

GUIDE ADJOINT AU MAIRE

VOTRE RÔLE

Vous êtes **le/la représentant(e) du maire au sein de votre quartier**. Vous représentez sa vision et vous êtes garants du bien-être des futurs habitants de votre quartier.

Votre rôle est de faire en sorte que l'équipe construise un quartier **le plus en adéquation avec la vision du Maire**. Pour cela vous **leur indiquez ce qui a le plus de valeur à faire en premier** et vous le matérialisez par **l'ordre dans le carnet de commande**.

Le Carnet de Commande est la liste de tous les bâtiments, monuments, infrastructures à construire pour donner vie à votre quartier et donc à votre ville.

L'équipe aura **3 itérations** pour réaliser votre carnet de commande. A chaque itération, vous aurez seulement la capacité de construire l'équivalent de 40 points.

A vous de bien choisir sur quel bâtiment vous souhaitez travailler.

A la fin de chacune des 3 itérations, l'équipe vous montrera ce qu'elle a réalisé et :

- vous **validerez les réalisations** qui vous conviennent
- **demanderez des ajustements ou des changements** pour les autres bâtiments qui ne sont pas, selon vous, alignés avec la vision du maire (vous refusez ou demandez un changement au moins sur 1 ou 2 constructions)
 - Par exemple : il faut faire plus beau, à un autre endroit du plan,
- **n'accepterez que des bâtiments totalement terminés**, c'est à dire relié à une route et à une source d'énergie, que leur nom est écrit dessus, qu'ils respectent leur description et qu'ils sont bien dessinés

RAPPEL DE LA VISION DU MAIRE ET DE LA BANQUE DU CLIMAT

Construire une ville fonctionnelle, où il fait bon vivre et où l'environnement est respecté dans les moindres détails.

Elle doit être exemplaire du point de vue du respect de l'environnement.

Les 5 quartiers de la ville ne doivent former qu'une seule et même ville dans laquelle ses habitants seront fiers de vivre.

POUR INFO, RAPPEL DES RÈGLES DU JEU PORTÉES PAR LE RESPONSABLE TECHNIQUE

- Chaque bâtiment doit être **représenté par un dessin de la taille du nombre de carrés spécifié et avoir son nom écrit dessus**. Chaque bâtiment doit avoir un **accès à la route et être relié à une source d'énergie**.
Si un de ces éléments manque, vos bâtiments ne seront pas validés.
- Chaque quartier doit être **autonome en énergie** et ne doit utiliser que de l'énergie non-carbonée et non-nucléaire
- **RIEN** (bâtiment, infrastructure, décoration) ne doit être posé sur le plan du quartier sans avoir fait l'objet d'un ticket planifié dans une itération
- **Une ligne de bus** desservira toute la ville : son point de départ est le Parking à l'entrée de la ville et son terminus est la Mairie. Chaque quartier doit proposer 3 arrêts de bus numérotés. Les numéros des arrêts doivent se suivre : **arrêt n°1 pour le Parking -> arrêt n°15 pour la Mairie**
- Chaque quartier doit être relié aux autres par au moins une route et/ou un pont

AU DÉBUT DU JEU, ON PLANIFIE

Au début du jeu, après votre briefing par le/la maire, vous présentez le carnet de commande (backlog):

- Rappelez-leur la vision
- Désignez les bâtiments qui vous semblent les plus importants
- Demandez à l'équipe si le carnet de commande leur semble complet. Assurez-vous qu'ils complètent le carnet de commande si nécessaire :
 - ex : il n'y a pas les arrêts de bus, il faudra les rajouter à un moment, il n'y a pas d'arbres ou tout autre décoration de la carte
 - Ils peuvent rajouter des nouveaux tickets, dans ce cas, en fonction des autres tickets, l'effort est le nombre de case que va prendre le bâtiment, question à poser : "vous voulez rajouter un bâtiment ? OK, quelle surface aura-t-il sur la carte ?"
- Planifiez les itérations en fonction de la vision du Maire et de la banque du Climat

LORS D'UNE ITÉRATION

PLANIFICATION

Il n'y a pas de planification à l'itération 1, on considère que c'est bon au travers du planning global précédent

Pour les autres planifications d'itération, on attend de vous que :

- vous vous assurez que le reliquat de l'itération précédente a bien été mis dans cette itération, c'est à dire que tout ce qui n'a pas pu être réalisé ou seulement réalisé partiellement, doit être remis dans l'itération suivante
- vous donnez un ordonnancement du carnet de commande en fonction de la vision du Maire, vous écoutez les retours et recommandations de votre équipe.
- Il va y avoir des remises en question de l'ordre ou l'ajout de nouveaux éléments en cours de route, donnez votre avis là-dessus, d'une façon générale vous acceptez les changements et vous dites à l'équipe où cela se positionne en terme de valeur dans l'ordre du carnet de commande.

RÉALISATION DE L'ITÉRATION

- Si des arrêts de bus commencent à être construits, posez leur des questions sur la numérotation mais laissez les mijoter un petit peu et rappelez leur que vous voulez qu'ils soient dans l'ordre du trajet parking vers la Mairie.
- Orientez les s'ils ne trouvent pas

VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE

Ils vont vous présenter ce qui a été fait et pourquoi

A vous de valider ou invalider les bâtiments

- vérifiez que les bâtiments sont bien reliés à une route et une source d'énergie
- vérifiez que s'il y a des contraintes sur le bâtiment
ex: vue sur la nature, et que ça a bien été pris en compte
- vérifiez que les bâtiments sont bien dessinés et jolis
- fait un feedback en fonction de l'alignement avec la vision du Maire

Si l'équipe construit sa ville trop vite, il est utile d'invalider des bâtiments:

- cherchez des raisons pour invalider 1 ou 2 constructions ! N'importe lesquelles !
- refusez les parce qu'ils ne sont pas assez jolis, pas assez de couleur, ou alors il manque un élément important sur le dessin
- indiquez qu'il manque des arbres, et que ça serait bien qu'il y en ait plus la prochaine fois, vous vous assurez alors qu'ils sont bien ajoutés lors de la prochaine planification
- le rework peut être mis dans le carnet de commande, soit sous la forme d'un forfait "travaux" pour tous, soit un postit pour chaque construction à retravailler, cela enlèvera des points sur la capacité de réalisation de l'équipe

AMÉLIORATION CONTINUE

- Le coordinateur organise cette partie et concentre les discussions sur ce qu'il y a à améliorer dans la façon de travailler ensemble
- Vous donnez votre avis comme tout membre de l'équipe
- Chaque équipe doit terminer avec 1 ou 2 améliorations à mettre en place dès le début de la prochaine itération

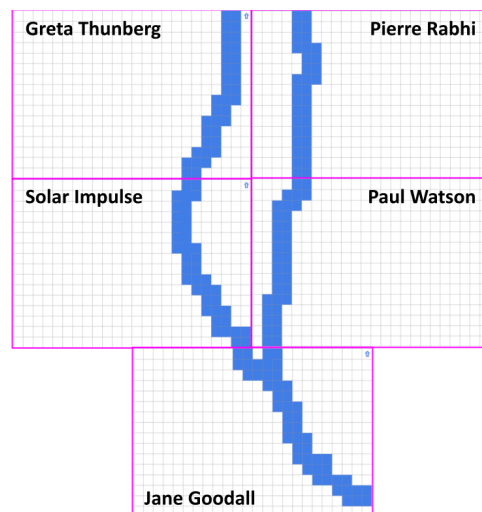
Il n'y a pas d'amélioration continue sur l'itération 3 : ce moment sera réservé pour que l'équipe prépare le discours qu'elle fera devant le Maire pour argumenter que leur quartier et le quartier qui respecte le plus la vision du Maire.

Aidez les à construire un discours impactant ! Mauvaise foi autorisée !

Faites en sorte d'identifier un porte parole.

Ça peut être vous, mais ce n'est pas obligé.

MISE EN COMMUN



Lors de la mise en commun, les animateurs ont mis les quartiers ensembles, on va s'apercevoir:

- que les routes entre les quartiers ne sont pas bien alignées
- que la route qui fait le tour des quartiers ne va pas vraiment du parking à la mairie
- que la numérotation des arrêts de bus n'est pas cohérente avec le trajet
- on peut s'apercevoir que les contraintes de certains bâtiments sont remise en cause avec ce qui a été construit dans le quartier adjacent, exemple: la médiathèque ouverte sur la nature qui se retrouve collée à une usine de l'autre quartier, ou la crèche à côté d'une centrale
- la mairie pas du tout dans le centre de la ville

A vous de faire en sorte que tout ce qu'il faut changer apparaisse dans le carnet de commande de l'itération 3 sous la forme d'un postit explicitant le travail à faire.

Vous indiquez où vous pensez que ce postit se trouve par rapport aux autres dans le carnet de commande.

Il y aura très peu de temps pour tout faire, il faut prioriser !