



# GUIDE D'ANIMATION:

# JEU RUES CONVIVIALES

PLANIFIER L'AMÉNAGEMENT DE RUES CONVIVIALES GR CE À UN JEU

**Type d'activité:** Vision, Créer

**Public cible:** Résidents, Professionnels en aménagement, Décideurs

## Objectifs

Le jeu Rues conviviales aide à créer un consensus sur le réaménagement de la rue. Seules ou en groupes de travail, des personnes créent leur rue idéale en aménageant des segments de rue, à échelle réduite, représentant les éléments qui forment une rue conviviale. À la fin de l'atelier, les groupes peuvent comparer leurs aménagements avec d'autres, ce qui donnera une bonne idée de leur vision de la communauté. Le jeu Rues conviviales s'adapte facilement à de nombreuses situations : des kiosques de consultation aux ateliers de cocréation, cet outil rend la notion d'aménagement de rues conviviales accessible tout en favorisant la collaboration et la créativité. Les membres de la communauté n'ayant aucune expérience dans l'aménagement de rues peuvent ainsi se joindre sans crainte aux professionnels du transport et de l'aménagement.



## Manière de procéder

### Matériel requis

1. Des Jeux Rues conviviales: En vente sur le site de TCAT. Vous aurez besoin d'un jeu pour chaque groupe de 4 à 6 participants. Le jeu comprend :
  - **110 pièces de jeu magnétiques**
  - **1 livret d'instructions illustré et bilingue**
  - **1 bloc de feuillets autocollants pour les commentaires**
  - **10 cartes de personnage**
  - **10 cartes de défi**
2. Dépliants à l'intention des participants, avec des informations sur la ou les rues sélectionnées pour être réaménagées.
3. Présentation PowerPoint d'ouverture : Pour présenter la ou les rue(s) principale(s) et expliquer le processus du jeu.
4. Appareil photo ou téléphone multifonction pour prendre des photos des endroits de réaménagements possibles de la rue.

### Processus d'animation

1. Faites une présentation d'introduction : Présentez la notion des rues conviviales et donnez de l'information sur la ou les rues qui seront l'objet de l'atelier. Quelques diapositives d'introduction sont incluses dans la section Exemples de matériel ci-dessous.
2. Expliquez le fonctionnement du jeu :
  - Les participants doivent se répartir en groupes de 4 à 6 personnes.
  - Distribuez à chaque groupe un dépliant à l'intention des participants (voir la section Exemples de matériel). Demandez aux groupes de lire l'information du dépliant. Encouragez les participants à réfléchir à leur propre expérience de l'utilisation de la rue et invitez-les à discuter des questions suivantes avec leur groupe :
    - Quels sont les modes de transport prioritaires dans la conception actuelle des rues et autres voies? Quels modes ne sont pas prioritaires?
    - Vous sentiriez-vous à l'aise et en sécurité de marcher dans ces rues? D'y faire du vélo? De vous déplacer à l'aide d'un appareil d'aide à la mobilité?

- Les participants utilisent les pièces du jeu Rues conviviales pour essayer différentes idées ou configurations de rue.
  - Pour des instructions plus détaillées et des descriptions des pièces de voirie/types d'infrastructure, reportez-vous au livret d'instructions fourni avec le jeu.
  - Les participants devraient essayer un paquet de possibilités différentes! Encouragez les gens à refaire la voie en explorant les options et les compromis.
3. Invitez les gens à prendre des photos de chaque aménagement et à vous les envoyer par courriel.
- Si vous en avez le temps, vous pouvez sélectionner certaines photos des participants et organiser une discussion. Présentez quelques options d'aménagement avec le projecteur ou l'ordinateur et invitez les groupes à expliquer ce qu'ils ont pris en compte dans leur conception. Quels compromis ont-ils dû faire? De quoi sont-ils particulièrement fiers dans leur aménagement?
4. Facultatif : Pour un défi supplémentaire, les participants peuvent choisir une carte de personnage ou une carte de défi (fournie dans les boîtes de jeu).
- Les cartes de personnage encourageront les participants à réfléchir à la rue du point de vue des personnages du jeu ayant des besoins de mobilité variés.
  - Les cartes de défi présentent des obstacles que les activistes peuvent rencontrer lorsqu'ils tentent de mettre en œuvre le programme Rues conviviales. Comment répondriez-vous à ces défis?

**Astuce:** TCAT offre des ateliers et une formation d'animateurs en anglais ; le CEUM offre des ateliers et des formations en français. Écrivez-leur à [tcat@cleanairpartnership.org](mailto:tcat@cleanairpartnership.org) ou [info@ecologieurbaine.net](mailto:info@ecologieurbaine.net) pour plus de détails.

**Astuce:** Ne vous limitez pas à une seule option! Le plaisir du Jeu Rues conviviales réside dans le fait que les participants peuvent rapidement tester différentes configurations de voies publiques. Prenez des photos de tous les aménagements possibles.

**Astuce:** Partagez votre aménagement sur Twitter! Le jeu Rues conviviales a son propre hashtag #CompleteStreetsGame

## Exemples de matériel

1. Powerpoint (TCAT)

### WHAT IS A COMPLETE STREET?

**A Complete Street is designed for all ages, abilities, and modes of travel.**



Yonge Street & Shuter Street, Toronto existing

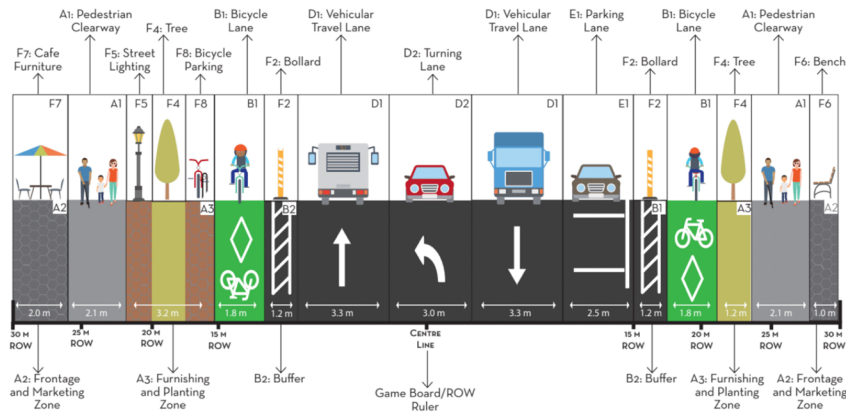


Yonge Street & Shuter Street, Toronto complete

Source: *Complete Streets by Design*, Toronto Centre for Active Transportation

### COMPONENTS OF A COMPLETE STREET

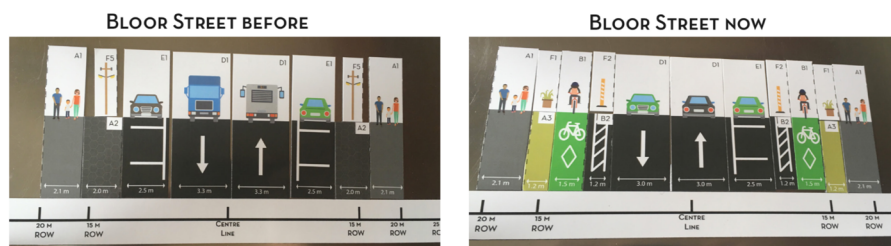
**Varies by context, but here's an example!**



**BLOOR STREET- THEN AND NOW**

The new bike lanes on Bloor, between Avenue Road and Shaw Street, represent significant progress towards promoting healthy and active travel.

**YOU MAY HAVE NOTICED, BLOOR STREET HAS CHANGED!**



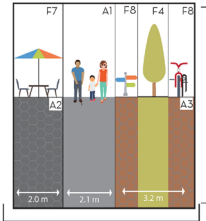
**BLOOR STREET- WEST OF SHAW**



How can we reimagine Bloor west of Shaw to continue to build Complete Streets along this significant corridor?

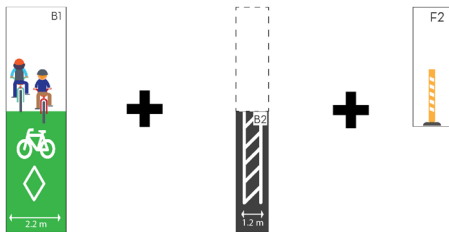
**A FEW TIPS**

**Flexible Pedestrian Infrastructure**



A sidewalk has three zones: A pedestrian clearway, a frontage and marketing zone, and a furnishing and planting zone. Think about each of these zones, and use add-on pieces—like café furniture, street trees, benches, lighting, and more—to add urban context.

**Flexible Bike Infrastructure Options**

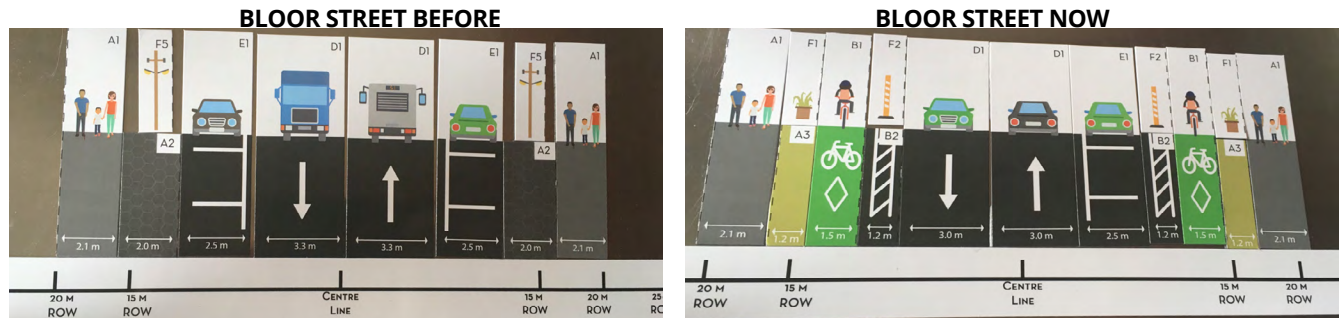


Try out options! Create a buffered bike lane by combining a bike lane piece with a buffer and an add-on (such as a bollard, planter, or curb). You can use the pieces to make any type of bike infrastructure: separated cycle tracks, on-street bike lanes, and more.

2. Dépliants destinés aux participants (TCAT)

**Bloor Street Transformations**

You may have noticed, Bloor Street has changed!



The new bike lanes on Bloor, between Avenue Road and Shaw Street, represent significant progress towards building healthy streets. How can we re-imagine Bloor west of Shaw to continue to support active transportation and build health equity along this significant corridor?

**Let's re-imagine Bloor, between Shaw and Ossington!** →

**Here is what it looks like now. What else is possible?**



**HERE'S HOW TO DO IT:**

1) Discuss the current street condition. Which modes of transportation are prioritized? Which are not? Are healthy transportation options available? Each group member can select a character card to encourage you to view the street through diverse lenses and mobility types.

2) Discuss ways you would redesign the street to reflect your priorities. What trade-offs will you need to make to find space for all the desired uses?

\* Using the Complete Streets Game, arrange the game pieces based on your vision for Bloor Street. Take a photo. Try different configurations. Repeat. Here are some things to keep in mind as you work:

- The right-of-way width is 20 metres. Your design should fit within the 20m marks on the ruler.
- Bloor is both a busy commercial street and an east-west thoroughfare.
- With the bike lanes to the east, a subway underneath, popular destinations on the street, and neighbourhoods nearby with high population density, Bloor sees high volumes of pedestrians, transit users, motor vehicles (approx. 20,000 per day) and bicycles (approx. 5,000 per day)

3) If you're stuck, or need help figuring out how to use a certain piece, check out the instruction book or ask a facilitator for help.

4) When your group has reached consensus on a design (or a few different design options) take photos and email them to (contact email address)

5) If you still have time, choose a challenge card and think about how you'd respond to the challenge presented. Reconfigure your design if needed.



Cette ressource a été rendue possible grâce à une contribution financière de l'Agence de santé publique du Canada. Les idées exprimées ici ne représentent pas nécessairement celles de l'Agence de la santé publique du Canada.