

Energy Poverty Zero

**Atelier de la rénovation  
énergétique  
Guide d'animation**

**2022  
2025**

**energy  
poverty 0**  
by energie  
sprong

## Table des matières

<b>I. INFORMATIONS PRELIMINAIRES .....</b>	<b>3</b>
A. OBJECTIF DE L'ATELIER.....	3
B. COMPOSITION DU JEU .....	3
C. MATÉRIEL REQUIS .....	3
<b>II. DEROULE DETAILLE DE L'ANIMATION .....</b>	<b>4</b>
A. INTRODUCTION : 5 MIN .....	4
B. ÉTAPE 1 – CONSÉQUENCES : 5 MIN.....	4
C. ÉTAPE 2 – CAUSES : 10 MIN.....	4
D. ÉTAPE 3 – SOLUTIONS : 10 MIN .....	4
E. ÉTAPE 4 – FREINS : 10 MIN .....	5
F. ÉTAPE 5 – ACTEURS DE LA RÉNOVATION : 5 MIN.....	5
G. ÉTAPE 6 – ACTIONS : 20 MIN.....	5
H. ÉTAPE 7 – BÉNÉFICES : 5 MIN .....	7
I. CONCLUSION : 5 MIN.....	7
<b>III. ANNEXES.....</b>	<b>7</b>

## I. Informations préliminaires

### A. Objectif de l'atelier

L'objectif de l'atelier est de rendre accessible et compréhensible le montage d'un projet de rénovation énergétique de performance globale. L'écosystème de la rénovation énergétique étant complexe, l'atelier se veut être un outil facilitant pour permettre le dialogue, faciliter les liens, comprendre les rouages et lever des obstacles à la réalisation d'un projet.

Plusieurs publics sont ciblés :

- Les propriétaires occupants en maison individuelle
- Les copropriétaires
- Les locataires des logements sociaux

L'atelier offre ainsi une variante pour atteindre ces trois publics cibles : la carte du maître d'ouvrage doit être choisie en fonction.

### B. Composition du jeu

L'atelier se compose de 48 cartes illustrées et commentées. Il se décompose en deux parties :

1. **La première partie est consacrée au bâti.** Elle permet d'identifier la cause des problèmes liés au manque d'efficacité énergétique d'un bâtiment. Les solutions pour améliorer le confort et la qualité du bâtiment sont mises en avant dans cette partie. Avant de passer à la deuxième partie, un échange sur les freins à mettre en œuvre une rénovation globale et performante est mis en place.

Catégories de cartes impliquées : 1,2,3

2. **La deuxième partie est consacrée à la mise en place d'un projet de rénovation énergétique globale** avec les acteurs, les actions ainsi que les bénéfices généraux d'une telle opération.

NB : La carte acteur bleue doit être changée en fonction de la cible de l'atelier (à destination des propriétaires de maisons individuelles, des locataires de logements sociaux ou encore des copropriétaires).

NB 2 : Si l'atelier est réalisé avec des copropriétaires, des jetons symbolisant le vote en assemblée générale doivent être prévus.

Catégories de cartes impliquées : 4,5,6,7

### C. Matériel requis

- Le jeu de cartes
- Des jetons (une dizaine)
- Du papier kraft
- Du scotch
- Des feutres

## II. Déroulé détaillé de l'animation

### A. Introduction : 5 min

1. Souhaitez la bienvenue aux participants
2. Présentez-vous en tant qu'animateur. ice de l'atelier
3. Proposez un tour de table pour que chacun se présente rapidement (prénom, métier)
4. Demandez aux participants de couper leurs téléphones ou de les mettre en mode silencieux
5. Rappelez l'objectif de l'atelier et sa composition
6. Énoncez les règles du jeu :
  - a. Distribution successive de 6 lots de cartes
  - b. A chaque étape, les joueurs doivent lire les cartes à voix haute et classer les cartes dans l'ordre qui leur semble le plus pertinent. Il s'agit bien d'une réflexion collective
  - c. S'il n'y a pas d'ordre idéal, beaucoup de cartes se répondent et il est nécessaire de bien les placer pour comprendre le cheminement de l'atelier. L'animatrice aidera les participants en cas d'erreur.
7. Rappelez le cadre bienveillant. Les joueurs doivent s'écouter pour progresser ensemble et peuvent faire des erreurs.
8. Rappelez la durée de l'atelier fixée à 1h05

### B. Etape 1 – Conséquences : 5 min

La première étape consiste à découvrir les conséquences d'une isolation défectueuse sur un bâtiment.

- Distribuez les cartes.
- Demandez à chaque participant d'énoncer le titre de sa carte, présenter le visuel et de lire si besoin la description au dos si la carte ne lui parle pas.
- Demandez-leur ensuite de disposer les cartes.

### C. Etape 2 – Causes : 10 min

La deuxième étape consiste à relier les conséquences à leurs sources.

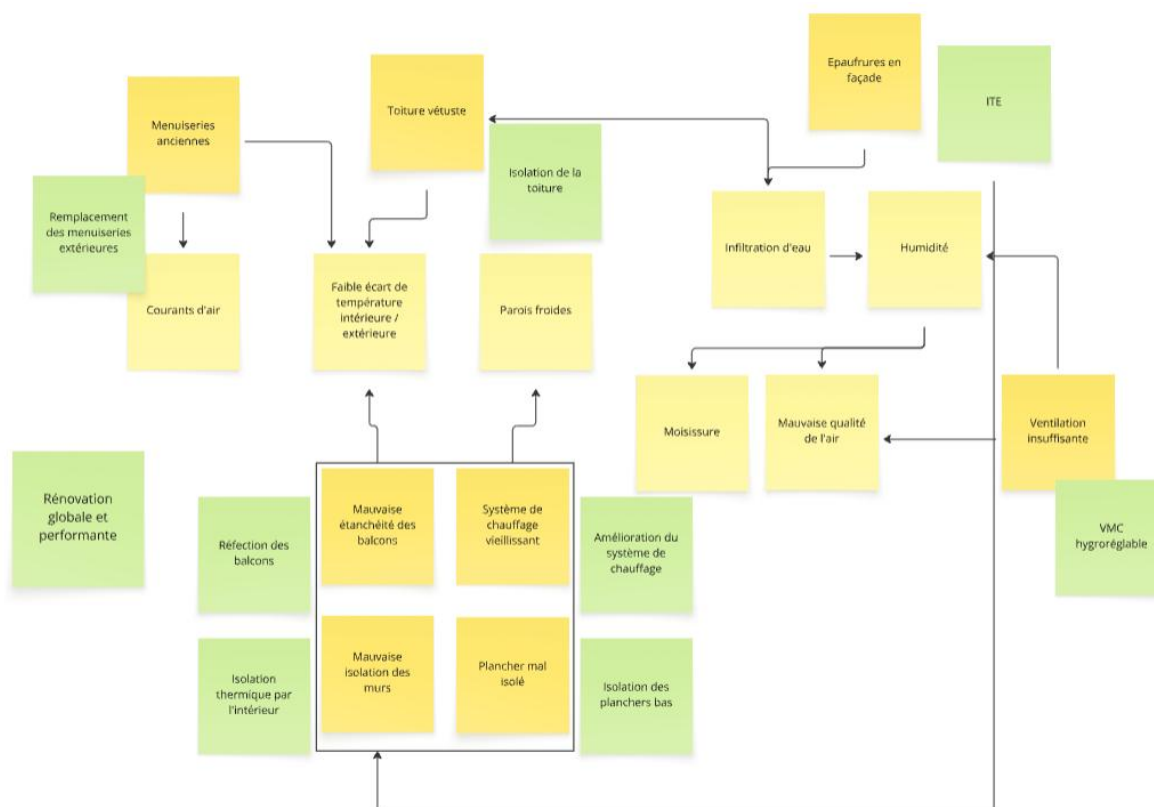
- Même chose pour la distribution et la présentation des cartes.
- Demandez aux joueurs de positionner les cartes.
- Demandez-leur ensuite de dessiner les liens entre les cartes si nécessaire.

### D. Etape 3 – Solutions : 10 min

La troisième étape consiste à mettre en avant les solutions pour pallier ces problèmes d'isolation.

- Même chose pour la distribution et la présentation des cartes.
- Demandez d'insister sur la carte de la rénovation énergétique de performance globale.
- Demandez aux joueurs de positionner les cartes.

Un des résultats possibles est le suivant :



Le but est de montrer que les liens de causalité sont multiples et que les solutions mises en œuvre entraînent des répercussions positives sur tous les problèmes perçus. Il n'y a donc pas de solution parfaite pour cette partie.

### E. Etape 4 – Freins : 10 min

La quatrième étape vient clôturer la première partie et diffère des précédentes.

- Distribuez des papiers blancs et des stylos aux joueurs.
- Demandez-leur de réfléchir pendant 3 minutes aux éventuels freins à la réalisation d'un projet de rénovation énergétique.
- Faites un tour de table rapide pour connaître les réponses et rebondir sur les propositions.
- Clôturez la première partie et présentez la seconde.

### F. Etape 5 – Acteurs de la rénovation : 5 min

La cinquième étape ouvre la seconde partie dédiée à la mise en place logistique d'un projet de rénovation énergétique en mettant l'accent sur les différents acteurs impliqués.

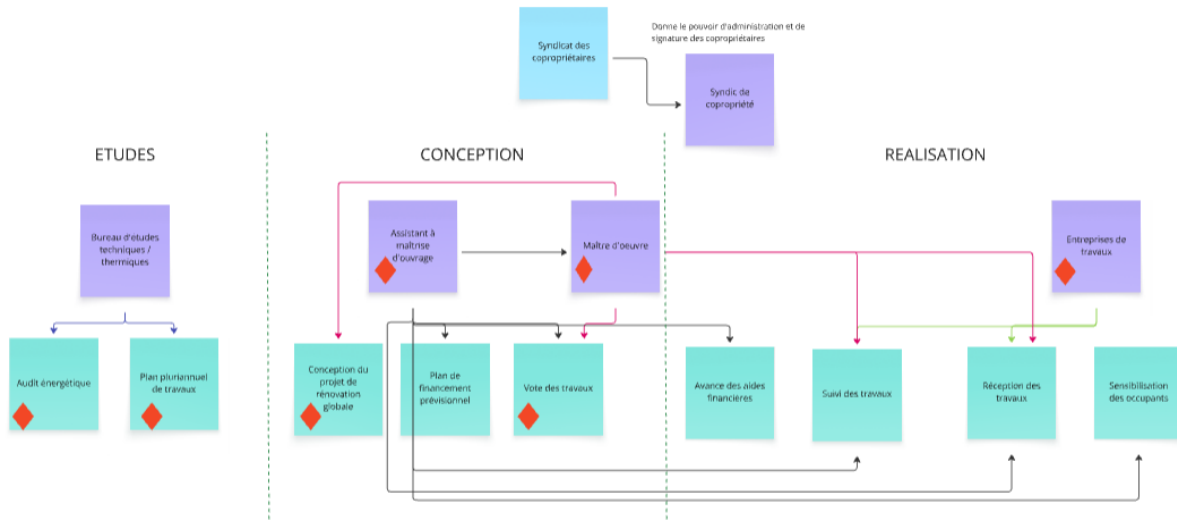
- Distribuez les cartes.
- Demandez à chaque participant d'énoncer le titre de sa carte et de lire l'explication.
- Demandez aux joueurs de positionner les cartes.

### G. Etape 6 – Actions : 20 min

La sixième étape consiste à mettre en lien les différentes actions nécessaires à la réalisation d'un projet de rénovation énergétique avec le rôle de chaque acteur, dans le bon ordre.

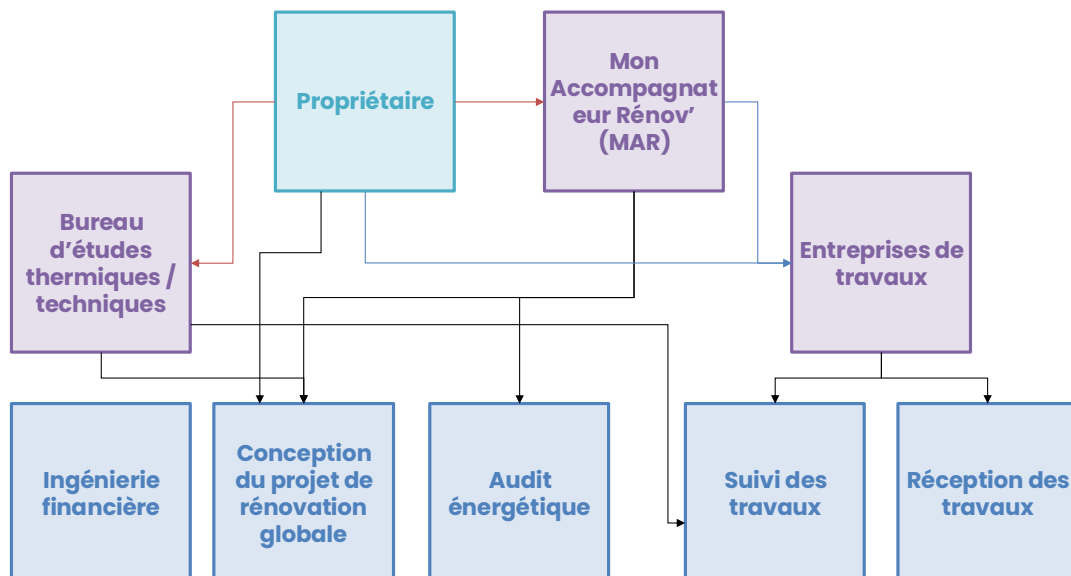
- Au préalable, il est nécessaire d'avoir dessiné trois catégories où les participants doivent positionner les cartes : Etudes, Conception, Réalisation. (Si nécessaire, dessinez des croix correspondant à l'emplacement des cartes pour faciliter le jeu)
- Demandez ensuite aux joueurs de dessiner les liens entre les acteurs si nécessaire.

Le support de l'atelier doit ressembler à ceci dans le cas des copropriétés :

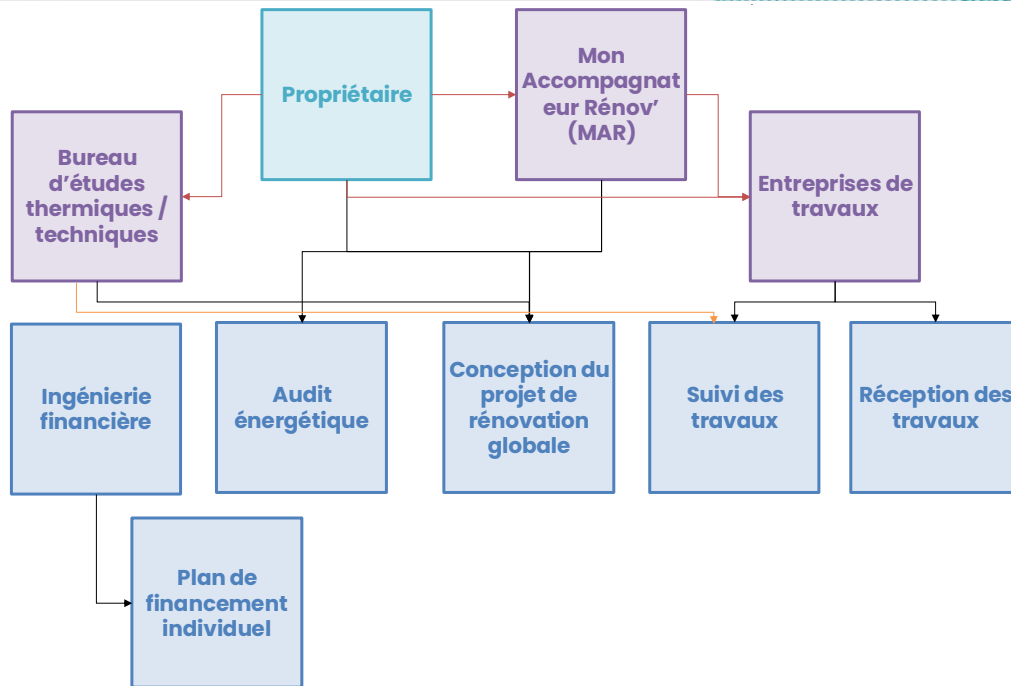


Dans le cadre d'une animation avec des copropriétaires, une fois que les participants ont bien positionné les cartes, demandez-leur quelles actions nécessitent leur aval par un vote pour être réalisées, puis distribuez des jetons qui représenteront le vote des copropriétaires (ici l'emplacement des jetons est symbolisé par les losanges rouges).

Le support de l'atelier doit ressembler à ceci dans le cas des propriétaires privés réalisant un projet collectif :



En cas de projet d'achat collectif, le support peut être adapté de la manière suivante, en ajoutant la carte nécessaire présente dans le deck :



## H. Etape 7 – Bénéfices : 5 min

La septième et dernière étape vient clôturer l'atelier. Elle permet de mettre en lumière les bénéfices d'une rénovation globale et performante.

- Faites deviner les bénéfices aux joueurs avant de leur donner les cartes.

## I. Conclusion : 5 min

- Demandez aux joueurs les conclusions qu'ils tirent de cet atelier et faites un tour de table.
- Optionnel : demandez-leur de choisir un nom et de l'inscrire sur le support de l'atelier pour qu'ils se l'approprient.

## III. Annexes

- Cf FR\_Atelier Renovation Energetique\_Deck.ppt

A decorative graphic consisting of numerous thin, parallel teal lines that curve and flow across the page, creating a sense of movement and energy. The lines are denser in some areas and more sparse in others, creating a wavy, ribbon-like effect.

## CONTACTS



[ENERGIESPRONG@RESSORTS.LIFE](mailto:ENERGIESPRONG@RESSORTS.LIFE)



[WWW.ENERGIESPRONG.FR](http://WWW.ENERGIESPRONG.FR)