

La Compagnie
des rêves urbains
présente

L
A

VILLE

E X P O
A T E L I E R

Design graphique : Supaz Tex

EN

J E U X

DES
JEUX POUR
APPRENDRE
LA VILLE

DOSSIER D'
ITINÉRANCE

www.ville-jeux.com



Mécénat

ville-jeux.com

www.ville-jeux.com

DOSSIER D'ITINÉRANCE

EXPOSITION - ATELIER

LA VILLE EN JEUX

Enjeux - p. 3

Présentation de l'exposition - atelier - p. 5

Contenu de l'exposition - p. 6

Jeux en libre accès - p. 8

Jeux animés : les ateliers pédagogiques - p. 10

Jeux du catalogue : l'étagère à jeux - p. 12

Vidéos - p. 12

Forme de l'exposition - p. 13

Tarifs et conditions - p. 15

Calendrier prévisionnel de l'itinérance - p. 15

Partenaires - p. 16

Contact - p. 16

ENJEUX

LA VILLE, UN OBJET COMPLEXE À APPRÉHENDER

La ville est le territoire de vie de la majorité des Français. Pourtant, la compréhension des différentes échelles (architecturale et urbaine) et dynamiques qui la caractérisent n'est pas accessible à tous. Comment décoder les processus de transformation en cours, les différents acteurs qui les mettent en oeuvre ?

Depuis les années 1970, l'enjeu de la diffusion de la culture architecturale et urbaine mobilise les efforts du Ministère de la Culture, par l'organisation d'événements et manifestations (dont les Journées européennes du Patrimoine et les Journées nationales de l'Architecture), la diffusion de politiques culturelles, le soutien aux initiatives locales et nationales. Conjointement au Ministère de la Culture, le Ministère de l'Éducation nationale s'engage depuis les années 1980 dans l'intégration de l'éducation à la ville au sein des programmes scolaires. Aujourd'hui, les politiques publiques incitent à faire participer les habitants aux processus de transformation de la ville... ce qui demande comme préalable d'avoir les clés de compréhension des mécanismes urbains pour pouvoir alors donner son avis.

C'est dans ce cadre que des professionnels, les « médiateurs », se forment, s'organisent et se spécialisent dans la mise en place d'actions culturelles, pédagogiques, participatives. Ils expérimentent des dispositifs pédagogiques pour transmettre la culture de la ville et faciliter l'appréhension des mécanismes de sa fabrication.

LE JEU, LEVIER PÉDAGOGIQUE

Pour faciliter l'acquisition de connaissances architecturales et urbaines les médiateurs impliquent souvent directement le public dans une expérience singulière. Le jeu s'impose comme un formidable outil pour manipuler le réel et le rendre plus compréhensible.

L'expérimentation, individuelle et collective, permet aux joueurs d'acquérir, de partager des connaissances et des découvertes, dans un contexte bienveillant et convivial. Les contenus, simples ou plus complexes, sont ciblés en fonction des différents publics (âge, statut) et s'adaptent à des contextes différents (milieu scolaire ou extra scolaire, universitaire, professionnel). Se déclinant en objets et activités diverses, le jeu permet de se projeter dans un rôle ou dans une mission. Il oblige à faire des choix, à interagir avec l'autre, tout en respectant des règles. L'acte de jouer réduit les distances entre les acteurs et les savoirs.

C'est dans ce sens que le jeu permet au citoyen, enfant ou adulte, d'apprendre, d'explorer, d'inventer, de découvrir la ville et ses multiples facettes. Il permet aussi aux techniciens de la ville, professionnels provenant d'horizons différents, de confronter leurs approches pour mieux travailler ensemble.



PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION - ATELIER

Les jeux pédagogiques sur l'architecture et l'urbanisme permettent aux joueurs, enfants et adultes, de se forger « une culture de la ville ». Celle-ci leur permet de mieux comprendre l'environnement urbain. Les apprentissages, même les plus complexes, se font en toute convivialité.

Conçus et utilisés par les professionnels de la médiation de la ville, ces formidables outils pédagogiques sont rarement accessibles au grand public. L'exposition-atelier « La ville en jeux » propose aux visiteurs de les découvrir et de les tester... pour prendre conscience de leur intérêt dans la transmission de la culture de la ville et en encourager leur valorisation et édition.

COMMISSAIRE D'EXPOSITION : LA COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS

La Compagnie des rêves urbains est une association de médiation de l'architecture et de l'urbanisme basée à Marseille, créée il y a 15 ans. Constituée d'architectes et d'une urbaniste spécialisés en médiation, elle conçoit et anime des ateliers pédagogiques et de concertation auprès d'un large public : enfants, adultes, professionnels.

OBJECTIFS DE L'EXPOSITION

- Présenter la richesse des jeux de médiation urbaine et architecturale développés par des structures nationales et internationales par le prisme des apports pédagogiques qu'ils offrent ;
- Valoriser l'expertise des professionnels qui les produisent et les utilisent dans leurs actions de médiation, renforcer leur visibilité ;
- Créer une prise de conscience de l'intérêt d'édition ces jeux pédagogiques.

PUBLICS

Enfants, adultes, familles.

PARCOURS DE VISITE

- Parcours de visite libre ;
- Programmation d'ateliers pédagogiques animés par des médiateurs (formés par la Compagnie des rêves urbains) pour un public scolaire, centre de loisirs, groupe d'adultes.

CONTENU DE L'EXPOSITION

L'exposition se compose de :

16 panneaux d'exposition

(12 panneaux recto/verso et 4 panneaux recto) traitant des thèmes suivants :

- Les enjeux de développer une culture de la ville » (texte et schéma)
- Les médiateurs de l'architecture et de l'urbanisme en France (texte et schéma)
- Les jeux pédagogiques sur la ville (texte et schéma)
- Présentation des jeux en libre accès sur les tables (description et espace évaluation)
- Présentation des jeux en libre accès sur le tapis (mode d'emploi et images)
- Éléments graphiques reprenant la charte graphique de l'exposition

4 tables de jeux pour tester 4 jeux en libre accès (public adultes et familles)

- Jeu 1 « Archifrise »
- Jeu 2 « Poids parpaing »
- Jeu 3 « Tramway en vue ! »
- Jeu 4 « Cityplanner »

2 tapis de jeux pour tester 3 jeux en libre accès (public enfants)

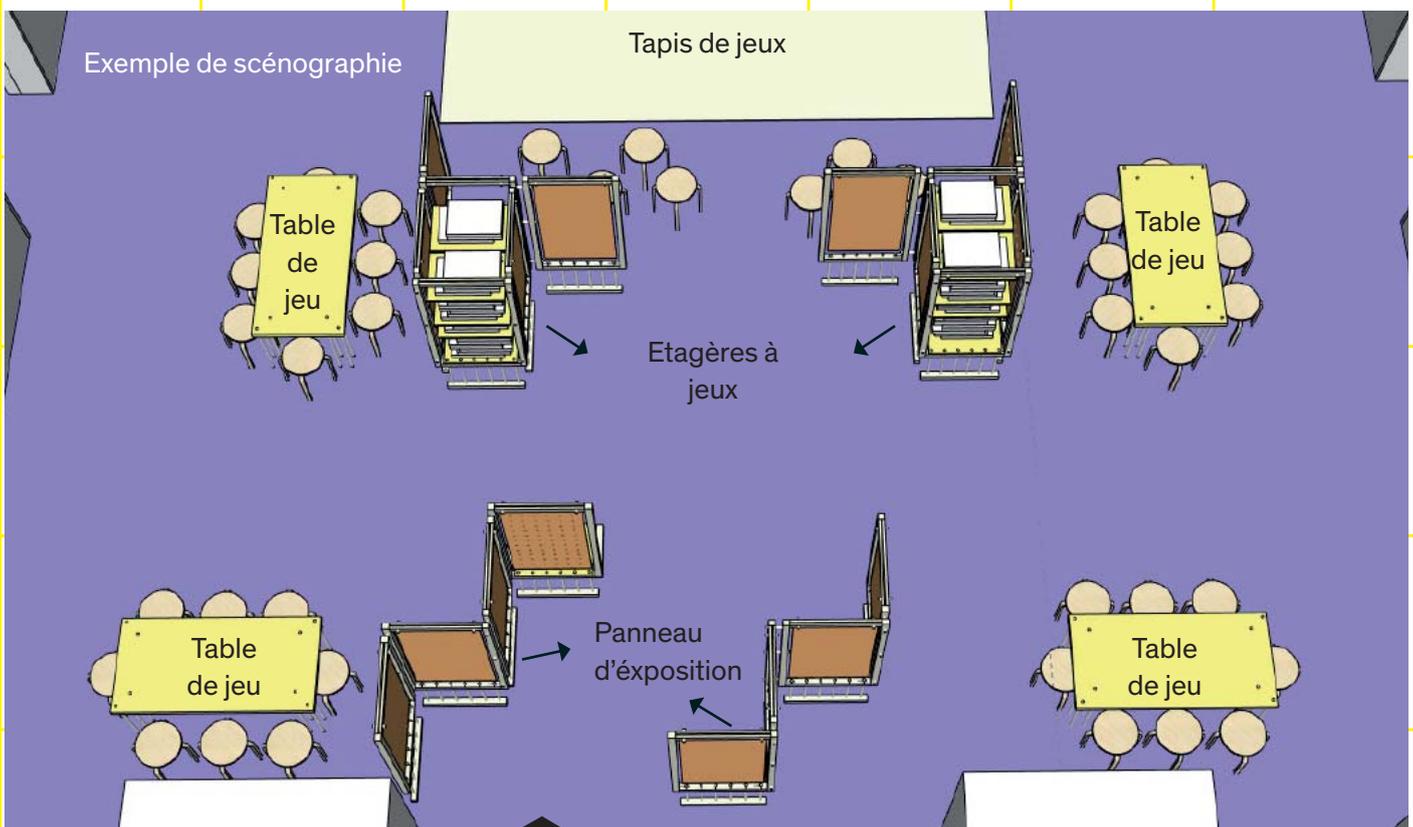
- Jeu 5 « Bâticartes »
- Jeu 6 « Empreintes de ville »
- Jeu 7 « Les défis du bâtisseur »

2 étagères à jeux pour découvrir 55 jeux pédagogiques francophones

- 19 boîtes de jeux pédagogiques sur l'architecture
- 36 boîtes de jeux pédagogiques sur l'urbanisme

1 diaporama de photos de jeux et de parties de jeux à vidéo-projeter

1 écran diffusant des vidéos de parties de jeux, interviews de concepteur et de joueurs





Vue d'ensemble



Une étagère à jeux

JEUX EN LIBRE ACCÈS

L'exposition permet au public de tester 7 jeux en libre accès :

- 4 jeux sur table (à destination d'adultes et des familles)
- 3 jeux sur tapis (à destination d'enfants).

JEUX SUR TABLE



Archifrise



Poids parpaing



Tramway en vue !



Cityplanner

Archifrise [public adultes et familles]

Jeu de cartes qui permet aux joueurs de découvrir une série de bâtiments représentatifs de l'histoire de l'architecture et d'apprendre leurs styles de construction, leur fonction... Conçu en 2015 par Marion Filatre lors de ses études à l'ENSAP de Bordeaux, il a été récemment adapté par la C^e des rêves urbains.

Poids parpaing [public familles]

Jeu de plateau qui invite les joueurs à travailler en équipe pour mener à bien un chantier de A à Z. L'objectif est d'affronter les aléas du climat et des plannings et tenter d'arriver jusqu'à la livraison du chantier. Jeu été conçu en 2017 par la Maison de l'architecture et de la ville PACA.

Tramway en vue ! [public adultes]

Jeu de plateau qui met les joueurs dans la peau d'élus d'une ville chargés d'aménager une ligne de tramway. Il permet de comprendre les arbitrages politiques, les contraintes techniques ou réglementaires, les problèmes budgétaires inhérents à l'aménagement d'une ligne de transport en commun. Jeu conçu en 2015 par la Compagnie des rêves urbains.

Cityplanner [public familles]

Jeu de plateau pour familiariser les joueurs à la question de l'extension d'un centre-ville ancien. Il permet de découvrir les grands principes d'aménagement urbain et les règles d'urbanisme pour lutter contre l'étalement urbain, respecter l'environnement... Jeu conçu par le laboratoire Théma de l'Université Bourgogne Franche-Comté et l'Institut de recherches Socio-économiques de Luxembourg.

JEUX SUR TAPIS / À destination des enfants



Bâtiscartes



Empreintes de ville



Les défis des bâtisseurs

Bâtiscartes

Jeu de cartes qui mène les enfants à recomposer 8 bâtiments en associant leurs éléments représentatifs : la fenêtre, la porte, la façade et un détail architectural. Ce jeu a été conçu par les Robins de Ville et fait partie de l'outil pédagogique « La ville en valise ».

Empreintes de ville

Jeu de cartes qui permet aux enfants d'associer des empreintes de textures de la ville à des photos pour créer des familles. Ce jeu a été conçu par les Robins de Ville et fait partie de l'outil pédagogique « La ville en valise ».

Les défis du bâtisseur

Jeu de construction qui invite les enfants à relever des défis pour construire des architectures avec des briques en carton.

JEUX ANIMÉS : LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Les ateliers pédagogiques permettent de découvrir des jeux qui demandent l'accompagnement d'un médiateur. Ils sont à destination des élèves de l'Éducation nationale, du public des centres de loisirs, de groupes d'adultes et de familles. Ils sont animés par des médiateurs formés par la Compagnie des rêves urbains.

6 ateliers pédagogiques sont proposés

L'architecture en jeu

Enfants 6/8 ans

Durée : 1h15

A travers deux jeux de manipulation et de connaissances « Abrikaban » et « Archinature », les enfants apprennent les principes de construction et les bases de l'architecture.

Le chantier en jeu

Enfants 9/11 ans

Durée : 1h15

Que se passe-t-il sur un chantier et qui y fait quoi ? A partir du jeu « Poids et parpaing », les enfants entrent dans l'univers de la construction.



Les défis du bâtisseur



Archinature



Métropol



Un peu, beaucoup, passionnément

L'aménagement en jeu

Adolescents 12/15 ans

Durée : 1h45

Une sensibilisation aux questions d'aménagement de la ville et à sa gestion grâce à deux jeux conçus pour les adolescents : « Metropoly » et « Un peu, beaucoup, passionnément ».

Haussman en jeu

Adultes

Durée : 1h30

S'immerger dans la transformation de Paris au 19e siècle, ou comment vivre les choix d'aménagement faits à cette époque qui divisaient les Modernes et les Romantiques ? Une approche du patrimoine replacée dans son contexte historique avec le jeu « Paris 1800 ».

Tramway en vue !

Lycéens et adultes

Durée : 1h30

La création et l'extension de lignes de transport en commun sont aujourd'hui indispensables pour réduire la pollution en ville. Vivez l'expérience d'aménager une ligne de tram grâce au jeu « Tramway en vue ! ».

Fabrique ta ville

Lycéens et adultes (dont insertion)

Durée : 1h30

Jouez à être urbaniste en aménageant un quartier ! L'occasion de réfléchir à comment on développe aujourd'hui la ville, pour la qualité de vie et le respect de l'environnement.



Paris 1800



Tramway en vue !

JEUX DU CATALOGUE : L'ÉTAGÈRE À JEUX

Tous les jeux présents sur le catalogue en ligne (www.ville-jeux.com/-Le-catalogue-.html) sont présentés au sein de l'exposition - atelier sous la forme de « boîtes de jeux ».

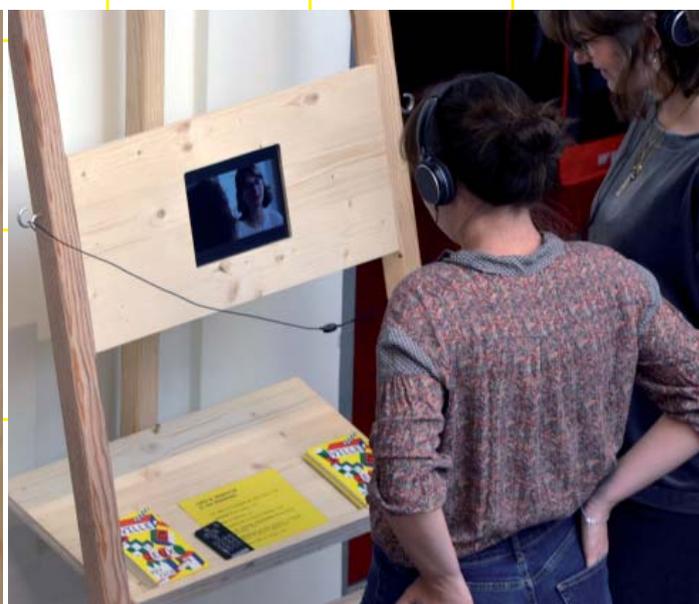
Chaque boîte contient :

- un texte de présentation du jeu (objectifs pédagogiques, modalités de jeu...)
- le nom de la structure (ou personne) qui a développé le jeu et ses coordonnées
- des photos du jeu (dont une où l'on voit une partie de jeu avec des joueurs)
- un élément du jeu comportant un contenu (comme une carte du jeu, un livret du jeu, une affiche...)

Les boîtes sont rangées par thème (architecture ou urbanisme) dans 2 étagères :

- l'étagère « architecture » contient 19 boîtes de jeux pédagogiques sur l'architecture
- l'étagère « urbanisme » contient 36 boîtes de jeux pédagogiques sur l'urbanisme

Un code graphique facilite le rangement des boîtes de jeux dans la bonne étagère. Le nombre de boîtes est susceptible de changer au fur et à mesure des nouveaux recensements de jeux sur le catalogue en ligne.



Boîte de jeu

Panneau vidéo

VIDÉOS

Sept vidéos sont diffusées et boucées sur un écran photo livré avec l'exposition :

- D.D. polis de la Compagnie des rêves urbains, 4'25"
- Fabrikado #1 de l'ardepa, 4'21"
- Urbax de logiville, 6'11"
- Un endroit où du collectif Graphites, 1'45"
- Un peu, beaucoup, passionnément de Nord Nature Chico Mendès, 3'30"
- Re-Génération de Studio Akkerhuis + T. Buisson, S. Davies, G. Dubois, D. Malaud, 0'42"
- Pépité du CAUE de l'Allier, 0'47"

FORME DE L'EXPOSITION

L'espace minimum nécessaire pour l'accueil de cette exposition-atelier est de 110 m². L'exposition peut s'adapter à un espace plus grand.

Scénographie : la Compagnie des rêves urbains

Construction des éléments de la scénographie : Les Marsiens

Design graphique : Super Terrain

LES PARTIS PRIS DE LA SCÉNOGRAPHIE

Interaction / participation du public [jouer, évaluer]

Les publics pourront tester les jeux présentés. La scénographie permet donc de s'installer pour jouer dans de bonnes conditions : tables pour les adultes les familles et tapis pour les enfants.

Les joueurs auront la possibilité d'évaluer en fin de partie les jeux testés en fonction de critères déterminés (notamment leur pertinence par rapport à leur objectif pédagogique). Cette évaluation sera affichée par l'ensemble des visiteurs tout au long de l'exposition sur les panneaux présentant les jeux.

Convivialité, partage

Le jeu a comme vertu de créer des conditions d'échange entre individus qui ne se connaissent pas et ainsi d'installer rapidement une certaine convivialité. L'exposition met en avant des tables qui invitent chacun à jouer.

L'utilisation du bois a été privilégiée pour sa simplicité et son aspect chaleureux : panneaux autoportants, étagères à jeux et tables sont en bois.



Parcours enfants + adultes

L'exposition - atelier propose quatre tables de jeux pour les adultes et les familles et un espace dédié aux enfants comportant des jeux au sol.

LES ÉLÉMENTS DE LA SCÉNOGRAPHIE

12 paravents auto-portants

Dimensions : l 75 cm x h 190 cm

Matériau : bois

affichant 12 panneaux (l 60 cm x h 126 cm) imprimés en recto/verso sur du Forex 10 mm

2 étagères à jeux

Dimensions : L 75 cm x l 75 cm x h 190 cm

Matériau : bois

- contenant 55 boîtes de jeux en carton réparties dans les deux étagères

- affichant chacune 2 panneaux (l 60 cm x h 126 cm) imprimés en recto sur du Forex 10 mm

4 tables de jeux

Dimensions : L 140 cm x l 78 cm x h 74 cm

présentant chacune 1 jeu en libre accès et une boîte avec les éléments du jeu (règles, pions, dés...)

TARIFS ET CONDITIONS

Une convention d'itinérance sera établie avec l'exposant.

TARIFS DE LOCATION

La durée minimum de location est d'un mois.

Les frais de location sont de 2 500€ HT pour un mois et de 1 500€ HT par mois supplémentaire.

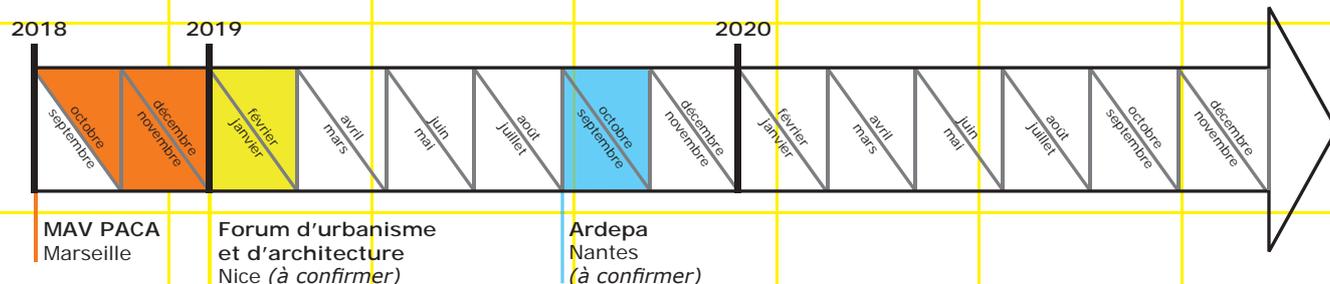
Les frais comprennent :

- Les droits d'auteurs
- Les éléments de communication : affiche type, carte postale type, dossier de presse

Des frais supplémentaires sont à prendre en charge par l'exposant :

- Transport aller-retour de l'exposition
 - Assurance
 - Maintenance et gardiennage
 - Frais d'animation
 - Promotion et communication
 - La venue de deux membres de l'équipe de la Compagnie des rêves urbains qui réaliseront :
 - Le montage de l'installation de l'exposition-atelier
 - La formation d'animateurs pour les ateliers
 - Le démontage
- Soit 4 jours (hébergement et transport inclus)

CALENDRIER PRÉVISIONNEL DE L'ITINÉRANCE



PARTENAIRES

PARTENAIRES FINANCIERS

La conception et la réalisation de cette exposition - atelier ont été financées par :

- la DRAC PACA

- la Caisse des Dépôts - Mécénat

PARTENAIRES CONTRIBUTEURS

54 structures ont contribué à « La ville en jeux » en proposant un ou plusieurs jeux pédagogiques.

CONTACT

LA COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS

1 rue Félix Eboué,

13002 Marseille

09 51 52 64 29

Aurore Leconte - aurore.leconte@revesurbains.fr