

Pré - PROGRAMME

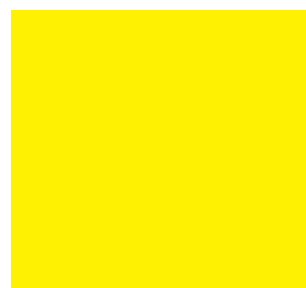
Version du 05/10/2018



Rencontres
LA VILLE EN JEUX

9 novembre 2018

Marseille / Atelier Canopé



Rencontres

LA VILLE EN JEUX



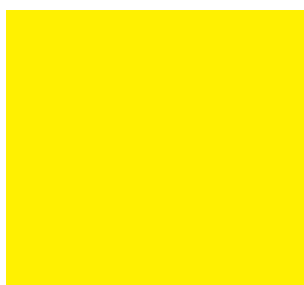
Formidables outils pour manipuler le réel et le rendre plus compréhensible, **les jeux pédagogiques sur l'architecture et l'urbanisme** favorisent l'apprentissage de la culture de la ville, auprès de toutes les tranches d'âge. Conçus et utilisés par les professionnels de la médiation de la ville, ils sont peu visibles et peu connus par le plus grand nombre.

Les **Rencontres** sont un temps d'échange entre les professionnels qui les conçoivent et les utilisent, en vue de leur valorisation et de leur démocratisation.

Informations, inscription
<http://www.ville-jeux.com/-Les-rencontres-.html>

OBJECTIFS

- > Croiser les regards de différents professionnels sur les jeux pédagogiques de la ville
- > Expérimenter des jeux, échanger sur leur conception, fabrication, édition...
- > Rencontrer d'autres professionnels qui peuvent être des partenaires pour de futurs projets



PARTICIPANTS ATTENDUS

- > Professionnels de la médiation de l'architecture et de la ville (CAUE, Maisons de l'architecture, VPAH, structures indépendantes, ...)
- > Professionnels de la concertation
- > Maîtres d'ouvrage (aménagement, bailleurs, promoteurs...) et autres professionnels de la ville
- > Enseignants et chercheurs
- > Editeurs spécialisés en architecture et en jeux
- > Développeurs de jeux

Capacité d'accueil : 150 personnes



8H30

ACCUEIL CAFÉ [Atelier Canopé]

9H30 - 10H30

SESSION DE JEU

Paris 1800

Jeu de plateau sur l'aménagement de la ville de Paris sous Haussmann.
Conçu pour un public adulte.

Tramway en vue

Jeu de plateau collaboratif sur l'aménagement d'une ligne de tramway.
Conçu pour un public adulte.

Urbalog

Jeu de plateau coopératif sur la gestion de la ville et les mobilités urbaines.
Conçu pour un public adulte.

Désastre

Jeu de plateau coopératif sur la gestion d'un chantier de construction et ses aléas.
Conçu pour un public adulte.

ArchiNature

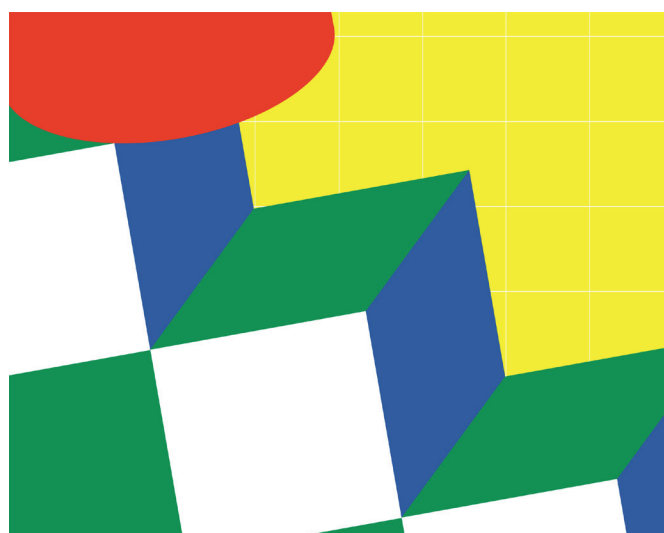
Jeu au sol sur les liens entre architecture et nature (forme, matériaux...)
Conçu pour le jeune public.

Poids Parpaing

Jeu de plateau sur les étapes et les corps de métier d'un chantier de construction.
Conçu pour le jeune public.

Un peu, beaucoup, passionnément

Jeu de plateau sur l'aménagement et la gestion des espaces verts en ville.
Conçu pour tout public.



10H45 - 12H

PLÉNIÈRE D'OUVERTURE

Panorama des jeux pédagogiques sur la ville en France

par la Compagnie de rêves urbains

L'apport des jeux pédagogiques dans la médiation de l'architecture et de l'urbanisme

par Mireille Sicard et Camille Picot (Pôle pédagogique du réseau des Maisons de l'architecture) et Marianne Veillerot (ENSA Grenoble)

[Sous-réserve] Le rôle de la recherche dans le développement de nouveaux jeux pédagogiques

par Olivier Klein (Labex IMU - Université de Lyon)

12H15 - 13H45

REPAS

14H - 15H45

ATELIERS 1

Le b.a.-ba du jeu pédagogique

[salle 1]

Quelles sont les grandes étapes incontournables pour concevoir un jeu, les compétences et les ressources nécessaires pour le développer et le fabriquer ? Spécialiste en conception de jeux, Miguel Rotenberg (Marseille) dispense ses repères méthodologiques.

Témoignages : Julie Danilo (Maison de l'architecture et de la ville PACA - Marseille) + [sous-reserve] Emmanuelle Roy (Makeitmarseille)

Animer un jeu pédagogique

[salle 2]

Savoir optimiser l'apport pédagogique du jeu, donner envie et expliquer clairement les règles aux participants, gérer la dynamique d'une partie, organiser l'espace... autant de points à anticiper pour que l'expérience du jeu soit enrichissante pour tous.

Témoignages : Roberta Ghelli (La Compagnie des rêves urbains - Marseille) + Julia Canet (Robins des villes)

Co-construire un jeu avec des publics

[salle 3]

La conception d'un jeu avec des enfants (ou des adultes) peut être un prétexte stimulant à des apprentissages. Quels apports ? Quelles limites ? Comment s'y prendre ?

Témoignages : Aurore Leconte (Compagnie des rêves urbains - Marseille) + Camille Picot (Ardepa - Nantes)

Peut-on jouer pour concerter ?

[salle 4]

Dans des démarches de participation citoyenne sur les aménagements urbains, on attend des jeux qu'ils puissent renouveler le regard sur la ville, libérer la parole des citoyens et faciliter le dialogue, pour nourrir in fine la décision publique et améliorer les projets. Promesses tenues ?

Organisé par l'Institut de la Concertation (Paris)

Approcher la ville et ses données par le jeu

[salle 5]

Les jeux pédagogiques peuvent-ils servir à récolter des données sur la ville et ses enjeux ? Les chercheurs du Labex IMU présentent leur expérience de recherche au sein de l'Atelier «Jeux Urbains» et proposent un temps de co-construction d'un jeu produisant des données sur la ville.

Organisé par Olivier Klein et Didier Chanfray (Labex IMU - Université de Lyon)

EN PARALLÈLE

VISITE DE L'EXPOSITION LA VILLE EN JEUX

[Maison de l'architecture
et de la ville PACA]

16H - 17H30

ATELIERS 2

Les « mécaniques » de jeu

[salle 1]

Hasard, mémoire, rapidité, coopération... Cet atelier proposera un aperçu des mécaniques et des systèmes ludiques à adapter pour mettre en jeu votre contenu pédagogique.

Organisé par Miguel Rotenberg (Marseille)

Apprendre la ville par le jeu

[salle 2]

La fabrication de la ville est un processus complexe. Comment le faire comprendre aux citoyens ? Quels thèmes et mécaniques de jeu choisir ? Discussion à partir de la présentation de jeux.

Témoignages : Yohan Sahraoui (ThEMA Université Bourgogne-Franche-Comté) + Mathilde Le Ficher (Compagnie des rêves urbains - Marseille)

Jouer pour former les professionnels

[salle 3]

Et si des jeux pouvaient aider à former les professionnels de la ville au projet d'architecture et d'urbanisme ? Ou encore faciliter la coordination / coopération entre les nombreux acteurs d'un projet ? Des expériences vont déjà dans ce sens.

Témoignages : David Mateos Escobar (L-AST) + Nicolas Persyn (Concorde - Marseille) et Sabine Guitel (CAUE 27) + Nathalie Molines (Université de Technologie de Compiègne) + Florence Toillier (LAET - Lyon)

Le jeu, le numérique et la réalité virtuelle

[salle 4]

De plus en plus le numérique s'invite dans la conception de jeux pédagogiques. Les applications et la réalité virtuelle offrent des nouveaux scénarios pour l'apprentissage de la culture de la ville.

Témoignages : Cyrielle Balineau (CAUE 03) + [sous-reserve] Elodie Gouardin (CPIE du Pays d'Aix)

Comment éditer et diffuser son jeu ?

[salle 5]

Auto-édition, création d'une maison d'édition, collaboration avec un éditeur professionnel... Quelles possibilités pour éditer son jeu ? Une fois édité, comment le faire connaître et le diffuser largement ?

Témoignages : Camille Picot (Ardepa - Nantes) + Michael Rambeau (Bioviva éditions-Montpellier) + Mathieu Fernandez (AESTAS - Paris) + [sous-reserve] Anne Ruelland (Cité de l'Architecture et du Patrimoine)

EN PARALLÈLE

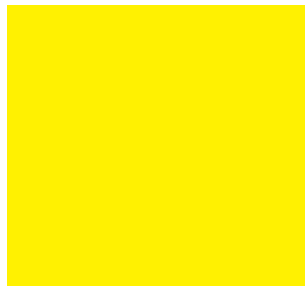
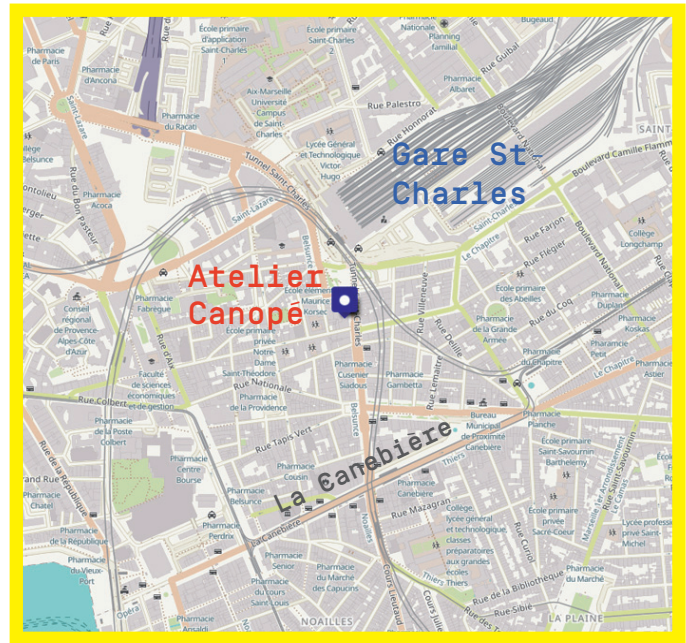
VISITE DE L'EXPOSITION LA VILLE EN JEUX

[Maison de l'architecture
et de la ville PACA]

Lieu des Rencontres

Atelier Canopé

31, boulevard d'Athènes
13001 Marseille



Informations, inscription

<http://www.ville-jeux.com/-Les-rencontres-.html>

contact@ville-jeux.com - 09 51 52 64 29



Organisateurs et partenaires

