modalité complémentaire, fondée sur l'expérimentation, la pédagogie et l'appropriation des enjeux de mobilité dans un cadre accessible et convivial.

En interne, le jeu est perçu comme un outil original et différenciant, offrant une alternative aux formats traditionnels de sensibilisation. Il suscite également un intérêt croissant au sein des collectivités et structures partenaires. Propriété du Syndicat, il a vocation à être réutilisé dans une diversité de contextes : événements publics, animations scolaires, interventions en centres sociaux, médiathèques, maisons de quartier ou festivals. Il pourra également être mobilisé dans le cadre de la programmation annuelle de la Maison de La Gloriette, de forums associatifs ou de manifestations thématiques (fêtes de l'environnement, de la biodiversité, etc.). et utiliser par le service de conseil en mobilité du SMT notamment auprès des employeurs du territoire pour les accompagner dans leur démarche de mobilité durable auprès de leurs collaborateurs.

## LA DÉMARCHE

Le Syndicat envisage également d'étendre l'usage du jeu vers des publics moins acquis aux enjeux de mobilité durable. Il est constaté que les participants aux formats actuels de dialogue sont souvent des citoyens déjà sensibilisés. Pour aller au-devant d'un public plus large et diversifié, il est envisagé de proposer le jeu dans des lieux où il n'est pas attendu (festival du jeu, forum des associations ou du sport, maisons des jeunes, tiers-lieux). Le SMT prévoit aussi de s'appuyer sur les associations ayant participé à l'élaboration du PDM, afin qu'elles deviennent elles-mêmes relais d'animation auprès de leurs adhérents.

Pour accompagner cette stratégie de diffusion, une formation à l'animation du jeu pourra être proposée à des agents ou partenaires. Des exemplaires seront mis à disposition pour permettre une démultiplication de l'outil et renforcer sa portée sur le territoire.

Cette démarche a permis de doter le Syndicat d'un outil concret, réutilisable et adaptable, au service de la transition vers des mobilités plus durables. L'expérience des premiers utilisateurs confirme la pertinence du format : susciter l'intérêt, favoriser l'implication et faire évoluer les représentations en matière de déplacements.