



STRATÉGIE & PROSPECTIVE

DES OUTILS D'ANIMATION AU SERVICE DE VOS PROJETS

L'Agence anime

L'Agence développe depuis plusieurs années **une expertise reconnue en matière d'animation**, au service des projets de territoire et de l'intelligence collective. Cette compétence regroupe un ensemble d'outils, de méthodes et de formats d'intervention permettant de dynamiser les projets, d'impliquer les acteurs et de faciliter la décision.

Cette publication présente **les dispositifs participatifs ou formats créatifs conçus par l'Agence pour accompagner ses partenaires dans toutes les étapes de la vie des projets**. Qu'il vise à faciliter la co-construction, à stimuler la créativité, à accompagner la prise de décision ou à ouvrir le débat, chacun a été pensé **pour renforcer la participation, enrichir les démarches de planification et soutenir l'action publique locale**.

Ce catalogue constitue **une boîte à idées**. L'Agence se tient à vos côtés pour vous guider dans le choix des dispositifs les plus adaptés et pour imaginer des modalités d'animation au plus près de vos besoins et de vos objectifs.

L'ATELIER DU RARRE : SE PROJETER POUR ANTICIPER

« Le jeu du RARRe est parfait pour prendre de la hauteur »

Eva Cardoso,
Communauté de
communes
Le Grésivaudan

Construit dans le cadre de la démarche du Rapport annuel sur les risques et la résilience (RARRe) dans l'aire grenobloise, cet atelier est un outil sur-mesure, pour prendre en compte les risques et incertitudes.

Un outil à destination d'un large panel d'acteurs

Élus, techniciens de collectivités, dirigeants d'entreprises, chercheurs, monde associatif, etc. L'atelier est dirigé vers toute personne souhaitant :

- **sensibiliser** un groupe aux incertitudes et risques à anticiper ;
- **enrichir les enjeux** d'un projet, d'une démarche, d'un territoire ;
- **évaluer et compléter** une stratégie, un plan d'actions ;
- **prendre du recul** sur une structure, une stratégie.

L'atelier permet à la fois de **sensibiliser**, d'**identifier les risques importants** pour une structure, un territoire, etc. et de **rechercher des pistes de résilience**.

Consignes d'utilisation



1 À 1 H 30



6 À 8 PART.
PAR TABLE



ÉLU



TECHNICIEN



GRAND PUBLIC



AUTONOMIE



ANIMATION



EXPERT



Un accompagnement en trois étapes

1. **Un temps de préparation** préalable indispensable, réalisé par l'Agence avec les organisateurs de l'atelier, consiste à :

- définir la question à poser,
- présélectionner les risques les plus pertinents au regard de cette question.

2. **L'atelier** en lui-même se déroule en deux temps, le second étant optionnel, et pouvant être tenu à distance du premier :

- l'identification des risques plus ou moins incontournables à prendre en compte au prisme de la question posée,
- esquisser des pistes de solutions face aux risques jugés les plus importants.

Le rôle de l'animateur est central : il doit pouvoir expliquer les risques, accompagner les participants pour l'argumentation de leurs choix ou propositions, et, en l'absence de scribe, prendre en note les discussions.

3. Pour être utiles, les informations recueillies lors de l'atelier doivent être capitalisées.

- La prise de note permet de produire un classement des risques et pistes de solutions esquissées,
- un questionnaire « à chaud », transmis aux animateurs dans la foulée, permet de compléter ces informations au regard de ce qu'ils ont retenu des échanges.

L'objectif : pouvoir identifier des groupes de risques importants, leurs effets, et les pistes de solutions/de résilience associées (si le temps 2 a été réalisé).

L'Agence met à disposition un kit comprenant le jeu de cartes, un mémo animateur, et des matrices pour la prise de notes.

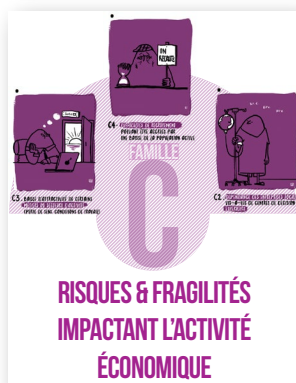
ALLER + LOIN

[\[Replay\] Croq Futurs #18 L'atelier du RARRe \(24 min 57\).](#)
[Décembre 2025.](#)

Six familles, quarante-quatre risques

Les risques identifiés par le RARRe sont répartis en six familles :

- Changement climatique, pollutions, effondrement des écosystèmes et catastrophes naturelles ou technologiques ;
- Indisponibilité des ressources et réseaux critiques ;
- Dégradation de l'activité économique ;
- Réduction des capacités d'action, d'anticipation et de transformation des acteurs ;
- Incapacité de réponse aux besoins sociaux ;
- Dégradation de la cohésion sociale.



Crédit illustrations : Lou Herrmann

MODES DE VIE, HORIZON 2045 : LES TRANSITIONS SOCIÉTALES MISES EN JEU

Parmi les enseignements du bilan 2018 du SCoT de la Grande région de Grenoble, les élus ont mis en avant le besoin de mieux comprendre et considérer les modes de vie des habitants et usagers du territoire, ce afin d'adapter les politiques publiques aux transitions sociétales en cours. L'Agence a pour cela développé son premier jeu sérieux, pour accompagner une approche plus qualitative et notamment l'appréhension de la notion de proximité dans toutes ses composantes.

Un dialogue qui s'appuie sur des cas (presque) réels

Véritable outil pour une observation qualitative, ce jeu sérieux permet un décalage des regards et un dialogue fluide et sans rapport d'autorité entre des acteurs divers.

Le principe : faire dialoguer les participants sur des pratiques de vie quotidiennes de personas (des personnages fictifs mais représentatifs) construits par le croisement de variables démographiques (âge, revenu et composition familiale) et illustrés d'une brève description.

Conditions de vie, pratiques culturelles, commerciales ou de loisirs, etc. Les contours de la vie quotidienne du persona sont entièrement imaginés par les participants.

Consignes d'utilisation



2 H

4 À 6 PART.
PAR TABLE

ÉLU



TECHNICIEN



GRAND PUBLIC



AUTONOMIE



ANIMATION



EXPERT

« Une boussole présentant huit sphères de la vie quotidienne est à disposition des participants pendant le jeu. Elle sert de pense-bête pour se projeter plus facilement. Dans l'analyse, il est très intéressant de voir les sphères qui peuvent être systématiquement mises de côté ou au contraire abordées selon les personas. On s'aperçoit également que selon les typologies de territoires où le jeu a pu être expérimenté, certaines sphères sont complètement structurantes pour le quotidien. »

Lucas Jouny,
chargé d'études
observation
à l'Agence



Appréhender les pratiques de vie quotidienne et le rapport à la proximité

Le jeu s'appuie sur :

- Vingt cartes photos de quatre types de territoires : urbain dense, péri-urbain, montagne et rural ;
- douze cartes persona ;
- Une boussole des sphères de la vie quotidienne : se loger, se déplacer, travailler, consommer, prendre soin de soi, se divertir, s'entourer, s'engager.

Un facilitateur (obligatoire) articule les discussions concernant les « sphères de la vie quotidienne », et invite les participants à imaginer successivement les contours de la vie quotidienne de trois personas.

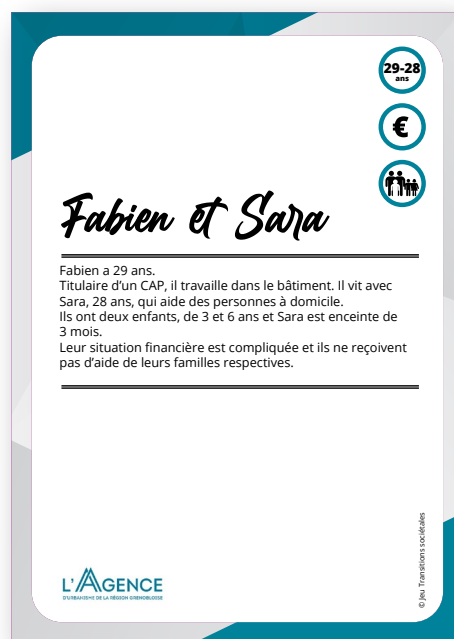
Deux temps sont envisageables, en fonction des besoins :

- Un premier temps (*a minima* une heure) est dédié à imaginer les contours de la vie quotidienne des personas mobilisés dans le présent.
- Dans un second temps (une heure également), les participants sont amenés à se projeter vers un horizon plus lointain. Cet exercice nécessite pour chacune des tables de s'accorder quant au futur envisagé, qui dépend forcément de trajectoires imaginées.

ALLER + LOIN

[Replay] Croq'Futurs #0. Jeu sérieux et transitions sociétales (23 min 46). Juin 2022.

L'atelier du RARRE, en bref. Recto verso, avril 2026.



LA FRESQUE DE LA FABRIQUE DES TERRITOIRES DE L'AIRE GRENOBLOISE

« Le bilan est très positif car l'outil facilite les échanges, génère un dialogue constructif et une écoute réciproque. Ceux qui ne se sont pas dans le sujet habituellement, réussissent à dialoguer avec les experts et comprennent le changement de paradigme et les nouveaux leviers d'aménagement des territoires »

Frédéric Pontoire,
Directeur général
de l'Agence

Conçue par l'Agence d'urbanisme pour animer sa Rencontre Grand A (des) amours de ville(s) en septembre 2023, la Fresque de la fabrique des territoires de l'aire grenobloise est librement adaptée de la Fresque de la ville (Dixit.net).

Partager un récit de la fabrique de la ville et des territoires

L'objectif de cette fresque est de **sensibiliser et générer du dialogue** entre les participants (élus, techniciens, acteurs des territoires) sur les enjeux et impacts de la fabrique de la ville et des territoires, avec une focale sur les questions d'habitat, de foncier et de mobilité. Développement de l'habitat périurbain, vulnérabilité énergétique des ménages, séparation des usages et des fonctions, augmentation de la vacance, consommation des espaces agricoles, etc. Au total, vingt-six cartes composent cet outil de sensibilisation collective

Consignes d'utilisation



ÉLU



TECHNICIEN



GRAND PUBLIC



AUTONOMIE



ANIMATION



EXPERT



Du constat au partage d'expériences

Deux jeux de cartes sont à placer successivement sur une matrice. Ils permettent de questionner puis partager constats, enjeux et leviers en matière d'urbanisme et d'aménagement de nos territoires, avant de témoigner, dialoguer, imaginer des pistes d'actions, outils, solutions, etc.

- **Dix-huit cartes pour partager les constats et les enjeux de la fabrique des territoires.**
Ces cartes se placent sur la fresque selon un ordre logique cause-conséquence afin de construire un récit collectif. Sont privilégiés l'échange, le dialogue, voire l'émergence d'idées à l'échelle de la table, et non la réalisation à tout prix d'une fresque finie ou « modèle ».
- **Huit cartes pour poursuivre le dialogue et générer un partage d'expériences.**
Ce second lot de cartes présente des pistes d'ambitions, d'actions, d'outils, que l'Agence a souhaité rassembler en lien avec l'accompagnement et l'expertise qu'elle déploie sur les territoires. Les participants partagent ainsi leurs expériences, apportent leurs témoignages sur les réponses possibles pour mieux agir sur les constats partagés dans la séquence précédente.

Un temps d'affichage en mode grand journal ou une circulation parmi les tables peut être ajouté en fin de séance.

ALLER + LOIN

[Article] *La fresque de la ville et des territoires, une animation made in Agence. Rapport d'activité 2024, p.64.*



CONSTRUCTION MASSIVE DE LOGEMENTS DE FAIBLE QUALITÉ



FORTE CONSOMMATION D'ÉNERGIE



DÉPLOYER DES STRATÉGIES IMMOBILIÈRES ET FONCIÈRES POUR INTENSIFIER LE RECYCLAGE URBAIN



REMETTRE DE L'ACTIVITÉ (SERVICES, COMMERCE) DANS LES CENTRES-BOURGS



LES QUATRE FAMILLES DES TRANSPORTS COLLECTIFS : DESTINATION PÉDAGOGIE

Comment fonctionne un réseau de transport en commun ? Quels sont ses enjeux et contraintes ? L'Agence a conçu un jeu pour clarifier, expliquer, illustrer les enjeux de développement du réseau des transports en commun de l'aire grenobloise, et initier de premières réflexions sur son évolution.

« La pédagogie est nécessaire pour permettre aux élus de s'approprier les mécanismes de fonctionnement d'un réseau de transports en commun, et de mieux appréhender ses contraintes. Les cartes du jeu ont été appréciées car elles fournissent des éléments clairs, chiffrés et utilisables dans le dialogue avec les habitants. »

L'Agence

Mieux connaître le fonctionnement d'un réseau de transports collectifs

Développé à la demande du SMMAG en 2023, le jeu est composé de vingt-huit cartes colorées et pédagogiques.

Il apporte des informations-clés, chiffrées et territorialisées sur les transports en commun du territoire du SMMAG, en se basant sur un diagnostic réalisé en 2022.

Réparties en 4 familles (contraintes d'exploitation, offre, demande et moyens) et lues à haute voix en table ronde, ces cartes amènent les participants à prendre connaissance de ratios économiques, de définitions, de recommandations, de chiffres-clés. Elles interrogent aussi les idées reçues les plus répandues sur les transports en commun.

Quelques exemples :

- Idées reçues : « Il n'y a qu'à faire circuler des petits bus aux heures creuses, plutôt qu'un gros bus souvent vide » ; « Les habitants utilisent les bus urbains pour faire un ou deux arrêts seulement, alors qu'ils pourraient facilement marcher ou prendre le vélo. »
- Définitions : « que signifie cadencement ? », « qu'est-ce que le temps de battement ? »
- Chiffre-clés : vitesse commerciale, capacité, nombre de voyages, ratio, fourchette ...

Consignes d'utilisation



1H ENV.



3 À 4 PART.
PAR TABLE



ÉLU



TECHNICIEN



GRAND PUBLIC



AUTONOMIE



ANIMATION



EXPERT



L'objectif : réunir les sept cartes de la famille

Chaque joueur commence la partie avec quatre cartes, le reste formant la pioche. Les joueurs demandent tour à tour à la personne de leur choix si elle possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille « offre », je voudrais « le ratio »). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit lui donner, sinon, le premier joueur doit piocher une carte.

L'objectif pour les joueurs est de compléter le plus de familles possible.

vingt-huit cartes, quatre familles

Les quatre familles sont les suivantes :

- contraintes d'exploitation,
- demande,
- moyens,
- offre.

Chacune comprend 7 cartes : l'idée reçue, la définition, le chiffre, le joker, le ratio, la fourchette, la recommandation.

ALLER + LOIN

[Article] Destination pédagogie avec le jeu des quatre familles des transports en commun.

Juin 2023

FAMILLE OFFRE

LA DÉFINITION

Un cadencement

Un **cadencement horaire** consiste à assurer la répétitivité de passage d'un horaire de passage à l'arrêt afin de faciliter la mémorisation de l'horaire par l'utilisateur : par exemple, pour un bus toutes les heures, un passage à l'arrêt à 12h00, 13h00, 14h00, etc.

L'utilisateur, qui retient par cœur l'horaire de passage de son transport, peut alors se rendre à l'arrêt à « la juste heure » pour éviter d'avoir à attendre le bus, même lorsque la ligne n'est pas fréquente.

Le cadencement permet aussi de faciliter l'organisation des correspondances entre services peu fréquents, mais implique parfois des baisses de productivité car le temps d'attente au terminus peut être rallongé pour ne pas repartir « avant l'heure ».

FAMILLE OFFRE

L'IDÉE REÇUE

« Il faudrait juste une ligne directe depuis le centre de Grenoble vers chaque commune »

Une ligne de transport public trouve toute sa pertinence lorsqu'elle transporte le maximum de personnes dans un même véhicule.

En voulant desservir « un peu tout le monde » on risque de disperser les moyens et ainsi ne pas pouvoir assurer des niveaux de fréquence suffisamment attractifs : d'où le regroupement des passages de véhicules dans des lignes fortes, plus fréquentes mais sur quelques axes cibles.

FAMILLE CONTRAINTES D'EXPLOITATION

LA RECOMMANDATION

Maintenir une offre pendant les heures creuses avec un surcoût limité
l'offre de pointe dimensionnant fortement les moyens

Tout en rendant le réseau de transport plus attractif pour les motifs autres que le domicile-travail (loisirs, visites, rendez-vous administratifs...), maintenir une offre continue pendant les heures creuses peut se faire avec un surcoût limité, tout en rapportant une recette intéressante (recette commerciale au voyage supérieure pour les usagers occasionnels).

À mettre en place sous réserve d'une demande suffisante, le maintien d'une offre en creux est aussi une solution pour rendre les plannings conducteurs plus attractifs grâce à un temps de travail non-irrégulier. La concurrence existe en effet entre les transporteurs, sujets à difficulté de recrutement et dont les salariés comparent les conditions proposées.

À l'inverse ajouter de l'offre en pointe dimensionne fortement les moyens (conducteurs et véhicules supplémentaires).

FAMILLE CONTRAINTES D'EXPLOITATION

LA FOURCHETTE

Vitesse commerciale : Entre 13 km/h et 47 km/h en heure de pointe

La vitesse commerciale prend en compte les temps d'arrêts en station ainsi que les aléas de circulation. Pour les lignes régulières du SMAG, elle varie entre 13 km/h (proximo 12) et 47 km/h (ligne G2) en heure de pointe.

En milieu urbain, les lignes de bus sont souvent ralenties (les lignes P12, P13, P14 et P16 ont une vitesse commerciale de moins de 14 km/h en pointe).

En milieu périurbain, rural ou de montagne, les lignes routières tendent à être plus rapides, au regard des conditions de circulation. Les lignes Car Région Express 1 et 2 qui passent par l'autoroute ont une vitesse commerciale globale (y compris section urbaine) de 35 km/h en pointe. Le rabattement sur le train est aussi une option très intéressante car ce mode est le plus rapide : environ 70 km/h sur le ressort territorial du SMAG.

FAMILLE MOYENS

LA RECOMMANDATION

Utiliser avec parcimonie l'option du transport sur réservation

Le transport sur réservation est un système où l'utilisateur doit réserver son trajet en amont, évitant ainsi de faire circuler un véhicule à vide. Existent :

- Les lignes virtuelles : le tracé et l'horaire sont définis, l'utilisateur déclenche la course
- Le transport sur réservation zonal : l'utilisateur peut demander à aller d'un arrêt à un autre avec plus ou moins de flexibilité sur l'horaire

Quelle que soit la solution adoptée, le transport sur réservation est toutefois très onéreux, rapporté à la personne transportée (5 € par voyage contre 1,60 € en moyenne toutes lignes). Il se concrétise souvent par l'envoi d'un taxi, qui roule à vide pour aller prendre sa course.

Si le caractère contraint (nécessité de réservation) limite son attractivité, il représente toutefois une solution « a minima » en cas de faible demande.

FAMILLE MOYENS

LE CHIFFRE

Près de 400 véhicules

C'est ce que nécessite l'exploitation des réseaux du SMAG, hors lignes scolaires.

Ces véhicules sont affectés aux différents services selon la répartition suivante.

Service	Pourcentage
TouGo	9%
Flexo	11%
Proximo	29%
Chrono	27%
Tramway	24%

FAMILLE DEMANDE

LA DÉFINITION

Un voyage, un déplacement

Un voyage est un trajet dans un véhicule sans correspondance. Une succession de voyages (plusieurs trajets en correspondance) est un déplacement.

Un déplacement dispose d'une origine, d'une destination, d'un motif, d'un horaire et d'une durée.

La performance d'une ligne est souvent jugée via le nombre de voyages réalisés sur cette dernière, pour autant cela ne reflète pas forcément le nombre d'utilisateurs de la ligne. Ainsi, en heure de pointe les mêmes usagers tendent à revenir quotidiennement dans les transports ; a contrario sur des périodes telles que la soirée, ce sont souvent des personnes différentes d'un jour à l'autre.

FAMILLE DEMANDE

LE JOKER

Comment connaître finement la demande ?

Ce n'est pas si simple :

- L'enquête EMC¹ apporte des éléments généraux sur la mobilité et des ordres de grandeur sur des périmètres élargis.
- La billetterie n'est pas toujours fiable (non-validation, perte de données en ligne...) et incomplète (quel motif de déplacement ? quel arrêt de descente ? quelle correspondance éventuelle ?).
- L'enquête Origine-Destination, dite OD, réalisée en 2016 donne de précieuses informations sur les lignes SMAG. Elle a désormais 6 ans d'âge et a enquêté uniquement la ligne G2 de M'touGo, outre les lignes de M'tag.

LES SIX FAMILLES DE LA SOBRIÉTÉ FONCIÈRE : SORTIR D'UNE APPROCHE COMPTABLE ET PASSER À L'ACTION

Six familles, vingt-neuf cartes et une matrice, pour permettre aux élus d'appréhender le panorama global des actions de mise en œuvre de la sobriété foncière en sortant d'une approche comptable.

«Le jeu permet vraiment une approche centrée sur l'action, sur les leviers que les collectivités peuvent activer. On est sur quelque chose de plus qualitatif.»

Tiphaine David,
chargée d'études à
l'Agence

Une commande de la Métropole, élargie à l'ensemble des partenaires

Appréhender le panorama global des actions de mise en œuvre de la sobriété foncière ; sortir d'une approche comptable de la sobriété foncière ; générer des échanges et des débats : trois objectifs pour ce jeu initialement développé par l'Agence pour et avec les équipes de Grenoble Alpes Métropole.

Pour permettre à tous les élus de débattre autour la mise en œuvre concrète d'actions de sobriété foncière dans les territoires à l'heure du ZAN, une seconde version « universelle » du jeu a été développée par l'Agence permettant de couvrir également les enjeux des territoires plus ruraux ou montagnards.

Consignes d'utilisation



MISE EN ŒUVRE DE LA TRAJECTOIRE DE SOBRIÉTÉ FONCIÈRE

Trois étapes pour faciliter les échanges

1. Chaque participant reçoit un lot de cartes dont il prend connaissance.

Une matrice est positionnée au centre de la table, avec sur l'axe vertical, l'importance de l'action/du levier pour la sobriété foncière et sur l'axe horizontal, la difficulté de mise en œuvre.

Objectif : hiérarchiser les cartes leviers les unes par rapport aux autres à travers la matrice.

2. Les participants positionnent leurs cartes à tour de rôle sur la matrice, en justifiant leur choix de positionnement

3. Pour aller plus loin, les participants peuvent poser des pictogrammes permettant de qualifier la difficulté de mise en œuvre (financière, technique, acceptabilité sociale).

ALLER + LOIN

[Vidéo] *Le jeu des 6 familles de la sobriété foncière.*
[5min12]. Novembre 2025.

Les équipements sportifs et de loisirs, comme les projets d'hébergements touristiques, ont souvent pris place sur des fonciers libres, en extension de l'urbanisation existants, impactant des Espaces Naturels Agricoles et Forestiers (ENAF).

Un héritage de cette pratique aujourd'hui révolue perdure dans les documents d'urbanisme en vigueur: Il s'agit par exemple de poches de zonage « équipements de loisirs », d'indices en zones A et N qui autorisent des aménagements d'ampleurs, ou encore de nombreux STECAL au dimensionnement incertain, voire de zones à urbaniser à vocation d'accueil d'équipements et hébergements touristiques. Un travail de réflexion sur ces zones obsolètes s'avère nécessaire, pour les supprimer ou éviter leur surdimensionnement.

La localisation de ces projets, bien que liés à des activités plein air, est à repenser en confortement de l'existant, en privilégiant la protection des ENAF et des milieux naturels vis-à-vis des usages touristiques ou de loisirs, et de l'éventuelle consommation d'espace « masquée » qu'ils peuvent générer.

+ | | | ++++

Impact en matière de sobriété foncière

Six familles, vingt-neuf cartes

- Famille 1 : « protéger les espaces naturels agricoles et forestiers »
- Famille 2 : « optimiser l'usage des constructions existantes »
- Famille 3 : « renouveler les espaces urbanisés existants »
- Famille 4 : « densifier les espaces urbanisés existants »
- Famille 5 : « optimiser les projets consommateurs d'espace »
- Famille 6 : « améliorer la qualité des sols et des espaces de nature »

RECLASSER DES ZONES 2AU
(AU STRICTES) EN ZONE AGRICOLE
OU NATURELLE



L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

MOBILISER LES LOGEMENTS
VACANTS



L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

DÉMOLIR DES CONSTRUCTIONS
PEU DENSES POUR RECONSTRUIRE
DE MANIÈRE OPTIMISÉE



L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

RÉALISER DES EXTENSIONS ET DES
ANNEXES SUR DES BÂTIMENTS
D'HABITATION



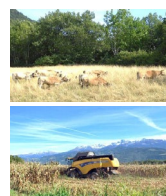
L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

IDENTIFIER LES FUTURS PROJETS
CONSUMMATEURS D'ESPACE



L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

PRÉSERVER ET/OU RETROUVER DES
ESPACES À HAUTE VALEUR
AGRICOLE



L'AGENCE
ÉQUIPEMENT DE LA RÉGION NORMANDE

théma

Cette publication présente les dispositifs participatifs ou formats créatifs conçus par l'Agence pour accompagner ses partenaires dans toutes les étapes de la vie des projets. Qu'il vise à faciliter la co-construction, stimuler la créativité, accompagner la prise de décision ou ouvrir le débat, chacun a été pensé pour renforcer la participation, enrichir les stratégies et soutenir l'action publique locale.

Ce catalogue constitue une boîte à idées. L'Agence se tient à vos côtés pour vous guider dans le choix des dispositifs les plus adaptés et pour imaginer des modalités d'animation au plus près de vos besoins.



Retrouvez les ressources utiles
sur le site de l'Agence

Actualités et publications