

Bilan GUSP

Atelier 3 du matin :

Le ludique vecteur de changement d'ambiance d'un lieu.

Bonne répartition de la parole

Généraliser le sujet

Deux témoignages à échelle différente + un témoignage complémentaire de Julia sur le quartier de Bajatière.

Idées générales :

Comment provoquer le changement ?

- Pour améliorer l'usage
- Renforcer le lien social

Comment sont actuellement occupés les lieux ?

Questionnement

Comment provoquer la mobilisation habitante ?

Leviers, conditions de réussite :

- Initiative habitante + participation habitante : avant + pendant + après
- autour du projet prévoir de l'animation de façon régulière ou ponctuelle.
- Prendre en compte le vivre ensemble → différents types de population
- Le ludique ok = mais toujours avec PLAISIR
- Volonté politique

Freins, difficultés :

- Limite de budget
- faire face au manque de participation habitante
- Prévoir la suite du projet et les mésusages
- Mélange du public
- Sécurité pendant et après

Préconisation :

- Prendre en compte le temps et l'actualité
- coordination entre les acteurs du territoire → croisement des compétences
- Prévoir un budget animation