

"COMMENT INCITER À **CHANGER**  
LES *habitudes* NÉFASTES À LA  
BIODIVERSITÉ DES *usagers du parc*  
PAR D'AUTRES PLUS  
**RESPONSABLES** TOUT EN  
GARDANT UN ASPECT *Indigène* ?"

0

4

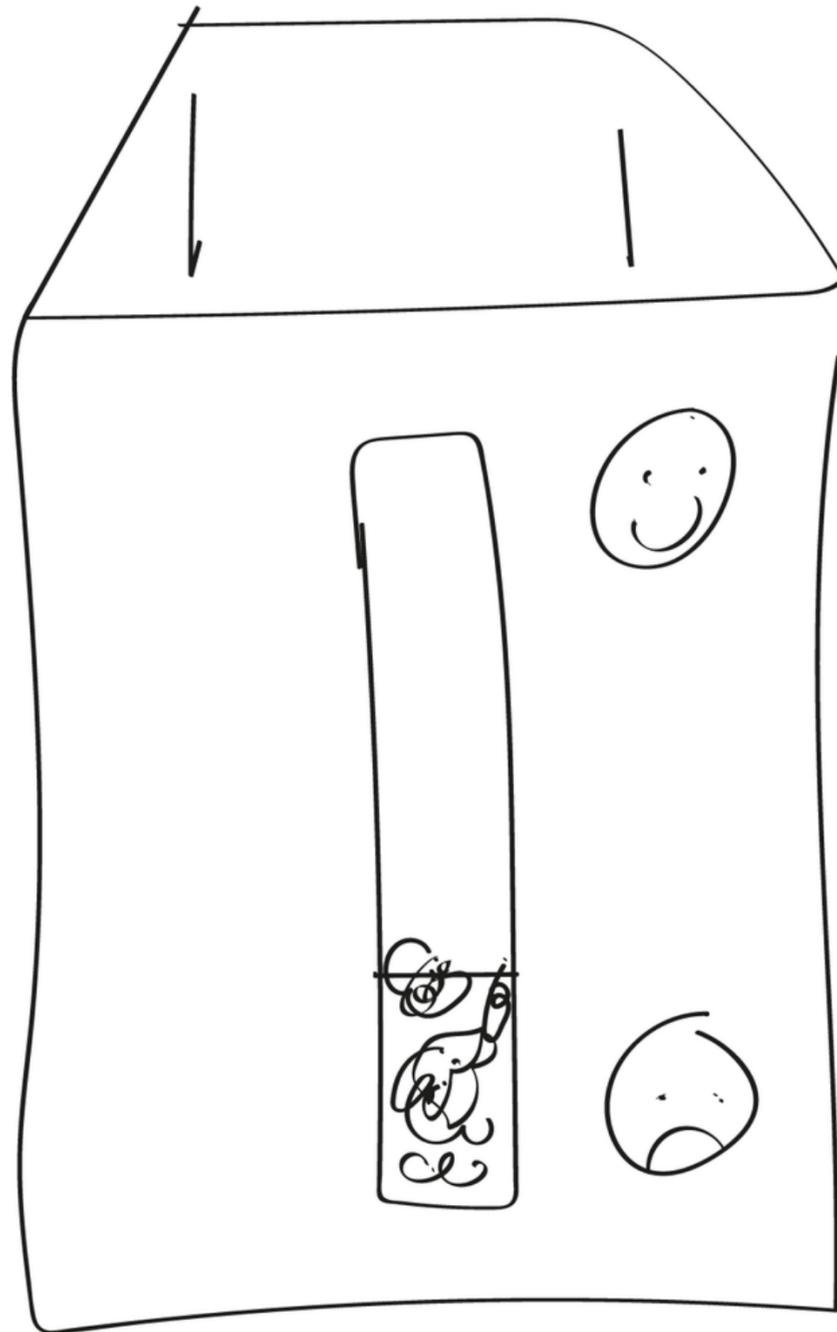
## IDÉATIONS

Créer un maximum d'idées sans  
contrainte.

HYPOTHÈSES	IDÉES CONTRAIRES	SOLUTIONS
Les enfants du parc s'occupent en donnant à manger aux oiseaux.	Les parents n'aiment pas que leurs enfants donnent du pain aux oiseaux.	Faire du parc un endroit ludique pour les enfants.
Les collégiens aiment se détendre dans le parc à la pause.	Les collégiens aiment que le parc soit sali de sacs de pains rassis.	Créer un système de récupération pour pain rassis.
Les touristes donnent les miettes de leurs sandwiches aux oiseaux.	Les touristes n'aiment pas jeter leurs déchets.	Créer un moyen de communication pour informer des méfaits du pain sur les oiseaux sauvages.
Les personnes âgées aiment la routine.	Les personnes âgées ne pensent pas récupérer le pain pour les animaux.	Sensibiliser ces personnes aux méfaits sur la biodiversité et créer une substitution au pain rassi.

# LA POUBELLE GRADUATION

CROQUIS IDÉATIONS



Pas particulièrement touchées.



Simple et peu coûteux à réaliser.



Compréhensible de tou.te.s.



Créer poubelles avec canards plus que smileys.

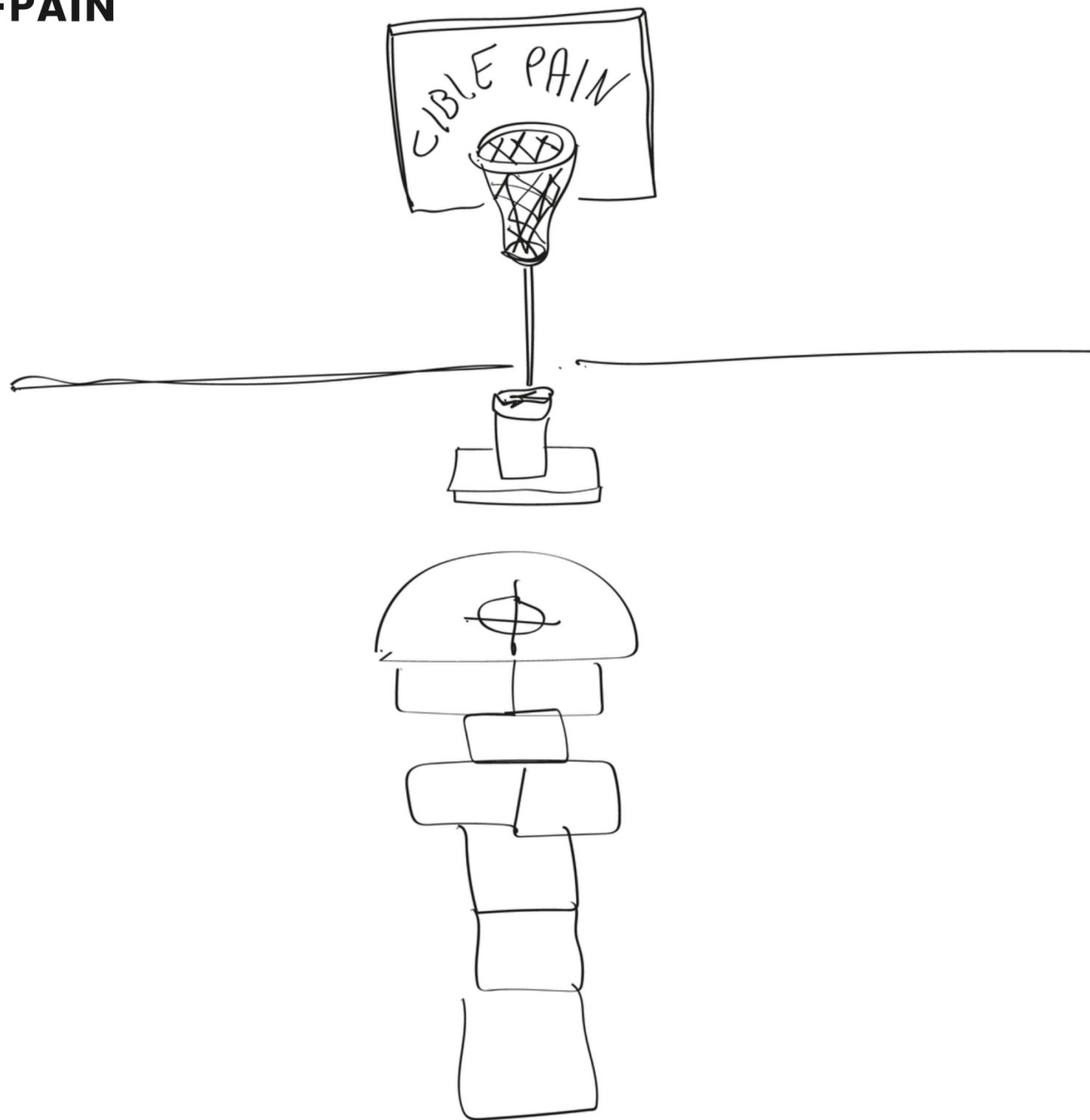


Peu original.



Curseur intéressant.

# LE BASKET-PAIN



Amusées.



Ludique.



Message efficace.



Plus que marelle, une cible de tir.



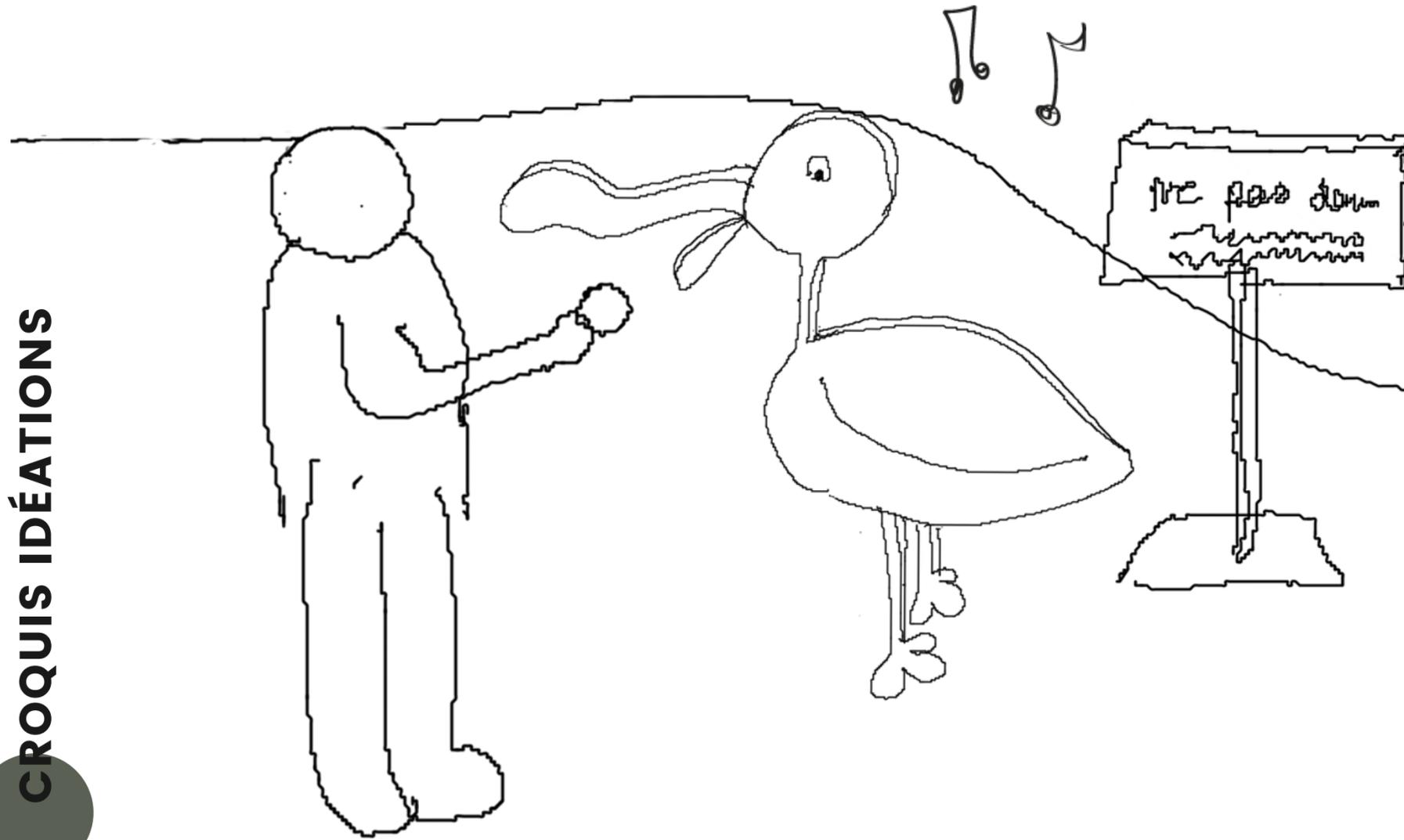
Déjà vu.



Idée jeu à retenir.

# L'OISEAU MUSIQUE

CROQUIS IDÉATIONS



Intriguées.



Originale.



Difficile à réaliser.



Créer bébés canards avec sons différents.



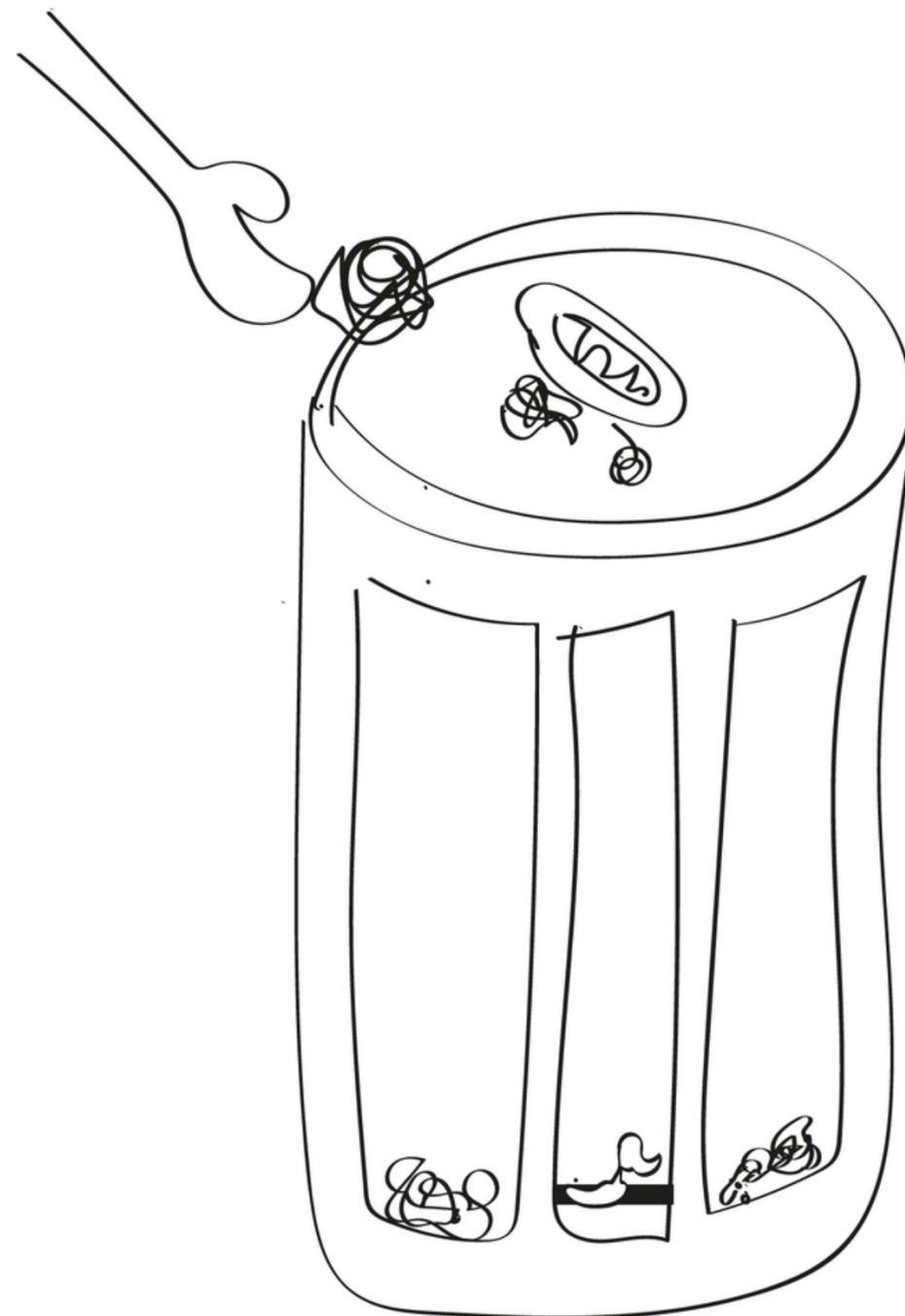
Pas instinctif sans panneau.



Coté ludique à garder.

# LA POUBELLE GRADUATION

CROQUIS IDÉATIONS



Intriguées.



Originale pas le curseur.



Pas facile à réaliser.



Rajouter de l'eau pour faire flotter le canard.



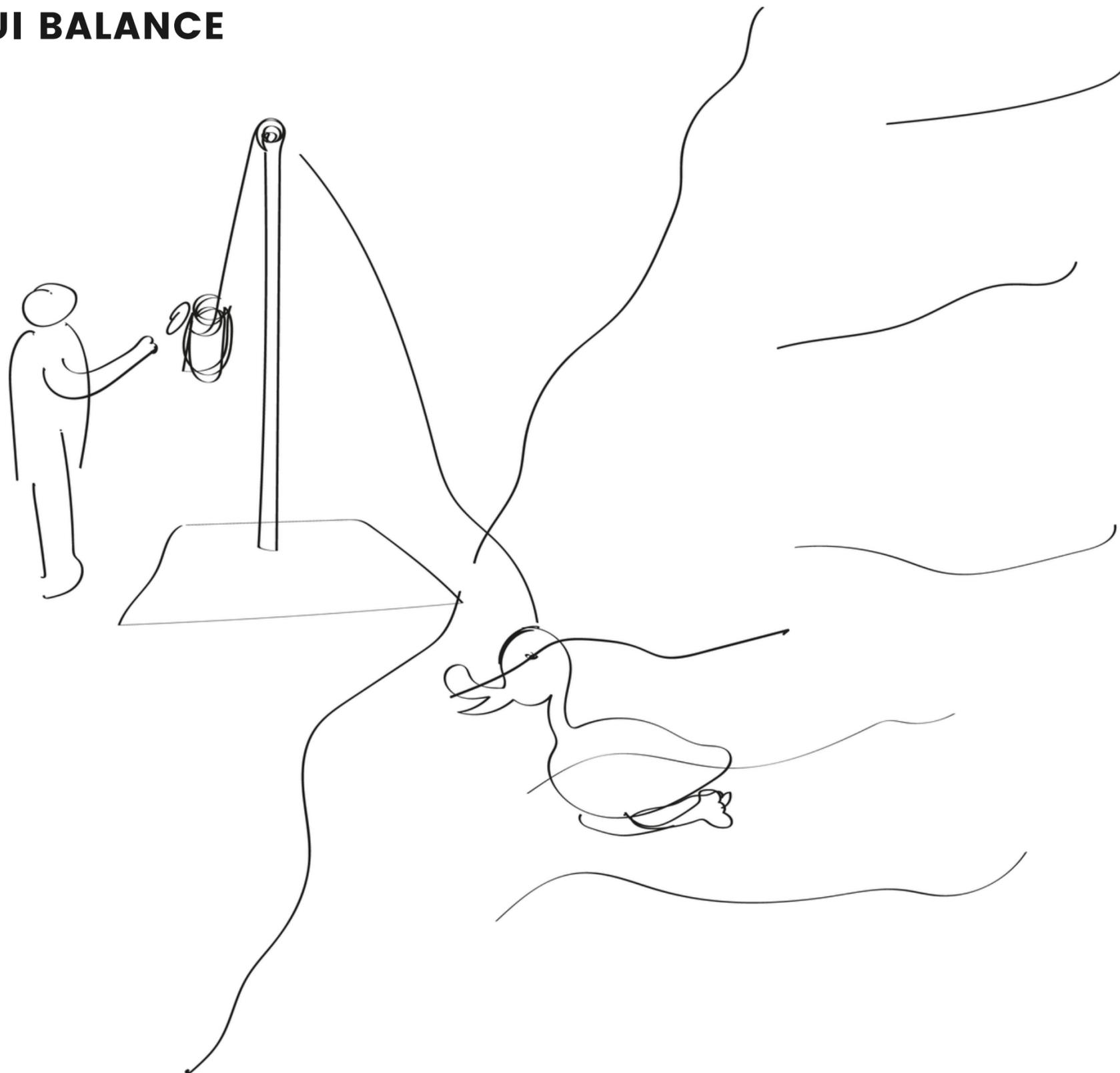
Pas assez voyant.



Curseur intéressant.

# SAUVE QUI BALANCE

CROQUIS IDÉATIONS



Engagées.



Originale et engagé.



Mécanisme à revoir.



Créer un système moins encombrant.



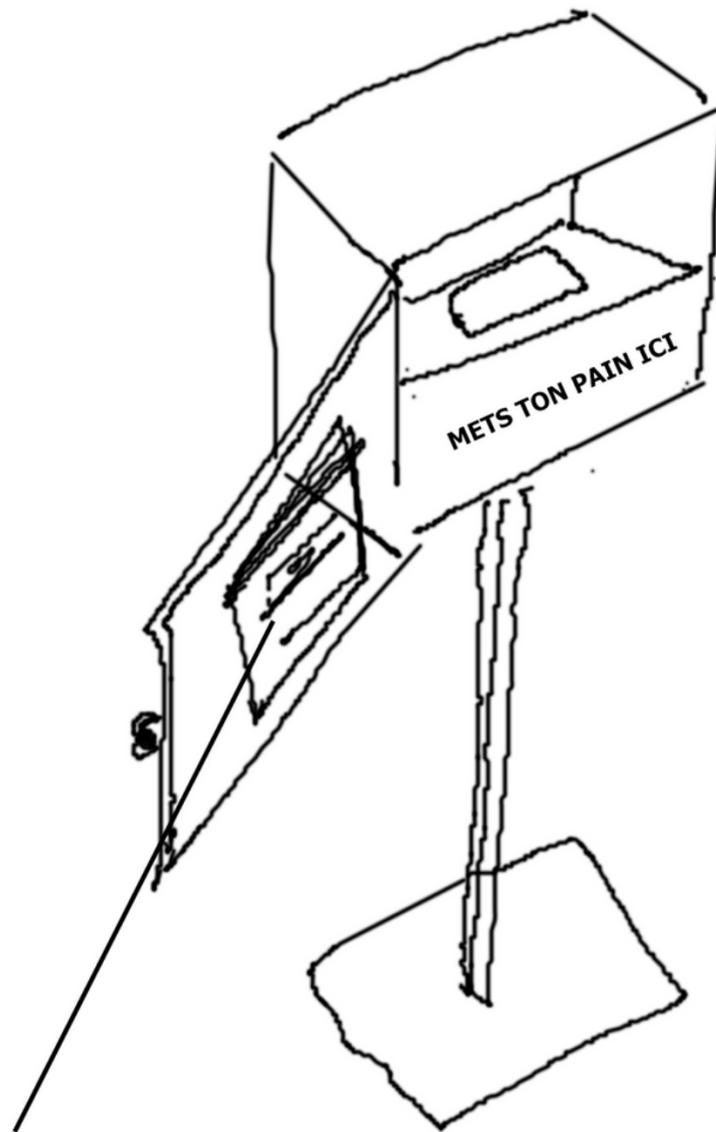
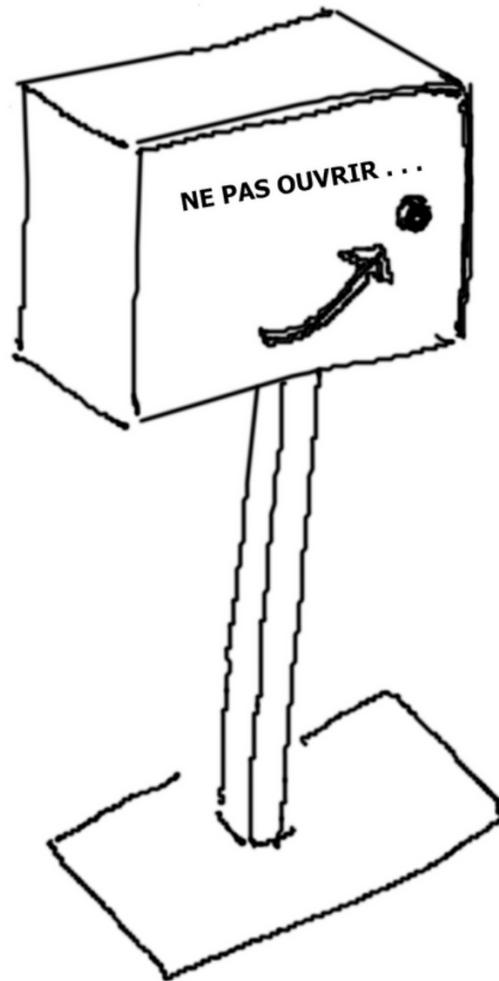
Pas facile à comprendre quand le canard est sous l'eau.



Balance pour sauver intéressante.

# FAIS PAS CI, FAIS PAS ÇA

CROQUIS IDÉATIONS



Explication sur pourquoi ne pas donner à manger.



Intéressées.



Simple et efficace.



Peu coûteux.



Créer un pop-up.



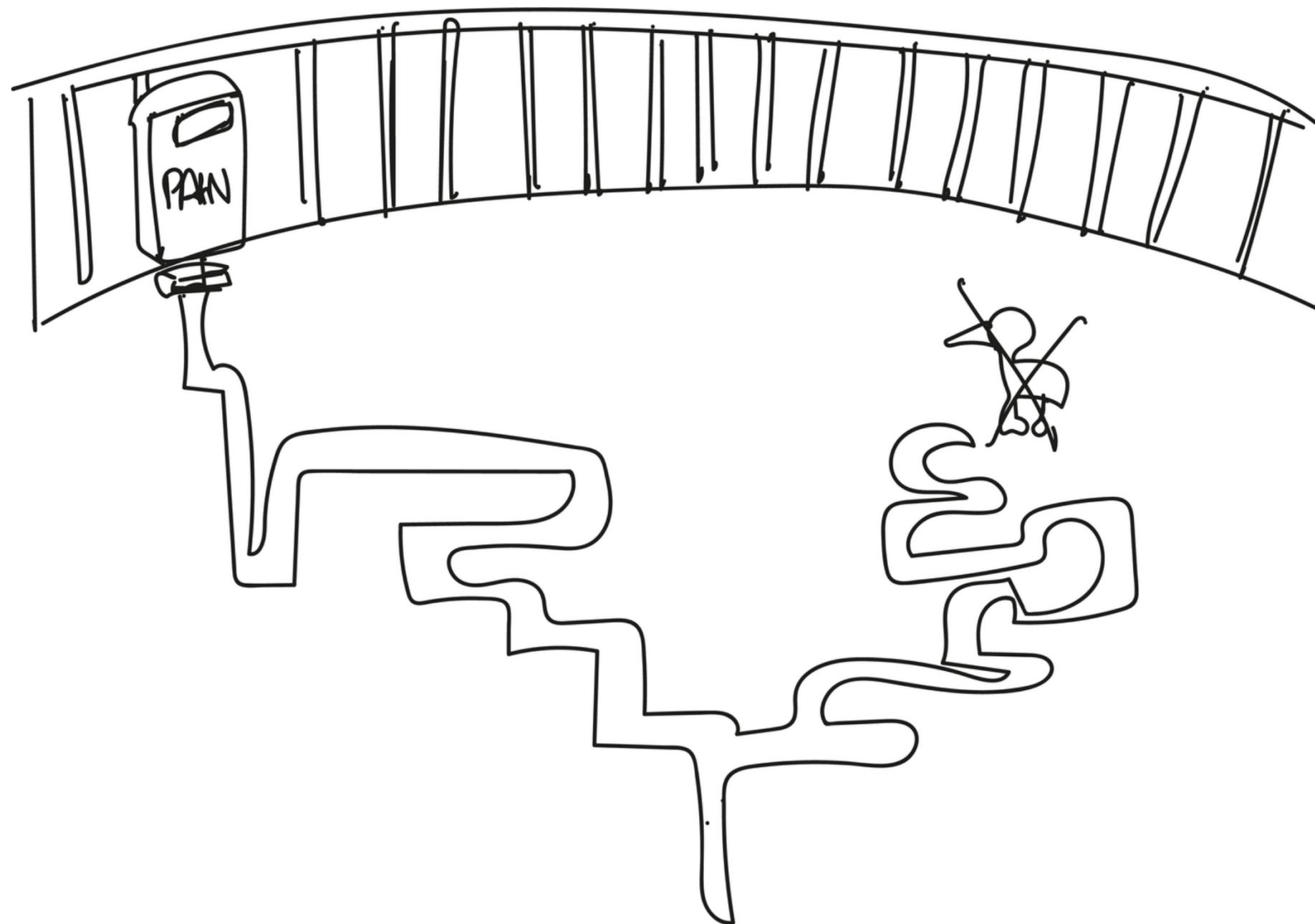
Pas forcément compréhensible de tou.te.s.



Informations claires.

# LE LABYRINTHE

CROQUIS IDÉATIONS



Intriguée.



Ludique et simple.



Très peu coûteux.



Mettre canards morts en reliefs.

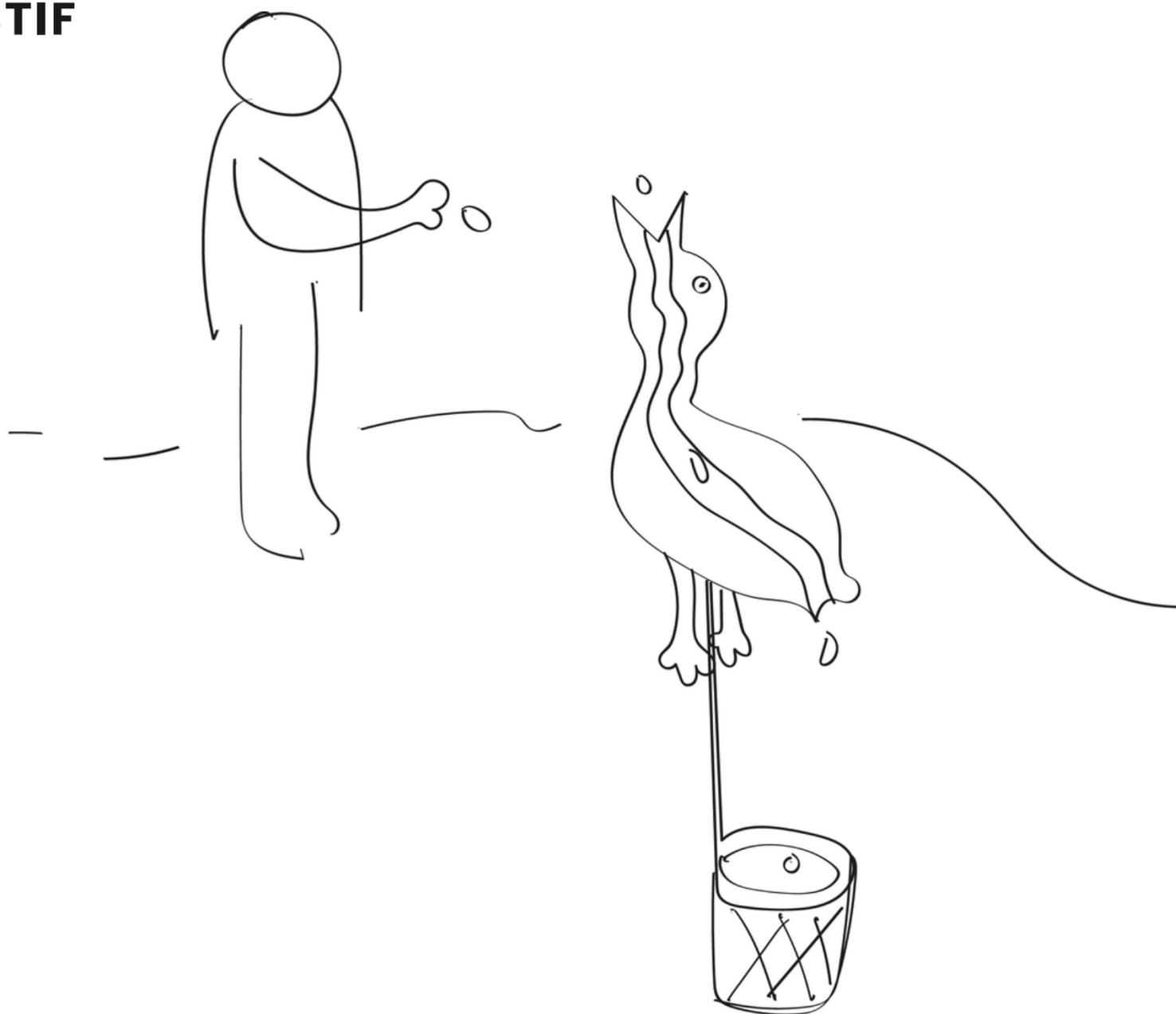


Pas assez instinctifs.



Ludique.

# LE TUBE DIGESTIF



Amusées.



Amusant et compréhensible.



Facile à réaliser.



Penser à ce que les canards ne puissent pas récupérer le pain rassis dans la poubelle.



Hauteur pas accessible à tous.



Peu coûteux.

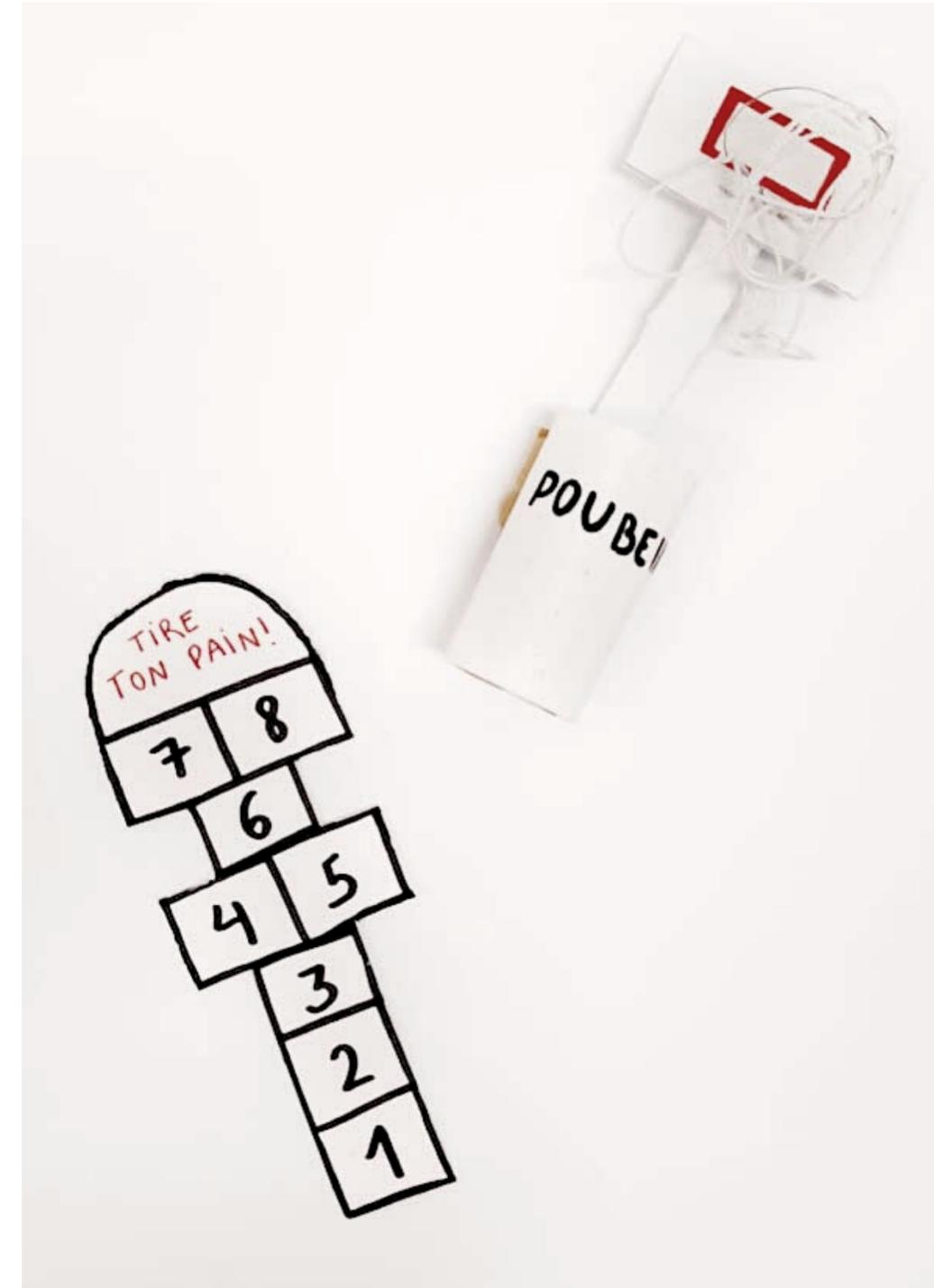
0

5

## PROTOTYPES

Réaliser plusieurs idéations et les confronter au public.

## LE TUBE DIGESTIF



## LE BASKET-PAIN

## LE LABYRINTHE



## SAUVE QUI BALANCE

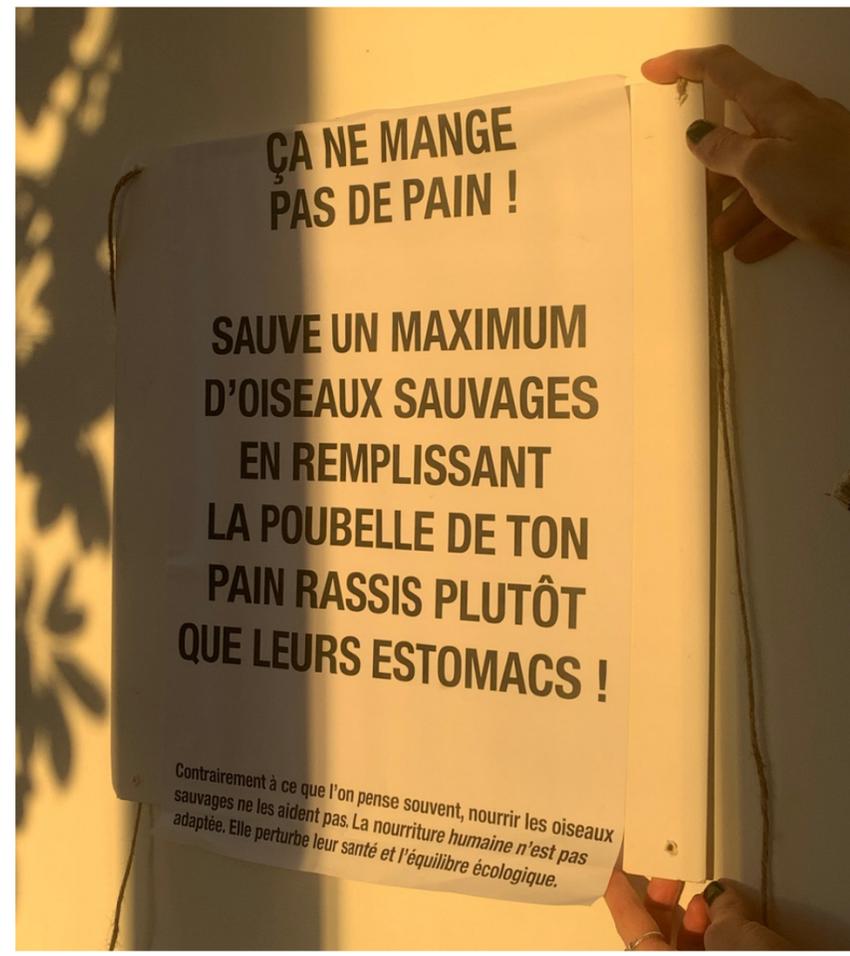
**PROTOTYPER POUR DÉCIDER**



**LA POUBELLE GRADUATION**



**PROTOTYPE FINAL**



0

6

## TESTS

Tester le prototype retenu auprès des usagers.

AVANT



APRÈS



AVANT

**ÇA NE MANGE PAS DE PAIN !**



OBJECTIF



SAUVE UN MAXIMUM D'OISEAUX SAUVAGES  
EN REMPLISSANT LA POUBELLE DE TON  
PAIN RASSIS PLUTÔT QUE LEURS ESTOMACS !



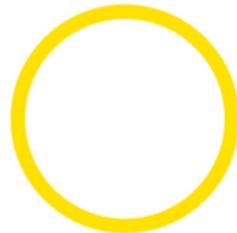
NIVEAUX



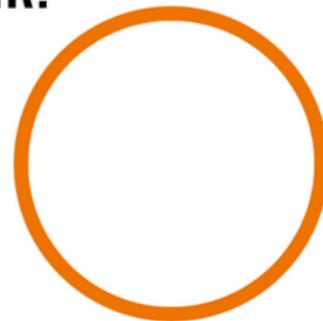
AUGMENTE TON SCORE EN CHANGEANT  
TA PLACE DE TIR.



NV. 1 = 1 PT



NV. 2 = 2 PTS



NV. 3 = 3 PTS

APRÈS

**ÇA NE MANGE  
PAS DE PAIN !**

**SAUVE UN MAXIMUM  
D'OISEAUX SAUVAGES  
EN REMPLISSANT  
LA POUBELLE DE TON  
PAIN RASSIS PLUTÔT  
QUE LEURS ESTOMACS !**

Contrairement à ce que l'on pense souvent, nourrir les oiseaux sauvages ne les aide pas. La nourriture humaine n'est pas adaptée. Elle perturbe leur santé et l'équilibre écologique.

MODIFICATIONS FAITES AU NUDGE

AVANT



APRÈS



0

7

## ÉVALUATION

Interpréter les résultats pour rendre notre dispositif plus efficace.

**GRILLE INDICATEUR QUANTITATIVE**

INDICATEUR	OBJECTIF (POURQUOI ?)	MESURE (COMMENT?)
Questionnaire QCM (Google Forms)	Complément du questionnaire ouvert afin de quantifier les effets que le nudge a sur les comportement et sur la conscientisation du problème traité.	Via un QR code sur l'affiche informative du dispositif
Proportion de passant.es qui s'arrêtent ou non devant le nudge	Est-ce que ça attire suffisamment l'attention des passant.es ?	Via le chiffrage par observation
Chiffrage du nombre de morceaux de pain récoltés	Mesurer l'efficacité du nudge en terme de participation	Via le comptage journalier durant un temps imparti (moyenne)
Chiffrage du nombre de personnes qui nourrissent les oiseaux sauvages (avec et sans nudge)	Mesurer l'efficacité du nudge en terme de changement comportemental	Via le chiffrage par observation

**GRILLE INDICATEUR QUALITATIVE**

INDICATEUR	OBJECTIF (POURQUOI?)	MESURE (COMMENT?)
Interview des passant.es	Quelles perceptions du nudge ? Y a-t-il/quel est l'impact sur leurs comportements ? Taux de satisfaction de l'activité proposée en tant que substitution à l'ancienne habitude d'alimentation des oiseaux sauvages. Quelle conscientisation des conséquences néfastes que cette habitude amène ?	Via des conversations informelles avec les passant.es qui utilisent et/ou sont intrigué.es par le nudge.
Questionnaire ouvert (Google Forms)	Mêmes objectifs que ci-dessus. Accroître le nombre de retour.	Via un QR code sur l'affiche informative du dispositif.
Interview des gardien.ne.s du parc	Y a-t-il eu des changements d'habitudes notables ?	Via discussions avec les gardien.nes
Réseaux sociaux	Les personnes portent-elles un intérêt suffisant à la démarche pour rendre ce dispositif pérenne ? L'étendre à d'autres parcs ?	Via des dispositifs ludiques et interactifs (ex : reproduire le dispositif dans d'autres parcs en donnant les outils nécessaires.)

## SUCCÈS

- Aisance Relationnelle
- Optimisme
- Adaptation
- Efficacité en présentiel

## ÉPREUVES

- Manque de réalisme
- Répartition du travail dans le temps
- Laborieux travail à distance
- Meilleure répartition des tâches