



Projet de reconstruction du centre de traitement
des déchets ménagers
à Romainville / Bobigny

Groupe Citoyens
RECUEIL D'IDÉES N°2
ISSU DE LA RENCONTRE #4 DU JEUDI 24 MAI 2018



Juin 2018

SOMMAIRE

Introduction	4
Ouverture du site au public	6
SCENARIO #1 - VISITE DE LA SALLE PEDAGOGIQUE	6
SCENARIO #2 - LA SALLE PEDAGOGIQUE EPHEMERE.....	8
SCENARIO #3 - UN LIEU D'ANIMATIONS.....	10
SCENARIO #4 - LA KERMESSE DU TRI	12
Sensibilisation aux gestes de tri	14
SCENARIO #5 - LE CONCOURS « TOP CHEF ZERO DECHET »	14
SCENARIO #6 - TRIER EN S'AMUSANT.....	16
SCENARIO #7 - LA CAMPAGNE SERIEUSE.....	18
SCENARIO #8 - LE GESTE CITOYEN	20
La synthèse des scénarii	22
Ouverture du site au public : faire de la future installation un lieu de la vie locale	22
Sensibilisation aux gestes de tri : mettre en œuvre une démarche ludique et interactive	23

Introduction

Pour cette 4^{ème} édition des Rencontres du Groupe Citoyens, le Syctom a fait évoluer la méthode d'animation **en renforçant le degré d'implication des membres.**

Les Rencontres 2 et 3 étaient dédiées à la réflexion sur les prescriptions environnementales et architecturales inscrites dans la note de présentation du dossier de la consultation des entreprises sur le marché public global de performance portant sur la conception, la reconstruction, l'exploitation et la maintenance du centre situé à Romainville et Bobigny. A cette occasion, le Syctom a présenté son projet, raconté son histoire, sa vision de la future installation, ses caractéristiques principales et les éléments pour lesquels il souhaitait avoir un engagement fort, et a proposé au Groupe citoyens de réfléchir à l'intégration architecturale et environnementale de la future installation.

Lors de la Rencontre 4, qui s'est tenue le **jeudi 24 mai 2018** à partir de 18h45, il a été **demandé aux membres de raconter une histoire, une vision de ce que serait l'ouverture de la future installation au public ou la sensibilisation aux gestes de tri en amont de la mise en service industrielle du site**, sur la base d'éléments de cadrage fourni par le Syctom.

La soirée s'est déroulée en plusieurs temps. L'animation a été **très rythmée** pour amener les participants à concevoir un scénario.



Les deux thématiques étaient problématisées par cibles de publics visés :

- Ouverture du site au public *pour les familles et pour la vie locale*
- Ouverture du site public *pour les scolaires*
- Sensibilisation aux gestes de tri *pour les familles et pour la vie locale*
- Sensibilisation aux gestes de tri *pour les scolaires*

23 membres du Groupe Citoyens ont participé à la séance. 4 tables de 5 à 7 participants ont ainsi été constituées par tirage au sort. Chaque groupe avait pour mission de créer deux scénarii : 8 scénarii ont donc été élaborés, 4 par thématique.

Les participants n'ayant traité qu'une seule des 2 thématiques, le temps de restitution collectif, laissé libre, a permis de partager des idées sur la thématique qu'ils n'ont pas traitée en allant à la rencontre des projets des autres (sur le principe de la présentation des projets de technologie ou d'arts plastiques en milieu scolaire).

Tout au long de la séance, le Syctom a fait appel à leur spontanéité et a mobilisé leur expérience d'usages. Les idées des membres étaient libres, toutes ont été discutées, aucune n'était jugée mauvaise par principe.

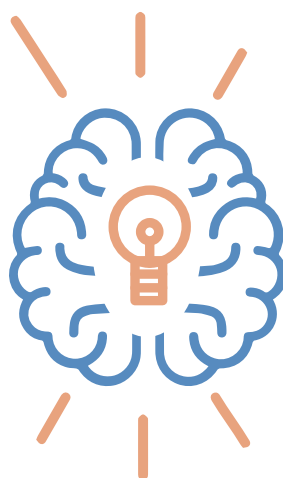
Si elles peuvent l'aider à nourrir sa réflexion sur le projet, les propositions des membres du Groupe citoyens n'engagent pas le Syctom.

RENCONTRE #4

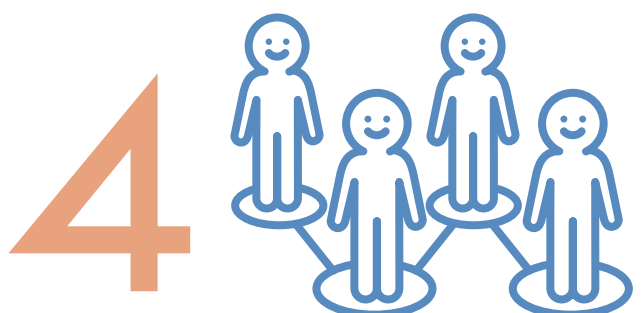
DU GROUPE CITOYENS



**PROJET AUTOUR
DU CENTRE DE TRAITEMENT
DES DÉCHETS MÉNAGERS À
ROMAINVILLE/BOBIGNY**



**3H
DE REMUE
MÉNINGES**



TABLES

23



PARTICIPANTS

23 membres du Groupe Citoyens ont participé à la séance de créativité et se sont répartis par groupe.



2

THÉMATIQUES

OUVERTURE DU SITE AU PUBLIC
SENSIBILISER AUX GESTES DE TRI



8

SCÉNARIIS ÉLABORÉS

Chaque groupe a créé deux scénariis sur la thématique qui a lui été donnée.

Ouverture du site au public

SCENARIO #1 - VISITE DE LA SALLE PEDAGOGIQUE

Dans le cadre de l'ouverture de l'installation au public, Cathy et Anne ont imaginé la configuration de la salle pédagogique et proposent le parcours type d'une famille sur le futur site.

Arrivée sur site :

Il est prévu un lieu de stationnement complet et gratuit : voitures électriques (2025 !), poussettes, trottinettes, vélos. L'entrée de la salle est aussi proche des arrêts de transports en commun.

Entrée à la salle pédagogique :

L'accès à la salle est toujours gratuit.

La visite de la salle pédagogique :

Les visiteurs sont actifs.

Plusieurs ateliers composent l'espace, certains sont ponctuels, d'autres permanents :

Ateliers permanents :

- Atelier de fabrication / de récupération animé de façon ludique
- Atelier des sens pour apprendre à trier les déchets en mettant en éveil tous les sens et aussi pour permettre à tous (jeunes, seniors, déficients visuels, sourds...) d'apprendre et de participer
- Jardin filtrant qui est une station d'épuration de l'eau et de l'air
- Atelier de sensibilisation à la surconsommation
- Atelier de lecture, documentation sur le tri etc.

Ateliers ponctuels :

- Atelier animé par des artistes plasticiens, des danseurs, des acteurs pour favoriser les temps de création
- Les mêmes ateliers mais animés par des acteurs locaux

Les meubles eux-mêmes sont exemplaires, font partie de la pédagogie. Ils sont composés de matériaux recyclés et adaptés à tous (taille accessible aux enfants, mobiliers adaptés aux personnes à mobilité réduite...).

NB : La salle peut aussi être une étape d'un jeu de piste organisé dans le site.

La fin de la visite :

La sortie du site ne signifie pas la fin de l'expérience

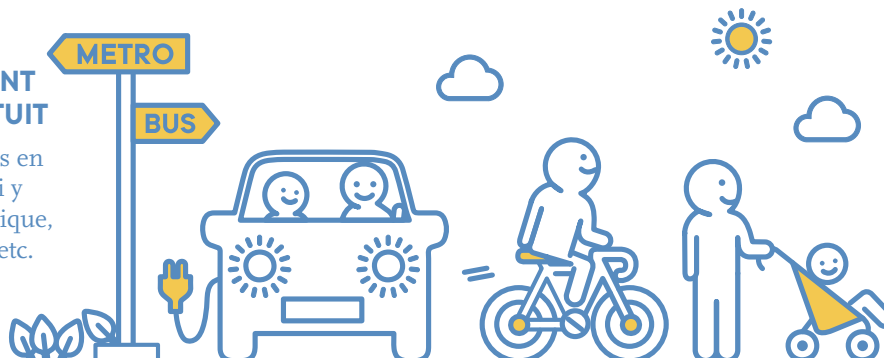
Les enfants et familles repartent de leur 1^{ère} visite avec un jeu de société (type Jungle Speed) pour continuer à apprendre et à s'amuser en famille, en dehors du site, sur le recyclage et le tri des déchets.

VISITE DE LA SALLE PÉDAGOGIQUE

Dans le cadre de l'ouverture de l'installation au public, Cathy et Anne ont imaginé la configuration de la salle pédagogique et proposent le parcours type d'une famille sur le futur site.

UN STATIONNEMENT COMPLET ET GRATUIT

Accessible en transports en commun, on peut aussi y garer une voiture électrique, un vélo, une poussette etc.



UN SITE EXEMPLAIRE

L'entrée du site est gratuite.
Le mobilier fait partie de la pédagogie. Il est adapté à tous et est composé de matériaux recyclés.



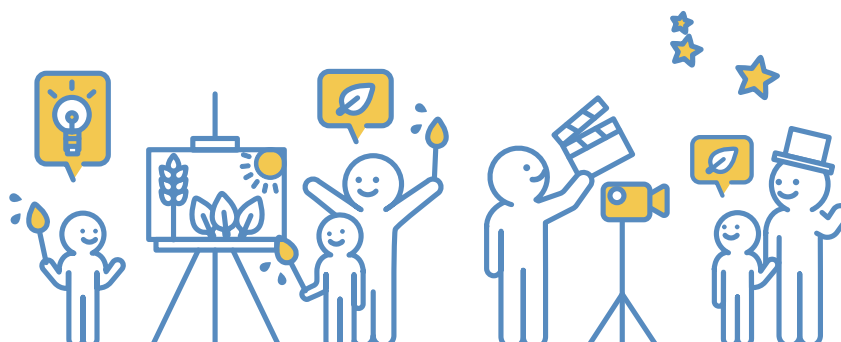
DES ATELIERS PERMANENTS

Des ateliers de fabrication ludiques sont organisés pour apprendre à trier avec ses sens et permettre à tous de participer. On peut ainsi découvrir : un jardin filtrant qui est une station d'épuration de l'eau et l'air, un atelier de sensibilisation à la surconsommation et des ateliers de lecture, etc.



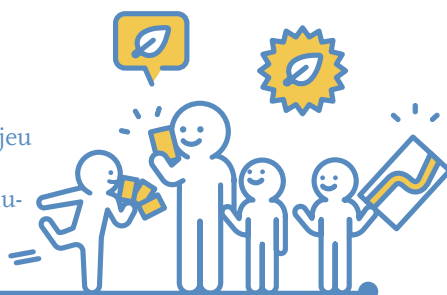
DES ATELIERS PONCTUELS

Des ateliers sont aussi animés par des artistes, des danseurs, des acteurs pour favoriser les temps de création. Les mêmes ateliers pourront être animés par des acteurs locaux.



L'EXPÉRIENCE CONTINUE

Les familles repartent avec un jeu sur le recyclage et le tri pour continuer à apprendre en s'amusant.



syctom

l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #2 - LA SALLE PEDAGOGIQUE EPHEMERE

Blondel, Goran et Paul ont réfléchi au scénario de vie d'une salle pédagogique multi-usages, lieu de vie locale au sein de la future installation.

Conception :

Les acteurs de la vie locale sont impliqués dès la phase de conception de la salle pédagogique. Les associations et autres acteurs participent à la réflexion sur son design, son aménagement, sa construction, son ameublement etc. Cette réflexion peut être menée en partenariat avec des étudiants, des chantiers de réinsertion / de formations.

Gestion de l'espace / gouvernance :

Le lieu est géré par des associations et autres acteurs de la vie locale mais accueille aussi des intervenants ponctuels.

Lancement grand public en 2025 :

Une inauguration est organisée spécialement pour le public local (citoyens et associations), elle est différente de celle qui sera prévue pour les institutionnels. Cet événement est organisé avec les associations permanentes et des intervenants ponctuels.

Mise en œuvre :

La salle est composée de deux espaces qui sont animés par les associations / acteurs locaux permanents :

- un espace pédagogique, interactif, ludique, convivial et animé
- un espace de services aussi dédié à la récupération, composé d'un atelier dédiée à la création à partir des objets récupérés, d'une ressourcerie, d'un lieu de récupération du compost et d'un espace dédié à l'agriculture urbaine

Des associations se partagent la gestion des espaces, et peuvent faire intervenir des structures externes lors d'événements, d'ateliers spécifiques etc.

Développement du lieu :

Le lieu est exemplaire écologiquement dans le temps :

- sa consommation d'énergie externe est nulle. L'énergie consommée par l'espace provient de la valorisation des déchets collectés sur le site ;
- le lieu est une étape de circuits courts. Les meubles qu'il faudrait changer / récupérer, le sont grâce aux apports volontaires sur l'installation.

Fin de vie :

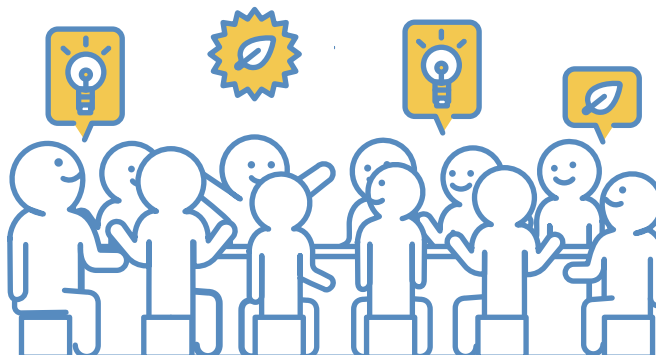
Le lieu ferme car il a rempli ses objectifs, la société ne produit plus de déchets !

LA SALLE PÉDAGOGIQUE ÉPHÉMÈRE

Blondel, Goran et Paul ont réfléchi au scénario de vie d'une salle pédagogique multi-usages, lieu de vie locale au sein de la future installation.

UNE CONCEPTION COLLECTIVE

Les acteurs locaux sont impliqués dès la phase de conception de la salle. Ils participent à la réflexion sur son design, son aménagement, sa construction etc.



BRAVO !



OUVERT

LANCEMENT DU SITE

Un lieu géré par des associations et des acteurs locaux. Ce lieu accueille aussi des intervenants ponctuels. Une inauguration est organisée spécialement pour le public local.

UN ESPACE ANIMÉ PAR DES ASSOCIATIONS/ACTEURS LOCAUX

Deux espaces sont animés : un espace pédagogique, interactif, ludique et convivial et un espace de service dédié à la récupération : composé d'un atelier de création à partir d'objets récupérés, d'une ressourcerie ...



UN LIEU EXEMPLAIRE ÉCOLOGIQUEMENT

Sa consommation d'énergie externe est nulle. L'énergie consommée par l'espace provient de la valorisation des déchets collectés sur le site. Le lieu est une étape de circuits courts.



FIN DE VIE DE LA SALLE PÉDAGOGIQUE

Le lieu ferme car il a rempli ses objectifs, la société ne produit plus de déchets !

FERMÉE

sycotom

l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #3 - UN LIEU D'ANIMATIONS

Afin de faire de la future usine un lieu d'apprentissage et de rencontres, Jennifer et Anne ont proposé le scénario d'un programme d'animations régulières. Elles distinguent les animations générées par le centre lui-même des activités connexes gravitant autour de celui-ci.

Animations émanant du centre de tri en lui-même :

- Des créneaux horaires seraient réservés et consacrés à des visites pédagogiques à la destination des scolaires (ainsi qu'à tout autre groupe en faisant la demande). Afin de créer un rythme, il pourrait également être envisagé la programmation de visites récurrentes, à l'initiative du Syctom.
- Ces visites seraient organisées avec des focus particuliers et des enseignements succincts dispensés par la même occasion : le compostage, le recyclage de la matière, etc.
- Organisations de temps d'échanges entre le personnel et les scolaires afin de diffuser des connaissances sur leur métier.

Animations / ateliers connexes :

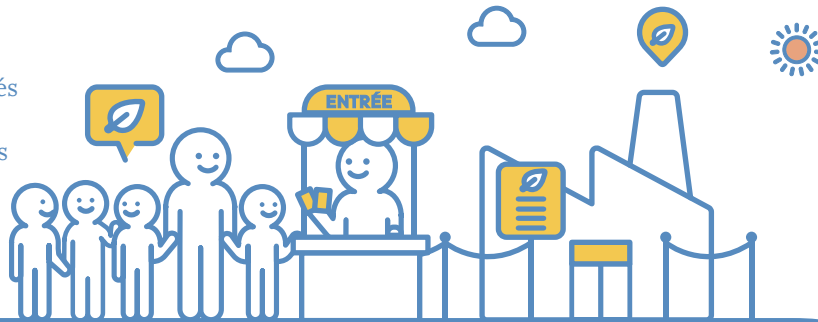
- Une ressourcerie avec un atelier de bricolage et mise à disposition d'outils en libre-service.
- Une ferme pédagogique avec un atelier collectif de récupération du miel [dans le cas où la proposition d'installer des ruches sur le toit du site serait retenue], mise à disposition du matériel nécessaire en libre-service et accès à une formation à l'apiculture.
- Des expositions artistiques en bord de canal
- Des animations favorisant la transmission de connaissances :
 - ⇒ Sous le modèle « *science shaker* » : les jeunes rencontrent des experts à l'occasion de mini-conférences, projections, ateliers sous la forme de goûters thématiques
 - ⇒ Partage de savoir-faire entre habitants, exemple : un menuisier retraité, une couturière, etc.
- Des animations interactives et participatives, de type « Escape Game »
- Des journées thématiques d'échanges/trocs, un jour correspondant à un type d'objets en particulier à échanger : les jouets, les livres, etc.

UN LIEU D'ANIMATIONS

Afin de faire de la future usine un lieu d'apprentissage et de rencontres, Jennifer et Anne ont proposé le scénario d'un programme d'animations régulières. Elles distinguent les animations générées par le centre lui-même des activités connexes gravitant autour de celui-ci.

OUVERTURE DU SITE AUX PUBLICS

Des horaires seraient réservés à des visites pédagogiques pour les scolaires ou d'autres groupes en faisant la demande.



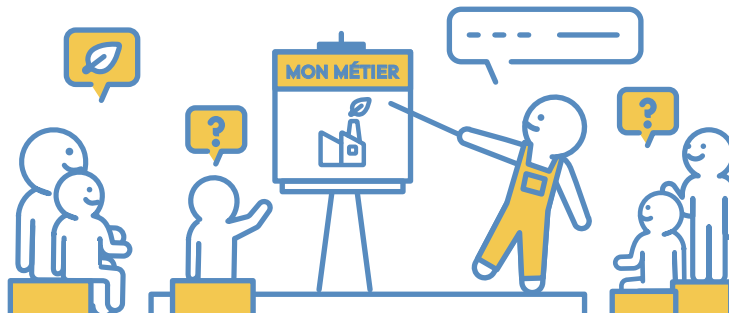
DES ANIMATIONS RÉGULIÈRES

Des animations seraient dispensées par les équipes du Syctom autour de la thématique de la valorisation des déchets : le compostage, le recyclage de la matière, etc.



DES RENCONTRES AVEC LES ÉQUIPES DU SYCTOM

Organisations de temps d'échanges entre le personnel et les scolaires afin de diffuser des connaissances sur leur métier.



DES ANIMATIONS CONNEXES

Le site serait également un lieu d'expression mis à la disposition des habitants pour l'organisation d'ateliers collectifs destinés à la transmission de savoirs, de savoir-faire autour du recyclage, du bricolage, etc.



DES JOURNÉES THÉMATIQUES

Des journées d'échanges seront organisées. Un jour par type d'objets à échanger : les jouets, les livres, etc.



l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #4 - LA KERMESE DU TRI

Dans le cadre de l'ouverture de l'installation au public, Jean-Gustave, Geneviève et Cédric ont réfléchi au scénario de l'organisation d'une kermesse annuelle sur le site en concevant un rétroplanning.

Conformément au souhait que l'installation devienne un lieu d'apprentissage et de rencontres, l'angle ici adopté est celui de l'événementialisation ponctuelle.

Septembre - octobre

La première étape du rétroplanning amorçant le processus est le démarchage vers des professionnels et la mise en place d'un appel à projets visant à associer les acteurs du territoire (écoles, associations, etc.) à l'élaboration de cet événement annuel. Les acteurs de la vie locale sont donc impliqués dès la conception de l'événement aux côtés de la Ville, la Région, l'Éducation nationale et même les centres de loisirs du territoire.

Chaque année la thématique évoluerait, elle serait définie en étroite collaboration avec les ambitions des programmes scolaires. A titre d'exemple, il pourrait s'agir d'une « Disco Soupe » afin de sensibiliser au gaspillage alimentaire, en cuisinant les fruits et légumes abîmés et gâtés (faire ensemble la cuisine dite « du placard »). L'événement pourrait également prendre une toute autre forme, celle d'un spectacle musical par exemple. A titre d'exemple *La Lutherie Urbaine*, association implantée à Bagnolet, a organisé un concert avec des instruments de musique fabriqués à partir de déchets industriels. Ce type de partenariat serait à envisager.

La dimension ludique serait au cœur de la programmation.

Décembre – janvier - février

Mise en place de groupes de travail pour élaborer plus précisément le programme de l'événement et sa thématique, prendre contact avec d'éventuels intervenants, renforcer les partenariats.

Printemps

Événement sur 3 ou 4 jours, avec plusieurs temps de restitution (type : spectacle, concert, exposition, etc. selon les partenariats). L'idée étant de réserver le jeudi et le vendredi aux scolaires, et de les faire revenir avec leurs parents le samedi et le dimanche.

Été

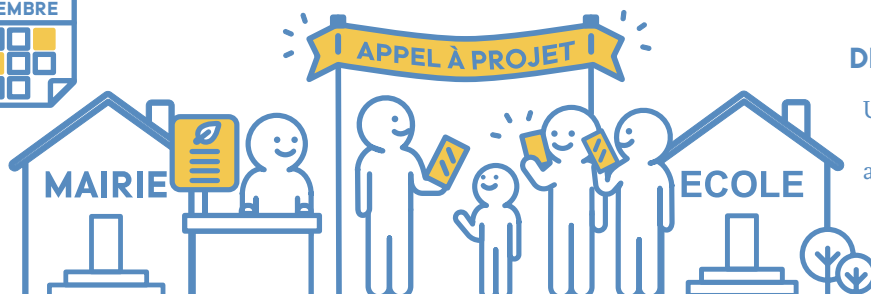
A l'issue de l'événement, l'enjeu est de pérenniser le partenariat avec les structures associées. Le Syctom réaliserait un bilan permettant de lister les pistes d'amélioration pour l'année suivante. A l'occasion de cet événement, il pourrait être décerné des prix.

LA KERMESSE DU TRI

Dans le cadre de l'ouverture de l'installation au public, Jean-Gustave, Geneviève et Cédric ont réfléchi au scénario de l'organisation d'une kermesse annuelle sur le site en concevant un rétroplanning.

L'INSTALLATION : LIEU PÉDAGOGIQUE

L'installation est conçue comme un lieu d'apprentissage et de rencontres autour de la sensibilisation.

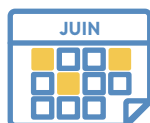


DÉMARCHAGE DES ACTEURS

Un appel à projets visant à associer les acteurs du territoire (écoles, associations, etc.) à l'élaboration de cet événement annuel est lancé.

LE GROUPE DE TRAVAIL

Les acteurs de la vie locale sont impliqués dans la conception de l'événement. Un groupe de travail est formé pour élaborer plus précisément le programme de l'événement et sa thématique, prendre contact avec d'éventuels intervenants et renforcer les partenariats.

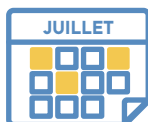


L'ÉVÈNEMENT ET LES FESTIVITÉS

Durant 3, 4 jours des spectacles, concerts, expositions... sont organisés au sein de la future installation. L'idée étant de réserver le jeudi et le vendredi aux scolaires et le week-end aux familles.

BILAN ET REMISE DE PRIX

En juillet, le Syctom réalisera un bilan permettant de lister les pistes d'amélioration de l'évènement et décernera les prix.



syctom

l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

Sensibilisation aux gestes de tri

SCENARIO #5 - LE CONCOURS « TOP CHEF ZERO DECHET »

Dans le but de sensibiliser les scolaires aux gestes de tri, Lucie, Dominique et Magali ont proposé un scénario présentant l'organisation d'un concours « Zéro Déchet » ludique entre les écoliers.

1. Visite du chantier de l'installation. Les scolaires sont sensibilisés aux gestes de tri. Visite de jardins partagés.
2. Organisation d'un concours « Top chef Zéro Déchet » inter-classe dans les écoles sur une semaine (organisé en partenariat avec le Sycotom et le Groupe citoyens : chaque classe doit préparer un repas ou un goûter pour toute l'école avec le moins de déchets possibles. On pèse les déchets à chaque fin de repas. La classe gagnante est celle qui aura produit le moins de déchets (on peut aussi noter ce que l'on a mangé comme un concours Top chef, montrer aux enfants qu'ils peuvent cuisiner de bonnes choses sans produire de déchets, changement de modèle).
3. Pour préparer les repas, les enfants vont collecter, faire des courses « Zéro Déchet » : visite de jardins partagés, de marchés, magasins en vrac, utilisation de sacs en textile, bocaux. Ne pas acheter de choses toutes faites (ex : gâteau tout préparé). Ces courses permettent aux enfants de voir qu'un autre modèle est possible.
4. À la fin du repas produit par une classe, les enfants trient les déchets du repas, compostent ce qu'ils peuvent et font un atelier *Do it Yourself* avec les déchets qui ne peuvent pas être recyclés : 2ème vie du déchet.
5. En parallèle au sein de l'école, durant une année :
 - Fabrication, co-construction de poubelles de tri sélectif pour l'école par les enfants.
 - Fabrication d'un composteur dans la cour de l'école : utiliser le compost récolté pour le jardin partagé de l'école (créer un cycle du compost à l'assiette).
 - Création d'un jardin partagé inter-classe : l'idée étant de pouvoir utiliser la récolte du jardin pour le concours de l'année suivante : créer un cycle. On peut planter les déchets de légumes des cuisines de l'école (exemple : faire germer des pommes de terre ou planter la base des carottes, des radis).

LE CONCOURS «TOP CHEF» ZÉRO DÉCHET

Dans le but de sensibiliser les scolaires aux gestes de tri, Lucie, Dominique et Magali ont proposé un scénario présentant l'organisation d'un concours « Zéro Déchet » ludique entre les écoliers.

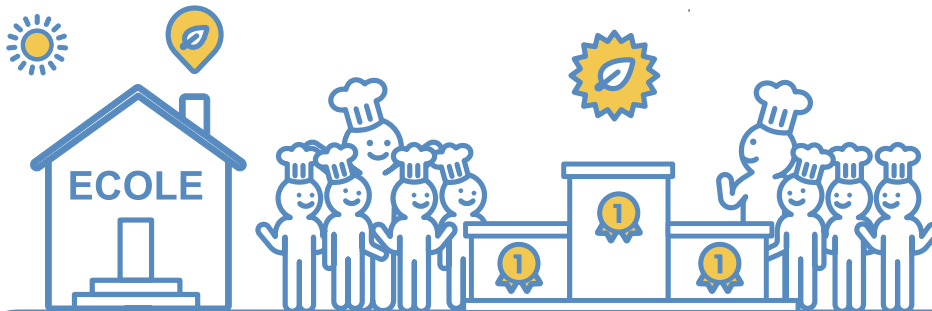
UNE VISITE MARQUANTE

La visite de la future installation a pour but de sensibiliser les élèves aux gestes de tri.



UN CONCOURS LUDIQUE

Un concours inter-classes sur une semaine est organisé dans les écoles. Chaque classe prépare un repas pour les élèves avec le moins de déchets possibles.



PASSAGE A L'ACTION : DES COURSES «ZÉRO DÉCHET»

Les enfants collectent les aliments dans des magasins en vrac. Le but : récolter le moins de déchets possibles. Ils découvrent un autre modèle de consommation.



CRÉER UN CYCLE : DU COMPOST À L'ASSIETTE

Des ateliers sont organisés avec le Syctom pour co-construire des poubelles de tri, un composteur et créer un jardin partagé au sein de l'école : on utilisera la récolte pour le concours de l'année suivante.



UNE PESÉE EXEMPLAIRE

Les déchets sont pesés en fin de repas, la classe ayant créé le moins de déchets remporte le concours.



syctom

l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #6 - TRIER EN S'AMUSANT

Dans le but de sensibiliser les scolaires aux gestes du tri, Augustin, Maroua et Joseph ont proposé un scénario consistant en la création d'un jeu de société par les écoliers eux-mêmes.

Le constat est le suivant : « *Nous sommes plus facilement sensibilisés aux gestes de tri lorsque nous apprenons en nous amusant* ». Il faut donc se servir du jeu pour sensibiliser.

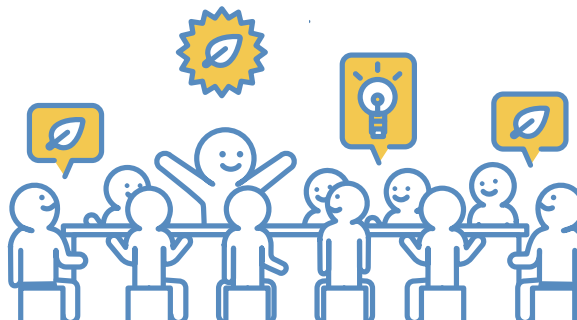
1. Les groupes scolaires visitent le chantier de l'installation et récoltent des informations, des chiffres sur le projet et sur le tri des déchets en général. Ce projet est plutôt dédié aux écoles primaires.
2. Dans chaque école les enfants vont fabriquer un jeu de société pour sensibiliser au tri des déchets (ça peut être des jeux simples : un jeu de 7 familles des déchets, un jeu de l'oie où les participants avancent pour devenir « le parfait trieur », faire *brainstormer* les enfants pour qu'ils créent leur jeu. Par exemple pour un jeu de 7 familles, les enfants devront réfléchir à dégager des groupes de familles de déchets, faire des typologies de familles et trouver des noms de familles « choc ».
4. Le jeu devrait potentiellement être fabriqué à partir de déchets. Des ateliers *Do it yourself* seront organisés pour fabriquer des cartes à partir de journaux, faire un plateau de jeu en papier mâché etc. Il y aura tout un aspect créatif pour fabriquer un beau jeu à partir d'objets de récupération.
5. Une semaine du jeu du tri pourrait être organisée autour du chantier, les classes viendraient ensuite présenter leurs jeux et faire jouer les passants : les enfants deviennent ainsi ambassadeurs, ils sensibilisent eux-mêmes à l'importance du tri.

TRIER EN S'AMUSANT

Dans le but de sensibiliser les scolaires aux gestes de tri, Augustin, Maroua et Joseph ont proposé un scénario consistant en la création d'un jeu de société par les écoliers eux-mêmes.

RÉCOLTER DES DONNÉES SUR LE TRI DES DÉCHETS

Lors de la visite de la future installation, les élèves récoltent des informations sur le tri des biodéchets.



SENSIBILISER GRÂCE AU JEU

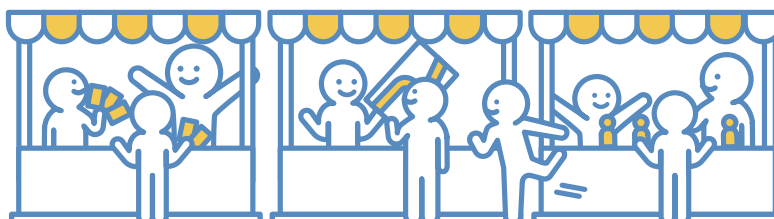
Chaque classe invente un jeu de société autour des déchets. Ce jeu permettra de sensibiliser au tri tout en s'amusant (ex : le jeu de sept familles des déchets...)

FABRIQUER, CONCEVOIR À PARTIR DE DÉCHETS

Les enfants participent à des ateliers «Do It Yourself» pour fabriquer leur jeu à partir d'objets de récupération et de déchets. Il y a une dimension esthétique importante : le jeu doit être beau.



BRAVO !



LA SEMAINE DU JEU DU TRI DES DÉCHETS

Une semaine du jeu est organisée par le Sycotom autour des travaux de construction de l'installation. Les enfants y présentent leurs jeux et font jouer les citoyens afin de les sensibiliser aux gestes de tri.

LES SCOLAIRES COMME AMBASSADEURS DU TRI

En faisant jouer d'autres personnes à leur jeu de société les enfants deviennent des ambassadeurs du tri.



l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #7 - LA CAMPAGNE SERIEUSE

Nabila, Philippe et Alice ont proposé un scénario visant à sensibiliser la population aux gestes de tri pendant la phase de travaux du site au travers d'une campagne de communication sérieuse et efficace, dans le but de responsabiliser les populations.

1. Créer une « map » du déchet

Montrer à la population sous la forme d'une grande affiche illustrée le trajet des biodéchets de la maison jusqu'à leur utilisation finale. Cette affiche très colorée et impactante devra marquer les esprits et donner envie à la population de faire partie du trajet illustré.

2. Des couleurs adaptées

Les couleurs utilisées marqueraient les grandes étapes de gestion des déchets, tout d'abord dans les maisons, puis de la maison à l'usine, et enfin à l'usine. Comme un calendrier des légumes de saison, les couleurs marqueraient les grandes étapes et guideraient le geste de tri des citoyens afin d'inciter aux bons gestes.

3. Équiper les familles

Chaque famille recevra son bac coloré accompagné d'un fascicule ludique et didactique. Les gestes de tri seront plus facilement appréhendés et incités à participer. Il sera également possible de comprendre le fonctionnement du tri grâce aux ateliers organisés par les ambassadeurs de quartier (voir ci-dessous).

4. Des bacs dans toute la ville

Des gros bacs partagés et colorés seront également placés dans chaque ville et seront accompagnés des grandes affiches illustrées. Ces points d'intérêts matérialiseront également des lieux de rencontres, de discussions et de sensibilisation.

5. Partenariat avec le Syctom

Il s'agira de travailler en partenariat avec le Syctom, les associations de quartiers et identifier des ambassadeurs de quartier, garant du bon fonctionnement des bacs partagés. Des rencontres mensuelles seront prévues autour des bacs avec tous ses acteurs pour sensibiliser et aller à la rencontre de la population. Passer à l'action par la communication et la pédagogie.

6. Large campagne publicitaire

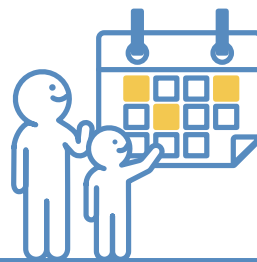
Mise en place d'un projet de campagne publicitaire sérieuse sur de nombreux médias.

LA CAMPAGNE SÉRIEUSE

Nabila, Philippe et Alice ont proposé un scénario visant à sensibiliser la population aux gestes de tri pendant la phase de travaux du site au travers d'une campagne de communication sérieuse et efficace, dans le but de responsabiliser les populations.

LA « MAP » DU DÉCHET

Montre sous la forme d'une grande affiche illustrée et impactante, le trajet des biodéchets.



GUIDE DU GESTE

Les couleurs marquent les étapes du tri et guident les citoyens à pratiquer le bon geste.

ÉQUIPER LES FAMILLES

Chaque famille recevra son bac de biodéchets avec un livret ludique. Des bacs partagés et des affiches illustrées seront aussi placés dans les villes.



DES AMBASSADEURS & DES PARTENARIATS

La zone de bacs sera un lieu d'échange citoyens, conçu en partenariat avec le Syctom et les associations de quartier pour sensibiliser les citoyens. Des ambassadeurs seront également garants du bon fonctionnement du tri.



CAMPAGNE PUBLICITAIRE

Mise en place d'un projet de campagne publicitaire sérieuse sur de nombreux médias.



l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

SCENARIO #8 - LE GESTE CITOYEN

Rokia, Mustapha, Delphine et Mouridi proposent la conception d'une application mobile pour réduire la présence de déchets sauvages présents dans la ville dans le but de sensibiliser et responsabiliser la population aux gestes de tri.

L'objectif de cette solution est de sensibiliser la population aux gestes du tri en les responsabilisant face aux déchets et à la propreté de leur quartier. "*Geste citoyen*" est une solution digitale et participative qui encourage la population à détecter les déchets qui peuvent être collectés dans leur quartier et à les signaler aux services de propreté et de ramassage des déchets. C'est une application ludique qui encourage par le jeu aux gestes du tri.

1. La solution est pensée sous trois formes, une application mobile, des bornes dispersées dans la ville et un lieu de rencontre dans les mairies.
2. Via ces trois canaux, les citoyens seront sensibilisés d'une part et auront la possibilité de signaler une zone d'excédent de déchets qu'ils ont détecté et qui doit être prise en charge par les services de propreté. Exemple : un container de biodéchets qui déborde, des biodéchets jetés sur le trottoir, des excédents de tailles de haies de leur propre jardin ou un sol de fin de marché jonché de déchets.
3. Cette plateforme sera ludique, participative et encouragera le passage à l'action par les citoyens : pour un geste citoyen effectué, l'application délivrera un badge à l'utilisateur et pourra également notifier le nombre de gestes citoyens effectués dans une même ville. La ville la plus "éco-citoyenne" recevra le badge "Label ville propre" par le Sycotm.

Étape 1 :

Prendre en photo la zone à collecter.

Étape 2 :

Signaler le lieu et le type de déchets accompagnés de la photo via l'application mobile, les bornes ou en mairie.

Étape 3 :

Les équipes d'intervention viennent collecter les déchets.

Étape 4 :

Les citoyens sont encouragés par le jeu et la *gamification* (ou ludification) de ce service.

Étape 5 :

Concours entre les villes pour bénéficier du Label et sensibiliser sa population à s'investir et à faire les bons gestes de tri

LE GESTE CITOYEN

Rokia, Mustapha, Delphine et Mouridi proposent la conception d'une application mobile pour réduire la présence de déchets sauvages présents dans la ville dans le but de sensibiliser et responsabiliser la population aux gestes de tri.

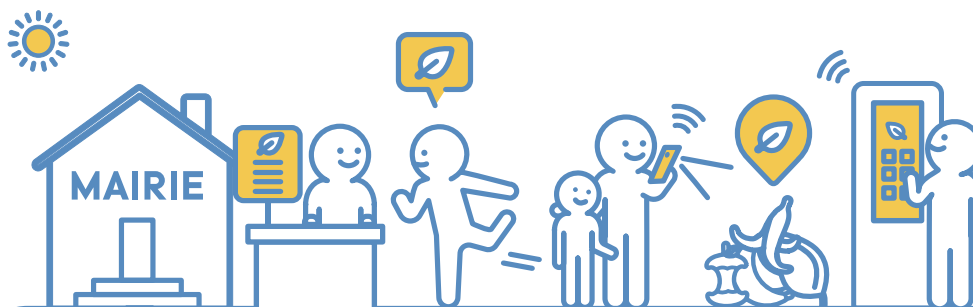
UNE SOLUTION PARTICIPATIVE

L'application encourage les citoyens à détecter les déchets qui peuvent être collectés dans leur quartier.



TROIS CANAUX

Les citoyens signalent le lieu et le type de déchets via l'application mobile, les bornes disposées dans la ville ou en mairie.



INTERVENTION DU SERVICE PROPRETÉ

Les données récoltées et transmises par les citoyens sont ensuite envoyées aux équipes d'intervention qui se déplacent dans la ville pour collecter les déchets.



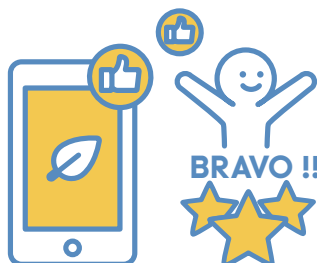
ENCOURAGER LE PASSAGE À L'ACTION

La ville la plus "éco-citoyenne" recevra le badge "Label ville propre" par le Syctom. Elle dénombrera tous les gestes citoyens effectués par ville afin d'encourager la population à s'investir pour le tri.



UNE APPLICATION LUDIQUE

L'application délivrera un badge à l'utilisateur, pour chaque geste effectué.



syctom

l'agence
métropolitaine
des déchets
ménagers

La synthèse des scénarii



*Les quatre tables, composées de 5 à 7 membres, ont chacune proposé deux scénarios de solutions associés aux thématiques suivantes : **l'ouverture du site au public et la sensibilisation aux gestes de tri pendant la phase de travaux** (soit huit sous-groupes de 3 personnes environ). Chaque scénario est pensé à destination des différents groupes composant la société, à savoir les enfants & familles, les scolaires ou la vie locale.*

*Les huit sous-groupes ont présenté des **solutions originales et concrètes** visant à renforcer l'intégration par le public des pratiques de tri et l'apprentissage de l'univers des déchets de manière générale.*

Ouverture du site au public : faire de la future installation un lieu de la vie locale

Les participants à la Rencontre ont insisté sur la nécessité de faire du site **un espace d'apprentissage pour tous**.

Donner une cadence aux activités et animations prévues sur site est un moyen efficace grâce auquel il est possible de « capter » l'attention du public. Il apparaît donc primordial pour les membres du Groupe Citoyens de **créer des moments et des espaces de rencontre**.

Ces instants prendraient la forme d'activités/ateliers permanents et ponctuels :

- Les ateliers permanents visent à fidéliser les habitants en leur mettant à disposition du matériel pour réparer des objets défectueux, de la documentation sur le tri, etc.
- Il est également suggéré l'organisation d'événements ponctuels, exceptionnels (exemple : l'inauguration d'un espace pédagogique) ou encore ritualisés et respectant un certain calendrier. Quelques exemples : un « *atelier des sens* » pour apprendre à trier en mettant en éveil tous les sens (scénario n°1 de la table n°1), un « *atelier de bricolage* » thématisé en fonction des matériaux, un « *atelier de trocs* », un « *atelier de transmissions de savoir-faire* », un « *atelier cuisine du placard* » entre habitants).

Un rythme sera alors créé aidant les habitants à intégrer la fonction du site et son intérêt au quotidien. Ouvrir le site permet de l'inscrire dans la vie locale.

Aussi, pour impliquer au mieux le public, au-delà de participer aux activités, les habitants pourraient **eux-mêmes en être les initiateurs** (exemple : l'organisation de l'événement annuel, l'intervention d'associations locales...).

C'est au travers de la rencontre et de l'échange convivial que l'apprentissage sera le plus opérant.

Sensibilisation aux gestes de tri : mettre en œuvre une démarche ludique et interactive

La valorisation de la vocation pédagogique de la gestion des déchets a été soulignée par l'ensemble des participants. Dans chacun de ces scénarios, **la notion de « jeu » est apparue**.

En effet, **rendre les citoyens acteurs** de leur apprentissage par le biais d'une participation ludique et interactive paraît indispensable.

L'approche par l'enfance et les scolaires a permis d'arriver à cette conclusion. Toutefois, elle est applicable et transposable à tous les habitants. A titre d'exemple, il a été suggéré la création d'un jeu de société portant sur la thématique des déchets ou encore du concours « Top Chef Zéro Déchet » consistant à cuisiner sans déchets (scénarii de la table n°3). « *L'humour permet de retenir des informations* » a-t-on alors déclaré au cours de la Rencontre.

La volonté de rendre ludique l'approvisionnement de la gestion des déchets est également encouragée (*Escape Game*, jeux d'énigmes, etc.). A l'issue de certains scénarii proposés il est ainsi suggéré d'accorder des prix/récompenses aux gagnants des jeux organisés, motivant de surcroît la participation et le sérieux des habitants.

En complément du développement d'une sensibilisation ludique, un dispositif de communication attractif et dynamique sera mis en place à l'aide d'affiches et de bacs de collectes colorés disposés sur le territoire et distribués dans chaque foyer, par le biais de la création d'une application gratuite pour constater l'irrespect de certaines consignes et les dépôts sauvages ...



En conclusion, le Groupe Citoyens considère qu'il est essentiel de créer un rythme d'animations/activités afin de fédérer les populations autour de l'installation signifiant ainsi son intérêt en termes de transmission des savoirs et des connaissances. En effet, en donnant rendez-vous régulièrement sur le site et en renforçant les dispositifs de sensibilisation en amont, une réelle attache avec le territoire s'opère (ateliers, événements, jeux-concours, campagne de communication attractive, création d'une application digitale, etc.).

Au travers de la salle pédagogique et un dispositif de sensibilisation diffus sur le territoire, le citoyen se rend ainsi acteur de son apprentissage.

En regard de l'application de ces différents scénarios, l'installation se trouvera pleinement intégrée dans la vie locale. Il s'agira d'un lieu accessible, partie prenante du quartier. Sa fréquentation s'inscrira aisément dans les habitudes de fréquentation des espaces publics du quartier.