

LES PÉPINIÈRES URBAINES : FAIRE LES VILLES ENSEMBLE

Dans des contextes où de grands projets transforment en profondeur les territoires, l'enjeu est de remettre les besoins et usages des habitant·es et usager·es au cœur de la réflexion. Les études préliminaires, souvent menées sous des contraintes fortes de temps et de ressources, n'accordent pas toujours une place suffisante à la concertation, alors même qu'une approche participative est essentielle pour améliorer la pertinence, l'inclusivité et l'impact social des projets.

Sur le continent africain, l'Agence Française de Développement a lancé en 2018 le programme des **Pépinières urbaines**. Adossées à de grands projets structurants, les Pépinières urbaines visent à **concilier rapidité de mise en œuvre et participation communautaire**. Leur objectif : apporter des réponses concrètes aux besoins des habitant·es, tout en testant des approches participatives, notamment en terme de gestion.

Accompagnée par le Programme d'Animation des Pépinières urbaines (PAPU), chaque Pépinière urbaine est **déployée par un groupement d'opérateurs**. Les mises en œuvre sont alors spécifiques à chaque contexte, mais s'appuient sur **des axes méthodologiques communs fondés sur l'implication des habitant·es et des usager·es**, déployés en quatre grandes étapes :

- **Le diagnostic**, pour comprendre le contexte avant d'agir, que ce soit les usages existants, besoins exprimés ou dynamiques sociales et spatiales.
- **La conception**, pour co-élaborer le projet avec les habitant·es et usager·es.
- **Le chantier**, pour construire en mobilisant les ressources et les compétences locales.
- **La gestion**, pour assurer la pérennité des aménagements et structurer leur gouvernance dans le temps.

UNE BOÎTE A OUTILS POUR FACILITER ET RENFORCER LA PARTICIPATION CITOYENNE

Si chaque opérateur développe ses propres pratiques et si chaque contexte d'intervention est singulier, l'implication effective des habitant·es et des usager·es constitue un enjeu commun à l'ensemble des projets de Pépinières urbaines. Cette boîte à outils, élaborée par les membres du PAPU, **vis** à **faciliter et renforcer la participation citoyenne** en mettant en partage des outils testés sur le terrain par les opérateurs pépiniéristes. Elle s'adresse donc aux futurs opérateur pépiniéristes mais aussi à **tout professionnel·les de l'urbanisme souhaitant s'inspirer de l'approche collaborative** des Pépinières urbaines. Elle a pour objectif d'offrir des repères concrets pour accompagner les démarches participatives. Pensée comme un support vivant, cette boîte à outils a vocation à être questionnée, réinterprétée, adaptée aux contextes locaux, enrichie et, à nouveau, partagée.

PRÉCAUTIONS DE LECTURE

Construire une boîte à outils peut simplifier les complexités et aléas d'un projet et donner une image parfois idéalisée de certaines situations. Tout opérateur connaît les difficultés réelles de la mise en œuvre, en particulier lorsqu'il cherche à replacer les dynamiques collectives au cœur des processus. Cette boîte à outils se lit **comme un pense-bête, ni exhaustif ni figé**, conçu pour accompagner la réflexion sur les outils à mobiliser tout au long d'un projet. Dans ce carnet, la page de gauche décrit une typologie générique d'outils et la page de droite illustre un exemple de sa mise en œuvre par l'une des Pépinières urbaines déployée à Abidjan, Antananarivo, Dakar, Kigali, Ouagadougou ou Nairobi.

LES MULTIPLES RESSOURCES ET SAVOIR-FAIRE MOBILISABLES

Animateurice – Assure le lien régulier entre les habitant·es et usager·es et l'équipe projet. Facilite les échanges avec les professionnels lors des temps de concertation. Iel crée les conditions d'une parole libre et veille à ce que chacun·e puisse contribuer au projet, quelle que soit son aisance à s'exprimer.

Architecte - Traduit les besoins et les usages en formes bâties. Dans une démarche participative, iel co-conçoit avec les habitant·es et usager·es et adapte sa pratique pour rendre le projet lisible et appropriable par toutes·es.

Artisans locaux - Apportent un savoir-faire concret et ancré dans le territoire. Iels connaissent notamment les pratiques et matériaux de construction locaux. Impliqué·es dans la démarche, iels contribuent à la réalisation matérielle des projets et restent présent dans le quartier afin d'assurer le suivi de l'entretien.

Cadre social - Catégorie plus large que sociologue, iel a une formation en sciences humaines ou une large expérience dans les dynamiques sociales du territoire. Iel veille à l'inclusion des publics fragilisés et à l'équité dans les processus de participation.

Cadre technique - Supervise les dimensions techniques du projet. Iel coordonne les équipes spécialisées, garantit la bonne exécution des travaux ainsi que la qualité des aménagements réalisés.

Cadre urbain – Chargé·e des aspects urbains du projet, iel assure la cohérence entre les aménagements proposés et le quartier, la faisabilité du projet, l'atténuation des risques, etc.

Designeuseuse - Traduit les besoins en termes de dispositifs, et peut intervenir à différentes étapes du projet suivant sa spécialité.

Graphiste - Met en forme les outils pour les rendre accessibles et attractifs. Dans un projet participatif, iel peut jouer un rôle clé pour aider à visualiser les hypothèses, restituer les résultats et donner envie de s'engager dans la démarche.

Expert·e en animation - Conçoit les démarches de participation et les outils nécessaires. Iel sélectionne et adapte les méthodes selon les publics, les enjeux et les phases du projet.

Expert·e en gouvernance - Spécialiste des modes de décision et d'organisation collective, iel aide à structurer les instances de gestion, à clarifier les rôles de chacun et à mettre en place des règles du jeu transparentes et partagées.

Sociologue - Analyse les dynamiques sociales, les usages et les représentations à l'œuvre sur un territoire. Ses observations éclairent les choix de projet et permettent d'anticiper les effets sociaux des transformations urbaines.

Technicien·ne - Assure la faisabilité opérationnelle des projets : plans, métrés, réglementations, interfaces avec les réseaux. Iel transforme les idées en solutions concrètes et réalisables, en tenant compte des contraintes du terrain.



CARTOGRAPHIE DES ACTEURS LOCAUX

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

La cartographie des acteurs locaux est un outil qui permet d'identifier qui sont les personnes, associations, entreprises, institutions ou toute autre entité ayant un rôle particulier ou susceptible d'en avoir un dans le fonctionnement du site choisi. Elle permet en outre de comprendre les relations existantes, ainsi que les rôles et responsabilités de chacun d'eux.

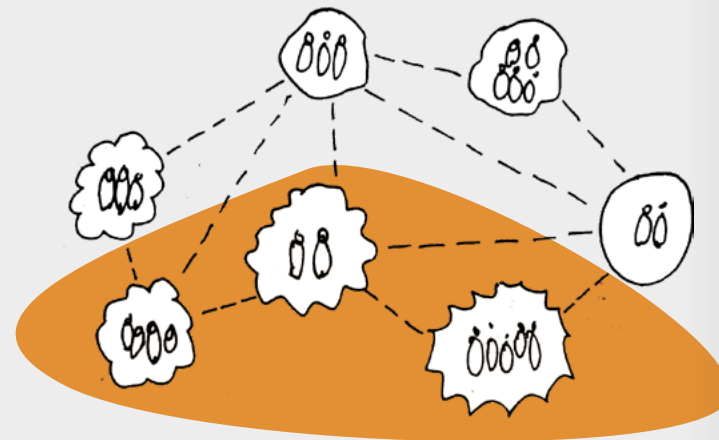
INTÉRÊT

En mettant en avant les rôles et responsabilités, on comprend également la chaîne décisionnaire qu'il convient de respecter, afin d'impliquer l'ensemble des acteurs. Cela permet en outre d'identifier et de comprendre les usages d'un site, qu'ils soient actuels ou futurs, et ainsi d'en assurer sa bonne gestion. L'intérêt de cet outil est également de pouvoir être partagé, et ainsi rendre transparents les rôles et responsabilités de tous et toutes dans le projet.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par cadre urbain ou social

Il y a un travail d'entretien à mener, tout d'abord auprès de personnes facilement identifiables, pour ensuite élargir le spectre et affiner les rencontres, en se laissant aussi guider par les suggestions arrivant au fil de l'eau. Il faut bien trouver sa méthode de consignation et de mise en forme pour ne pas perdre d'informations en route.



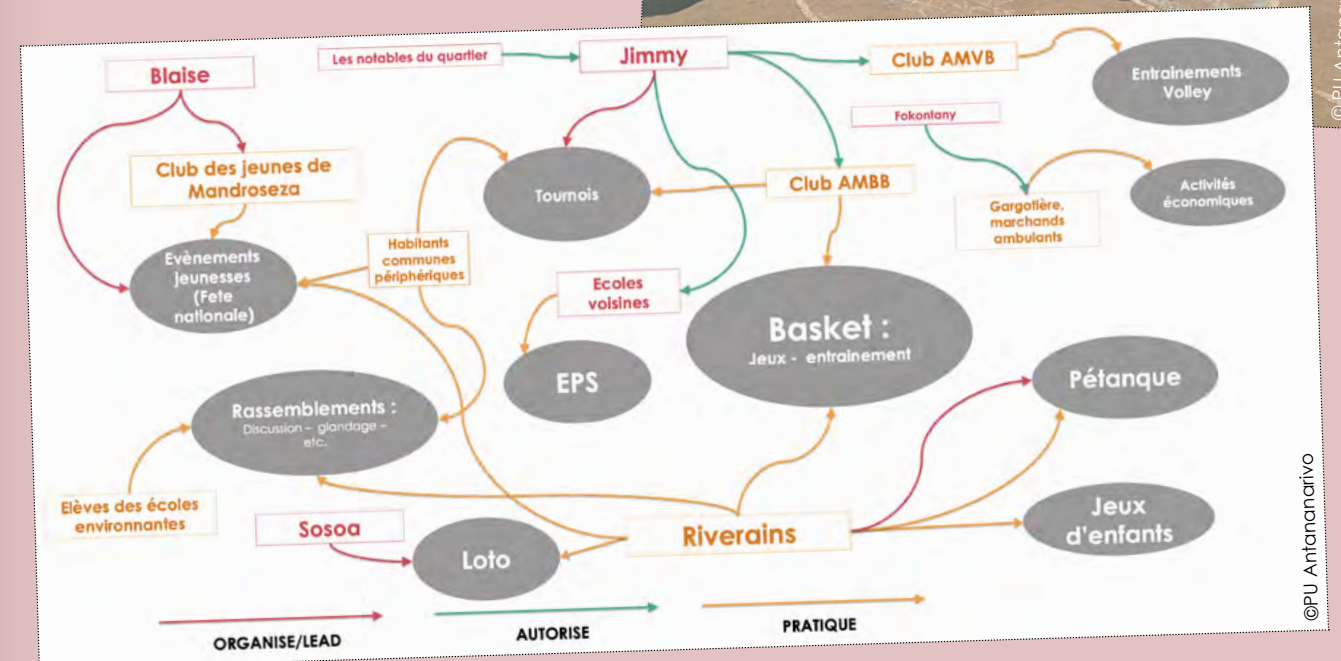
CONSEILS

Il est important de bien prendre le temps de faire des entretiens individuels afin d'affiner petit à petit cette cartographie, et de rebondir d'un acteur à l'autre. Il est également nécessaire de bien recouper les informations que l'on collecte, notamment pour arriver à les objectiver au maximum. C'est aussi l'occasion d'impliquer dès les prémices d'un projet de potentielles personnes ressources, tout en donnant à voir à des institutions l'effervescence réelle d'un réseau local.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par animateurices
[pictogramme d'un animateur] [pictogramme de deux animateurs] [pictogramme de trois animateurs]

Plusieurs dispositifs sont mobilisables pour construire cette cartographie. Les entretiens, qu'ils soient individuels ou collectifs, en font partie, tout comme l'analyse de données ou l'observation sur site. Une présence longue peut permettre d'identifier de nouveaux acteurs, notamment ceux qui sont habituellement invisibilisés de ce type de diagnostic, comme les enfants.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine d'Antananarivo** a mis en œuvre cet outil de cartographie des acteurs pour chaque site sur laquelle elle est intervenue.

Même si des types d'acteurs sont les mêmes d'un site à l'autre, comme les autorités locales, les églises ou la police, chaque site a ses propres spécificités. Par exemple, pour certains, les associations sportives ont une place prépondérante, alors qu'ailleurs cela peut être un groupe de femmes jouant à des jeux de sociétés.

Outre l'intérêt pour la programmation spatiale et architecturale du site, l'avantage de cette identification réside également dans l'activation et la gestion du site une fois l'équipement livré.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Un des challenges de la cartographie est que tout le monde soit bien au courant de la future transformation du site. Il ne faut donc négliger personne ni aucune information, et être vigilant à bien comprendre les jeux d'acteurs en présence. On identifie ainsi la chaîne décisionnaire, facilitant par la suite la bonne mise en œuvre du projet.

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://pepinieres-urbaines.org/fr/les-pepinieres-urbaines/antananarivo/>

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

MARCHE EXPLORATOIRE

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

La marche exploratoire est un outil qui permet d'identifier des usages, des usager-es, des qualités et des défauts d'un espace. En groupe restreint, les participant-es sillonnent un espace suivant un parcours défini, observent les caractéristiques et soulignent les forces et les faiblesses de l'espace depuis leur point de vue.



INTÉRÊT

La présence physique dans l'espace aide les participant·es à intégrer sa réalité actuelle dans leur réflexion. Par exemple, si une partie du site est inondée au moment de la marche, les participant·es peuvent se rendre compte de cette réalité, qu'ils n'auraient peut-être pas évoquée lors d'un groupe de discussion hors site. Ainsi, les marches exploratoires s'appuient sur la maîtrise d'usage des riverain·es.

CONSEILS

Les marches exploratoires peuvent être particulièrement intéressantes à mobiliser avec certaines catégories de la population, comme les personnes à mobilité réduite. Participer à une marche exploratoire avec un tel groupe permet au concepteur de saisir leurs difficultés et désirs. Par exemple, quelles sont les obstacles à l'accès ? Ou encore, existe-t-il des équipements urbains adéquats leur permettant de se reposer ?

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est conçu par cadre social

Pour préparer une marche exploratoire, il faut identifier et inviter le groupe qui va y participer. Ensuite il faut choisir un parcours, que l'on estime pouvoir être réalisé durant le temps imparti, entre une et deux heures maximum, avec les différents arrêts prévus. Enfin, il faut construire le guide ou questionnaire qui devra être rempli par les participant·es durant la marche.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est animé par cadre social

Le guide débute avec des questions sur le profil de la personne. Ensuite, en fonction de la nature du site et des priorités du projet, le guide peut inclure des questions sur ses usages actuels, son accessibilité, ses problématiques, etc. Chaque participant e remplit au fur à mesure ce guide qui doit donc être intuitif et facilement compréhensible. Une restitution collective peut avoir lieu à la fin.



RETOUR D'EXPÉRIENCE

Sur la base de photos aériennes, des parcours ont été définis avec différents points d'arrêt. Le point de départ a été fixé en dehors des sites pour permettre une appréciation par les participant·es du cheminement nécessaire et notamment leur accessibilité pour des PMR. Une vue aérienne du site, imprimée en A0 et collée sur un tableau mobile, a servi de support pour noter l'ensemble des observations des participant·es durant le parcours aux différents arrêts. À la fin de la marche, les éléments relevés ont été spatialisés sur un plan encourageant un dialogue qui a permis de confronter les expériences, compléter ou préciser des idées.

UN EXEMPLE RÉALISÉ

Les marches exploratoires ont été un des cinq outils de collecte mobilisés par la **Pépinière urbaine de Ouagadougou**.

L'objectif a été de réaliser un bilan des usages des sites sportifs à mi-parcours du projet. Deux marches ont été réalisées par site, avec différents acteurs (habitant·es, acteurs institutionnels, actrices des quartiers etc.) pour identifier collectivement les caractéristiques physiques des sites, les problèmes liés à l'environnement et des propositions d'améliorations.

Elles ont également permis aux participant·es de comprendre les difficultés d'accessibilité pour des personnes à mobilité réduite.

POUR ALLER PLUS LOIN

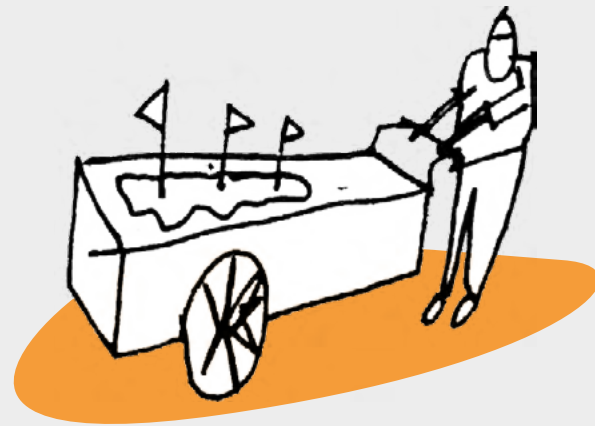
Plus de photos et de détails ici :
<https://pepinieres-urbaines.org/fr/experimenter/marche-exploratoire/>

DISPOSITIF MOBILE DE PARTICIPATION

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un dispositif mobile de participation est un objet que l'on peut déplacer au gré des ateliers et des rencontres, et qui est un marqueur mobilisateur d'une dynamique en cours. Il a autant une valeur d'usage (transporter le matériel, utiliser comme table de travail ou servir des boissons, etc) que symbolique, ou comme outil de communication globale du projet.



INTÉRÊT

Cet outil est de la même famille que le dispositif fixe, mais il a plusieurs avantages par rapport à celui-ci : il permet d'aller dans des ruelles et des espaces intimes, au plus près des habitant·es et usagèr·es ; il peut être déployé avant que les questions foncières ne soient éclaircies et sécurisées, lui donnant une grande marge de manœuvre ; il peut être déployé dans plusieurs quartiers et donc devenir un marqueur identitaire du projet à une plus grande échelle.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte designeuse
est réalisé par artisans locaux

La conception d'un tel dispositif nécessite une analyse des besoins exprimés par l'équipe projet, un cahier des charges clair prenant en compte les contraintes de budget, de délais de mise en œuvre, de déplacement et de rangement, ainsi que la compréhension des matériaux et savoir-faire disponibles.

CONSEILS

Dans le cahier des charges, avant le lancement de sa fabrication, il faut bien penser aux contraintes de rangement (où le stocker, comment le récupérer, quelles portes à traverser ou combien de marches à monter...) mais aussi aux contraintes de déplacement (dimensions de la caisse arrière d'un véhicule, système d'accroche à un vélo...). S'il ne répond pas clairement à ces deux familles de contraintes, son utilisation sera laborieuse et il sera vite abandonné.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par toute l'équipe

En tant que dispositif support, son utilisation dépend de l'activité qui doit être menée. Le nombre de chaises peut s'avérer insuffisant ou la météo pas toujours clémente (trop chaud ou pluie). Il faudra y pallier avec des éléments complémentaires, à disposition permanente (un barnum) ou temporairement loués (par exemple des chaises supplémentaires).



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Dakar** a mis en œuvre un dispositif mobile de participation, appelé le *penc'mobile*.

En Wolof, le mot *penc* désigne autant le moment que le lieu où se réunit la communauté pour traiter des affaires collectives. L'équipe est partie de cette interprétation pour réaliser ce dispositif mobile permettant d'organiser diverses activités, du plateau radio en public ou à la tenue de réunions, ou bien mener des *focus-groups* directement dans l'espace public. Le choix de ce dispositif a été guidé par le nombre et la disparité des sites sur lesquels la Pépinières urbaine allait potentiellement travailler. Petit à petit, le *penc* est aussi devenu le symbole du projet.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le *penc* a été peint par un artiste local après les premières utilisations, quand ce dispositif a confirmé son utilité pour le projet. Le poids du dispositif n'avait pas été bien évalué : ainsi, le coffre prévu à l'intérieur avait été pensé pour mettre du matériel audio, mais l'ensemble cumulé, qui devait être hissé à l'arrière d'un pick-up à bout de bras, s'est avéré trop lourd à l'usage.

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://studiobainem.com/portfolio-item/penc-mobil/>

DISPOSITIF TRANSITOIRE DE PARTICIPATION

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un dispositif transitoire de participation est un micro-aménagement qui est un marqueur mobilisateur d'une dynamique en cours. Il a autant une valeur d'usage (ranger du matériel, servir de table de travail, servir des boissons...) que dans la symbolique ou la communication globale du projet, et peut être déplacé de site en site selon les activités du projet.



INTÉRÊT

Quand il n'y a pas d'atelier spécifique s'y déroulant dans le cadre du projet, il permet de faire signal et de libérer les imaginaires sur la transformation future d'un espace.

Il a aussi comme intérêt de tester de nouvelles fonctions et de jauger des risques potentiels. Cela peut révéler des aspects positifs, comme une nouvelle pratique proposée, aussi bien que négatifs, liés par exemple au vol de ressources ou à la détérioration.

CONSEILS

Comme il a valeur de test, il ne faut pas hésiter à prendre des risques en termes d'usages : c'est le moment de valider ou d'invalides des hypothèses de mode de fonctionnement qui pourront être déployés dans le projet. De même, il peut être intéressant de penser cet objet signal dans ses multiples fonctions possibles : comme support de communication ou pour de l'événementiel collectif, en plus de sa capacité à accueillir des temps de réunions et d'échanges.

PRÉPARATION

nécessite des **heures** **jours** **semaines**
coûte **€** **€€** **€€€**
est conçu par **architecte** **designereuse**
est réalisé par **artisans locaux**

Le travail de conception d'un tel dispositif nécessite l'écriture d'un cahier des charges clair prenant en compte d'une part les besoins, d'autre part les contraintes de robustesse qu'un ouvrage installé dans l'espace public nécessite. La compréhension des matériaux disponibles et savoir-faire existants localement, et des contraintes budgétaires et de délais de mise en œuvre sont aussi de mise.

ANIMATION

nécessite des **heures** **jours** **semaines**
coûte **€** **€€** **€€€**
est animé par **toute l'équipe**

En tant que dispositif support, son utilisation dépend de l'activité qui doit être menée. Ainsi, dans l'expression des besoins, on pourra évoquer l'ensemble des besoins auxquels le dispositif devra répondre dans des situations organisées, type atelier ou événement culturel, mais aussi dans des situations non organisées, le dispositif devant fonctionner de manière autonome.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La Pépinière urbaine d'Antananarivo a mis en œuvre un dispositif transitoire de participation, qu'elle a appelé le « Kiosque ».

Il a été conçu pour être fixe, mais démontable, afin d'être déplacé de site en site en fonction de l'avancement des projets. Son esthétique a permis de préfigurer ce que pourraient donner les futurs aménagements, et de nombreuses activités y ont pris place. Ce dispositif a aussi fait office de signal et d'outil de communication dans les quartiers d'intervention.

De plus, il a permis de tester des méthodes de co-conception, notamment au sein même de l'équipe de projet, tout en identifiant des artisans capables de réaliser ce type de micro-architectures.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

L'objectif étant en outre de tester des usages, il a été proposé d'installer des casiers pour y ranger du matériel, et ainsi voir si cette option était envisageable dans l'espace public. Or les casiers ont été forcés, amenant à la solution de construire des vestiaires. Tester s'est donc avéré pertinent !

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://pepinieres-urbaines.org/fr/actualites/antananarivo-inaugure-le-kianja-andraisoro-un-espace-public-pense-avec-les-habitantes/>



OUTIL D'OBSERVATION

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un outil d'observation est permet de décaler le regard que l'on peut habituellement porter sur un espace ou d'être plus exhaustif dans la compréhension d'un site. Changer de focale permet de repérer des qualités ou des défauts que l'on n'avait pas perçus dans un espace que l'on pratique régulièrement.

INTÉRÊT

C'est un outil ludique qui a plusieurs intérêts : d'abord, il suscite la curiosité, et en ce sens offre un premier contact sympathique ; ensuite, il permet d'amorcer des discussions sous un angle différent d'une approche classique. En outre, il peut être manipulé par une seule personne ou en groupe, ce qui permet une grande diversité d'interactions. Enfin, sa mobilité permet de le déployer dans la plupart des situations rencontrées, rendant son expérience toujours unique.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte designereuse
est réalisé par artisans locaux

Pour la préparation d'un tel dispositif, il faut bien avoir identifié les ressources en termes de matériaux et savoir-faire disponibles localement. De plus, les dispositifs trop fragiles ou trop technologiques peuvent être inadaptés à des situations de manipulation intenses et en extérieur. Enfin, le côté ludique ne doit pas faire oublier les objectifs du projet.



CONSEILS

Avant le lancement de sa fabrication, il faut bien penser aux contraintes de rangement (où le stocker, comment le récupérer...) mais aussi aux contraintes de déplacement (manipulable par une seule personne...). Un autre questionnement porte sur l'expérience que l'on souhaite proposer, et sur les sens que l'on veut solliciter. Enfin, comment aborde-t-on les gens, dans la rue et avec un tel dispositif, et que veut-on garder de leur parole.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par toute l'équipe
1 2 3

Il faut bien choisir le site sur lequel on veut déployer ce dispositif : il doit être stratégique aux questions posées. On doit aussi bien choisir le moment : s'installer sur un parvis d'école est intéressant en fin d'après midi, mais pas la nuit. Son protocole de rencontre et de collecte étant préparé en amont, il ne faut pas hésiter à le modifier dès les premières tentatives, afin de l'adapter au mieux.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Dakar** a mis en œuvre un outil d'observation de la rue appelé le *seentoukay*.

En wolof, cela signifie « observatoire de la rue », et c'est bien là le rôle de ces trois objets portatifs que l'équipe a conçus et fait fabriquer par des artisans de la banlieue.

Le *seentoukay* a permis de mener des entretiens directement dans l'espace public, de discuter avec les riverain·es et les commerçant·es, et de comprendre le fonctionnement du lieu et les difficultés rencontrées par ses usager·es. L'équipe a pu s'appuyer sur ce dispositif qui permet de décaler le regard de l'interviewé·e et de recueillir les réactions suscitées face à ces nouvelles perceptions.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le *seentoukay* a été peint par un artiste local après les premières utilisations, quand ce dispositif a confirmé son utilité pour le projet. Les pieds sont ici déboîtables, et interchangeable, ce qui facilite son rangement et sa manipulation. Une gamme de mode d'observation pourrait être développée et utilisée dans différentes situations de projets.

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://studiobainem.com/portfolio-item/seentoukay/>

ENTRETIEN QUALITATIF

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

L'entretien est un outil qui permet de solliciter le point de vue particulier d'une personne rencontrée, de manière spontanée ou organisée, dépendant du protocole mis en place. Il peut être mobilisé en complément d'autres modes de collecte de données plus collectifs, permettant l'approfondissement d'un sujet, comme les marches exploratoires.



INTÉRÊT

Par sa nature individuelle, ce type d'entretiens peut permettre de libérer la parole et créer un espace d'expression sur des sujets plus intimes, comme par exemple la question de l'accès des femmes aux sanitaires dans un espace public, ou plus sensibles, comme les tensions existantes dans une communauté. Cela peut aussi être intéressant pour approcher certaines personnes peu à l'aise en public, comme les femmes ou les jeunes.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par sociologue

La conception des grilles d'entretien conditionne la qualité des données récoltées. Il faut se demander quelles informations on souhaite récupérer, quelles questions pour y arriver et comment les poser pour limiter les biais dans les réponses. Par exemple il faut privilégier les questions ouvertes. Il faut aussi bien sélectionner les personnes que l'on questionne, pour avoir une grande diversité de profils.

CONSEILS

La grille d'entretien est à adapter en fonction de l'intention et des objectifs de la démarche. Si elle est très courte, elle permettra de recueillir un avis, une perception, une information. Un entretien qualitatif plus long permettra d'approfondir un sujet, d'évoquer un parcours, de comprendre des situations existantes, de les restituer dans un contexte historique et dynamique, de recueillir des attentes, craintes, priorités, ou contributions.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par toute l'équipe
[icône d'une personne] [icône de deux personnes] [icône de quatre personnes]

Il faut commencer l'entretien avec quelques questions légères pour mettre la personne à l'aise. La grille d'entretien sert de guide flexible de la conversation et non pas comme un script : il ne faut pas hésiter à poser des questions de relance pour creuser un sujet intéressant ou pas clair. Tant que tous les sujets sont traités, même si ce n'est pas dans l'ordre de la grille, l'entretien sera réussi.



Thème générale	Éléments qu'on cherche à savoir – si dans leur réponse à la question ils ne donnent pas des éléments sur l'un des aspects ci-dessous, pense à poser une autre question plus précise après d'avoir laissé répondre librement
Profil de la personne	Lieu de résidence, âge, emploi – soit à réaliser au début, soit à la fin
Pratiques culturelles actuelles	Les loisirs culturels pratiqués par la personne
	Les loisirs culturels pratiqués par les autres membres de leur famille, les enfants
	Fréquentation des sites de la PUO – vient-il ou elle souvent et pour quoi faire ?
Les attentes et envies pour les sites de la PUO	Fréquentation d'autres espaces culturels – où, avec quelle fréquence, pour quoi faire ?
	Les activités et aménagements qu'il ou elle souhaiterait y voir, qui les motiverait à venir plus souvent
	Les services pour lesquels il ou elle serait prêt.e à payer – est-ce que dans d'autres espaces qu'il ou elle fréquente certaines services ou activités sont payantes ?



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Les entretiens qualitatifs ont été réalisés à différentes étapes de la **Pépinière urbaine de Ouagadougou**.

Au début du projet, sur une période de deux mois, hommes, femmes, enfants, adolescent·es, ancien·nes, acteurs économiques, sportif·ves, artistes, artisans mais aussi leaders religieux ou communautaires ont été entendu·es sur leurs usages des sites, sur les problèmes qui s'y posent, sur leurs envies pour le développement des futurs équipements culturels et sportifs mais aussi sur leurs craintes vis-à-vis de l'aménagement des sites. Ces éléments ont permis ensuite d'alimenter le diagnostic mais l'équipe a pu aussi se servir des données collectées pour débiter les réflexions sur la co-conception.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Avant de démarrer les entretiens, il est recommandé de prendre le temps de bien définir les objectifs, le plan d'enquête (nombre et profils des personnes, lieux, modalités, etc.) et les outils mobilisés (guides, supports)

APPEL À INITIATIVES

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

L'appel à initiatives est une forme de consultation de la population. Il vise à identifier les sites potentiels ainsi que des partenaires communautaires. Il permet aussi de veiller à ce que les investissements à réaliser répondent bien aux priorités quotidiennes exprimées localement et que les réalisations soient bien gérées dès le début du projet.



INTÉRÊT

Cet outil transforme la sélection descendante des sites en un processus participatif qui fait ressortir les véritables priorités de la communauté. En étant suffisamment structuré, il peut réduire les risques d'accaparement voire de clientélisme. En évaluant l'état de préparation (disponibilité foncière, cohésion du groupe, capacité de gouvernance), il favorise l'identification des partenaires capables d'assurer une bonne gestion à long terme.

CONSEILS

Mettre en place des garde-fous dans le processus peut éviter que les groupes les plus bruyants ou les mieux connectés ne le dominent. Il convient aussi de gérer les attentes dès le début, en particulier celles liées à la gestion des fonds, avec le plus de clarté et de pédagogie. Il faut également prévoir une réunion publique pour garantir la transparence en communiquant les décisions et leur justification.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par expert·e en gouvernance
expert·e en animation

Il faut définir en amont des critères d'éligibilité et une grille de notation claire, concevoir des modes de candidature accessibles, voire assistés. Une stratégie de sensibilisation ciblant délibérément les femmes, les jeunes, les personnes handicapées ou les locataires peut être intéressante. Il faut également connaître les autres projets en cours ou prévus dans le quartier pour éviter les doublons.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par toute l'équipe
1 2 3

L'appel se déroule en six temps :
1/ Mobilisation et sensibilisation des communautés ;
2/ Soumission des propositions ;
3/ Vérification et diligence raisonnables ;
4/ Précision des propositions avec les groupes présélectionnés ;
5/ Sélection finale ;
6/ Communication claire des résultats.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Un appel à initiative a été organisé par la **Pépinière urbaine de Nairobi**.

Il s'est déroulé de mai à août, soit une période de 14 semaines.

Soixante-six propositions ont été reçues dans les trois quartiers d'intervention de la Pépinière urbaine :
City Carton (9 propositions),
Kahawa Soweto (24 propositions) et
Kayole Soweto (33 propositions).

Vingt-et-un groupes ont été présélectionnés pour des visites sur place, huit ont été soumis à l'examen du comité directeur et quatre ont finalement été sélectionnés pour le développement d'équipements.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le processus a montré l'importance de gérer les attentes dès le début. La désinformation s'est rapidement répandue, de nombreux groupes croyant qu'ils recevraient des versements directs en espèces alors les budgets étaient destinés à la réalisation des infrastructures. Malgré les efforts de sensibilisation, certaines propositions sont venues de groupes dont la gouvernance n'était pas claire ou dont les revendications territoriales étaient contestées, ce qui a nécessité un travail de vérification approfondi. La transparence lors de l'annonce des résultats a contribué à maintenir la confiance envers le pépiniériste, même chez les groupes non sélectionnés.

ATELIER DE DESSIN

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un atelier de dessin a pour but de stimuler la créativité des participant.es pour faire émerger des perceptions ou des propositions d'usages et de formes d'aménagements. Par la variation des outils donnés et les consignes fournies, cela permet de stimuler les imaginaires et diversifier les réponses par un médium autre que la parole ou le texte.

INTÉRÊT

L'oralité, souvent utilisée dans des dispositifs de concertation, a toutefois ses propres limites : confiscation de la parole par certain.es, langues parlées différentes... Utiliser un autre médium peut être un bon moyen pour varier les modes d'expression et ainsi redistribuer les rôles entre les participant.es.

Le dessin, qu'ils soit libre ou encadré par des consignes et des supports, est ainsi accessible à de nombreuses personnes, et notamment aux enfants.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte designeuse

Il faut bien prévoir en amont le déroulé de l'atelier : les supports (les feutres, le papier, le fond de carte...), les consignes de mise en œuvre (dessins individuels ou collectifs, une ou plusieurs couleurs...), les objectifs de la représentation (une aire de jeux, un type de mobilier, un usage particulier...). Ensuite, il faut faire un travail de synthèse permettant d'exploiter la matière produite.



CONSEILS

La peur de la feuille blanche est courante quand on demande aux gens de dessiner. Il peut alors être intéressant de fournir soit des consignes simples, soit des supports qui ont un point de départ préalablement représenté. En outre, utiliser des feutres épais peut aussi permettre de désacraliser le dessin, car il devient admis qu'une finesse de trait n'est pas ce qui compte, mais bien l'expression d'un ressenti et la réponse à une consigne.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par toute l'équipe

Une fois les participant.es présent.es, individuellement ou en groupes, il faut que l'animateurice explique les consignes et les objectifs. Un temps imparti à chaque séquence peut être défini. L'échange se déroule pendant que le dessin est réalisé, ou à la fin, par exemple sous forme d'une explication générale de l'intention exprimée, donnant lieu à un débat collectif.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Dans le cadre de la **Pépinière urbaine de Dakar**, des ateliers de dessin ont été réalisés.

Alors qu'un certain nombre d'ateliers en *focus-group* ont été menés avec des adultes, les enfants présents autour du site ont pris part à la co-conception par le biais d'atelier de dessin. La question portait pour eux sur ce que serait à leur yeux une aire de jeux idéale. Ils devaient alors dessiner des formes et des objets répondant à cela.

L'équipe projet a interprété ces dessins enfantins pour concevoir des équipements qui répondaient au mieux à ces souhaits.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Les enfants étaient clairement en demande, et étaient nombreux. On aurait pu multiplier les ateliers, et varier par exemple les questions, pour une plus grande variété de réponses : par exemple un premier atelier sur les mondes imaginaires, un deuxième sur les types d'équipements, un troisième sur les modes de glissade... Il est vrai que l'énergie dégagée par des enfants qui dessinent sur site est très intéressante, mais doit être bien canaliser pour dépasser le caractère ludique de l'exercice.

POUR ALLER PLUS LOIN

<https://studiobainem.com/portfolio-item/cite-icotaf/>



ATELIER DE PROGRAMMATION

DIAGNOSTIC **CONCEPTION** CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un atelier de co-programmation a pour objectif d'établir la programmation future d'un espace public ou d'un équipement collectif, notamment du point de vue de ses usages. On y définit les désirs et les besoins, et plus spécifiquement leur répartition, autant spatialement que temporellement, en tentant de répondre au mieux à l'ensemble des demandes.

INTÉRÊT

En impliquant les futur·es utilisatrice·s d'un site dans la conception de l'espace à venir, les chances que cet espace soit adopté par la communauté locale augmentent considérablement : non seulement les propositions répondront à un besoin réel exprimé, mais le fait d'assumer un rôle dans la conception renforce le sentiment d'appropriation, avec un impact à long terme. Cela se ressentira notamment dans sa gestion, si cette question a bien été formulée ici.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par cadre social
cadre technique

L'animation devra permettre l'expression des besoins en équipement, des propositions de spatialisation sur le site, la découverte d'un chiffrage estimatif de chacune de ces propositions, et enfin la priorisation et l'arbitrage. Il faut préparer un déroulé d'animation adapté au nombre des participant·es, leur âge, etc, ainsi qu'un support de spatialisation.



CONSEILS

Il faut arriver à impliquer une grande diversité d'acteurs aux multiples ateliers. Un simple appel à participant·es sera insuffisant. L'identification de ces participant·es, autant que l'élaboration d'une méthode d'animation sont deux éléments clés à la réussite du processus. Un troisième élément clés étant d'arriver à hiérarchiser et prioriser les différentes demandes, notamment en cadrant bien les contraintes de mises en œuvre, qu'elles soient par exemples spatiales, budgétaires, ou de modalité de gestion.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par animateurice
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le rôle de l'animateurice est de veiller à ce que tout le monde s'exprime et que la parole soit distribuée de façon égalitaire. Il a aussi un rôle de construction de consensus, car les activités de chiffrage et de spatialisation obligent les participant·es de reconnaître que tous les équipements demandés ne pourront pas être réalisés. Il faut donc amener les participant·es à dépasser leur intérêt personnel.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Ouagadougou** a organisé plusieurs ateliers de programmation.

Ce fut le cas pour des sites sportifs, associant à la fois des sportifs et sportives, des notables locaux et la Direction des sports, leur permettant d'échanger et d'arbitrer sur les aménagements prioritaires. L'équipe a incité les participant·es non seulement à exprimer des besoins mais à prendre en compte les forces et les limites de leurs propositions, en intégrant une réflexion sur leur gestion dans la durée, leur coût de construction et de maintien et la surface occupée. Progressivement, les participant·es aux ateliers ont éliminé certaines propositions jugées trop difficiles à gérer, trop chères, trop encombrantes ou superflues et ont priorisé les aménagements qui suscitaient le plus d'adhésion.



RETOUR D'EXPÉRIENCE

Pour lancer la discussion, l'équipe de la Pépinière urbaine a préparé des exemples divers, comme une piscine : comment s'organiser pour la nettoyer quotidiennement ? Et pour surveiller la baignade des enfants ? L'équipe a aussi invité les participant·es à réfléchir à l'emplacement des équipements sur les sites en les plaçant sur des grands plans pour les pousser à prioriser entre les équipements proposés.

JEU SERIEUX

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un exemple d'outil peut être un jeu sérieux qui vise à mieux intégrer les riverain·es, de manière ludique, dans la planification d'un espace public ou d'un équipement collectif. Le jeu vise à sensibiliser les participant·es aux coûts de construction, aux exigences à long terme en matière de gestion et aux priorités spécifiques au contexte.

INTÉRÊT

L'approche du jeu sérieux encourage à réfléchir de manière stratégique et à reconnaître les compromis nécessaires à la conception d'un projet, en mettant particulièrement l'accent sur l'équilibre entre les avantages immédiats et la durabilité à long terme. Il permet de mieux comprendre les arbitrages effectués par l'équipe du projet, minimisant ainsi le risque de déception ultérieure si des suggestions faites par les futur·es utilisateur·ices doivent être écartées.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte designeuse
est réalisé par graphiste

Selon les aménagements à concevoir, il faut déterminer les types d'éléments physiques à inclure dans le jeu. Il peut s'agir d'éléments existants ou futurs répondant aux besoins exprimés. Chacun de ces éléments est représenté sur une carte de jeu avec ses objectifs et ses exigences, son coût estimatif.



CONSEILS

Pour être vraiment adapté au contexte, le jeu doit s'appuyer sur d'autres outils précédemment utilisés, comme les entretiens ou les marches exploratoires. En effet, cela aura permis d'identifier des besoins et des désirs, tout autant que des points potentiels de tension. En cela, le jeu sérieux pourra permettre de débloquer des situations complexes, tout en faisant émerger de nouvelles idées dans une démarche ludique.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par animateurice

Les cartes sont distribuées aux participant·es, et les règles du jeu expliquées. Les débats peuvent s'engager sur la base des cartes jouées : par exemple, un coût estimatif des équipements peut aider les joueuses à arbitrer pour la priorisation des réalisations.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Kigali** a mis en œuvre le Community Design Card Game.

Il devait fluidifier les ateliers de co-conception au cours desquels les participant·es étaient invité·es à imaginer de nouveaux équipements collectifs.

Le jeu se déroule en deux étapes.
· D'abord, les participants doivent estimer la fréquence d'exploitation et de maintenance (O&M) des différents équipements, puis comparer ces estimations avec les fourchettes prédéfinies par l'équipe du projet. Cette étape met en évidence les différentes exigences de maintenance et leur impact potentiel à long terme.
· Ensuite, les participant·es se voient attribuer des points et un ensemble d'autocollants représentant les différents éléments, qu'ils doivent répartir entre les installations en fonction des priorités locales et des contraintes en matière de ressources. Cet exercice confronte les participant·es au défi de concilier leurs aspirations avec les budgets disponibles, et aux conséquences de leurs décisions en termes d'exploitation et de maintenance.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le jeu a été progressivement amélioré au fil des séances, avec l'ajout d'éléments supplémentaires, tels que des cartes joker et des cartes multiplicatrices, afin d'introduire une part d'imprévisibilité et de refléter les conditions réelles des projets. Les discussions et négociations de groupe, au cœur du processus, garantissent que les décisions soient débattues et approuvées collectivement. L'exercice aboutit finalement à la conception d'une installation qui illustre comment les communautés peuvent hiérarchiser les investissements tout en tenant compte des implications immédiates et futures.

MAQUETTE DE SITE

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Une maquette est un outil permettant de spatialiser des usages existants ou potentiels. En ce sens, elle est utile autant à l'étape du diagnostic que de la co-conception. En tant qu'outil de médiation, elle facilite les discussions par l'aide à la projection qu'elle apporte, et sert ensuite d'outil de restitution collective.



INTÉRÊT

Il peut être parfois difficile, pour des personnes non spécialistes de la conception, de se représenter les espaces sur des plans techniques ou sur des photos aériennes. La maquette facilite cette projection, tout en ayant un côté ludique non négligeable. De plus, elle peut servir de table de jeux, dans le sens où l'on peut positionner des éléments préparés en amont et les positionner directement sur la maquette pour se rendre compte de l'impact qu'ils auraient, et en débattre.

CONSEILS

Il faut être vigilant à l'échelle de la maquette que l'on va réaliser. Trop petite ou trop grande, elle sera inutilisable. Pour aider les participant·es à se projeter, il peut être intéressant de représenter dans la maquette quelques éléments dont les dimensions nous sont communément familières : des personnes ou des véhicules par exemple. Il faut aussi préparer des éléments qui peuvent être ajoutés ou enlevés en fonction des discussions.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte designereuse

La première chose à faire est de choisir le bon cadrage et d'imprimer un fond de plan qui servira de base pour monter les volumes. Ensuite il faut choisir les matériaux, le carton gris étant le plus évident à trouver et à manipuler, mais il n'y a pas de limite créative. Enfin, il ne faut pas se perdre dans la réalisation de détails, et aller à l'essentiel, en sachant que c'est une maquette de travail, et non simplement de communication.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par architecte technicien·ne

La maquette est l'élément central de la discussion : commencer par un exercice de description peut aider les participant·es à se familiariser avec l'outil et à bien se situer. Il faut avoir préparé différents éléments que l'on a prévu de manipuler en fonction des sujets que l'on souhaite aborder, et ne pas hésiter à transformer en direct la maquette, le plus important étant que des choses soient collectivement posées !



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Dakar** a réalisé et utilisé une maquette sur le site de Pikine.

La totalité des deux sites initialement envisagés a été représentée sur une même et unique maquette, les deux fonctionnant ensemble. On y voyait également une partie du quartier et des lignes de chemin de fer, permettant de bien se repérer.

Elle a été utilisée lors de divers *focus groups*, mais aussi lors de la restitution publique de l'ensemble de la démarche, servant ainsi à la fois d'outil de travail, de médiation, et de communication.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

La maquette a un vrai potentiel attractif, dans le sens où son côté ludique attire les curieux et permet facilement d'engager les discussions. Lors des échanges, la maquette a été beaucoup manipulée, ce qui est tout l'intérêt, mais doit être anticipé dans sa conception. Il faut alors bien penser à une temps de remise en forme avant restitution finale, pour qu'elle transmette au mieux les intentions du projet.

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://studiobainem.com/portfolio-item/cite-icotaf/>

BUREAU DE PERMANENCE

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un bureau de permanence est assimilable à une permanence architecturale ou une maison des projets. Il a pour objectif d'informer et de recueillir les désirs et besoins au fil de l'eau, en s'adaptant aux disponibilités des usager·es et habitant·es. Il peut aussi servir comme lieu ressource pour les activités de consultation ou observation.

INTÉRÊT

Une présence régulière dans le bureau de permanence rend l'équipe projet très accessible aux usager·es. Bien visible, il signale que quelque chose est en train de se passer. Etant en plein air et non pas dans une salle de la Mairie, la relation avec l'équipe projet devient plus horizontale, moins intimidante, ce qui peut libérer la parole des usager·es, qui peuvent avoir plus de facilité à identifier des soucis ou faire des propositions ancrées dans le réel.

PRÉPARATION

nécessite des ☐ heures ☒ jours ☐ semaines
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est conçu par ☒ architecte ☐ designereuse
est réalisé par ☒ artisans locaux

Identifiez un lieu sur le site qui correspond aux critères de localisation d'un bureau d'accueil - visible, accessible, sur un lieu de passage. Vérifiez les autorisations nécessaires pour une installation sur cet espace et informez les gestionnaires du site. Acquérez le matériel nécessaire : barnum, tables, chaises, gobelets, peinture, crayons et papier, etc, en fonction de vos besoins.



CONSEILS

Un bureau d'accueil se doit d'être un espace attirant, qui donne envie de s'approcher. Il faut le positionner dans un espace visible et accessible, avec un maximum de passage. Il doit disposer d'assises, d'un abri, d'un support pour la mise en œuvre d'activités comme des ateliers de dessin ou des entretiens individuels. On peut y offrir des boissons, mettre de la musique, ou proposer des jeux aux enfants pour permettre à leurs parents de parler tranquillement.

ANIMATION

nécessite des ☐ heures ☒ jours ☐ semaines
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est animé par ☒ toute l'équipe
☐ ☒ ☐

L'animation est à définir en fonction des besoins du projet. L'équipe animatrice s'y rend à différents moments de la journée, pour rencontrer une diversité de personnes. Le bureau d'accueil peut par exemple servir comme espace d'animation d'ateliers de dessin, comme point de départ et fin d'une marche exploratoire, ou comme espace d'entretiens.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Le bureau de permanence a été mis en place par la **Pépinière urbaine de Ouagadougou**.

Organisés dans le cadre du bilan des usages des sites sportifs au cours de la deuxième année du projet, les bureaux d'accueil étaient constitués de barnums équipés de tables et de chaises. Ils ont servi à organiser de multiples activités visant à évaluer l'utilisation des différents sites, comme des entretiens, des promenades exploratoires, des séances d'observation ou des commentaires photographiques. Il a également simplement servi comme lieu de rencontres régulières où chacun pouvait venir poser une question ou faire un commentaire au moment qui lui convenait le plus.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le bureau de permanence a été relativement facile à mettre en place car l'équipe du projet était déjà bien connue des habitant·es du quartier. La confiance était préalablement établie dans la mesure où le projet avait déjà réalisé des actions en phase avec les demandes du quartier.

La tenue de permanences est utile pour construire une vision globale et continue de la vie des sites, et efficace pour toucher une diversité de public, notamment lorsque les permanences se tiennent en dehors des heures classiques de travail et permettent d'aller au devant de publics qui ne se déplaceraient pas. En revanche, c'est une démarche chronophage, qui nécessite une présence continue pour les équipes dans des conditions parfois moins confortable qu'un bureau (chaleur, poussière).

RENFORCEMENT DES CAPACITÉS

DIAGNOSTIC CONCEPTION **CHANTIER** GESTION

OBJECTIFS

Le renforcement des capacités des artisans locaux est une démarche permettant d'améliorer les conditions de mise en œuvre des chantiers, présents et futurs, tout en encourageant la réplique d'innovations réalisées. Il a pour objectif d'accompagner les artisans à mieux construire leur démarche professionnelle, du devis à la livraison.



INTÉRÊT

En s'assurant de l'implication de mains d'œuvre local et d'artisans locaux, le projet contribue à créer ou à renforcer une compétence locale qui pourra perdurer bien au delà de la fin du celui-ci. Si cette manière de faire peut nécessiter un investissement dans le court terme sous forme de mobilisation de ressources humaines liés aux différentes étapes de formation, il augmente en revanche l'impact d'un projet dans le long terme sur un territoire donné.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par architecte technicien ne

Avant même de commencer la conception, il vaut mieux avoir une connaissance des matériaux et compétences disponibles localement, pour savoir exactement où l'on va. Ensuite, l'accompagnement des artisans peut se faire dès la rédaction de leurs devis, pour être sûr qu'ils soient au plus juste dans leurs estimations afin d'assurer une bonne mise en œuvre du chantier.

CONSEILS

Travailler avec des artisans mieux formés, qui établissent des devis justes et qui réalisent des travaux de qualité est un atout pour le projet. Outre l'intérêt pour les artisans, il ne faut pas négliger cet aspect, et ce dès le premier chantier, afin d'en voir les effets dans les chantiers suivants. Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à s'appuyer sur ces artisans locaux qui sont par définition et en pratique des experts du marché local.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par architecte technicien ne

Tout au long du processus de projet, il est intéressant de faire des points réguliers avec les artisans. Ce travail peut permettre d'améliorer par exemple les facturations, leur comptabilité, les méthodes de réassort en matériaux ou les calculs de dosage. Cela peut aller jusqu'à la gestion de l'outillage, l'évacuation des déchets de chantier ou la gestion des surplus de matériaux.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Ouagadougou**, accompagnée de l'AMGT, a réalisé de multiples chantiers au cours du projet, avec la construction d'une grande diversité d'équipements sportifs, d'un podium, de deux salles de spectacle démontables ou d'une salle de lecture.

Certains des équipements posaient de vrais défis techniques, notamment les aires de jeux pour enfants, car des modèles surs et durables n'existaient pas à Ouagadougou. Afin d'accompagner leur réalisation, un expert bénévole français est venu plusieurs fois en mission auprès du Gret pour travailler avec les artisans à la confection de modules compatibles avec les savoir-faire et les matériaux locaux.

Les équipements proposés étaient innovants dans le contexte ouagalais mais très exigeants pour les ouvriers. Les artisans ont témoigné de la difficulté à atteindre les standards de précision nécessaires pour une telle construction. Or, cette formation rigoureuse a ouvert d'autres portes : des gestionnaires de jardins d'enfants ont contacté les artisans pour leur commander des installations similaires.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Une des difficultés a été l'approvisionnement en matériaux tels que du bois de qualité ou des pièces d'acier suffisamment solides pour répondre aux spécifications d'une aire de jeux durable et sécurisée pour enfants.

Il peut être intéressant de penser à l'assurance post-réalisation, et donc sensibiliser les artisans sur leurs propres responsabilités.

CHANTIER ÉCOLE

DIAGNOSTIC CONCEPTION **CHANTIER** GESTION

OBJECTIFS

Le chantier école est une modalité du renforcement de compétences des artisans locaux, liée à une technique particulière de mise en œuvre d'un matériau. Elle a donc aussi pour but d'améliorer les conditions de réalisation des chantiers, tout en encourageant la répliquabilité d'innovations réalisées.



INTÉRÊT

Le chantier peut être une étape où la transmission de savoirs et savoir-faire est de mise, dans une double logique d'amélioration des compétences locales et de répliquabilité des techniques mises en œuvre. Ce moment est aussi l'occasion de renforcer des liens entre artisans d'un même territoire, encourageant des logiques de collaboration plutôt que de compétition. Il permet aussi d'introduire de nouveaux matériaux en formant des artisans à leur utilisation.

CONSEILS

Il est important de bien identifier qui peut être formateurice, en fonction du matériau que l'on veut utiliser. De même, il peut être intéressant de cibler les artisans que l'on souhaite former, afin de pouvoir les remobiliser sur d'autres chantiers. Enfin, il faut bien prévoir la logistique induite par ce genre d'activité, ce qui inclut les transports et repas pour les participant·es, mais aussi bien calibrer le format par rapport au temps imparti.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est conçu par cadre technique

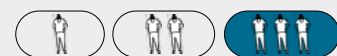
Il faut identifier et inviter l'ensemble des participant·es bien en amont de la formation, en leur précisant l'objet, le jour et les horaires, mais aussi les conditions de prise en charge (transport, repas, per diem...). Il faudra les rappeler quelques jours avant pour être sûr de leur venue. Il faut aussi bien calibrer l'atelier, ainsi que prévoir tout le matériel de mise en œuvre et de sécurité pour l'ensemble des participant·es.

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est animé par cadre technique



Chaque participant·e se présente et explique ses motivations. Il est ensuite possible de commencer par une présentation générale du projet, pour comprendre le contexte d'intervention. Puis expliquer d'un point de vue théorique le matériau et sa mise en œuvre, avant de passer à la pratique et après avoir distribué les équipements de sécurité et rappelé les consignes.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Un chantier de formation a été mis en place à Pikine par la **Pépière urbaine de Dakar**.

Il est important d'adapter le type de formation aux savoir-faire repérés localement. Dans le cas de Dakar, la première formation portait sur la réalisation de pavage, dont la technicité est souvent minimisée ou négligée. Cela reflète le manque globale de formation théorique et technique que le projet contribue même modestement à pallier.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

L'équipe a réalisé sa formation, avec délivrance d'une attestation, pour une technique et un matériau relativement courante. Cela reflète le manque global de formation théorique et technique à laquelle le projet peut en partie contribuer à pallier.

Ce ne serait que dans un second temps et à plus long terme que des techniques plus innovantes, et plus écologiques, pourraient être envisagées dans une logique de transmission.

POUR ALLER PLUS LOIN

Plus de photos et de détails ici : <https://studiobainem.com/portfolio-item/cite-icotaf/>



TRAVAUX HIMO

DIAGNOSTIC CONCEPTION **CHANTIER** GESTION

OBJECTIFS

L'objectif de réaliser des travaux à Haute Intensité de Main d'œuvre est de perturber au minimum les services quotidiens essentiels, tout en renforçant les compétences locales, la confiance et les perspectives d'avenir à long terme. Ainsi, la réalisation des travaux renforce les capacités de la communauté plutôt que d'en extraire la main-d'œuvre.



INTÉRÊT

Cette approche répond aux défis courants liés à la construction dans les quartiers informels : perturbation des services, exclusion de la main-d'œuvre locale et transfert de responsabilités insuffisant. En recourant à une main-d'œuvre locale plutôt qu'à des engins, la construction reste ancrée dans le tissu social, les sites restent fonctionnels et les communautés acquièrent des compétences tout en profitant de l'impact économique du projet.

CONSEILS

La construction n'est pas neutre. Indiquez clairement qui bénéficiera des opportunités d'emploi et comment les rotations seront gérées afin d'éviter toute main-mise d'un groupe sur les embauches. Il faut prévoir une certaine flexibilité dans les calendriers, en particulier aux périodes de fêtes. La formation doit être pratique et liée à des tâches réelles, et non pas consister en des sessions abstraites dispensées après l'achèvement de la construction.

PRÉPARATION

nécessite des **heures** ☐ **jours** ☒ **semaines** ☐
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est conçu par **cadre technique**

Il est essentiel de cartographier les services existants et les habitudes quotidiennes avant le début de la construction. Il faut ensuite identifier les services qui doivent rester opérationnels et concevoir la construction par phases en conséquence. Il convient également de concevoir dès le début avec les organisations communautaires des principes de rotation de la main-d'œuvre, notamment d'éligibilité à l'embauche et de durée.

ANIMATION

nécessite des ☐ heures **jours** ☒ **semaines** ☐
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est animé par **cadre technique**
☐ ☒ ☐

Il est important de construire par phases pour maintenir l'accès à l'eau, à l'assainissement et à la circulation. Recourir à une main-d'œuvre communautaire tournante pour des tâches définies sous la supervision de professionnels peut s'avérer pertinent, comme d'intégrer une formation axée sur la qualité de la construction, la sécurité et les compétences liées à l'entretien futur.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine de Nairobi** a mis en œuvre des chantiers à haute intensité de main d'œuvre, se voulant être un modèle de construction et de livraison échelonnée.

La construction a été échelonnée afin d'éviter l'interruption de services essentiels. La main-d'œuvre communautaire a été utilisée en rotation aux côtés d'entrepreneurs qualifiés, ce qui a permis aux résidents de participer sans monopoliser les opportunités. La formation pendant la construction était axée sur les besoins en matière d'entretien et la sécurité d'exploitation, afin de faciliter la transition vers la gestion post-transfert.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Les défis ont notamment consisté à planifier les travaux en fonction de la disponibilité de la communauté et à maintenir la cohérence entre les équipes tournantes. À l'avenir, il serait utile de disposer de protocoles de rotation de la main-d'œuvre plus clairs et d'une supervision supplémentaire en matière de sécurité.

APPEL À PROJETS D'ACTIVATION

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Un Appel à Projet d'activation a pour objectif de soutenir des activités pouvant se dérouler sur le site du projet et de mobiliser et encourager les initiatives menées par les habitant·es et associations sur et autour du site. Via un fonds de soutien dédié, il encourage les dynamiques collectives et participe à l'animation de la vie de quartier.

INTÉRÊT

L'intérêt principal réside d'une part en amont du projet, dans la possibilité de développer des activités sur des sites potentiels, et ce avant même que des équipements soient livrés. Cela peut aider à valider ou non des hypothèses d'aménagements et d'usages. D'autre part, l'intérêt réside en aval du projet, une fois les équipements livrés, pour qu'ils soient plus amplement utilisés et avec le matériel adéquat ou l'infrastructure événementielle propice.

PRÉPARATION

nécessite des **heures** **jours** **semaines**
coûte **€** **€€** **€€€**
est conçu par **cadre social ou technique**

Il faut bien définir en amont les critères d'éligibilité et une grille de notation claire, pour que la transparence soit la plus totale possible dans l'ensemble du processus de sélection. Afin d'encourager le maximum de personnes à soumettre, des formations diverses peuvent être proposées, et une bonne stratégie de diffusion et de communication doit être pensée et mise en œuvre au plus tôt.



CONSEILS

Il est primordial de bien cadrer les termes de référence de l'appel à projet, afin d'éviter toute proposition inadaptée dans les réponses. Il peut aussi être intéressant d'accompagner les groupes d'habitant·es ou les associations qui le souhaitent dans la rédaction et la budgétisation de leurs propositions, pour qu'elles soient à minima éligibles. Cela permettra d'ouvrir la compétition à tout type d'organisation, peu importe leur niveau de structuration.

ANIMATION

nécessite des **heures** **jours** **semaines**
coûte **€** **€€** **€€€**
est animé par **cadre social ou technique**

Il faut bien diffuser l'appel à projet, notamment via les représentants locaux, mais aussi en passant par des publics cibles, comme les jeunes ou les personnes à mobilité réduite, pour assurer une diversité des propositions. Ensuite, tout le processus peut mobiliser des personnes ressources différentes, qu'elles soient dans l'équipe de projet ou à l'extérieur, en fonction des besoins locaux identifiés.



RETOUR D'EXPÉRIENCE

La sélection des projets est une étape stratégique, qui peut générer de la confiance à l'égard du projet, ou au contraire de frustrations et de tensions. Pour limiter ces dernières, plusieurs options sont possibles : l'une d'elles consiste à créer un comité de sélection composé de personnes extérieures au projet, appréciées et respectées. L'équipe projet peut assurer le secrétariat du comité et ne doit pas voter car elle n'est pas neutre, ayant accompagné les associations dans l'étape de montage et d'instruction, et pour ne pas être soupçonnée suite à la sélection. Une autre option peut être de faire voter les habitant·es et usager·es.

UN EXEMPLE RÉALISÉ

La **Pépinière urbaine d'Antananarivo** a mis en place des Appels à projets d'activation sur plusieurs de ses sites.

Cela a permis l'organisation de multiples événements, après un processus de sélection organisé sur plusieurs mois, avec un fort accompagnement des organisations désireuses de participer à l'appel.

Il y a eu notamment des séances de formation à la budgétisation, ou bien à la gestion financière pour les propositions relevant d'activités génératrices de revenus.

On notera également qu'une formation de deux jours sur le genre a été dispensée aux soumissionnaires, afin que cette problématique soit bien prise en compte dans les différentes propositions formulées.

POUR ALLER PLUS LOIN

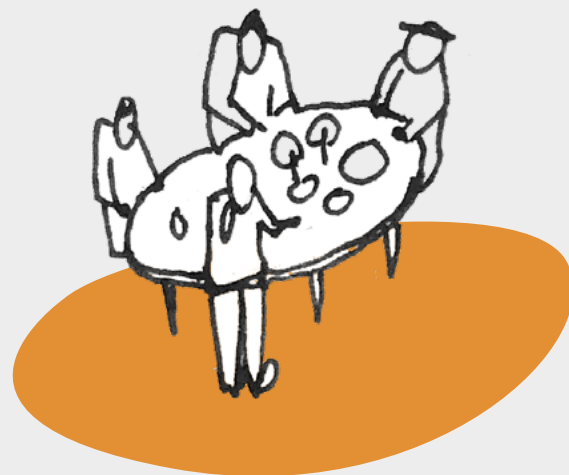
Plus de photos et de détails ici : <https://pepinieres-urbaines.org/fr/actualites/antanarivo-inaugure-le-kianja-andraisoro-un-espace-public-pense-avec-les-habitantes/>

ACCORD PARTAGÉ DE GESTION

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Garantir le bon fonctionnement des infrastructures publiques et minimiser les risques de détérioration post-livraison en formalisant le partage des responsabilités entre les associations et les autorités locales. L'accord partagé de gestion cadre la propriété des aménagements, les opérations quotidiennes, les budgets et les rôles de chaque partie prenante.



INTÉRÊT

En définissant qui fait quoi, à quel moment et pour quel coût, et en liant ces questions aux potentielles activités génératrices de revenus, il se crée une responsabilité partagée et une durabilité. Contrairement aux services entièrement gérés par les acteurs publics ou aux services entièrement gérés par les riverain·es, ce modèle hybride offre une structure flexible. Il crée une voie crédible pour que les infrastructures restent fonctionnelles et répondent aux besoins locaux.

CONSEILS

Négociez les accords dès la conception, et non à l'étape de la livraison de l'ouvrage. Les accords seuls ne suffisent pas à garantir la mise en pratique : mettez en place des routines d'inspection, des calendriers de reporting et des systèmes de rebouclage d'informations qui fonctionnent réellement. Ne sous-estimez pas le temps nécessaire pour négocier les rôles entre les différents acteurs publics ; prévoyez plusieurs réunions pour clarifier les mandats et les responsabilités.

PRÉPARATION

nécessite des ☐ heures ☐ jours ☒ semaines
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est conçu par ☒ expert·e en gouvernance

Identifiez dès le début les services compétents de l'autorité locale. Clarifiez la propriété légale des aménagements. Élaborez un modèle simple d'accord partagé couvrant par exemple la propriété des actifs, les rôles des organisations communautaires ou les normes minimales de service. Liez les opérations à la génération de revenus lorsque cela est approprié.

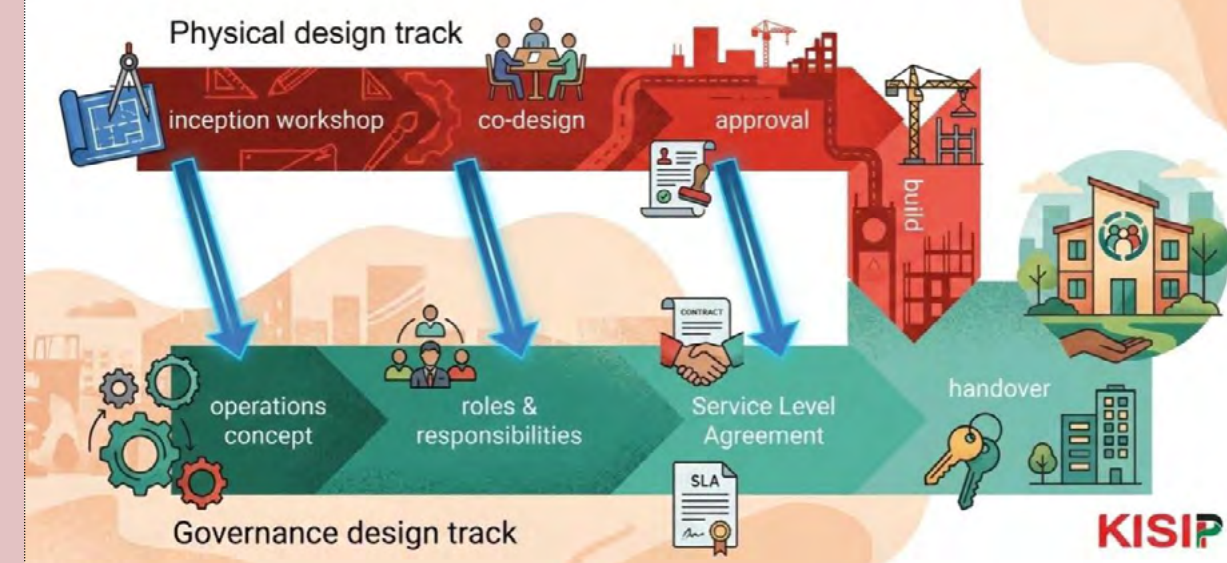
ANIMATION

nécessite des ☐ heures ☐ jours ☒ semaines
coûte ☐ € ☒ €€ ☐ €€€
est animé par ☒ toute l'équipe
☐ ☐ ☐

Veillez à ce que les revenus couvrent les coûts courants grâce à des rapports financiers transparents. Offrez un renforcement des capacités aux organisations communautaires si besoin : sur la comptabilité de base, la gestion financière, le service à la clientèle et la résolution des conflits, ou la planification de l'entretien et des réparations simples.



operations & maintenance | la gestion durable



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Dans le cas de la **Pépinière urbaine de Nairobi**, la gestion post-construction a été officialisée par le biais d'accords de gestion partagée entre les associations locales et les services municipaux de la ville de Nairobi.

Les revenus provenant de la location des étals couvrent les salaires de deux préposés, les produits d'entretien, les services publics et un fonds de réserve pour l'entretien.

Par exemple, pour le site du marché City Cartoon, l'accord de gestion partagée a confié à la Ville la responsabilité de l'intégrité structurelle, des inspections de sécurité tous les trois mois et des réparations importantes. L'organisation communautaire des vendeurs du marché gère quant à elle les opérations quotidiennes : attribution des étals, calendriers de nettoyage, perception des redevances, réparations mineures et résolution des conflits entre les vendeurs.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Les négociations ont pris plus de temps que prévu (quatre mois au lieu des six semaines initialement prévues) car plusieurs services de la ville devaient clarifier des mandats qui se chevauchaient. La question la plus difficile à régler était de définir la limite entre les réparations « mineures » (relevant de la responsabilité de l'OSC) et les réparations « majeures » (relevant de la responsabilité du comté). Finalement, un seuil monétaire et un critère de sécurité ont été établis.

MATRICE DES RESPONSABILITÉS

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER **GESTION**

OBJECTIFS

La matrice des responsabilités a pour objectif de préciser et s'accorder sur les rôles et les responsabilités des différents acteurs chargés de la gestion d'un site ou d'un équipement, pour en assurer une certaine pérennité. Présenté sous forme de tableau, cette matrice a vocation à formaliser l'engagement moral pris par chaque personne ou actrice.



INTÉRÊT

Dans des contextes où la gestion d'un espace public et des équipements collectifs est assurée par de multiples acteurs (riverain·es, animateur·ices des sites, employé·es de l'autorité publique...), la matrice des responsabilités permet de clarifier la division des tâches. Elle permet pour chaque fonction, de déterminer où commence et où s'arrête la responsabilité de chaque entité, de vérifier les complémentarités et d'éviter les doublons.

PRÉPARATION

nécessite des **heures** **jours** semaines
coûte **€** **€€** **€€€**
est conçu par **expert·e en gouvernance**

Une matrice des responsabilités se présente sous la forme simple d'un tableau : l'ensemble des tâches ou des « responsabilités » à assumer est listée dans une colonne verticale, et les acteurs ayant un rôle dans la gestion, quel qu'il soit et même minime, sont listés dans une ligne horizontale. Une fois que toutes les cases sont remplies, il faut ensuite partager ce documents avec l'ensemble des personnes impliquées.

CONSEILS

L'identification de l'ensemble des tâches nécessaire au maintien de l'espace concerné est une étape clé pour une gestion réussie : l'oubli d'un maillon peut bloquer toute la chaîne et favoriser la détérioration progressive du site. Et pour chaque tâche, une entité ou une personne doivent être désignées pour en tant que responsable. Au vue de son importance, cet outils doit être mis en œuvre dès l'étape de conception, pour que réalisation et gestion coïncident.

ANIMATION

nécessite des **heures** **jours** semaines
coûte **€** **€€** **€€€**
est animé par **animatrice**

Cette matrice des responsabilités doit être remplie en présence de toutes les parties prenantes, afin de s'assurer qu'elles sont en mesure de réaliser les tâches qui leur sont assignées et de créer un sentiment commun de responsabilité dans la gestion de l'espace. Chaque tâche est examinée une par une, et les responsables, principaux et suppléants, doivent être inscrits dans le tableau.



FONCTIONS	MISSIONS	Autorité locale	Service X	Service Y	Usager.e.s
Gestion quotidienne	Activité A				
	Activité B				
	Activité C				
Entretien et maintenance des équipements et des aménagements	Activité D				
	Activité E				
	Activité F				
Sensibilisation et communication	Activité G				
	Activité H				
	Activité I				
Résolution des conflits potentiels ou existants entre les parties prenantes de l'initiative	Activité J				
Collecte et gestion des fonds pour le financement de l'initiative urbaine	Activité K				
	Activité L				



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Dès la conception des aménagements de la **Pépinière urbaine de Ouagadougou**, la question de leur gestion s'est posée.

Dans un contexte où la Mairie de l'arrondissement avait des difficultés pour assurer le maintien des ouvrages collectifs, la PUO a proposé un modèle de gestion hybride : la création des comités de gestion qui permettent d'associer directement les usager·es à la gestion quotidienne des sites. Etant donné la multiplicité des acteurs intervenant sur les sites, la matrice de responsabilités a clarifié les rôles, permettant non seulement à chacun d'identifier ses responsabilités mais également de savoir à qui recourir en cas de dysfonctionnement ou de dégradation.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le système de gestion de la PUO a été progressivement amélioré à mesure que de nouveaux besoins ont été identifiés : par exemple, la surveillance, qui n'était pas prévue initialement, s'est avérée nécessaire sur certains sites. Au fil de l'avancement d'un projet, il peut être judicieux de revoir la matrice afin d'identifier les personnes chargeaient de ces nouvelles tâches.

BILAN DES USAGES

DIAGNOSTIC CONCEPTION CHANTIER GESTION

OBJECTIFS

Le bilan des usages permet d'améliorer d'abord la conception puis la gestion d'un site. En observant ce qui s'y déroule et en faisant un bilan détaillé de son fonctionnement : ce qui fonctionne et les dysfonctionnements, ainsi que les besoins. L'objectif est d'arriver à un équipement qui soit le mieux conçu possible, mais aussi le mieux géré par les parties prenantes.



INTÉRÊT

Le bilan des usages est assimilé à un diagnostic à mi-parcours du fonctionnement d'un espace. Il permet d'évaluer les évolutions d'usage après aménagement d'un espace public, afin d'adapter la gestion, renforcer l'appropriation, et améliorer les futurs projets. Pour ce faire, il combine plusieurs méthodes de collecte de données, quantitatives et qualitatives, comme des observations de site, des entretiens ou des focus-groups.

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est conçu par cadre technique
expert·e en gouvernance

Décidez quelles méthodes de collecte vont être mobilisées dans le cadre de votre bilan des usages et préparez-les en amont. Les données collectées à chaque étape du bilan doivent alimenter les outils de l'étape suivante : si l'équipe observe un dysfonctionnement de l'espace, les usager·es devraient être interrogé·es pour trouver sa cause. Les documents doivent donc être mis à jour au fil de l'eau.

CONSEILS

Le bilan des usages est une opportunité d'identifier des dysfonctionnements ou des oublis d'un projet. Une attention particulière peut être portée sur les usages des sites par des personnes plus vulnérables, si une réflexion sur l'inclusivité de l'espace n'a pas été intégrée dans la conception du projet. Comment les espaces sont-ils utilisés par exemple par des femmes, des personnes en situations de handicap ou des enfants ?

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines
coûte € €€ €€€
est animé par expert·e en gouvernance
1 2 3

Une fois les données collectées, elles doivent être analysées par l'équipe projet afin de mettre à plat les problématiques de l'espace, leurs causes et des pistes possibles d'amélioration pour orienter le projet par la suite. Les résultats du bilan des usages peuvent faire l'objet d'une restitution auprès des parties prenantes de l'espace concerné, afin de poursuivre cette mobilisation communautaire.



UN EXEMPLE RÉALISÉ

Un bilan des usages à mi-parcours a été réalisé par l'équipe de la **Pépinière urbaine de Antananarivo**.

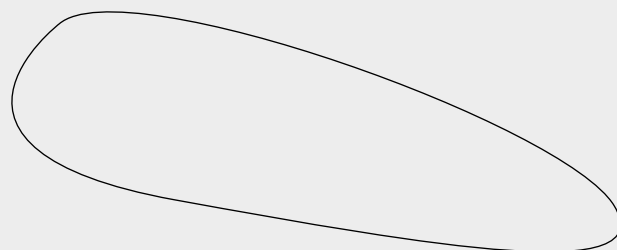
Il a démarré avec des observations des sites aménagés par le projet. Les grilles d'observation contenaient des questions sur les conditions météorologiques, les usager·es présent·es, les âge et genre, les activités réalisées, les zones les plus utilisées et inversement celles inactives, etc. Des entretiens semi-directifs ont aussi été réalisés avec des personnes sur les sites, pour leur demander leur avis sur le lieu, ses points forts et ses faiblesses, et des propositions pour l'améliorer. Enfin, des *focus-groups* ont été organisés avec différents acteurs cibles (associations, commerçants, etc) pour approfondir sur ces sujets.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le bilan des usages a vocation à évaluer l'impact des équipements sur les usages de l'espace, mais aussi à les adapter en fonction de ce qui en ressort. Alors que de nouvelles demandes pertinentes ont été exprimées lors du bilan des usages, le projet ne disposait pas d'un budget pour financer ces travaux supplémentaires. Cette éventuelle reprise des travaux devrait être prise en compte dès la budgétisation initiale du projet, afin de garder une enveloppe pour l'adaptation des équipements post-bilan.



OBJECTIFS

[illegible]

INTÉRÊT

[illegible]

CONSEILS

[illegible]

PRÉPARATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est conçu par

est réalisé par

[illegible]

ANIMATION

nécessite des heures jours semaines

coûte € €€ €€€

est animé par

[illegible]

UN EXEMPLE RÉALISÉ

[illegible]

RETOUR D'EXPÉRIENCE

[illegible]

POUR ALLER PLUS LOIN

.....

.....

.....

.....

PÉPINIÈRE URBAINE D'ABIDJAN

2020-2022
CRSR / urbaplan / Cabanon Vertical

**PÉPINIÈRE URBAINE
D'ANTANANARIVO**

2023-2026
Gret / Cabanon Vertical

PÉPINIÈRE URBAINE DE DAKAR

2020-2023
Gret / urbaSEN / urbaMonde
Studio Baïnem / Transitec

PÉPINIÈRE URBAINE DE KIGALI

2023-2026
Rwanda Women Network / Bantu /
Espelia

**PÉPINIÈRE URBAINE DE
OUAGADOUGOU**

2018-2025
Gret / Humanité & Inclusion

PÉPINIÈRE URBAINE DE NAIROBI

2022-2026
Konkuey Design Initiative / Slumdweller's
International Kenya / Akiba Mashinani
Trust

CRÉDITS

Cette boîte à outils a été réalisée
par Ciara Hamilton (Gret) et Florent
Chiappero (urbaMonde), sur la base
d'outils conçus et créés par les opérateurs
des Pépinières urbaines, et avec l'appui
de l'équipe du Groupement d'animation
des Pépinières urbaines : **Bénédicte**
Hinschberger (urbaMonde), **Fatou-Maty**
Diouf (Gret), **Clémentine Laratte** (Gret),
Naïk Lashermes (Gret), **Olivier Bedu**
(Cabanon Vertical) et **Virginie Rachmuhl**
(Gret).
Elle a été mise en forme par **Florent**
Chiappero (urbaMonde/StudioBaïnem).
Merci aux opérateurs pépiniéristes pour
leurs contributions.

Crédits dessins :
©FlorentChiappero/StudioBaïnem

Mars 2026



En partenariat
avec

