



## Programmation pôle à vocation sociale



Chemillé en  
Anjou (49)

**Maître d'ouvrage :** Commune de Chemillé-en-Anjou

**Mission :**

- Faisabilité et pré-programme
- Programme technique détaillé
- AMO montage du concours
- AMO lancement du concours et analyse des projets

**Avancement :** En cours

**Partenaires :**

- Acoustique & Environnement

**Coordonnées du maître d'ouvrage :**

Mr Alexandre JARRIJON  
Chargé de développement et des études pré-opérationnelles - Podeliha  
Tél 06 23 24 58 66  
ajarrijon@podeliha.com

**objectifs de la mission**

**Une démarche collaborative pour créer de l'innovation**

La conception d'un tel lieu répond à un enjeu d'innovation, au sens non pas tant de la nouveauté mais de ce qui se joue dans l'appropriation de la nouveauté. En quoi et comment le rapprochement en un lieu de sphères d'activités plurielles produit-il de la valeur ? Peut-on penser le Lieu comme « fabrique à projets », ancré sur le territoire et en lien avec ses ressources ?

S'agit-il d'un lieu ressource, support du développement social territorial ?

Pour préciser ces enjeux et engager les professionnels dans cette approche transversale, la démarche de programmation se construit dans une approche foncièrement collaborative, impliquant à la fois des acteurs et entités déjà identifiés, et au-delà, agrégeant d'autres ressources pour concevoir le projet.

L'étude de programmation poursuit la réflexion déjà engagée pour concevoir le projet de vie et les vocations du lieu, définir son mode et ses règles de fonctionnement, préciser les conditions opérationnelles de sa mise en œuvre.

**Temps 1 - Les parcours usagers**

**Règle du jeu :**  
Par groupe et à partir de l'organigramme général du futur pôle de cohésion sociale, tracez à l'aide des fils les parcours usagers des profils qui vous ont été attribués (3 profils par groupe, 1 couleur de laine par profil).

Par où j'arrive? Par où je passe? Où j'attends? Par où je sors? ...

**Temps 1 - Les parcours usagers du groupe 1**

**Rubik's cube Puzzle**



scénarios