

# PLAY-MOBILE

Un jeu pour construire ensemble  
la mobilité durable et l'aménagement

17/05/2024



Lauréat  
TENMOD 2022



Médaille de bronze



## PARTENAIRES



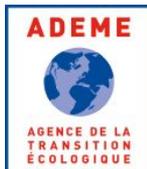
- Porteur du projet : Julien Solé, L'Arbre-Mobile – BE spécialisé dans les projets à la croisée du paysage et de la mobilité



- Aurore Fabre-Landry, Sustainable Mobilities – BE expert en mobilité durable et conduite du changement



- Cheffe de projet Play-Mobile pour le CEREMA : Marlène Bourgeois – Responsable d'études modélisation et évaluation transports au Cerema Méditerranée / DTerMed/DMOB/EST programme qualité de l'air 2022 + 2023



- Lauréat TENMOD 2022

## LE CONCEPT DU JEU

Avec Play-Mobile, les joueurs s'accordent pour réaménager une rue ou un territoire, tout en satisfaisant leurs propres besoins en déplacement.

Cet outil ludique permet :

- d'initier des changements de mobilité à travers le jeu
- de tester ensemble les aménagements et les dispositifs les plus bénéfiques à la collectivité
- d'accompagner des démarches territoriales : sensibilisation, construction d'une politique de mobilité, opération d'aménagement ...

*Play-Mobile s'adresse aux élus, aux techniciens et aux citoyens de tous types de territoires*

*"Tous les apprentissages les plus importants de la vie se font en jouant."  
Francesco Tonucci*

## LE CONCEPT DU JEU

Le jeu existe en 2 versions :

- **La version *Territoires* pour les territoires péri-urbains et ruraux**, où le plateau représente une vallée
- **La version *Ville* pour les territoires denses**, réalisée avec le ***Cerema***, où le plateau de jeu représente un boulevard urbain

Avec Play-Mobile, les joueurs s'accordent pour :

- > **réaménager une rue ou un territoire**, d'un état « archaïque » dédié à la voiture à un territoire « écomobile » avec des aménagements adaptés dans un cadre de vie plus agréable
- > **faire évoluer leurs comportements de mobilité**, en testant les mobilités actives, partagées, et moins polluantes

## THÉMATIQUES ET LEVIERS ABORDÉS

Play-Mobile se situe au croisement de la mobilité et de l'aménagement.

Il aborde **un ensemble de leviers** qui permettent de changer de système pour passer de la ville automobile à une ville « écomobile », plus écologique, dans un cadre de vie agréable, avec une mobilité bas carbone :

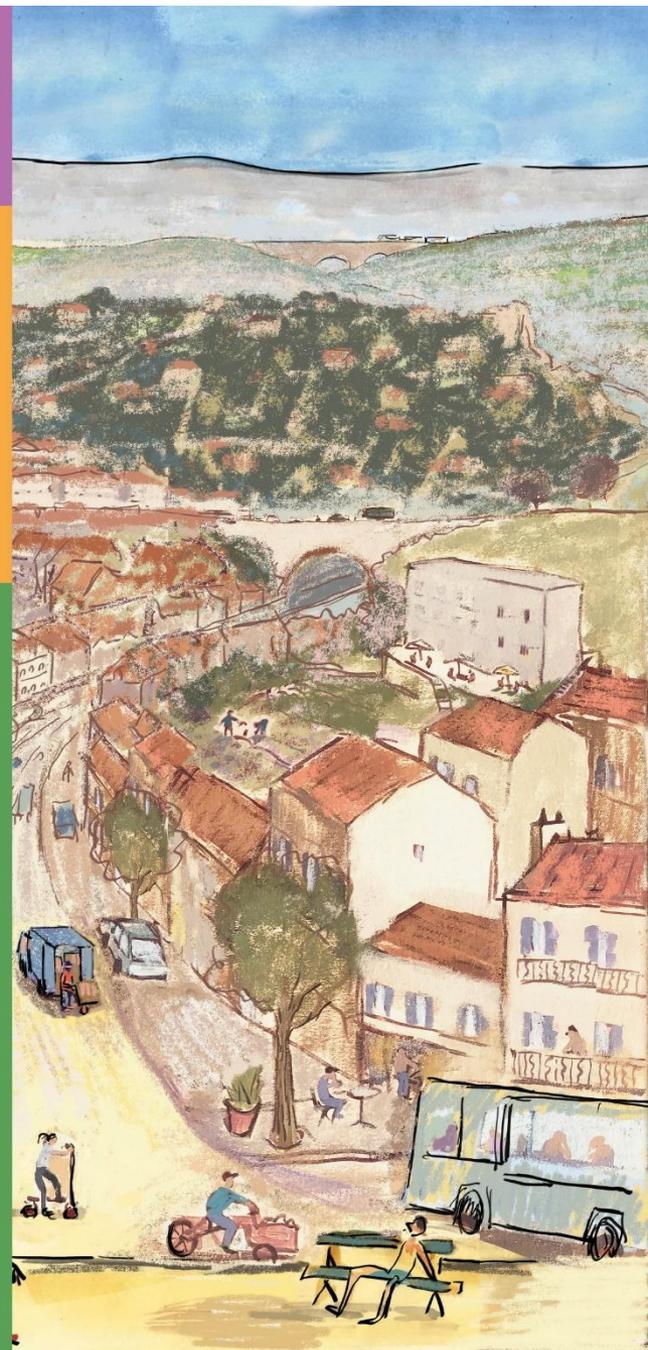
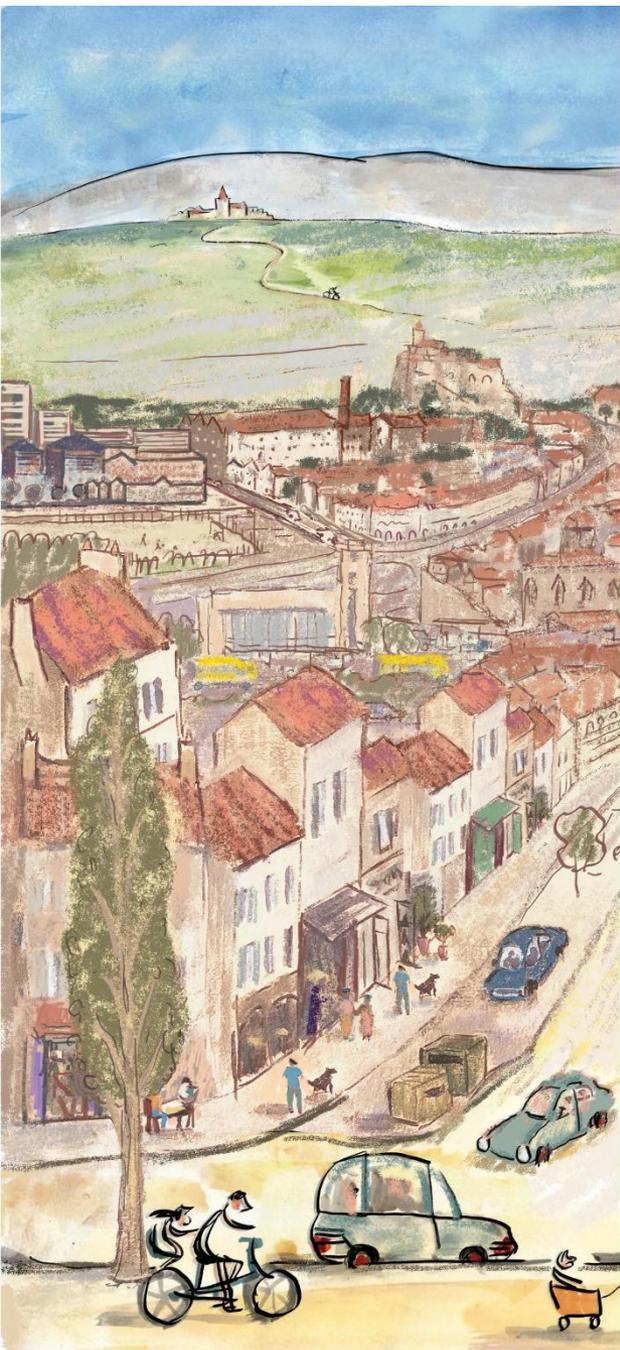
- améliorer la qualité de l'air
- rafraîchir la ville
- renforcer la présence du végétal dans les rues
- réaménager les espaces publics
- repenser la place du stationnement
- réduire la place de la voiture, et plus particulièrement la voiture solo et thermique
- créer des espaces dédiés aux modes actifs et aux transports en commun
- valoriser les transports en commun et partagés
- créer des espaces partagés
- favoriser les véhicules à faibles émissions, notamment électriques
- se concerter entre acteurs pour mettre en place des dispositifs et faire évoluer la rue
- sécurisation des espaces



# PLAY- mobile



l'Arbre  Mobile



## VERSION TERRITOIRES

**Communauté de commune de Couserans-Pyrénées** le 4/4/24, dans la cadre des rencontres Avenir Montagnes



# VERSION TERRITOIRES

Communauté de commune de Couserans-Pyrénées le 4/4/24, dans la cadre des rencontres Avenir Montagnes



## VERSION TERRITOIRES

Communauté de commune de Couserans-Pyrénées le 4/4/24, dans la cadre des rencontres Avenir Montagnes



# VERSION TERRITOIRES

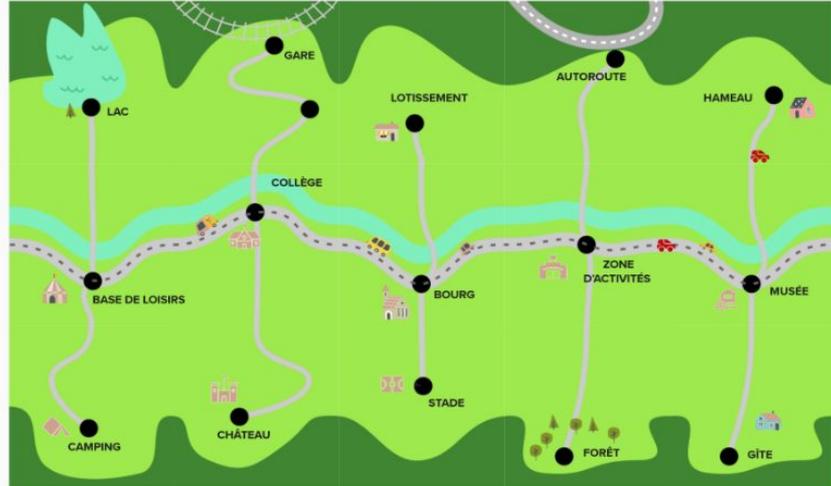


# VERSION TERRITOIRES

<p>profil</p> <p><b>ROBERT</b> Commerçant au bourg</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'il passe par le bourg</p>	<p>profil</p> <p><b>ANNA</b> Architecte</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'elle réalise un trajet à vélo</p>	<p>profil</p> <p><b>MARGO</b> Collégienne</p> <p>GAIN:  -2</p> <p>à chaque fois qu'elle passe par le collège sans voiture</p>	<p>profil</p> <p><b>LOU</b> Employée en magasin</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'elle passe par la zone d'activités</p>	<p>profil</p> <p><b>SHARON</b> Cheffe d'entreprise de patinoires solaires</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'elle fait des trajets d'au moins 3 sections</p>
---	--	---	---	--



<p>CLUB DE RANDONNÉE</p> <p> </p> <p>gretul </p>
<p>MAGASIN DE VÉLOS</p> <p> </p>
<p>CONCESSIONNAIRE DE VOITURES</p> <p> </p>
<p>BANQUE</p> <p></p>



PIOCHE SURPRISE/TRAJET

PIOCHE aménagement / services

trajet

HAMEAU

GAIN: +1

TRAVAUX

La route départementale va être bloquée aux véhicules pour travaux, à raison de 2 sections/hour. Commencées par le tronçon le plus à l'ouest.

aménagement / services

PARKING RELAIS - LOCATION VÉLO

Avec aménagement de parking relais + des bornes de location de vélos en libre service, les joueurs pourront faire des trajets rapides voiture-vélo, en bénéficiant de 2 places vélos gratuits à chaque station.

<p>profil</p> <p><b>MILO</b> Infirmier à domicile</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'il traverse la rivière</p>	<p>profil</p> <p><b>JEAN-LOUIS</b> Retraité pêcheur</p> <p>GAIN:  +2</p> <p>à chaque fois qu'il réalise un trajet sans accident</p> <p>GAIN:  -2</p> <p>à chaque fois qu'il fait un accident</p>	<p>profil</p> <p><b>ÉLISE</b> Lycéenne</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'elle monte dans le bus</p>	<p>profil</p> <p><b>GABRIEL</b> Electricien</p> <p>GAIN:  +1</p> <p>à chaque fois qu'il fait un trajet en voiture</p>	<p>profil</p> <p><b>JÉRÉMY</b> Escalier en randonnée à pied</p> <p>GAIN:  -2</p> <p>à chaque fois qu'il atteint sa destination uniquement à pied</p>
---	--	--	---	--



## VERSION TERRITOIRES

profil



**SHARON**

Cheffe d'entreprise  
de panneaux solaires

GAIN :  +1

à chaque fois qu'elle fait  
des trajets d'au moins  
3 sections

profil



**ÉLISE**

Lycéenne

GAIN :  +1

à chaque fois qu'elle monte  
dans le bus

profil



**JÉRÉMY**

Éducateur  
en randonnée à pied

GAIN :  +2

à chaque fois qu'il atteint  
sa destination seulement  
à pied

profil



**GABRIEL**

Électricien

GAIN :  +1

à chaque fois qu'il fait un  
trajet en voiture

profil



**ROBERT**

Commerçant au bourg

GAIN :  +1

à chaque fois qu'il passe  
par le bourg

profil



**ANNA**

Architecte

GAIN :  +1

à chaque fois qu'elle  
réalise un trajet à vélo

profil



**MARGO**

Collégienne

GAIN :  +2

à chaque fois passe par le  
collège sans voiture

profil



**LOU**

Employée en magasin

GAIN :  +1

à chaque fois qu'elle passe  
par la zone d'activités

## VERSION TERRITOIRES

surprise



### VÉLO À ASSISTANCE ÉLECTRIQUE

Avec ce vélo, vous pouvez parcourir jusqu'à 3 sections à vélo

- 4 / achat véhicule

puis +1 / trajet vélo

le joueur

surprise



### ATELIER VÉLO

Maintenant vous savez rouler en toute sécurité et entretenir votre vélo. Plus besoin de rouler le dé accident.



le joueur

surprise



### GRAND RANDONNEUR

Vous vous êtes inscrit à un club de randonnée. Désormais vous pouvez faire des trajets à pied de 2 sections.



le joueur

surprise



### VÉHICULE INTERMÉDIAIRE

Avec ce vélo-voiture vous pouvez faire des trajets mixte vélo et voiture

- 4 / achat véhicule



puis

le joueur

surprise



### PATATRA

Si votre dernier trajet était en voiture et qu'il y avait un vélo ou un piéton le long du trajet, vous l'avez renversé (ouf : il est sain et sauf) mais vous perdez :

-1

et -1



le joueur

surprise



### FORTE CHALEUR

Pendant un tour, payez un lingot en plus par trajet quel que soit le mode utilisé.

+1

/ trajet

tous les joueurs

surprise



### TRICYCLE SÉNIOR

Avec ce vélo aménagé pour le handicap fini les accidents

- 4 / achat véhicule

puis



le joueur

surprise



### VÉLO CARGO

Avec ce vélo, vous gagnez un lingot à chaque fois que vous l'utilisez

- 4

/ achat véhicule

puis

+1

/ trajet vélo

le joueur

## VERSION TERRITOIRES

surprise



### INDEMNITÉ CARBURANT

Le(s) joueur(s) qui a le moins de lingots reçoit



1 seul joueur

surprise



### HAUSSE À LA POMPE

L'usage de la voiture coûte de plus en plus cher. Utilisez un véhicule en plus pour chaque trajet en voiture pendant 1 tour



tous les joueurs

surprise



### RUPTURE DE STOCK

Chez les marchands de vélo, impossible d'acheter des vélos jusqu'au prochain tour



tous les joueurs

surprise



### PRIME À LA CASSE

Les joueurs peuvent échanger une voiture contre 2 lingots à condition de ne pas utiliser de voiture le tour suivant.



tous les joueurs

surprise



### GRÈVE DES TRANSPORTS

Pendant 1 tour, le bus ne fonctionne pas et les trajets de/vers la gare ne peuvent être réalisés.



tous les joueurs

surprise



### RETRAIT DE PERMIS

Les contrôles se multiplient sur la départementale. Roulez les dés, le joueur qui fait le plus petit nombre ne peut plus utiliser la voiture pendant 3 tours



1 seul joueur

surprise



### OFFRE FERROVIAIRE

La fréquence des trains augmente. Chaque trajet vers la gare rapporte un lingot en plus



tous les joueurs

surprise



### MOISSONS

La circulation est fortement perturbée sur tout le réseau. Pendant un tour vous ne pouvez pas faire des trajets de plus de 2 sections



tous les joueurs

# VERSION TERRITOIRES

surprise



## INTEMPÉRIES

Pas facile de circuler à vélo ou à pied. Roulez 2 fois de suite le dé pour chaque accident jusqu'au prochain tour.



tous les joueurs

surprise



## JOUR DE MARCHÉ

Tous les joueurs passant en voiture par le bourg devront se garer et continuer leur voyage à pied.



tous les joueurs

surprise



## TRANSHUMANANCE

La route est bloquée aux voitures entre la station et la forêt pendant un tour.



tous les joueurs

surprise



## TRAVAUX

La route départementale va être bloquée aux voitures/bus pour travaux, à raison de 1 section/tour. Commencez par le tronçon le plus à l'ouest



tous les joueurs

surprise



## ÉLECTRIFICATION

Bingo ! La collectivité finance votre nouvelle voiture électrique. Gagnez



le joueur

surprise



## RADARS

Un nouveau radar a été installé. Si vous avez utilisé votre voiture pour votre dernier trajet, payez



le joueur

# VERSION TERRITOIRES

aménagement / services

## PARKING VÉLO



Si vous créez un parking vélo sur un nœud, les joueurs à vélo au départ ou à l'arrivée de cette station économisent un jeton vélo

coût = **1** / joueur et / station

aménagement / services

## EXTENSION BUS



Financez l'extension de la ligne de bus

coût = **3** / joueur et / section

aménagement / services

## VÉLO À BORD



Grâce à cette mesure les joueurs peuvent faire des trajets mixte bus / vélo

coût = **2** / joueur

aménagement / services

## PARKING RELAIS + LOCATION VÉLO



Avec l'aménagement de parking relais + des bornes de location de vélo en libre service les joueurs peuvent faire des trajets mixtes voiture-vélo, en bénéficiant de 2 jetons vélos à chaque station

coût = **2** / joueur et / station

aménagement / services

## VOIE VERTE



Financez une piste cyclable + un sentier piéton entre 2 nœuds possible également à travers champ

coût = **1** / joueur et / section aménagée

aménagement / services

## VILLE À 30



Passez une section à 30 km/h Chaque trajet voiture coûte désormais 1 jeton en plus et chaque trajet piéton / vélo rapporte un lingot.

coût = GRATUIT

aménagement / services

## COVOITURAGE



Si vous créez une plateforme de covoiturage, 2 joueurs peuvent partager leurs jetons voiture sur un trajet commun, qu'ils peuvent chacun compléter avec une section à pied.

coût = **1** / joueur

aménagement / services

## AUTOPARTAGE



Si vous créez une station d'autopartage, les joueurs au départ ou à l'arrivée de cette station économisent 1 jeton voiture sur leur trajet

coût = **1** / joueur et / station

# VERSION TERRITOIRES

trajet

**CHÂTEAU**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**STADE**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**BOURG**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**LOTISSEMENT**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**BASE DE LOISIRS**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**LAC**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

trajet

**GARE**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

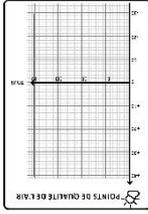
trajet

**COLLÈGE**

GAIN : 

The diagram shows a purple landscape with a dotted path starting from a black dot on the left, passing through a town silhouette, and ending at a black flag on the right. A yellow cube with '+1' is positioned below the path.

# VERSION VILLE



### QUALITE DE L'AIR

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la qualité de l'air.

Si la qualité de l'air est mauvaise, vous devez :

- Interdire les véhicules polluants.
- Encourager les transports en commun.
- Planter des arbres.

### HEAULOUIS

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la qualité de l'air.

Si la qualité de l'air est mauvaise, vous devez :

- Interdire les véhicules polluants.
- Encourager les transports en commun.
- Planter des arbres.

### SECURITE

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

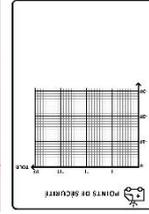
- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.

### NILO

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.



### SAHARON

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.

### EVENEMENT

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.



### ANITA

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.



### COMPTÉ-TOUR

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.



### ROBERT

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.

### REGULATION

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.

### ELISE

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.

### CONTROLE

Vous devez adapter les actions de votre ville en fonction de la sécurité.

Si la sécurité est mauvaise, vous devez :

- Augmenter les forces de police.
- Améliorer les infrastructures de transport.
- Planter des arbres.



## VERSION VILLE

**PÉLISSANNE** le 17/1/23, testé et approuvé par des élus, des cadres et des agents de la commune



## VERSION VILLE

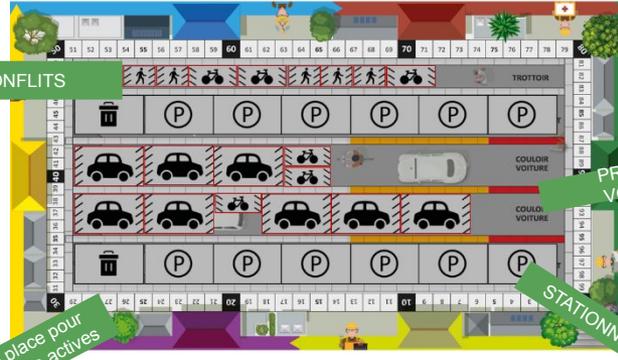
**RENCONTRES VÉLO & TERRITOIRES** le 5/10/23 séances successives auprès de cent participants



# UN ÉTAT INITIAL BLOQUÉ DÉDIÉ AUX VOITURES



CONFLITS



PRIORITE VOITURE



Boulevard National 13001\_Marseille

Pas de place pour les mobilités actives

STATIONNEMENT



D113 13340 Rognac

*Au départ la rue est dans un état « archaïque ou sauvage », peu adaptée aux usages, organisée pour les voitures, avec 2 couloirs de circulation et 2 couloirs de stationnement. Les piétons sont cantonnés au trottoir, et les vélos viennent, au choix, s’immiscer sur le trottoir ou dans les couloirs de circulation. »*



Extrait du guide « RUE COMMUNE »

# Les leviers abordés

## VÉGÉTALISATION

> Les joueurs s'accordent sur le nombre d'arbres à planter en remplacement des stationnements. Cette décision pourra être révisée à chaque tour.

> Chaque arbre se substitue à une place de stationnement 

> Chaque arbre rapporte +3 points de qualité de l'air.

> Les piétons rapportent 2 points de déplacement s'il y a au moins 3 arbres et 3 points s'il y a au moins 6 arbres

 +1    +2    +3

**Le saviez-vous ?**  
*Dans les zones de stationnement, une voiture ou un pavement ombragés par la végétation ont une température d'environ 3°C inférieure par rapport à une voiture ou un pavement exposés au soleil.*

## LIGNE DE BUS

> Au prochain tour un bus vide est placé dans un couloir de circulation. Un bus contient 6 places de passagers.

> Les piétons peuvent désormais devenir des passagers du bus. Ils rapportent alors +4  

points de déplacement, en fonction du niveau de congestion dans le couloir emprunté. Les passagers du bus ne bénéficient pas du bonus pour les arbres. Si au prochain tour le bus est complet, vous pourrez ajouter un 2ème bus au tour suivant.

**Le saviez-vous ?**  
*L'aménagement d'une voie réservée aux bus permet d'améliorer le service, avec un gain de temps de transport pour les usagers. Lorsqu'un bus est remplacé par un « bus à haut niveau de service », la fréquentation augmente en moyenne de +40%.*

## TOUT ELECTRIQUE

Au 4ème tour chaque joueur aura la possibilité de choisir comme jeton supplémentaire :

> soit une voiture électrique   
-1 point de -qualité de l'air au lieu de -2

> soit un vélo électrique   
+4 points de déplacement au lieu de +3

**Le saviez-vous ?**  
*En France, une voiture électrique émet globalement 3 à 4 fois moins de CO2e que son équivalent thermique.*

## CHANGER LA VOIRIE

La collectivité propose aux habitants 2 aménagements pour favoriser les modes actifs et alternatifs à la voiture solo et thermique.

> Prendre 2 cartes «aménagement» au hasard

> Choisissez la carte que vous souhaitez appliquer et le couloir correspondant (y-c couloir de stationnement), en plaçant l'étiquette correspondante à l'entrée du couloir

**Le saviez-vous ?**  
*Une voiture passe en moyenne 95% de son temps à l'arrêt.  
60% des déplacements quotidiens font moins de 7 km, distance qui se parcourt en une demi-heure à vélo. Pourtant seuls 3% des déplacements des Français sont effectués à vélo.*

# Les leviers abordés

## ZONE DE RENCONTRE



- > Choisissez un des 4 couloirs (sauf trottoir). Il n'y a plus d'accident ni de congestion dans ce couloir
- > Tous les modes (vélo, voiture, passagers-bus) rapportent 2 points sauf les piétons qui rapportent comme sur le trottoir
- > Placez le bus dans ce couloir si vous le souhaitez

**Le saviez-vous ?**  
*La conception d'une zone de rencontre vise à réduire la vitesse de circulation (20 km/h) et à augmenter la vigilance des conducteurs. Un piéton n'a que 1 chance sur 10 de survivre à un choc avec un véhicule roulant à 50 km/h. Ses chances de survie montent à 9 chances sur 10 si le choc a lieu à 30 km/h.*



## COULOIR VÉLO-BUS



- > Choisissez un des 4 couloirs (sauf trottoir)
- > Les accidents bus-vélo sont possibles
- > les bus ne sont plus impactés par la congestion, les passagers valent toujours 4 points
- > Rajouter un 2ème bus, si le bus précédent était complet

**Le saviez-vous ?**  
*Le partage de l'espace sur un même couloir entre les vélos et les bus peut être une solution en l'absence de place pour réaliser deux voies en sites propres et si la cadence des bus n'est pas excessive.*



## PISTE CYCLABLE



- > Choisissez un des 5 couloirs (y-compris trottoir)
- > Tous les vélos rapportent 4 points

**Le saviez-vous ?**  
*La vitesse moyenne de déplacement en agglomération est de 14 km/h en voiture, 15 km/h à vélo, 17 km/h en vélo à assistance électrique. La pratique de 30 minutes de vélo par jour réduit de moitié le risque de maladie. Selon une étude de l'Organisation mondiale de la santé (OMS), l'aménagement de pistes cyclables peut réduire jusqu'à 50 % le risque d'accident pour les cyclistes.*



## BUS EN SITE PROPRE



- > Choisissez un des 4 couloirs (sauf trottoir)
- > les passagers-bus valent désormais 5 points
- > Rajouter un 2ème bus, si le bus précédent était complet

**Le saviez-vous ?**  
*L'aménagement d'une voie réservée aux bus permet d'améliorer le service, avec un gain de temps de transport pour les usagers. Lorsqu'un bus est remplacé par un « bus à haut niveau de service », la fréquentation augmente en moyenne de +40%.*



## COVOITURAGE



- > Au prochain tour chaque joueur a la possibilité de choisir un véhicule de covoiturage pour devenir conducteur
- > Si ce véhicule est placé, jusqu'à 3 piétons peuvent devenir des passagers de ce véhicule. Ils rapportent alors +4 +3 +2 points de déplacement, en fonction du niveau de congestion dans le couloir emprunté
- > Les covoituteurs ne bénéficient pas du bonus pour les arbres

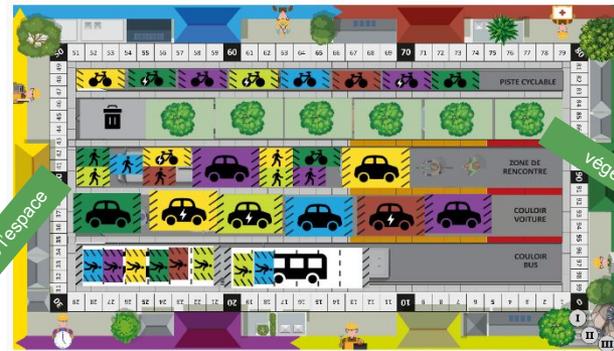
**Le saviez-vous ?**  
*Partager un véhicule permet de diviser par deux les émissions de CO<sup>2</sup> de son trajet.*



# UN ÉTAT FINAL RÉAMÉNAGÉ ET MULTIMODAL



Illustration Diane Berg concours de logement à Bordeaux, architecte Nadau Lavergne à Bordeaux.



Partage de l'espace

végétalisation



Extrait du guide « RUE COMMUNE »

## ALORS ÇA ROULE ?



La partie doit maintenant s'arrêter. Avant que chaque joueur retourne dans sa vraie rue, faites un tour de table pour examiner ensemble ce qui s'est passé au cours de la partie :

- > quelle est l'évolution des différents scores du collectif d'utilisateurs ?
- > a-t-il été facile de changer de mobilité pour chaque joueur ? Pourquoi ?
- > quel levier a été le plus positif ?
- > et s'il fallait continuer la partie, quelle serait votre rue idéale ?



Affiche électorale d'Anne Hidalgo, campagne municipale à Paris, 2020.

PARIS EN COMMUNE

N. Bacon

# à vous de jouer...

Pour tout renseignement contacter :

- ◆ **Julien Solé** - [www.arbre-mobile.com](http://www.arbre-mobile.com), +33 7 61 18 77 61, julien\_sole@yahoo.com
- ◆ **Aurore Fabre-Landry** [www.sustainable-mobilities.com](http://www.sustainable-mobilities.com) +33 6 75 56 27 78  
afl@sustainable-mobilities.com
- ◆ **Marlène Bourgeois** - [www.cerema.fr](http://www.cerema.fr), +33 7 62 77 32 17, marlene.bourgeois@cerema.fr