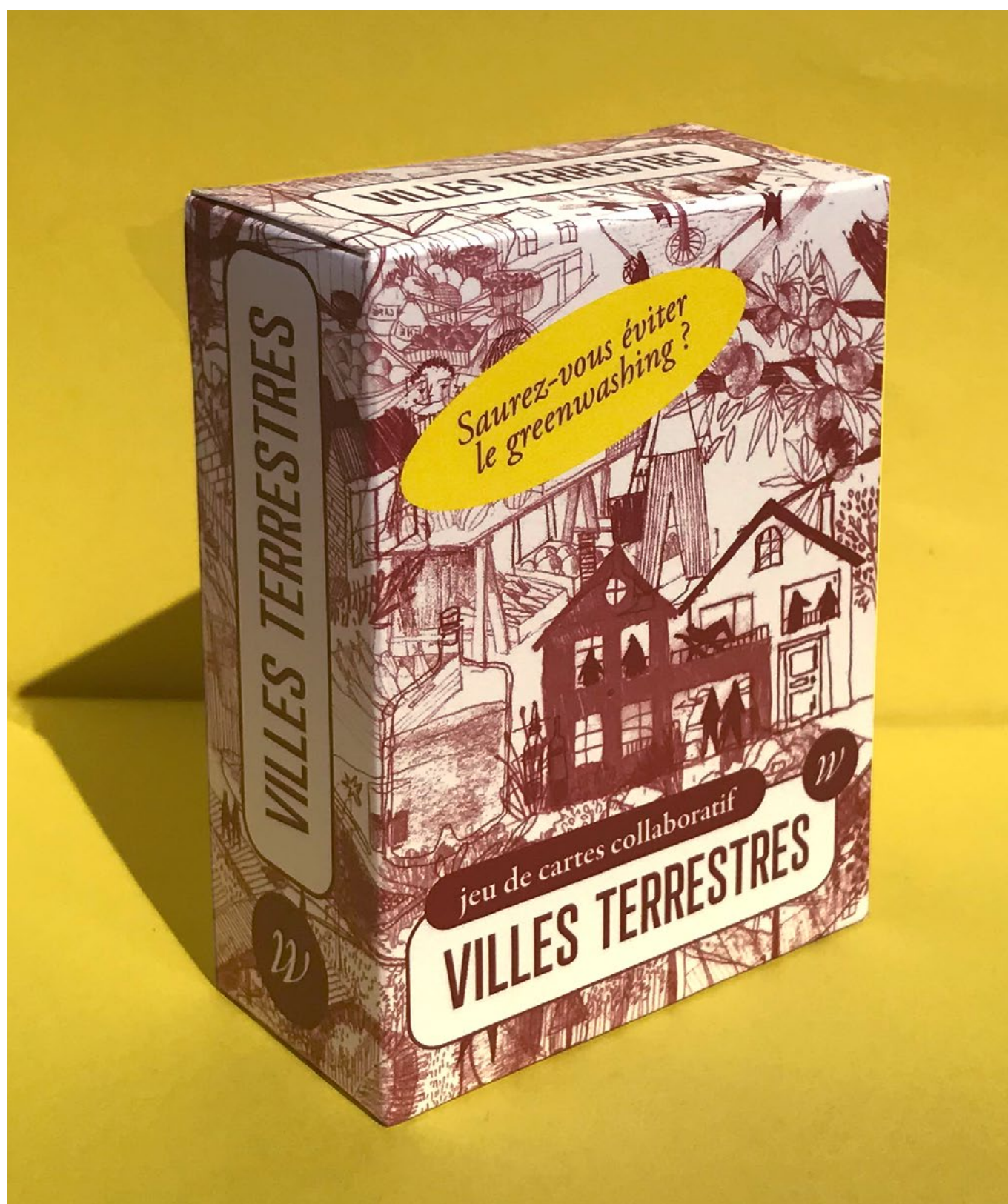
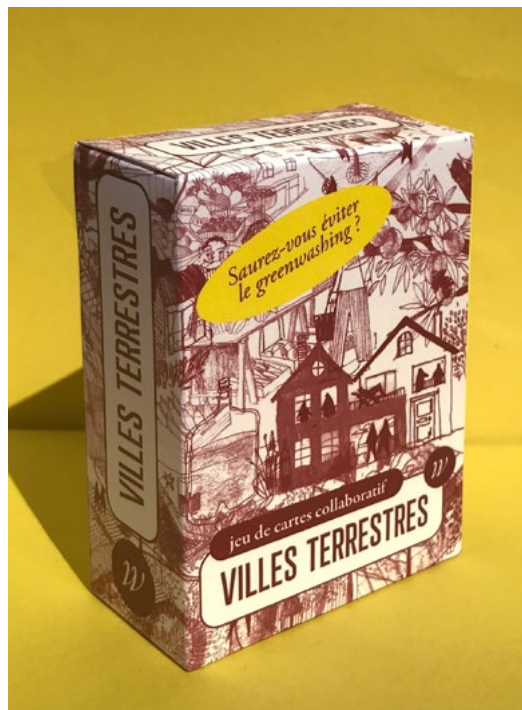


**PARUTION 18 SEPTEMBRE 2026**



**DÉBUSQUEZ LE GREENWASHING,  
ET CONSTRUISEZ LES VILLES  
ÉCOLOGIQUES DE DEMAIN**

**PARUTION 18 SEPTEMBRE 2026**



**17,90 euros**

81 cartes - 63 x 88 mm

74 cartes-outils

5 cartes piliers

guide de jeu

Cartes en couleurs

Diffusion et distribution : HML

ISBN : 978-2-381140-926

#### Collection « Villes terrestres »

Les mondes de l'architecture et de l'urbanisme sont au seuil d'une vaste recomposition écologique.

Comment vont évoluer les villes et les campagnes, les territoires et les bâtiments, les pratiques et les matériaux, dans un contexte de descente

énergétique ? Comment l'écologie modifie-t-elle les pratiques de l'architecture ?

Loin de vouloir faire table rase de la modernité, l'architecture écologique s'inscrit dans le temps long. Elle puise dans les pratiques vernaculaires d'hier et d'aujourd'hui, dans les héritages modernes et antiques, dans la contre-culture et les résistances du Sud global.

La collection "Wildproject | Villes terrestres" veut construire une bibliothèque de référence pour penser la mise en oeuvre des sociétés écologiques d'hier et de demain.

### Un jeu pour s'organiser localement et collectivement vers des modes de vie et d'habitat écologiques

Votre liste écologiste citoyenne vient de remporter les élections municipales. Quelles seront vos actions ? Savrez-vous transformer votre ville ?

Parmi ces 74 cartes-outils, vous devrez éviter les mesures cosmétiques ou le greenwashing – et identifier celles qui changent la donne.

*Le jeu accompagne la formation et le manuel Villes terrestres (Wildproject, 2024)*



4-12 j



1 h 30



12 +

### Points-clefs

- **Un jeu collaboratif accessible à tous les publics :**

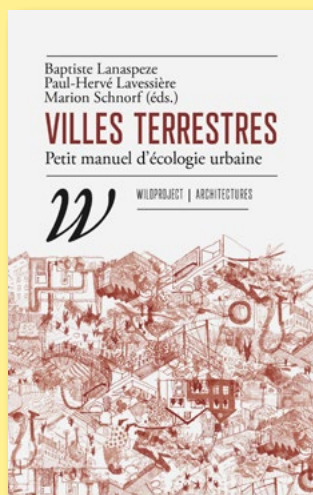
professionnels de la fabrique de la ville, militants, institutionnels, étudiants, lycéens...

- Nous sommes nombreux à habiter en ville mais à n'avoir **aucune vision de la ville écologique de demain**

- **Un jeu testé avec succès** des dizaines de fois dans des contextes sociaux très variés entre 2022 et 2025.

- **Un jeu qui donne le sourire**, et qui permet aux participant·es de s'apprendre beaucoup de choses les uns aux autres

- **Une « contre-Fresque du climat »** qui, au lieu de nous alerter sur le réchauffement de la planète et la décarbonation, nous aide à organiser localement et collectivement des modes de vie et d'habitat écologiques.



**MANUEL**

**VILLES TERRESTRES**

**Paru en septembre 2024**

**16 euros**

150 pages - 15 x 23 cm

Photographies, plans,

dessins, croquis,

Noir et blanc

**Collection**

**« Villes terrestres »**

## Principes et but du jeu

Le but du jeu Villes terrestres est de construire une politique communale écologique, dans un budget-temps imparti.

Muni.e.s de 74 cartes-outils qui constituent des moyens d'action divers, les joue·ses vont choisir les cartes-outils qui leur semblent les plus efficaces, en suivant les 5 piliers des Villes terrestres.

Chaque carte-outil contribue à certains des 5 piliers, à un degré plus ou moins grand et avec des coûts différents.

Le coût des cartes n'est pas corrélé à leur impact.

Attention à ne pas dépenser vos crédits dans des mesures inutiles, cosmétiques, ou greenwashing ! Et à rechercher un bon ratio entre les effets espérés et le coût de l'action (le budget-temps)!

Les joue·ses gagnent la partie s'ils parviennent à **retourner chacune des 5 cartes-piliers « Ville moderne » du côté « Villes terrestres »**.

## Matériel

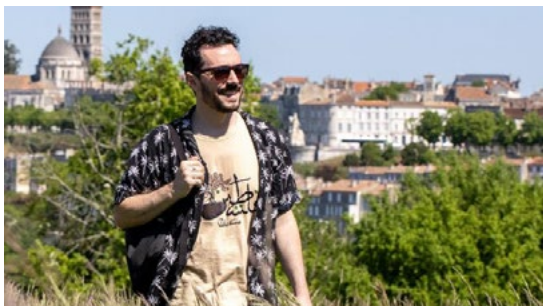
- Pour 6 joue·ses et plus : le jeu complet de 74 cartes
- Pour 3 à 6 joue·ses : le jeu réduit de 45 cartes

## Matériel à se procurer

- 30 à 45 jetons représentant le temps-budget (pâtes, noyaux de cerises, des noisettes...)
- 1 dé de 6



## LES AUTEURS



Le jeu *Villes terrestres* est un projet coordonné par **Paul-Hervé Lavessière**, géographe-urbaniste, cofondateur de l'Agence des Sentiers, auteur du *Sentier du Grand Paris* (Wildproject, 2020), avec **Baptiste Lanaspèze**, fondateur des éditions Wildproject, auteur de *Ville sauvage : essai d'écologie urbaine* (Actes Sud, 2012, rééd. 2020).

*Villes terrestres* a été conçu et réalisé par un groupement de structures engagées dans l'avenir écologique des villes, entre mondes militants et collectivités : la Cité de l'Agriculture (France), UrbAgora Asbl (Belgique), Il Mercato Ritrovato (Italie) et la métropole de Barcelone (Catalogne).



## ON EN PARLE

« Jouer à ce jeu nous a donné de l'espoir et l'envie de croire que c'est possible. »

– **Elsa, administratrice, La Textilerie**

« Trop bon jeu, j'aimerais y jouer avec mes colocs, l'un d'entre eux bosse à l'Académie du Climat et cela pourrait vraiment lui plaire ! Ça me rappelle l'atelier 2tonnes, dans le sens où, au-delà d'identifier les problèmes, on choisit ensemble les solutions. »

– **Rémi, Jardinot, association de jardiniers**

« On a passé un super bon moment avec les animateurs en éducation à l'environnement. Parmi nos membres, peu ont bénéficié d'une formation en urbanisme. On y a tous beaucoup appris. »

– **Sarah Baouch, Graine Normandie**

« Très intéressant dans le contenu, mais aussi dans la forme : c'est un excellent serious game, dynamique et collectif. »

– **Clara P., serious game animatoet médiatrice culturelle à l'Opéra Garnier**

« J'ai adoré le fait qu'on se mette dans la peau de décideurs politiques confrontés à une prise de décisions pas toujours évidente, en pondérant les facteurs sociaux, environnementaux, économiques et budgétaires. »

– **Frey-Asa Moulombi-Banak, consultant climat**

« Un jeu plein d'intelligence collective. Il donne naissance à une "équipe municipale" qui, pendant une ou deux heures, réfléchit au meilleur avenir possible. »

– **Gbalou Gbagbo Jean-Charles Zadi, responsable de projet**

« Un jeu pratique, ludique et innovant. J'ai aimé réfléchir collectivement à des solutions concrètes locales pour construire des villes terrestres. »

– **Berchal Pascal Tschimanga, Agir ensemble pour les droits humains (Gabon)**

« Ce jeu contient aussi d'excellents exemples de fausses bonnes mesures écologiques – un élément critique pour les communes ou les agences, qui ont parfois tendance à se tourner vers de grosses actions d'aménagement urbains coûteuses en budget, en temps et en énergie. »

– **Julia D., référente de design social**

« On a passé un super moment. Le cadre théorique et pratique des 5 piliers est très convaincant, et en phase avec les défis énergétiques auxquels on fait face. L'approche low-tech est celle avec laquelle on travaille avec les collectivités. »

– **Xavier U., bureau d'étude de transition énergétique pour les collectivités territoriales**

« Hyper intéressant et motivant de partir de mesures existantes, locales qui donnent espoir et sont vraiment une leçon solide pour des personnes qui, comme moi, ne connaissent pas grand-chose à l'écologie urbaine – et qui est loin d'être uniquement une affaire de verdissement des rues. »

– **Thibault F., master de recherche en comportements politiques**

« Un jeu ludique et formateur sur les grands enjeux de la gouvernance territoriale. Je compte le faire acquérir par les bibliothèques universitaires du site d'Aix-Marseille. »

– **Franck Torre, enseignant-chercheur**

« Bien qu'étant agent des collectivités territoriales je n'avais jamais participé à une séance de prise de décision au niveau politique. Ce jeu m'a permis de découvrir ce que cela devrait être, et ce, dans une ambiance ludique. »

– **Mahouena Fernand Atcho, Secrétaire administratif d'arrondissement (Bénin)**

« J'ai aimé cette expérience ludique qui apprend à avancer concrètement vers les sociétés écologiques de demain. »

– **Jérémy Gasc, Agence française de développement**

« En réalité, ce jeu constitue aussi un véritable outil d'aide à la décision publique. »

– **Clémence R., urbaniste**

« Je viens de feuilleter les 74 cartes, voici les 30 que j'ai déjà mises en œuvre lors de mon premier mandat. »

– alors là, bravo, ce sont celles qui sont parmi les mieux notées dans notre grille. »

– **Cédric Van Styvendael, maire de Villeurbanne**



## COLLECTION VILLES TERRESTRES

Accompagner la mutation écologique de l'architecture  
Mettre en œuvre les sociétés écologiques d'hier et de demain

