



EVALOPHOBIA

ON A TOUS UNE BONNE RAISON
DE NE PAS FAIRE DE L'ÉVALUATION

C'EST QUOI LA VÔTRE ?

RÈGLES DU JEU



Sommaire

Avertissement et but du jeu *page 3*

Trucs et astuces – En amont de votre session de jeu *page 4*

Mot d'introduction – Ouverture de la session de jeu *page 5*

Les variantes

- 1. Si vous jouez seul ou à deux *page 6*
- 2. Si vous jouez en petit comité (3-8 joueurs) *page 8*
- 3. Si vous jouez avec un large groupe (9-20 joueurs) *page 10*

Le quadrant de positionnement *page 12*

Les défis Évalophobia *page 13*

Dans les coulisses *page 14*

AVERTISSEMENT

On le sait, personne n'aime lire les règles du jeu, mais nous vous recommandons vivement la lecture de celles-ci afin d'éviter tout incident et d'être au courant des effets secondaires liés à l'usage de cet outil (turbulences émotionnelles diverses, rougissement, offuscation, délectation...). Dans tous les cas, que vous les lisiez ou non, sachez que nous déclinons – cela va de soi – toute responsabilité de ce qui pourrait advenir en cas de non-respect de la posologie recommandée dans le présent document.

But du jeu

Le but du jeu n'est pas de gagner le plus de points, de remporter le plus de cartes ou d'en avoir le moins possible, d'emmagasiner des richesses, ni même d'éliminer tous les autres joueurs. À quoi ça sert alors nous direz vous ?

Le but du jeu est de parler d'évaluation de politiques publiques, d'identifier toutes les bonnes raisons que l'on a de ne pas en faire, de comprendre pourquoi c'est parfois si compliqué de se lancer dans une démarche d'évaluation dans une administration publique, et de s'interroger sur les leviers à actionner pour mettre en place une évaluation.

C'est aussi l'occasion de mettre les pieds dans le plat, d'appuyer là où ça fait mal, de titiller l'institution, tout cela dans la bonne humeur, la joie et la convivialité.

Finalement, l'air de rien, ce jeu est un véritable outil de travail au service de tous les élus, décideurs publics et agents pour mener des démarches d'évaluation de leurs projets de territoires.



Trucs et Astuces – En amont de votre session de jeu

(Pour bien réussir à animer votre session Evalophobia, voici les principaux trucs et astuces à bien avoir en tête. Si vous jouez tout seul ou à deux, c'est évidemment plus simple, mais la lecture de cette section vous sera tout de même utile).

Recrutement des joueurs

(« Plus on est de fous, plus on rit ! »)

Pour que le jeu soit plus attrayant, jouez à plusieurs ! Mais attention, on ne joue pas avec n'importe qui.

Personne n'a envie de jouer avec des mauvais joueurs ou des grognons.

Choisissez des collègues bienveillants et dont vous savez qu'ils se prêteront au jeu. Assurez vous que la parole soit « libérée » au maximum.

Ce type de jeu a une dimension « défouloir ludique » qu'il convient de mettre en avant. Si vous souhaitez attirer vos collègues à jouer avec vous n'appellez pas votre session de jeu « Réunion interservice de réflexion sur l'opportunité de la mise en place d'une démarche d'évaluation dans le cadre du projet XX ». Trouvez un titre surprenant, provocant. Vous pouvez par exemple, reprendre le titre du jeu : « On a tous une bonne raison de ne pas faire de l'évaluation! ».

La salle de jeu

(« Ah tiens ! Ça change d'une réunion classique ! »)

Proscrivez les tables arrangées en U ou en O. Faites des petits îlots (si plusieurs petits groupes), dérangez l'organisation de la salle afin de lui offrir un nouveau visage. Cassez avec la rigueur habituelle des réunions. Faites en sorte que les joueurs soient proches les uns des autres et puissent atteindre les cartes étalées sur la table juste en tendant le bras ou en se penchant en avant.

Dans la mesure du possible, assurez-vous d'avoir des boissons froides et chaudes. Quelques biscuits, chocolats ou bonbons raviront les papilles des gourmands et contribueront à **générer une ambiance conviviale et décontractée.**

Le matériel

(« Sans lui, vous ne pouvez pas jouer ! »)

Le jeu Evalophobia est composé de :

- Deux sets de 36 cartes (cartes raisons + cartes leviers)
- Un livret de règles
- Un plateau de jeu pour le mode solo
- Un plateau de jeu pour le mode multijoueurs
- Une série de chevalets et coupons de vote
- Un livret de correspondances

Référez vous au mode de jeu qui vous correspond pour savoir ce dont vous avez besoin.

L'ensemble du matériel à télécharger est accessible ici : www.sustainable-everyday-project.net/evalophobia/



Mot d'introduction – Ouverture de la session de jeu

(En gros, c'est ce que vous devez raconter aux joueurs pour que tout le monde comprenne bien de quoi il s'agit. Il faut le lire en entier et à voix haute ! Vous n'avez pas besoin de micro contrairement à ce que le pictogramme ci-contre pourrait laisser penser).

Hum, hum – petit raclement de gorge.

« Bonjour et bienvenue à tous pour cette session du jeu Evalophobia. Tout d'abord je vous préviens que ce discours est pré-écrit donc je ne suis pas responsable de ce que l'on est en train de me fait dire.

Comme vous le savez, un grand nombre de collectivités sont maintenant engagées dans des projets territoriaux de développement durable, comme c'est le cas pour nous avec notre projet [XXXX]. Cependant très peu des projets de ce type – voire carrément des politiques publiques en général – sont évalués.

Pourquoi ? Parce qu'on a tous une bonne raison de ne pas faire de l'évaluation. Il y a des tonnes de raisons différentes, elles peuvent être tantôt structurelles, tantôt organisationnelles, politiques, culturelles ou encore personnelles. Certaines sont des vraies raisons, certaines sont des prétextes. Bref. Elles ont toutes pour résultat qu'on n'évalue pas nos projets.

Evalophobia a été précisément conçu pour identifier et mettre sur la table ces fameuses raisons. Et bien sur, dans un second temps, pour nous permettre d'identifier une série de leviers qui pour faciliter la mise en place de démarches d'évaluation.

On parle d'évaluation depuis le début mais pour être bien sûr que tout le monde soit au clair avec ce qu'on entend par évaluation, on va partir d'une définition que nous propose le jeu :
Évaluer, c'est juger une politique du point de vue de ses effets.

Évaluer une politique publique...

C'est apprécier l'utilité... en rassemblant des faits, des preuves, de manière à pouvoir porter un jugement informé et nuancé ;

...d'une action publique... on ne juge pas une personne ou une institution en tant que telle mais une action, un programme, un projet ou un service public d'intérêt général ;

...du point de vue de ses effets... c'est-à-dire de sa capacité à produire des résultats, à transformer (ou pas) le territoire, la vie des habitants, de ses entreprises ...

... pour l'améliorer... et à identifier pourquoi et comment ça marche (ou pas) de façon à aider à la décision.

Tout le monde est au clair ?

Vous allez voir, le jeu n'est pas bien compliqué.
On démarre ? ».

Si vous jouez tout seul ou à deux

(Mieux vaut être seul que mal accompagné...)

Partie 1/2

Objectifs :

En tant que chargé-e d'évaluation, vous réalisez un premier diagnostic intuitif des « raisons » et « leviers » pertinents pour votre collectivité. Il vous permettra d'esquisser votre stratégie de mise en place d'une démarche d'évaluation.

Temps de jeu recommandé : 1h30

Matériel :

- Les deux jeux de cartes
- Le plateau de jeu "solo"
- Le livret de correspondances
- Les cartes quadrant
- Les chevalets

Installation particulière

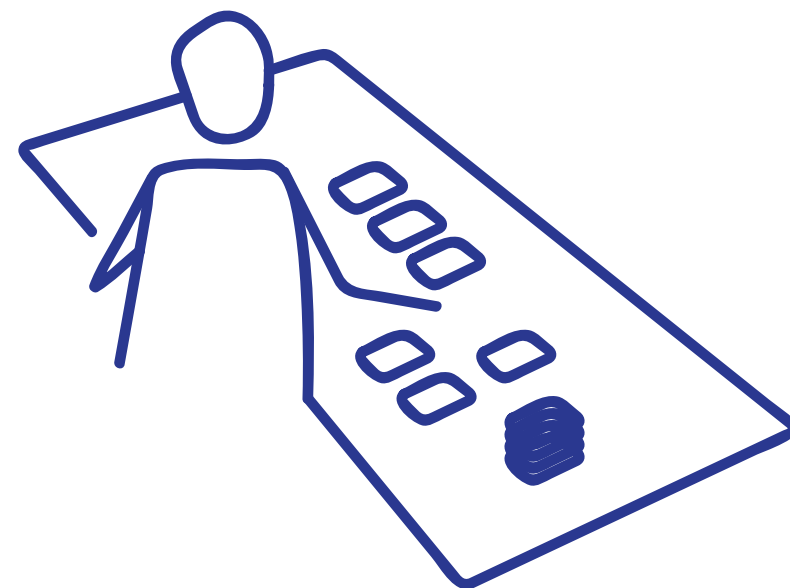
Installez vous confortablement à votre bureau ou bien dans un endroit visible de tous afin d'attirer la curiosité de vos collègues (cafétéria, hall d'entrée du bâtiment, salle de réunion vitrée).

Conseils

Nous vous conseillons de confronter votre sélection de cartes raisons et leviers en faisant le tour de vos collègues afin d'en tester/vérifier la pertinence. L'enjeu est ici de s'assurer que votre perception soit effectivement "partagée/confirmée/validée" par vos pairs.

Et après ?

- Vous avez toute la matière nécessaire pour rédiger une note / diagnostic / plan d'actions à partager avec vos collègues / votre hiérarchie / vos élus !
- Vous voilà suffisamment familiarisé avec le jeu pour lancer une partie en petit comité – voir les autres modes de jeu !



Suite sur la page suivante →



Si vous jouez tout seul ou à deux

(Mieux vaut être seul que mal accompagné...)

Partie 2/2

Règles du jeu :

Mise en place (5 min) :

1. (Re)lire l'introduction du jeu en p.5 afin de bien se remémorer l'esprit et le but du jeu. C'est essentiel.
2. Constituez 2 piles que vous placez faces cachées sur la table, la première pile est celle des cartes "raisons" (les rouges) et la seconde pour les cartes "leviers" (les bleues).
3. En constituant les 2 piles de cartes, retirez les cartes vierges "raisons" et les cartes vierges "leviers" et placez les à côté de leur pile respective.
4. Enfin, disposez votre plateau de jeu « solo » devant vous. Vous êtes bien installé ? On peut y aller !

Sélection des "raisons" (30 min) :

5. Tirez les cartes « raisons » une à une, et positionnez-les dans l'une des 3 cases de votre plateau de jeu :

- « non pertinentes », pour les raisons qui ne s'appliquent pas à votre situation ;
- « pertinentes », pour les raisons qui s'appliquent bien à votre situation ;
- « Mouais... Peut-être » pour celles qui restent incertaines.

6. Une fois la pile de cartes "raisons" épuisée, disposez les cartes "pertinentes" devant vous (ainsi que les cartes "Mouais.. Peut-être" finalement sélectionnées). Cela constitue votre première sélection de cartes "raisons". Si certaines "raisons" auxquelles vous avez pensé semblent manquer, complétez votre sélection en les inscrivant sur les cartes "raisons" vierges et ajoutez-les à votre sélection.

-  7. Si vous avez sélectionné plus de 10 cartes "raisons", c'est le moment de faire des choix pour ne garder que 10 cartes qui constitueront **vosre sélection définitive de cartes "raisons"**.

Sélection des "leviers" (30 min) :

8. Disposez l'ensemble des cartes "leviers" devant vous et profitez-en pour en prendre connaissance.
9. Mettez de côté celles qui vous semblent pertinentes et disposez-les en face des raisons précédemment identifiées. Vous pouvez choisir des "leviers" :

- Parce qu'il s'agit de pratiques vous mettez déjà en oeuvre ;
- Parce qu'il s'agit de pratiques qui vous semblent pouvoir bien répondre aux raisons précédemment identifiées.


10. Si vous le souhaitez, en particulier si certaines "raisons" sont restées sans réponse, ouvrez le livret de correspondances et inspirez-vous des différents "leviers" suggérés pour chacune des raisons.

11. Enfin, modifiez ou ajoutez des cartes non présentes dans le jeu pour compléter votre sélection de "leviers", à l'aide des cartes "leviers" vierges.

-  12. Vous disposez donc à présent de **vosre sélection définitive de cartes "leviers"**.

Et après (15 min)

13. Enfin, arrangez les "leviers" sélectionnés sur le quadrant (voir p.12) :

- 
- Horizontal : peu gourmand en ressources ou très gourmand en ressources ;
 - Vertical : activable rapidement ou activable dans longtemps.

14. Le jeu s'arrête quand vous avez placé **l'ensemble des cartes "leviers" sur le quadrant**, qui constitue une première ébauche de plan d'action.

Si vous jouez en petit comité (3-8 joueurs)

(Vous avez des chouettes collègues !)

Partie 1/2

Objectifs :

Le groupe doit arriver à sélectionner un top 10 des cartes « raisons » jugées les plus pertinentes pour la collectivité et les cartes « leviers » correspondantes. Il s'agit de discuter des blocages/difficultés qu'il y a au sein de l'institution et de se mettre d'accord sur les éléments les plus pertinents. Enfin, on cherche collectivement à identifier les "leviers" les plus prometteurs pour faire bouger les choses.

Temps de jeu recommandé : 2h00-3h00

Matériel :

- Le jeu de cartes
- Le livret de correspondances
- Les cartes quadrant
- Les coupons de vote ou chevaux
- + Si l'on veut être complet :
 - + 3 à 8 plateaux "Ma sélection de 5 cartes" (un par participant)
 - + Une planche de signets pré-découpés.

Installation particulière :

Jouez sur une grande table ou directement au sol (à défaut d'avoir une table). Si jamais vous jouez au sol, mettez des chaises en rond tout autour de l'espace de jeu. Une table ronde est idéale si vous souhaitez donner une ambiance de table de poker. Une table carrée pourra faire table de bistrot. Evitez les tables gigantesques comme on les trouve parfois dans les salles de réunion. A moins qu'elles se séparent, elles se prêtent très mal à ce genre d'exercice.

Conseils:

Vous pouvez animer le jeu seul, car le nombre de participants reste limité. Veillez néanmoins à donner une certaine dynamique et à distribuer la parole... Les joueurs peuvent également se lever pour mieux voir les cartes.

Vous pouvez vous faire aider par un collègue pour préparer le matériel. Préparer un minimum la séance et familiarisez vous avec les différentes étapes de la règle du jeu (page suivante), et notamment la phase de mise en place.



Suite sur la page suivante →



Si vous jouez en petit comité (3-8 joueurs)

(Vous avez des chouettes collègues !)

Partie 2/2

Règles du jeu :

Mise en place (5 min) :

1. Lire le mot d'introduction en p. 5 pour présenter aux participants l'esprit et le but du jeu. C'est essentiel.
2. Constituez 2 piles que vous placez faces cachées sur la table, la première pile est celle des cartes "raisons" (les rouges) et la seconde pour les cartes "leviers" (les bleues).
3. En constituant les 2 piles de cartes, retirez les cartes vierges "raisons" et les cartes vierges "leviers" et placez les à côté de leur pile respective.
4. Pour le matériel, si vous avez choisi l'option premium, disposez un plateau "Ma sélection de 5 cartes" devant chaque participant.
5. Le groupe s'installe autour de la table. C'est parti !

Sélection des "raisons" (45 min) :

6. Chaque joueur reçoit, au hasard et face cachée, 5 cartes "raisons" (4 seulement si vous êtes 8 joueurs). Les cartes restantes forment la pioche.
7. Chaque participant dépose au centre de la table, face visible, les cartes qu'il ne juge pas pertinentes pour constituer la "défausse" et pioche autant de nouvelles cartes qu'il en a défaussées. Chaque carte déposée sur la table peut alors être récupérée par les autres joueurs.
8. La phase d'échange s'arrête quand :
 - tous les joueurs sont satisfaits avec leurs 5 cartes en main ;
 - la pioche est épuisée (si ce n'est pas le cas, étalez les cartes restantes face visible dans la zone de "défausse" pour qu'elles puissent être vues de tous).
9. Si un joueur ne trouve pas une "raison" à laquelle il a pensé dans le jeu, il peut l'inscrire sur une des cartes "raisons" vierges et l'ajouter à sa sélection. Chaque joueur a le droit à une carte joker. Elle doit faire partie de sa sélection de 5 cartes (ce n'est pas une potentielle 6ème carte). A ce stade, les joueurs révèlent, chacun leur tour, leurs 5 cartes "raisons" et commentent rapidement leur choix. Chaque main est posée face visible devant eux.
10. Une fois toutes les mains révélées, les joueurs discutent et négocient pour élaborer **un top 10 des cartes "raisons"** les plus pertinentes pour le projet de la collectivité. Le top 10 est placé au centre de la table.

11. Ensuite, les joueurs se mettent d'accord pour mettre en avant une **sélection de 5 cartes "raisons"** jugées comme particulièrement stratégiques ou importantes à traiter. Pour effectuer ce choix, vous pouvez utiliser les coupons de votes ou les chevalets.

C'est le moment pour **une pause bien méritée (10 à 15 min)**, histoire de rejouer le match. Les plus assidus peuvent débiter l'étape 12 en commençant à disposer les "leviers" sur la table

Sélection des leviers (45 min) :

12. Disposez l'ensemble des cartes "leviers" sur la table et laissez un moment à tous les joueurs pour en prendre connaissance.
13. Un joueur lit à voix haute la première carte "raison" sélectionnée et tous les joueurs cherchent 1 à 4 cartes "leviers" qui pourraient correspondre. Ce processus est réalisé pour chacune des 5 cartes "raisons" sélectionnées. De nouvelles cartes "leviers" peuvent être écrites sur les cartes "leviers" vierges.
14. Enfin, les joueurs ouvrent le livret de correspondances pour discuter et retenir ou non certains "leviers" qui n'auraient pas été identifiés pour chaque carte "raison". Le groupe dispose alors de sa **sélection de cartes "leviers"**.

Et après (15 min)

15. Les joueurs positionnent ensemble **la sélection de cartes "leviers" sur le quadrant de jeu** (voir page 12). L'ensemble des cartes ainsi positionnées constitue une première ébauche de plan d'action.
16. Pour conclure en beauté, rendez-vous en p.13 pour tourner **la roue des défis Evalophobia**.

Si vous jouez avec un large groupe (9-20 joueurs)

(L'évaluation ça soulève les foules chez vous !)

Partie 1/2

Objectifs :

Le groupe doit arriver à sélectionner un top 5 des cartes « raisons » pertinentes pour la collectivité et les cartes « leviers » correspondantes. Il s'agit de discuter des blocages/difficultés qu'il y a au sein de l'institution et de se mettre d'accord sur les éléments les plus pertinents. Enfin, on cherche collectivement à identifier les "leviers" les plus prometteurs pour faire bouger les choses.

Temps de jeu recommandé : 2h30-3h30

Matériel :

- 2 à 3 jeux de cartes (autant que de tables de jeu)
- Le livret de correspondances
- Les cartes quadrant
- Les coupons de vote ou chevalets
- + Si l'on veut être complet :
 - + 9 à 20 plateaux "Ma sélection de 5 cartes" (un par participant)
 - + Une planches de signets pré-découpés

Conseil :

Dans cette variante, il convient de surveiller le temps passé pour chaque étape de l'atelier. Plus il y a de participants plus cela prend de temps pour que chacun s'exprime et participe activement. Les interactions (choix des cartes, etc.) sont beaucoup plus longues.

Faites-vous aider d'un collègue pour préparer et animer l'atelier. Par exemple, il pourra être en charge des boissons, du matériel, des photos et de la prise de note pour vous libérer du temps. Vous pouvez également projeter une présentation rappelant les phases / règles du jeu pour vous appuyer.

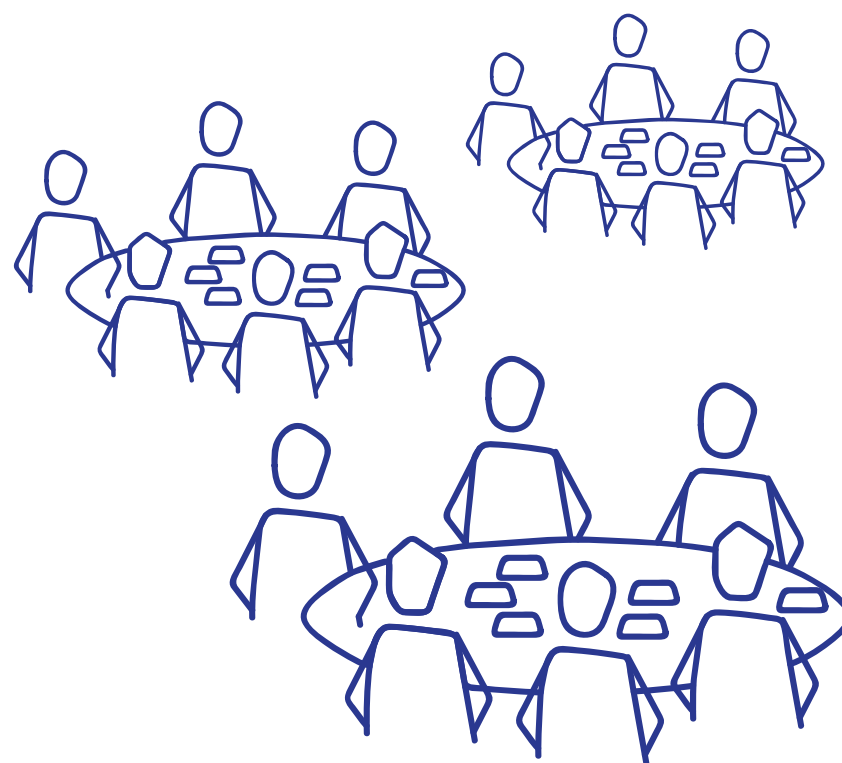
Veillez à donner une certaine dynamique et à bien distribuer la parole... Les joueurs devront également se lever pour les différentes phases de jeu.

Enfin, préparer un minimum la séance en repassant les différentes étapes de la règle du jeu (page suivante), et notamment la phase de mise en place.

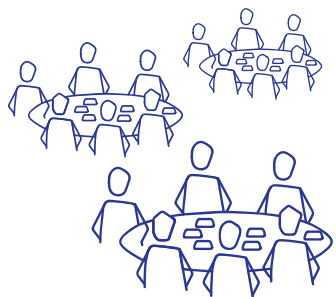
Installation particulière :

Prévoyez 2 à 3 tables de jeu selon le nombre de sous-groupes (1 table = 5 à 8 participants idéalement).

Attention, prévoyez également une table pour les moments de jeux en plénière



Suite sur la page suivante →



Si vous jouez avec un large groupe (9-20 joueurs)

(L'évaluation ça soulève les foules chez vous !)

Partie 2/2

Règles du jeu :

Mise en place (5 min) :

1. Lire le mot d'introduction en p. 5 pour présenter aux participants l'esprit et le but du jeu. C'est essentiel.
2. Au centre de chaque table (attention, il faut un jeu de cartes par table), disposez face cachée les cartes "raisons" (les rouges) dans une pile, et les cartes "leviers" (les bleues) dans une autre.
3. En constituant les 2 piles de cartes, retirez les cartes vierges "raisons" et les cartes vierges "leviers" et placez les à côté de leur pile respective.
4. Pour le matériel, si vous avez choisi l'option premium, disposez un plateau "Ma sélection de 5 cartes" devant chaque participant
4. Les groupes s'installent autour des tables. C'est parti !

Sélection des raisons (1h) :

6. Sur chaque table, chaque joueur reçoit, au hasard et face cachée, 5 cartes raisons (4 seulement si vous êtes 8 joueurs à la table). Les cartes restantes forment la pioche.
7. Chaque participant dépose sur la table, face visible, les cartes qu'il ne juge pas pertinentes pour constituer la "défausse" et pioche autant de nouvelles cartes qu'il en a défaussées. Chaque carte déposée sur la table peut alors être récupérée par les autres joueurs.
8. La phase d'échange s'arrête quand :
 - tous les joueurs sont satisfaits avec leurs 5 cartes en main ;
 - la pioche est épuisée (si ce n'est pas le cas, étalez les cartes restantes face visible dans la zone de "défausse" pour qu'elles puissent être vues de tous).
9. Si un joueur ne trouve pas une raison à laquelle il a pensé dans le jeu, il peut l'inscrire sur une des cartes "raisons" vierges et l'ajouter à sa sélection. Chaque joueur a le droit à une carte joker. Elle doit faire partie de sa sélection de 5 cartes (ce n'est pas une potentielle 6ème carte).
A ce stade, les joueurs révèlent, chacun leur tour, leurs 5 cartes "raisons", et commentent rapidement leur choix en plénière, afin que les joueurs de toutes les tables puissent les entendre.

10. Une fois toutes les mains révélées/commentées, toutes les cartes "raisons" sélectionnées sont rassemblées et étalées **sur une nouvelle table** commune. Les cartes doublons sont rassemblées.

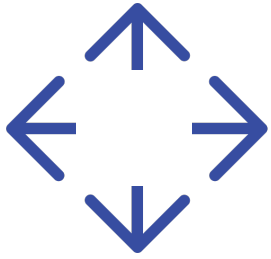
11. **En plénière**, tous les joueurs discutent et négocient pour élaborer **un top 10 des cartes raisons** les plus pertinentes pour le projet de la collectivité. Ensuite, les joueurs se mettent d'accord pour mettre en avant **une sélection de 5 cartes raisons** jugées comme particulièrement stratégiques ou importantes à traiter. Pour effectuer ce choix, vous pouvez utiliser les coupons de votes ou les chevaux.

Sélection des leviers (1h) :

12. Les 5 cartes raisons sélectionnées sont réparties sur les différentes tables afin d'être discutées (par exemple, une table prend une raison et deux autres tables prennent 2 raisons)
13. Sur chaque table, disposez l'ensemble des cartes leviers et laissez un moment aux joueurs pour en prendre connaissance.
13. Un joueur lit à voix haute la première carte raison et les autres joueurs cherchent 1 à 4 cartes leviers qui pourraient correspondre. Ce processus est réalisé pour chacune des cartes raisons. De nouvelles cartes "leviers" peuvent être écrites sur les cartes "leviers" vierges.
14. Enfin, les joueurs ouvrent le livret des correspondances pour discuter et retenir ou non certains leviers qui n'auraient pas été identifiés.
Les sous-groupes des différentes tables présentent alors leur **sélection de cartes "leviers"**.

Et après (15 min)

15. Les joueurs des différentes tables se regroupent (en plénière) et positionnent ensemble **la sélection de cartes leviers sur le quadrant de jeu** (voir page 12).
16. Pour conclure en beauté, rendez-vous en p.13 pour tourner **la roue des défis Evalophobia**.



LE QUADRANT DE POSITIONNEMENT

NOTICE D'INSTALLATION DU QUADRANT

Comme l'exemple illustré ci-dessous, installez le quadrant de manière à former une croix. Prévoyez de la place pour pouvoir installer l'ensemble des cartes leviers que vous avez retenues.

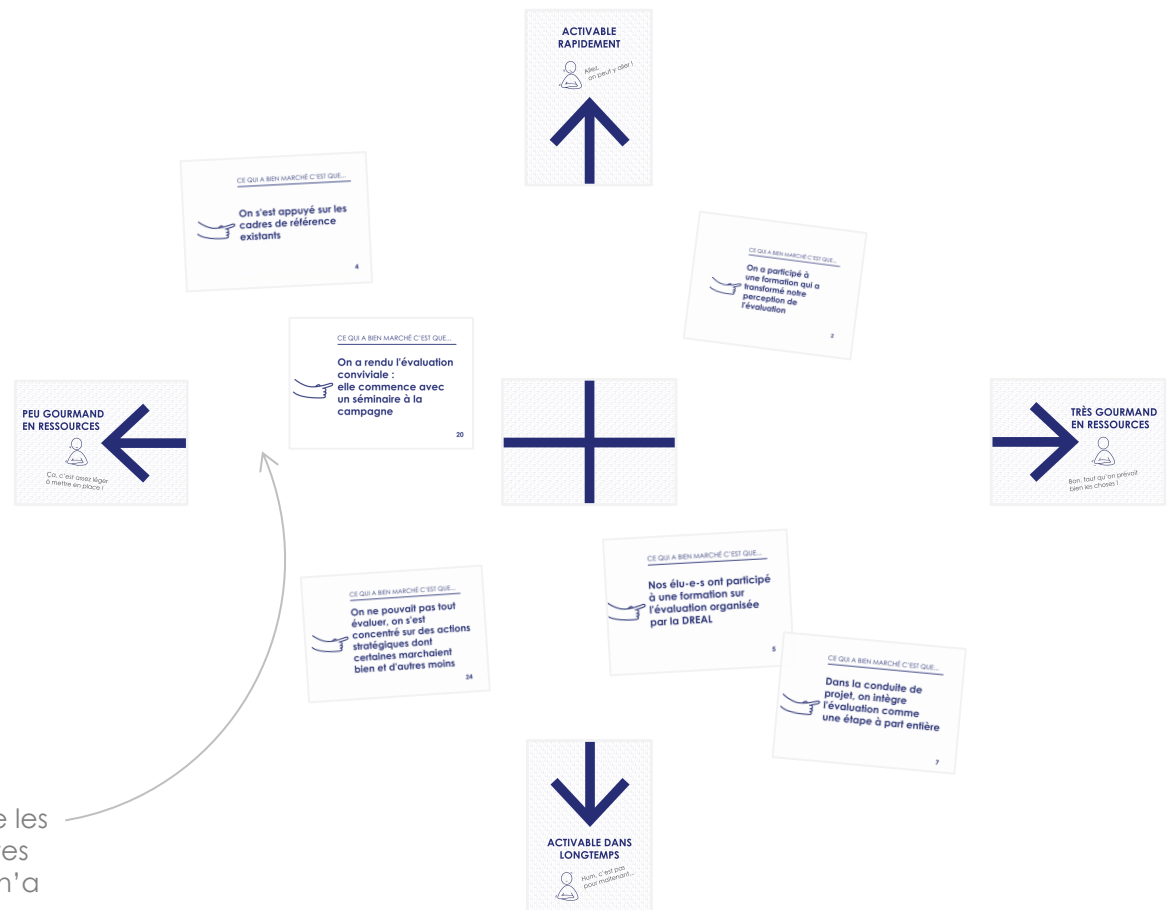
À PROPOS DES CARTES QUADRANT

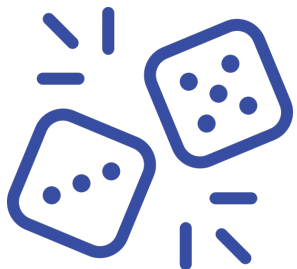
Dans le jeu de cartes Evalophobia se trouvent 5 cartes qui constituent, une fois installée sur la table, un quadrant à deux axes :

- Axe horizontal : peu gourmand en ressources ou très gourmand en ressources;
- Axe vertical : activable rapidement ou activable dans longtemps.

Ces cartes quadrant servent à positionner les leviers afin d'identifier les leviers les plus actionnables et ceux qui le sont moins. Il s'agit d'un outil d'aide à la décision pour déterminer quelles seraient les futures actions à mettre en œuvre.

Bien entendu, il faut imaginer que les lignes se prolongent hors des cartes pour former deux axes... Mais on n'a pas besoin de le préciser, si ?





LES DÉFIS EVALOPHOBIA

Bravo ! Vous avez terminé le jeu. Ou presque. Il vous reste une ultime étape, celle de la roulette à défis.

Demandez à une personne innocente de donner un numéro de 1 à 10. Ce numéro correspond aux "Personnes désignées volontaires". Lisez à voix haute la ligne correspondante.

Demandez à une seconde personne innocente de donner une lettre entre A et J. Ce numéro correspond aux "Défis à réaliser". Lisez à voix haute le défi correspondant.

Voilà vous avez une ou des personnes et un défi à relever !

Répétez l'opération une seconde fois.

Exemple : Une première personne donne le numéro 3. Une seconde personne donne la lettre B. Cela veut dire que la personne qui est entré en fonction il y a le plus longtemps doit coller des affiches sur l'évaluation de politiques publiques dans les couloirs de l'administration.

Personnes désignées volontaires

1. "La personne située à droite de la personne la plus petite dans la salle doit..."
2. "La personne qui porte le plus de rouge sur elle doit..."
3. "Les personnes qui portent des lunettes sont exemptées du défi suivant : "
4. "La personne qui a la plus grande pointure de chaussures doit..."
5. "La personne qui est entré en fonction le plus récemment doit..."
6. "La personne qui est entré en fonction il y a le plus longtemps doit..."
7. "La personne qui a les cheveux les plus courts et celle qui a les plus longs doivent toutes deux..."
8. "Les personnes qui portent des montres doivent..."
9. "Les 2 personnes qui sont rentrées de congés le plus récemment doivent..."
10. "Les 2 personnes les plus proches de la porte de la salle doivent..."

Défis à réaliser

- A. "[...] prendre un café avec 2 personnes de son/leur choix et leur parler d'évalophobia et d'évaluation des politiques publiques. Délai de réalisation : 2 semaines. Contrainte spéciale : minimum 5 min "
- B. "[...] coller des affiches sur l'évaluation de politiques publiques dans les couloirs de l'administration. Délai de réalisation : 2 semaines. Contrainte spéciale : minimum 4 affiches A3 "
- C. "[...] écrire un poème sur l'évaluation de politiques publiques et le lire/montrer à ses collègues. Délai de réalisation : 2 semaines. Contrainte spéciale : 4 vers minimum "
- D. "[...] montrer et parler du jeu Evalophobia à 3 de ses collègues. Délai de réalisation : 2 semaines. "
- E. "[...] rédiger et publier un tweet à propos du jeu avec le hastag #evalophobia. Délai de réalisation : 7 jours. Contrainte spéciale : intégrer une photo au tweet "
- F. "[...] envoyer un email à 2 collègues pour leur parler d'évalophobia et d'évaluation des politiques publiques. Délai de réalisation : 72 heures. Contrainte spéciale : l'objet du mail doit commencer par : J'aime l'évaluation parce que... !"
- G. "[...] parler d'évalophobia et d'évaluation de politiques publiques au moment du dessert à table avec vos collègues. Délai de réalisation : 72 heures."
- H. "[...] afficher dans votre bureau une définition de l'évaluation des politiques publiques pendant au moins 2 semaines. Délai de réalisation : 72 heures."
- I. "[...] mettez des posts-its sur les portes de vos collègues en indiquant "Pensez à évaluer!". Délai de réalisation : 48 heures. Contrainte spéciale : coller minimum 3 posts-its."
- J. "[...] faire un dessin ou une caricature sur pourquoi chez vous (dans votre collectivité) vous ne faites pas d'évaluation puis la montrer à vos collègues. Délai de réalisation : 72 heures."

Dans les coulisses

Dans les coulisses de ce projet se cachent non seulement l'équipe de Quadrant Conseil, Strategic Design Scenarios et du Commissariat Général au Développement durable du Ministère de la Transition écologique et solidaire, mais aussi et surtout **de nombreux acteurs de terrains de toute la France. Ils ont, par leur active participation, permis la co-construction de cet outil :**

Antoine Avignon, Commune d'Aubervilliers
Pascale Babillot, DREAL PACA
Eglantine Breton, CEREMA
Frédéric Brocard, Commune de Dardilly
Maxence Coulon, ARPE PACA
Philippe Chagnon, Commune de Longvic
Marylin Colin, Commune de Savigny-le-Temple
Eric Coquelin, Grand Paris Sud
Elodie Dahan, AMP Pays d'Aubagne et de l'Etoile
Monique Danion, Commune de La Vraie-Croix
Marion Dallo, Commune de Choisy-le-Roi
Sandra Delcorso, AMP Istres Ouest Provence
Clémence Dournon, AMP Pays d'Aix
Eugénie El-Charaffi, Commune de Vincennes
Gwendoline Fouache, DRIEE
Régine Gal, Parc Régional de Camargue
Vanessa Gordillo, Commune de Saint-Orens-de-Gameville
Bernard Goulois, Commune de Lambres-lez-Douai
Karen Héry, Agglomération de Châlons-en-Champagne
Carole Hirigoyen, Commune de Montrouge

Isabelle Klipfel, CEREMA
Sophie Laurent-Daviot, Commune de Savigny-le-Temple
Sophie Lefèvre, Commune de Lanester
Vincent Le Jeune, Brest Métropole Océane
Edith Liégey, Perpignan Méditerranée
Elodie Loupias, Commune de La Fare les Oliviers
Audrey Michel, ARPE PACA
Elisabeth Nouel, Commune de la Vraie-Croix
Flore Perera, COTELUB Communauté territoriale Sud Luberon
Emilie Perramond, PETR de Lauragais
Caroline Pina, AMP Pays d'Aix
Claire Poulin, AMP Pays d'Aix
Agnès Puyal-Breszinski, Commune de Marcoussis
Nathalie Racineux, CEREMA
Isabelle Robinot-Bertrand, CEREMA
Céline Sales, AMP Pays d'Aix
Sébastien Saillenfest, DREAL Bretagne
Peter Szerb, RhôneAlpEnergie Environnement, RAEE
Olivia Vermander, Commune de Lambres-lez-Douai

Merci à tous. On vous aime.

Un outil conçu par **Quadrant Conseil et Strategic Design Scenarios** en collaboration
avec le **Commissariat Général au Développement durable** du Ministère de la
Transition écologique et solidaire.

Découvrez le jeu ainsi que tout le matériel à télécharger sur :
www.sustainable-everyday-project.net/evalophobia/



QUADRANT
CONSEIL

Le contenu exprimé dans ce document n'engage que leurs auteurs et ne reflètent
pas nécessairement l'opinion du Ministère de la Transition écologique et solidaire.

