RENCONTRES PROFESSIONNELLES

LA VILLE EN JEUX

9 novembre 2018

Marseille / Atelier 13-Canopé

PROGRAMME

RENCONTRES PROFESSIONNELLES **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 professionnelles** 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

> 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 (aménageurs, 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 - 9H15
ACCUEIL CAFÉ
[Canopé - Atelier 13]

9H30 - 10H30
SESSION DE JEU

1 heure pour tester des jeux d'architecture ou d'urbanisme. Choix parmi les 6 propositions suivantes [+ d'infos sur les jeux sur le catalogue en ligne ville-jeux.com] :

JEUX D'ARCHITECTURE

Jeu patrimoine / adultes

« **Paris 1800** »
conçu et animé par AESTAS

Jeu architecture / adultes

« **Désastre** » + « **Le bon jargon** » conçus et animés par L' Atelier Sans Tabou

Jeu architecture / enfants

« **Poids Parpaing** »
conçu et animé par la MAV PACA

« **ArchiNature** »
conçu par le CAUE 31

« **Fabrikado 2** »
conçu et animé par l'Ardepa

JEUX D'URBANISME

Jeu aménagement / adultes

« **Tramway en vue !** » conçu et animé par la Cie des rêves urbains
« **City planner** »
conçu et animé par Théma

Jeu aménagement / adultes

« **Urbalog** »
conçu et animé par Labex IMU

Jeu urbanisme / enfants

« **Metropoly** » conçu par le CAUE 31 + « **Un peu, beaucoup, passionnément** »
conçu par Nord Nature Chico Mendès

10H45 - 12H
PLÉNIÈRE D'OUVERTURE

Mot de bienvenue
par Sophie Fouace (Réseau Canopé Direction territoriale PACA)

Panorama des jeux pédagogiques sur la ville en France
par la Compagnie de rêves urbains

L'univers du jeu : quel intérêt pédagogique ?
par Miguel Rotenberg (Playtime)

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)

Un an après le colloque « Partager l'architecture, avec les enfants »
par Francine Fort (Arc en rêve - centre d'architecture)

12H15 - 13H45
REPAS

14H - 15H45

ATELIERS 1

Le b.a.-ba du jeu pédagogique

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 dispense ses repères méthodologiques. Témoignages de concepteurs de jeux de la ville.

Intervenants :

Miguel Rotenberg (Playtime - Marseille) + Roberta Ghelli (La Compagnie des rêves urbains - Marseille) + Julie Danilo (Maison de l'architecture et de la ville PACA - Marseille) + Emmanuelle Roy (Makeitmarseille - Marseille)

Animer un jeu pédagogique

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.

Intervenants :

Aurore Leconte (La Compagnie des rêves urbains - Marseille) + Delphine Delaunay (Maison de l'architecture et de la ville PACA - Marseille) + Julia Canet (Robins des villes - Marseille)

Peut-on jouer pour concerter ?

Dans des démarches de participation citoyenne sur les aménagements urbains, on attend des jeux qu'ils puissent renouveller 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 ?

Témoignages :

Yvan Jehannin et Thomas François (3 Hit Combo - Rennes) + Mathilde Le Ficher (La Compagnie des rêves urbains - Marseille) + des maîtres d'ouvrage.

Organisé par :

David Prothais (Institut de la Concertation et de la participation citoyenne - Paris).

Approcher la ville et ses données par le jeu

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

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 (Playtime - Marseille)

Apprendre la ville par le jeu

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.

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

Jouer pour former les professionnels

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.

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

Les jeux, la ville, le numérique

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

Intervenants :
Cyrielle Balineau (CAUE 03) + Yvan Jehannin et Thomas François (3 Hit Combo - Rennes)

Comment éditer et diffuser son jeu ?

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 ?

Intervenants :
Camille Picot (Ardepa - Nantes) + Mathieu Fernandez (AESTAS - Paris) + Michael Rambeau (Bioviva éditions-Montpellier)

EN PARALLÈLE

VISITE DE L'EXPOSITION LA VILLE EN JEUX

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

LES INTERVENANTS

- Cyrielle **BALINEAU**, Chargée de mission / **Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement [CAUE] 03** (Moulins)
- Laura **BERNARD**, Architecte, Médiatrice / **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- Julia **CANET**, Urbaniste, Médiatrice / **Robins des villes** (Marseille)
- Didier **CHANFRAY**, Animateur « serious game » du LabEx IMU / **Université de Lyon**
- Julie **DANILO**, Chargée de mission / **Maison de l'architecture et de la ville PACA** (Marseille)
- Delphine **DELAUNAY**, Médiatrice / **Maison de l'architecture et de la ville PACA** (Marseille)
- Mathieu **FERNANDEZ**, Ingénieur et chercheur en histoire urbaine / **AESTAS** (Paris)
- Francine **FORT**, Directrice générale / **arc en rêve - centre d'architecture** (Bordeaux)
- Sophie **FOUACE**, Directrice territoriale / **Réseau Canopé Direction territoriale PACA**
- Thomas **FRANÇOIS**, Co-coordinateur / **3 Hit Combo** (Rennes)
- Roberta **GHELLI**, Architecte, Docteur en sociologie, Médiatrice / **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- Sabine **GUITEL**, Directrice / **Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement [CAUE] 27** (Évreux)
- Yvan **JEHANNIN**, Médiateur culturel / **3 Hit Combo** (Rennes)
- Olivier **KLEIN**, Membre du Copil du LabEx IMU, Chercheur - ITPE / **Laboratoire Aménagement Économie Transports [LAET] - Université de Lyon**
- Mathilde **LE FICHER**, Urbaniste, Médiatrice / **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- Aurore **LECONTE**, Directrice / **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- David **MATEOS ESCOBAR**, Urbaniste, Géographe, Docteur en sociologie / **L'atelier sans tabou [L'AST]** (Marseille)
- Nathalie **MOLINES**, Maître de conférences / **Université de Technologie de Compiègne [UTC]**

LES INTERVENANTS

- Nicolas **PERSYN**, Docteur en Urbanisme et Géographie / **Concorde** (Marseille et Paris)
- Camille **PICOT**, Architecte, Responsable pédagogique / **L'ARDEPA** (Nantes)
- David **PROTHAIS**, Coordinateur ICPC, chercheur EPIN UTC, Directeur de Eclectic Experience / **Institut de la concertation et de la participation citoyenne [ICPC]** (Marseille)
- Michael **RAMBEAU**, Directeur du développement / **Bioviva éditions** (Montpellier)
- Miguel **ROTEMBERG**, Concepteur de jeux, Directeur / **Playtime** (Marseille)
- Emmanuelle **ROY**, Co-fondatrice / **Make it Marseille**
- Yohan **SAHRAOUI**, Docteur en Géographie / **Laboratoire Théoriser et Modeliser pour Amenager [ThéMA] - Université Bourgogne Franche-Comté** (Besançon)
- Mireille **SICARD**, Directrice / **Maison de l'Architecture de l'Isère** (Grenoble)
- Florence **TOILIER**, Ingénieur d'études / **Laboratoire Aménagement Économie Transports [LAET] - Université de Lyon**
- Marianne **VEILLEROT**, Vie étudiante, orientation, relations avec la profession / **Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble**

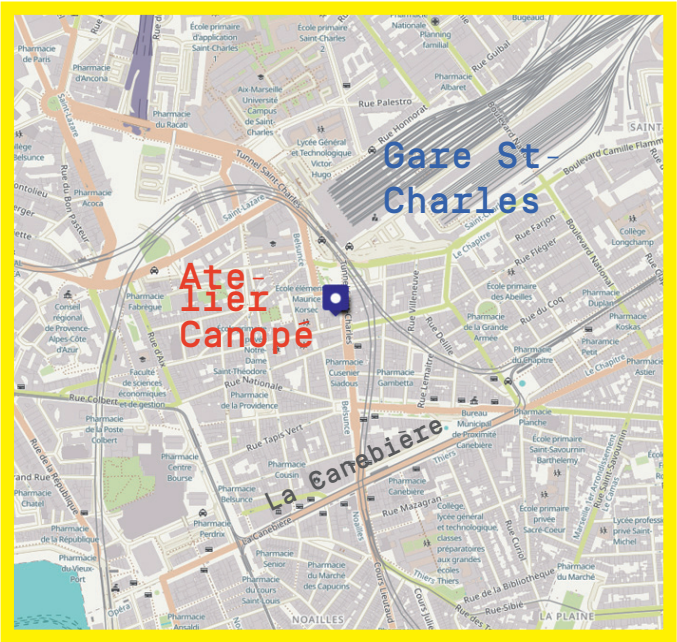
LIEU DES RENCONTRES

Réseau Canopé

Atelier 13 Marseille

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 / PARTENAIRES

LA COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS

L'ATELIER CANOPÉ
LE LIEU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

MAV PACA maison de l'architecture et de la ville

ma maison de l'architecture de l'Isère

L-AST L'atelier sans tabou

PLAY time.

Make it marseille

NSAG ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE GRENOBLE

ThéMA UMR 6049 Théoriser & Modéliser pour Aménager

l'ardepa Diffusion et promotion de l'architecture Membre du réseau des maisons de l'architecture

CONCORDE

INSTITUT DE LA CONCERTATION ET DE LA PARTICIPATION CITOYENNE

bioviva!

LAET LABORATOIRE AMÉNAGEMENT ÉCONOMIE TRANSPORTS / TRANSPORT URBAN PLANNING ECONOMICS LABORATORY

Robins des Villes Connaître, partager, transformer notre cadre de ville

CAUE27

CAUE allier

3HC 3 HIT COMBO

utc SORBONNE UNIVERSITÉS

LABEX IMU UNIVERSITÉ DE LYON

arc en rêve centre d'architecture bordeaux