

CHERCH'ARCHI,
LE JEU DE CARTES POUR
TESTER TA RAPIDITÉ
ET TES CONNAISSANCES
SUR LA VILLE
ET L'ARCHITECTURE !

cherch'archi

livret pédagogique

SOMMAIRE

Présentation MAV PACA...1

La ville en jeux.....2

Contenu du jeu.....3

Livret-jeu.....4

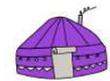
Règles du jeu.....5

Symboles et définitions.....6

Print & play.....12

Coloriage.....36

Crédits & contacts.....37



LA MAISON DE L'ARCHITECTURE ET DE LA VILLE PACA

La Maison de l'architecture et de la ville PACA est une association de loi 1901 qui promeut la diffusion et la transmission de la culture architecturale et urbaine auprès de tous les publics.

Depuis 2003, la MAV PACA fédère avec enthousiasme autour des enjeux de l'architecture. Elle structure son activité autour d'actions culturelles variées : expositions, conférences, résidences, publications, ateliers jeune public, interventions dans les classes, édition d'outils pédagogiques...

Elle dispose d'une visibilité nationale par sa participation au Réseau des Maisons de l'Architecture, et contribue depuis 2018 au programme de la Ville en Jeux.

Informations pratiques :



12 boulevard Théodore Turner, 13006 Marseille



contact@mavpaca.fr / T. 04 96 12 24 10

LA VILLE EN JEUX

La ville en jeux est un projet qui valorise des ressources pédagogiques sur les thèmes de l'architecture et la ville.

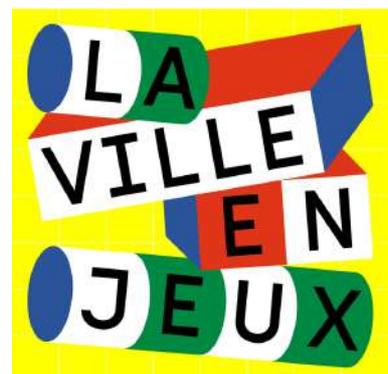
Ils permettent aux joueurs, enfants et adultes, de se forger « une culture de la ville » afin de mieux comprendre l'environnement urbain. Les apprentissages, même les plus complexes, se font en toute convivialité.

Conçus et utilisés par les professionnels de la médiation de la ville, ces formidables outils pédagogiques sont rarement accessibles au grand public.

La Ville en jeux, c'est :

- > Un catalogue de jeux en ligne
- > Une exposition-atelier en itinérance
- > Des évènements professionnels
- > Des ressources et une aide à l'animation

Pour plus d'infos : www.ville-jeux.com



CONTENU DU JEU

- EN PRINT & PLAY -

Livret jeu.....4

Cartes.....12

Boîte.....34

Coloriage bonus.....36



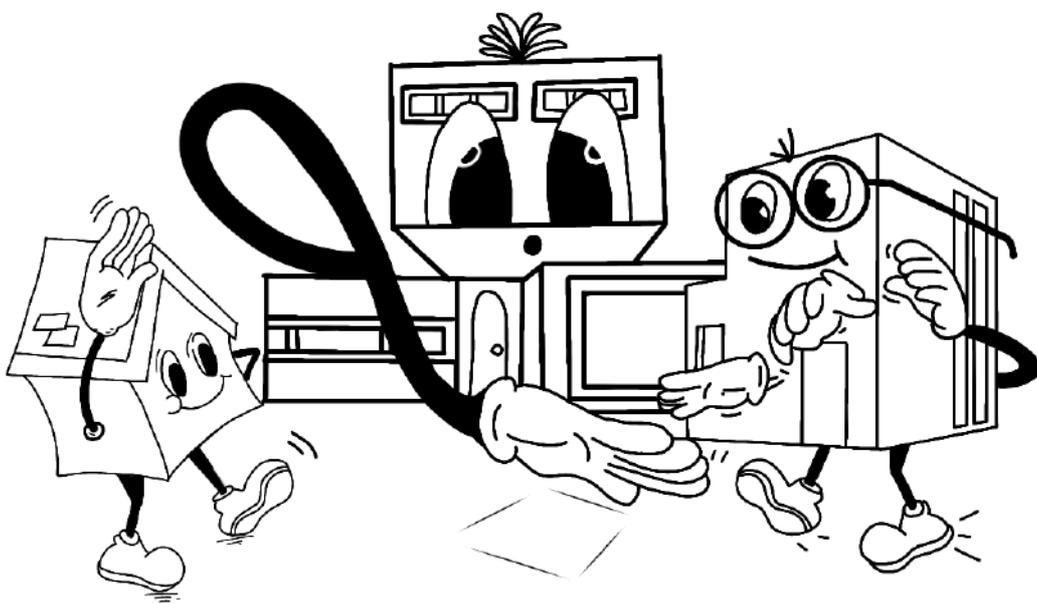
LIVRET JEU

But du jeu :

Découvrir l'architecture, la ville, et tout ce qui l'entoure en testant ses réflexes !

Si vous êtes professeur, médiateur, animateur ou parent, ce jeu est un outil pédagogique qui vous permettra de développer de façon ludique le vocabulaire lié à l'architecture et à la ville.

- Être le plus rapide pour repérer le symbole identique entre 2 cartes
- Le nommer à voix haute
- Récolter le plus de cartes pour remporter la partie !



RÈGLES DU JEU

Installation :

1. Distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve face cachée.
2. Placez les cartes restantes au milieu. Elles constitueront la pioche.

But du jeu :

Récupérer le plus de cartes.

Déroulement :

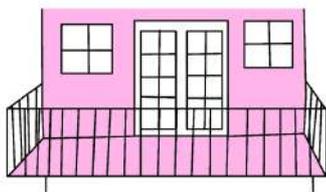
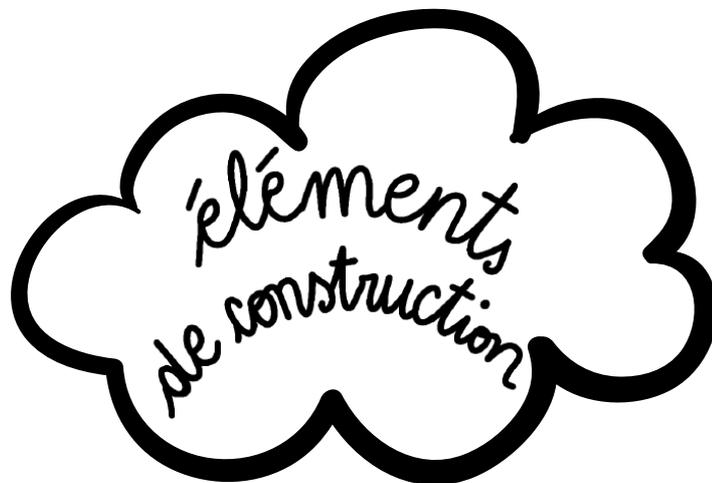
Au top départ, les joueurs retournent leur carte.

- Les joueurs doivent alors trouver le symbole identique entre leur carte et celle posée au centre de la table sur la pile.
- Dès qu'un joueur trouve un symbole identique :
 1. Il le nomme.
 2. Il s'empare de la carte concernée.
 3. Et la pose devant lui sur sa carte.
- En prenant cette carte, une nouvelle carte centrale est ainsi révélée.
- La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

Le gagnant :

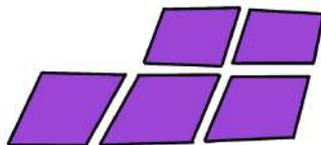
- Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées.
- Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.

les symboles et définitions



BALCON :

Plate-forme en saillie sur une façade, entourée d'une balustrade et communicant avec une pièce.



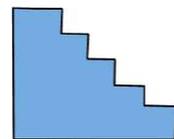
CARRELAGE :

Ensemble des carreaux d'une surface.



COLONNE :

Pilier de forme cylindrique, souvent avec une base ou un chapiteau.



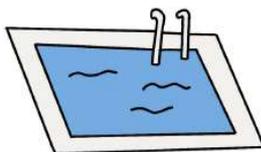
ESCALIERS :

Série de marches servant à monter ou à descendre.



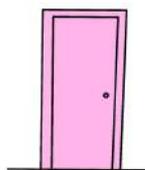
FENÊTRE :

Ouverture dans un mur afin de laisser passer l'air et la lumière.



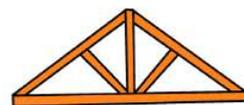
PISCINE :

Bassin public ou privé rempli d'eau destiné à accueillir des nageurs, et par extension, totalité des installations qui y sont rattachées.



PORTE :

Ouverture pratiquée dans un mur pour permettre le passage.



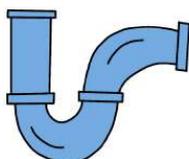
POUTRE :

Grosse pièce de charpente horizontale en bois, en béton ou en métal soutenant une construction.



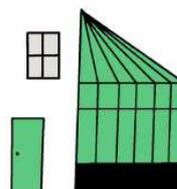
TOIT :

Couverture, surface supérieure d'un bâtiment.



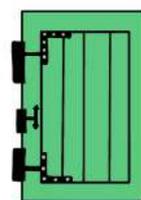
TUYAU :

Tube par lequel s'écoule un gaz ou un liquide.



VERRIÈRE :

Vitrage de grande dimension.



VOLETS :

Panneau qui ferme et protège une fenêtre ou une porte.

maisons du monde



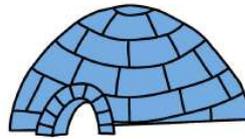
CASE :

Habitation des pays du Sud, construction éphémère en bois généralement utilisée comme habitation en Afrique.



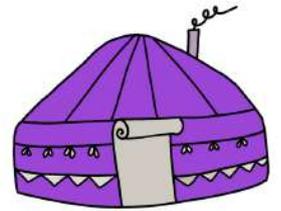
CABANE :

Construction rudimentaire (souvent en bois) servant d'habitation ou d'abri.



IGLOO :

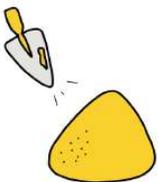
Construction demi-sphérique faite de blocs de glace.



YOURTE :

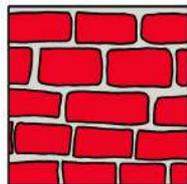
Ou iourte est l'habitat traditionnel de nombreux nomades vivant en Asie centrale, notamment les Turcs, mongols et les wakhis.

matériaux



BÉTON / CIMENT :

Poudre qui se forme, avec de l'eau et du sable, un mortier.



BRIQUE :

Matériau de construction constitué de terre argileuse, en forme de parallélépipède rectangle.



PEINTURE :

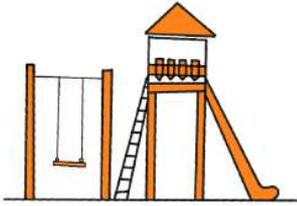
Produit liquide ou en poudre contenant des pigments, donnant par application sur des subjectiles un feuil doué de qualités protectrices, décoratives.



BOIS :

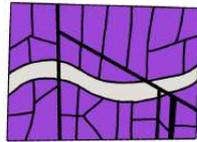
Substance solide qui constitue le tronc, les racines et les branches des arbres.

ville



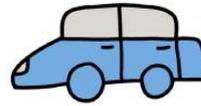
AIRE DE JEUX:

Espace aménagé destiné aux enfants, et doté d'équipements tels que toboggans, balançoires, etc.



PLAN :

Carte topographique plus ou moins détaillée d'un lieu défini.



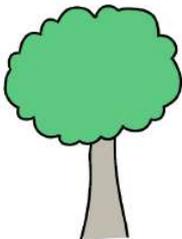
VOITURE :

Véhicule de transport à 4 roues.
aire de jeu : Espace dans lequel différents jeux pour enfants sont installés.



PONT :

Construction permettant de passer au-dessus d'une rivière, d'un fossé.



ARBRE :

Végétal ligneux dont le tronc nu s'ancre profondément dans la terre grâce à ses racines, et qui présente des ramifications recouvertes de feuilles ou d'épines à partir d'une certaine hauteur.



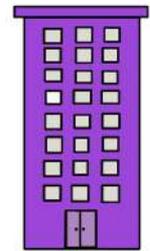
ARCHE :

Voûte en arc. Arcade.



FEU TRICOLERE :

Appareil de signalisation lumineux rouge, jaune (parfois orange) et vert utilisé pour la régulation de la circulation routière.



IMMEUBLE :

Habitat collectif.



JARDIN PUBLIC :

Un jardin public est un terrain paysagé et planté, formé de bois ou de prairies, dans lequel ont été tracés des allées et des chemins destinés à la promenade ou à l'agrément du public. Il est parfois enclos.



ÉCLAIRAGE/ LUMIÈRE / LUMINAIRE:

Ce qui éclaire.



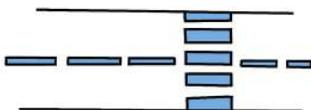
MAISON :

Habitat individuel.



PANNEAU :

Plaque servant de support à des inscriptions.



PASSAGE PIÉTON :

Passage permettant aux piétons de traverser une chaussée. Des bandes blanches ont remplacé les clous.

équipements des villes



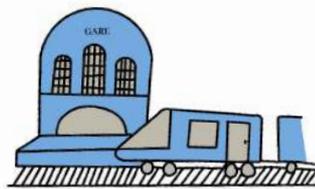
ÉCOLE:

Établissement dans lequel est donné un enseignement collectif (général ou spécialisé).



ÉGLISE:

Une église est un édifice religieux dont le rôle principal est de faciliter le rassemblement d'une communauté chrétienne. Sa construction est commanditée par le clergé, financée par les dons des laïcs, réalisée par les artistes et artisans.



GARE:

Ensemble des bâtiments et installations établis aux stations des lignes de chemin de fer.



HÔPITAL :

Établissement public qui reçoit ou traite les malades, les blessés et les femmes en couches. Hôpitaux et cliniques.



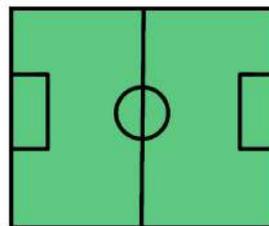
MUSÉE:

Un musée est un lieu dans lequel sont collectés, conservés et exposés des objets d'enseignement et de culture. C'est à la Renaissance, notamment en Italie, qu'on nomme ainsi des galeries où sont réunis des objets d'arts : le mot musée conserve l'idée de lieux habités par les Muses. Établissement dans lequel sont rassemblées et classées des collections d'objets d'intérêt historique, technique, scientifique, artistique, en vue de leur conservation et de leur présentation au public.



MAGASIN / BOUTIQUE:

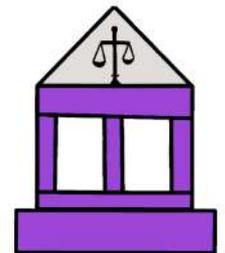
Petit local où un commerçant, un artisan expose, vend sa marchandise. Un point de vente, ou magasin, est un établissement de vente au détail qui a une réelle activité de vente et qui possède donc une surface de vente.



STADE:

Distance (180 m environ) sur laquelle on disputait les courses (Grèce antique) ; piste de cette longueur ; terrain de sport et enceinte qui la comprenaient. Terrain aménagé pour la pratique des sports, souvent entouré de gradins, de tribunes. Stade olympique.

Un stade est un équipement culturel à but sportif.



TRIBUNAL (OU PALAIS DE JUSTICE):

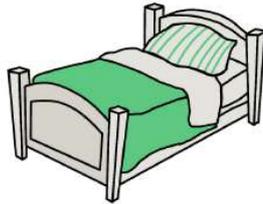
Le tribunal ou cour est un lieu où est rendue la justice. C'est là que les personnes en conflit viennent chercher la justice et où celles qui n'ont pas respecté la loi sont jugées.

pièces de la maison



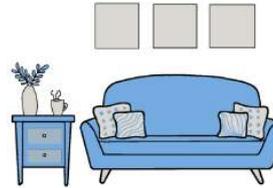
SALLE DE BAIN :

Une salle de bains, ou salle de bain, est, dans un lieu d'habitation, une pièce dans laquelle peuvent être effectuées les opérations d'hygiène corporelle : prendre un bain ou une douche, se laver les mains ou le visage, se raser, etc. La salle de bains peut aussi comporter des toilettes.



CHAMBRE / LIT :

Dans un lieu d'habitation est une pièce où l'on couche.



SALON :

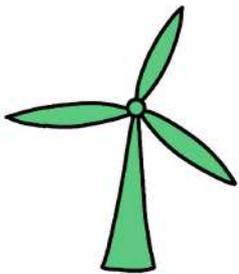
La salle de séjour, aussi appelée salon, est la pièce du logement dédiée aux divertissements des habitants et à la réception des invités.



CUISINE :

La cuisine est l'ensemble des techniques de préparation des aliments en vue de leur consommation par les êtres humains que l'on a appelé précédemment « la cuisinerie ». La cuisine est diverse à travers le monde.

écologie



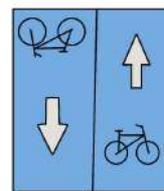
ÉOLIENNE :

Une éolienne est un dispositif qui transforme l'énergie cinétique du vent en énergie mécanique, dite énergie éolienne, laquelle est ensuite le plus souvent transformée en énergie électrique.



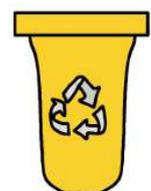
JARDIN PARTAGÉ :

Le jardin communautaire, partagé, associatif ou encore collectif, est un jardin rural ou urbain géré en commun par un groupe d'habitants. La dénomination de jardin partagé est celle choisie par l'État français depuis 2014



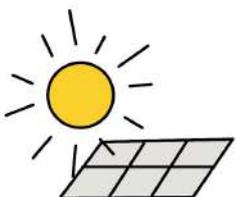
PISTE CYCLABLE :

Les bandes et les pistes cyclables sont des voies de circulation réservées aux cyclistes âgés de plus de 8 ans, et leur permettant de bénéficier d'un espace de conduite plus sécuritaire que le reste de la chaussée. Le code de la route spécifie qu'une piste cyclable est séparée physiquement de la chaussée par un terre plein non franchissable. Alors qu'une bande cyclable est séparée de la chaussée par un marquage au sol spécifique.



TRI DES DÉCHETS (POUBELLES) :

Le tri des déchets et la collecte sélective sont des actions consistant à séparer et récupérer les déchets selon leur nature, à la source, pour éviter les contacts et les souillures.



PANNEAU SOLAIRE :

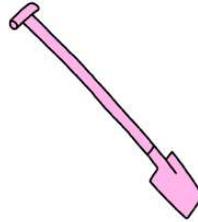
Élément d'un dispositif transformant l'énergie solaire en énergie électrique.

outils



MARTEAU :

Outil pour frapper, composé d'une masse métallique fixée à un manche. Enfoncer un clou avec un marteau.



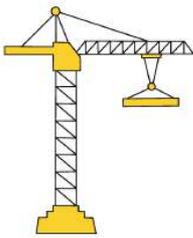
PELLE :

Outil formé d'une plaque plus ou moins creuse, fixée à un manche, et servant à prendre ou déplacer des matières en grains, en morceaux, pâteuses, etc.



SCIE:

Outil ou machine servant à couper des matières dures par l'action d'une lame dentée (égoïne ; tronçonneuse). Scie à bois, à métaux.



GRUE :

Une grue est un appareil de levage et de manutention réservé aux lourdes charges.



COMPAS :

Un compas est un instrument de géométrie qui sert à tracer des cercles ou des arcs de cercle, mais aussi à comparer, reporter ou mesurer des distances. Il est constitué de deux branches jointes par une articulation. Très utile dans les métiers liés à l'architecture.



CASQUE DE CHANTIER :

Équipement de protection individuelle obligatoire sur la plupart des chantiers.

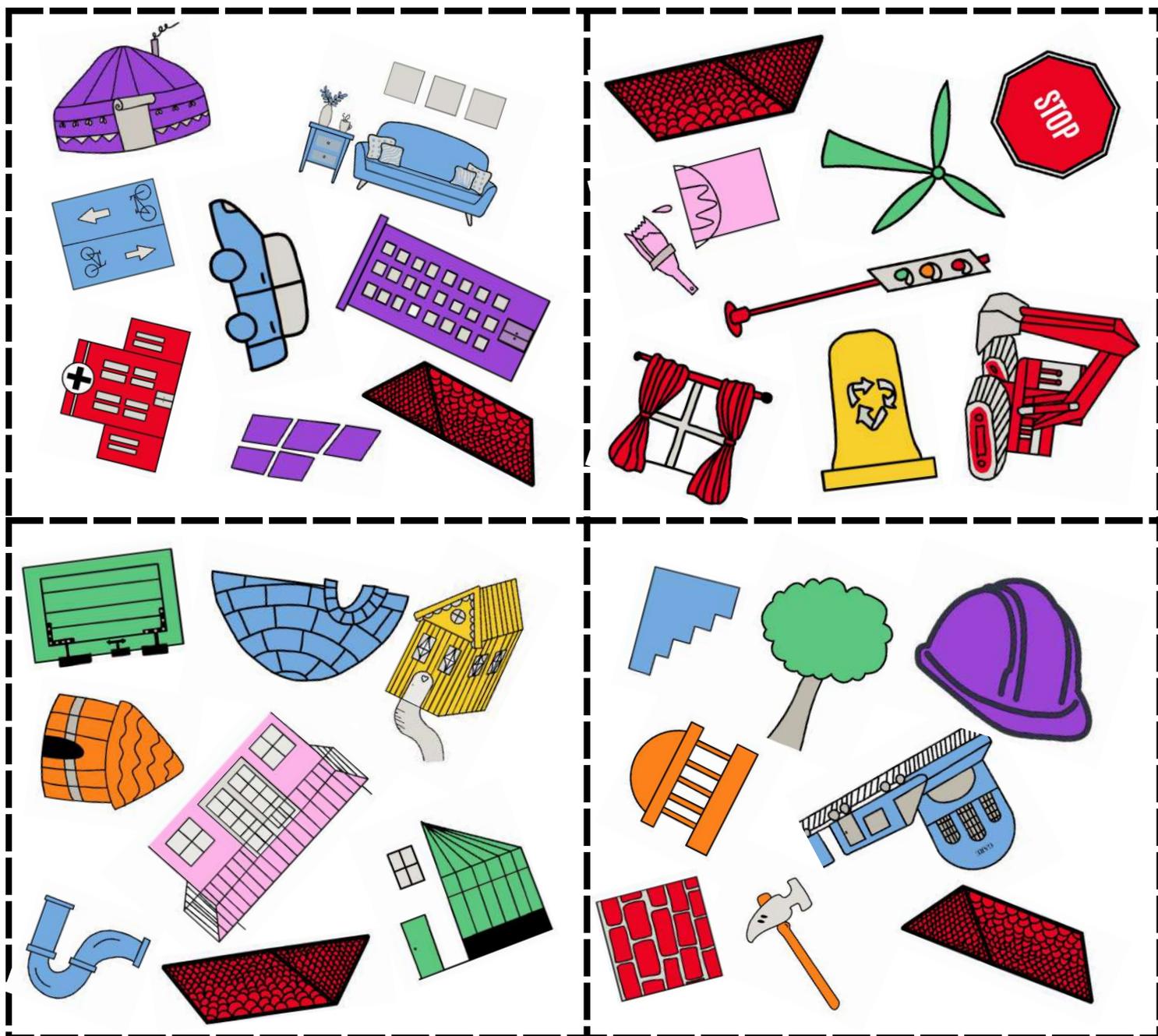


TRACTOPELLE:

Une tractopelle est un engin de génie civil combinant un chargeur sur pneus et une pelleuse. La pelle, de petite taille, est surtout destinée à des travaux légers. Cet engin est aussi appelé « chargeuse-pelleuse », ou « rétrochargeuse » et « pelle rétro » si l'on considère principalement la pelleuse. Il fait partie des engins conductibles sur un chantier par le conducteur d'engins.

PRINT & PLAY

CARTES À IMPRIMER (RECTO)



1. Imprimer le modèle en recto-verso et en couleurs en format A4 classique des pages 12 à 35
2. Imprimer les cartes sur du papier cartonné ou plastifier les pages avec une plastifieuse
3. Découper les cartes en suivant les pointillés -----
4. À vous de jouer !

BUT DU CHERCH'ARCHI :

Enrichir son vocabulaire sur l'architecture et la ville en testant tes réflexes !

- Être le plus rapide pour repérer le symbole identique entre 2 cartes
- Le nommer à voix haute
- Récolter le plus de cartes pour remporter la partie !

6 ANS ET +
2-8 JOUEURS

RÈGLES DU JEU :

Installation :

Distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve face cachée. Placez les cartes restantes au milieu. Elles constitueront la pioche.

But du jeu :

Récupérer le plus de cartes possible.

Déroulement :

Au top départ, les joueurs retournent leur carte.

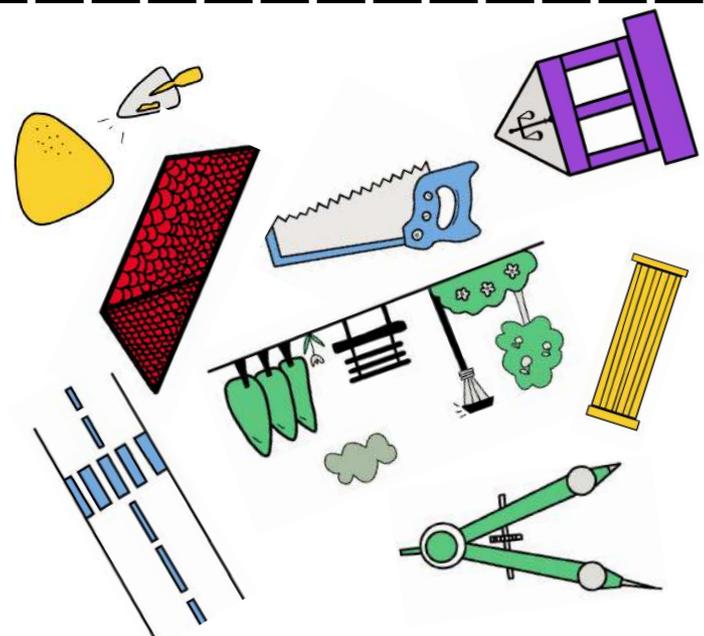
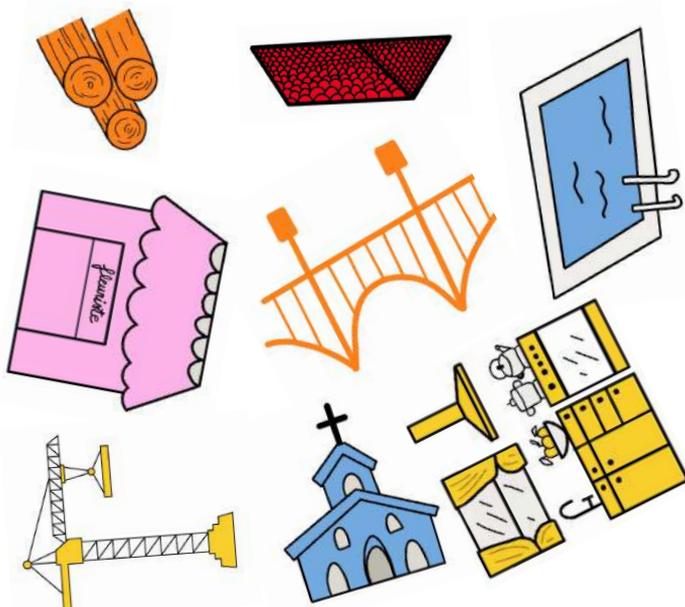
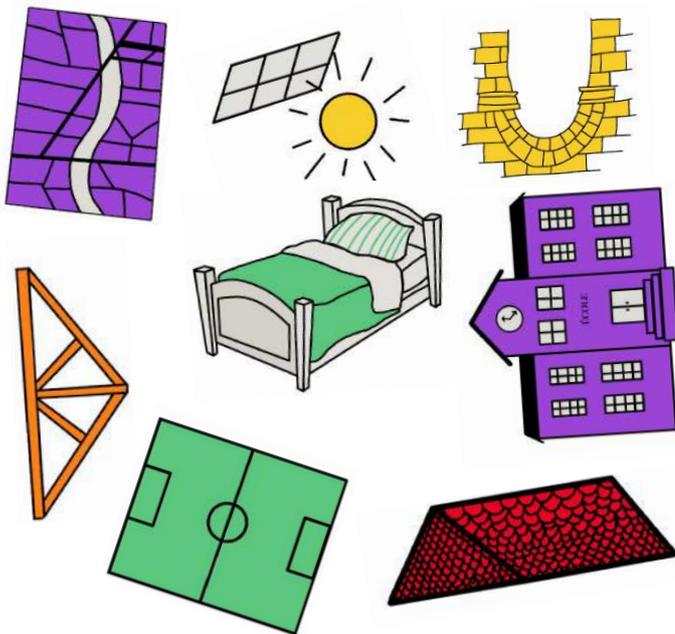
Les joueurs doivent alors trouver le symbole identique entre leur carte et celle posée au centre de la table (sur la pile).

Dès qu'un joueur trouve un symbole identique :

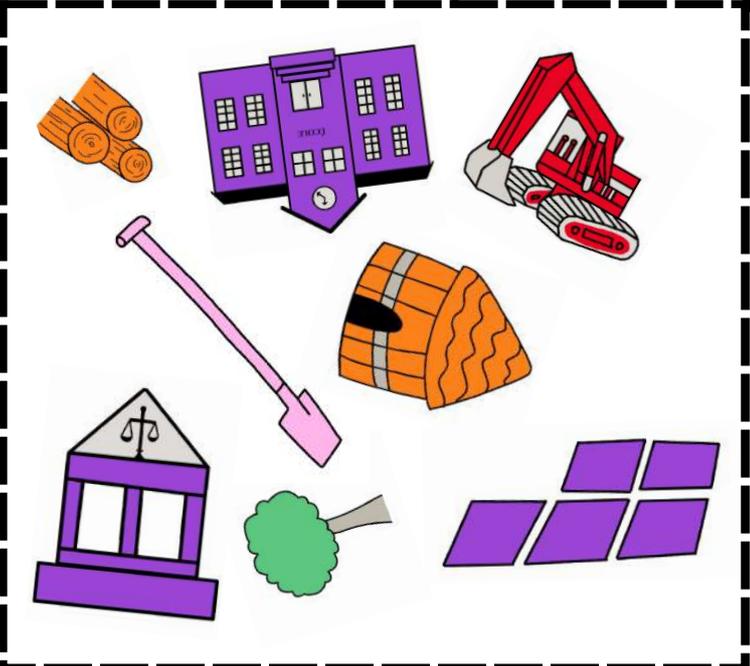
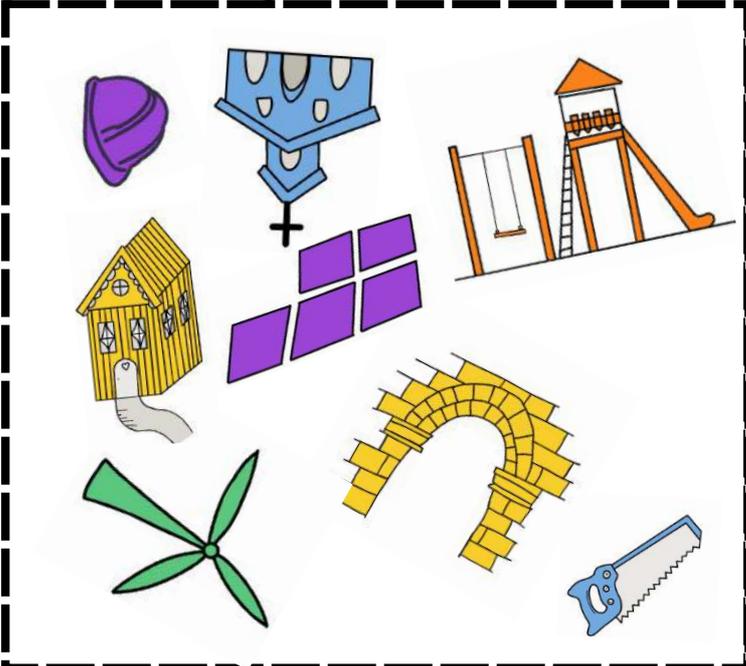
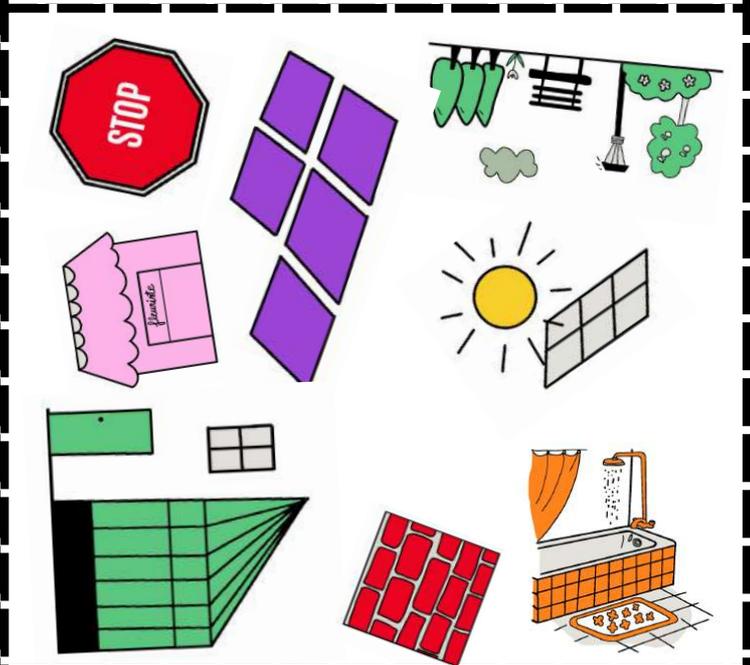
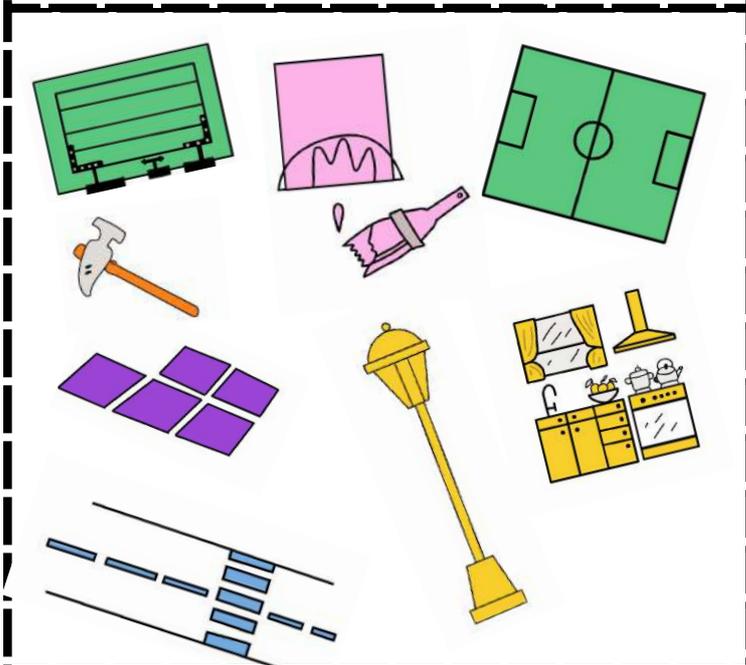
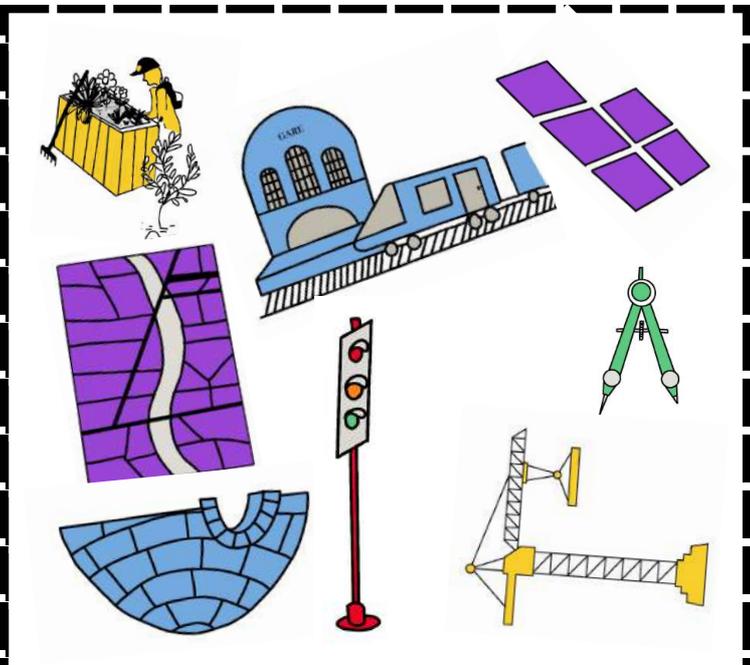
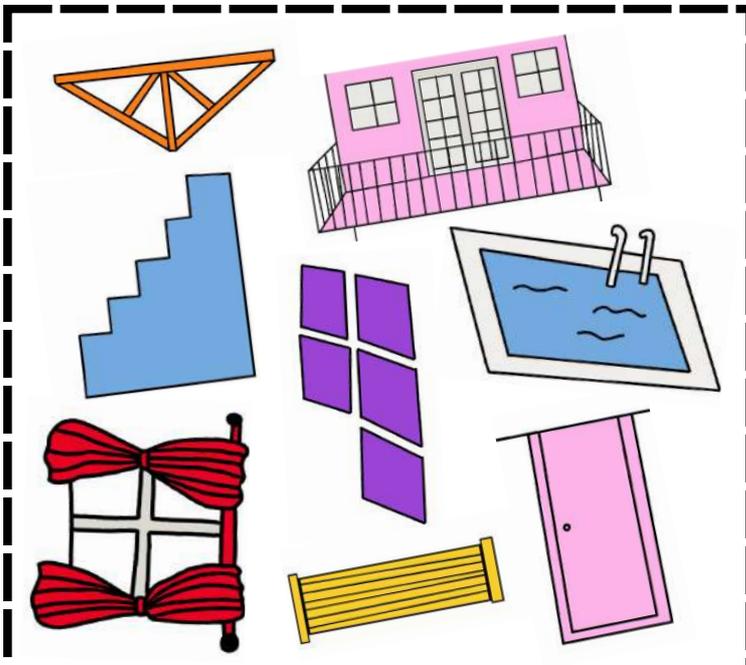
Il le nomme, il s'empare de la carte concernée, et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte centrale est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

Le gagnant :

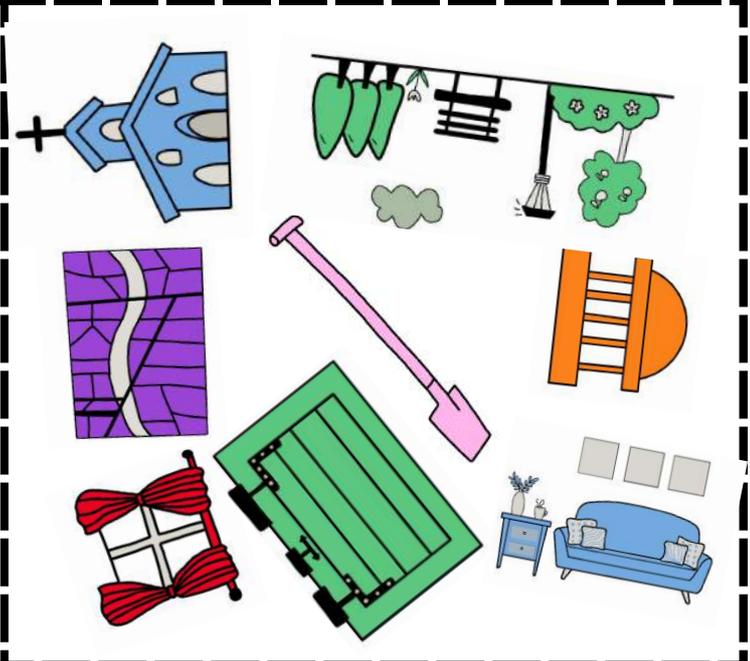
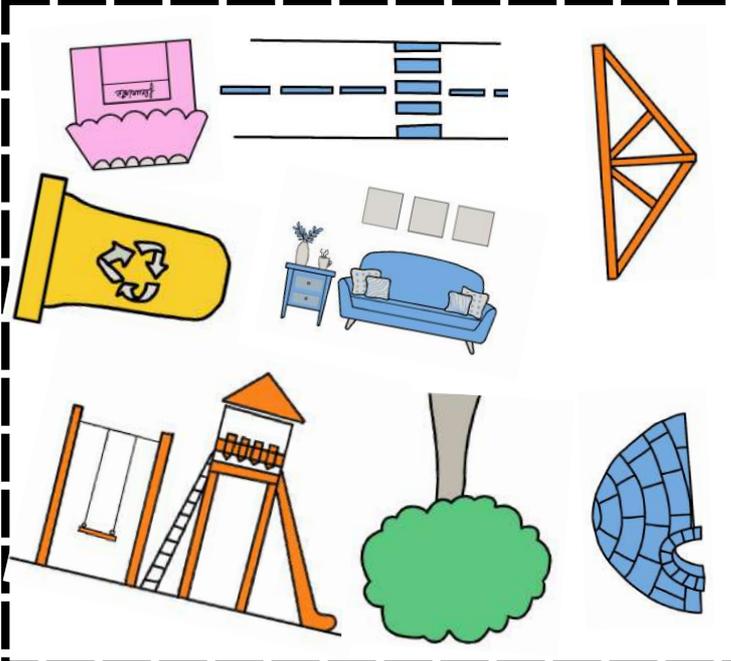
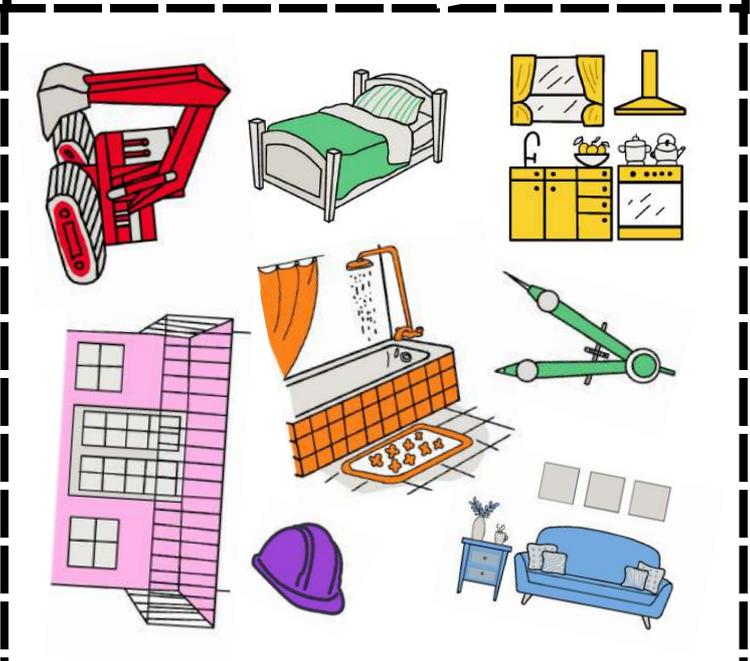
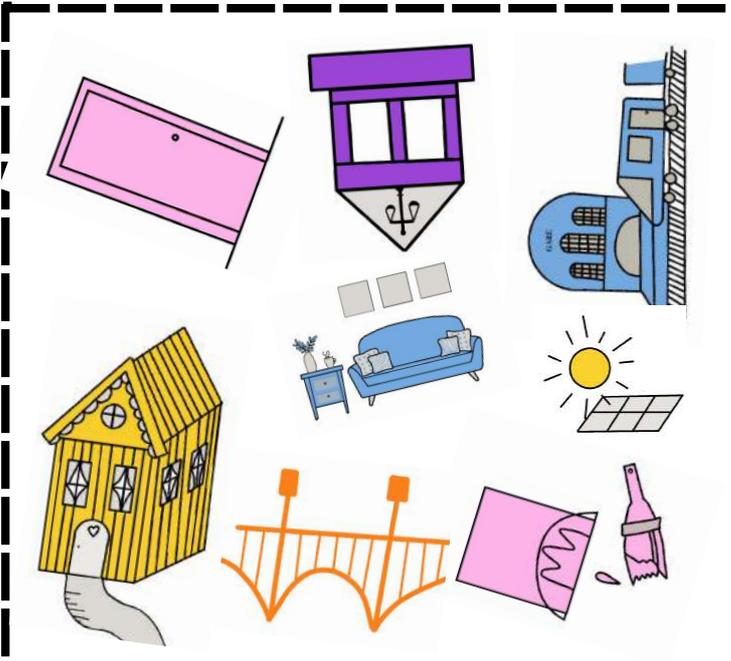
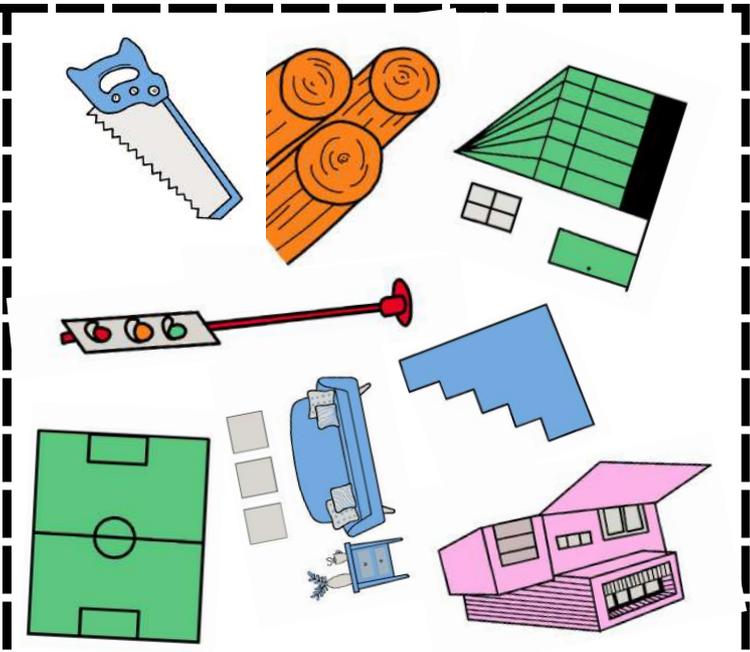
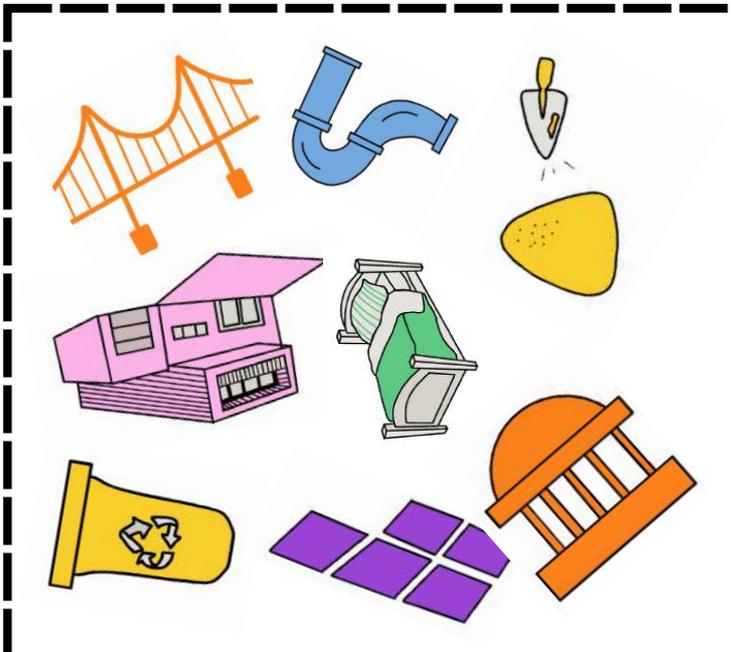
Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées. Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.



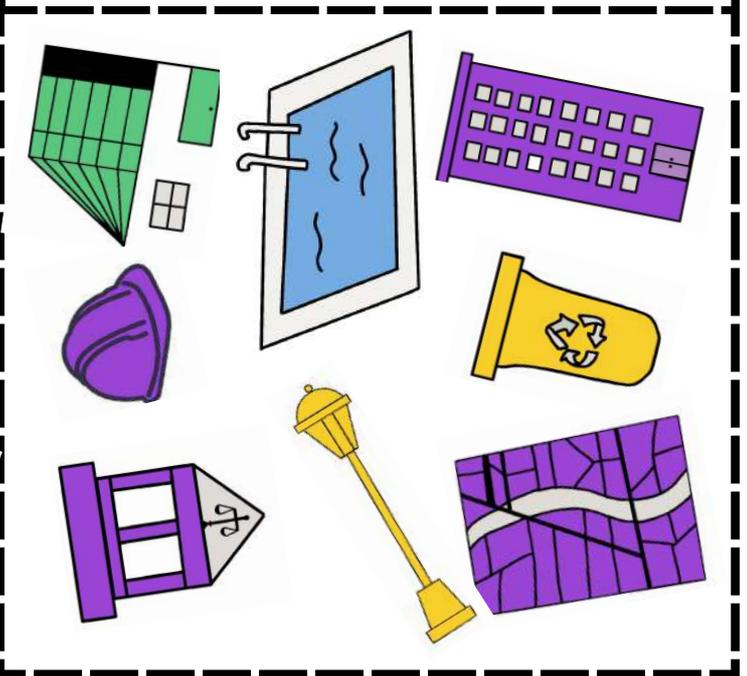
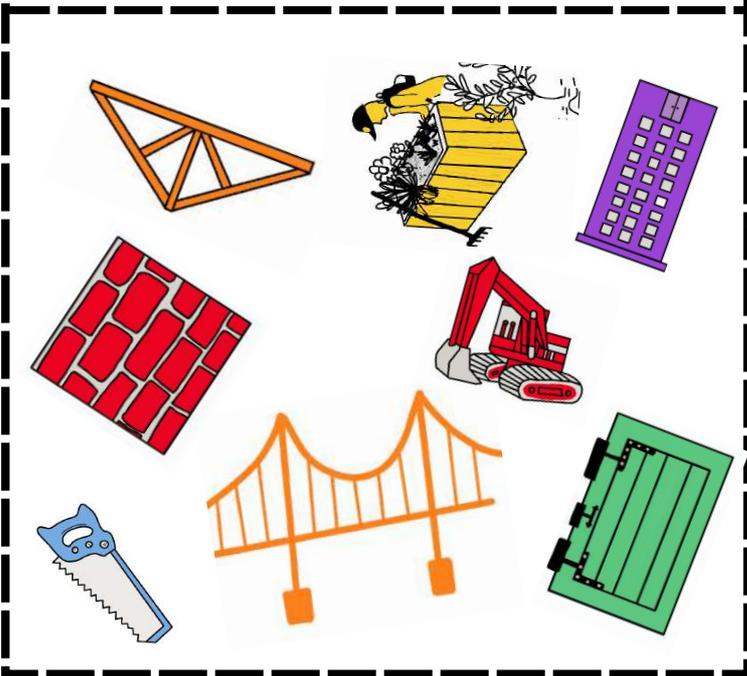
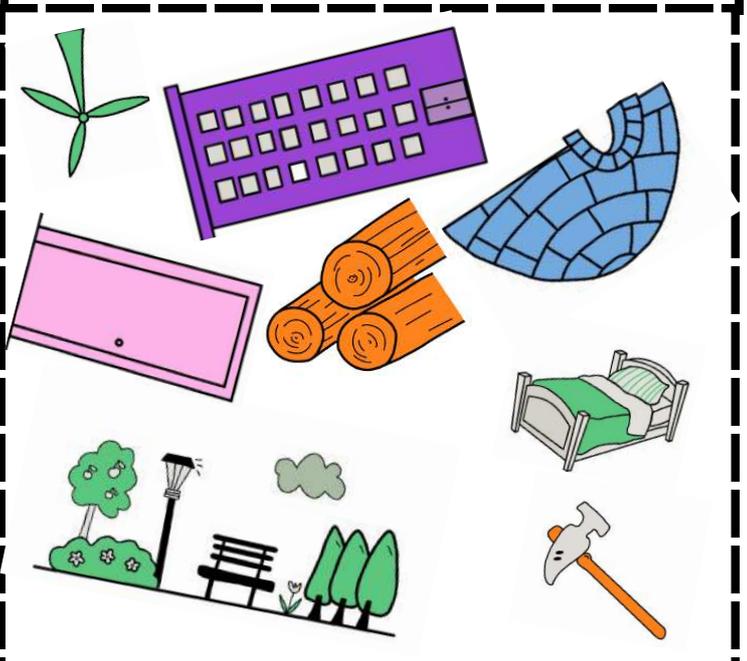
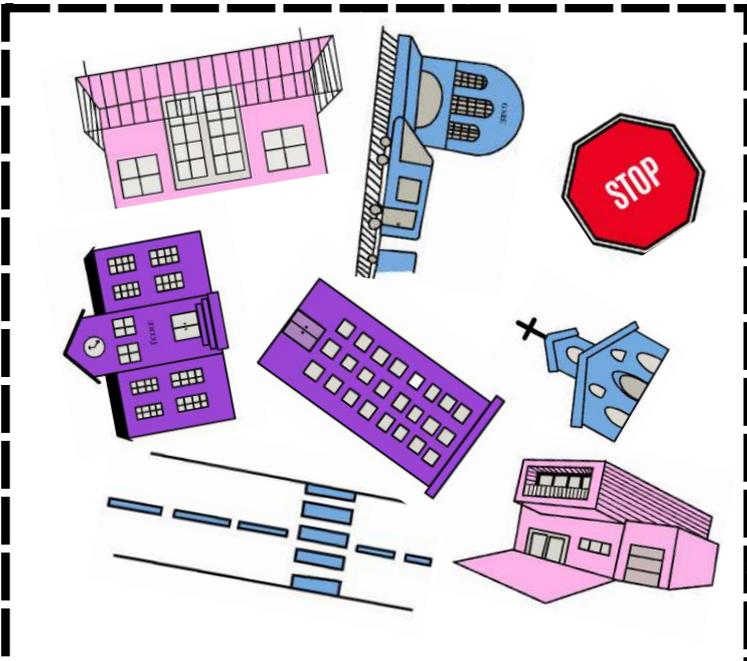
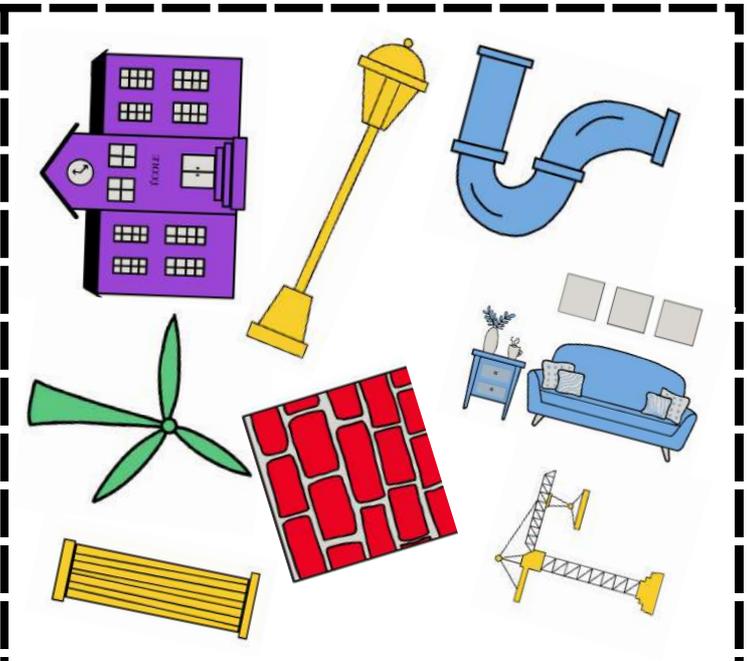
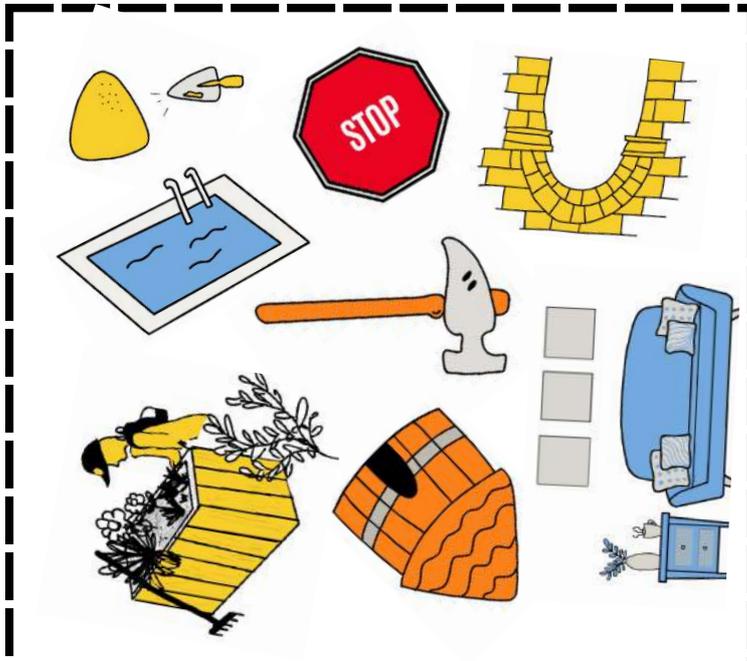




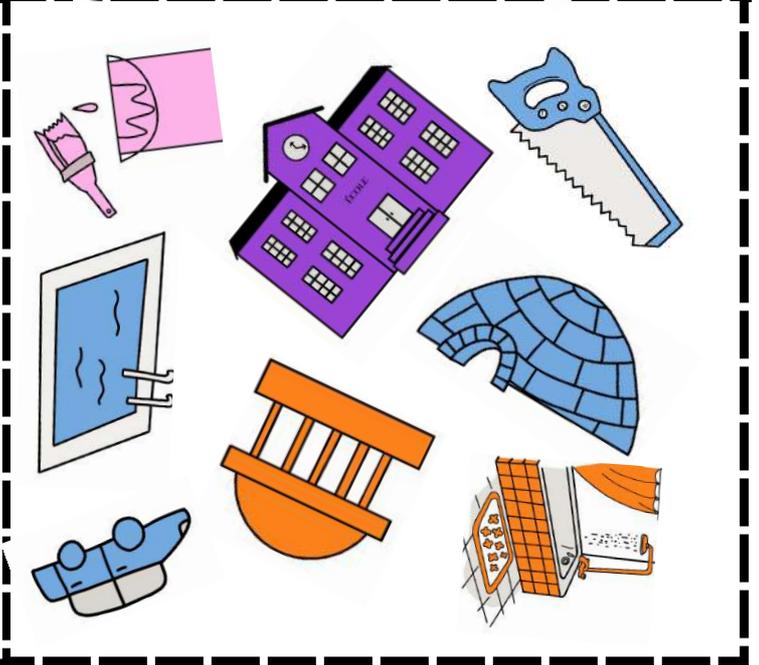
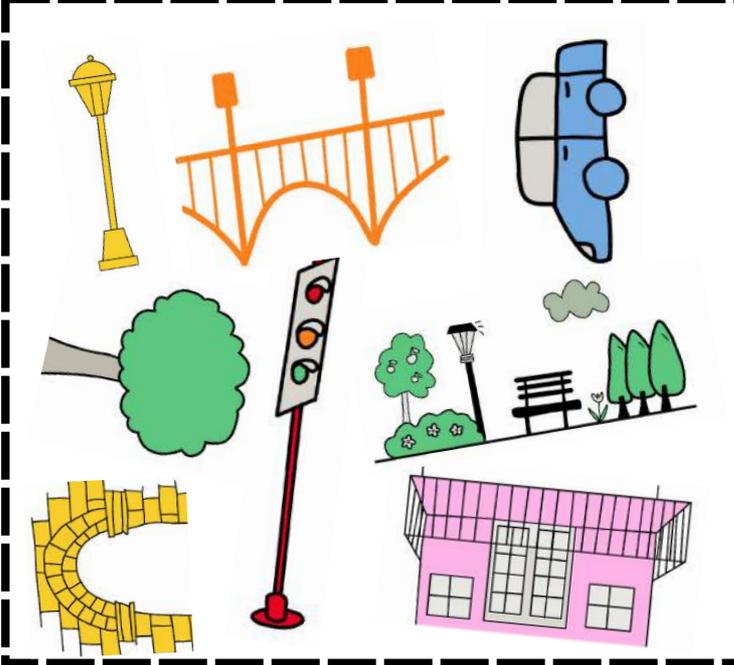
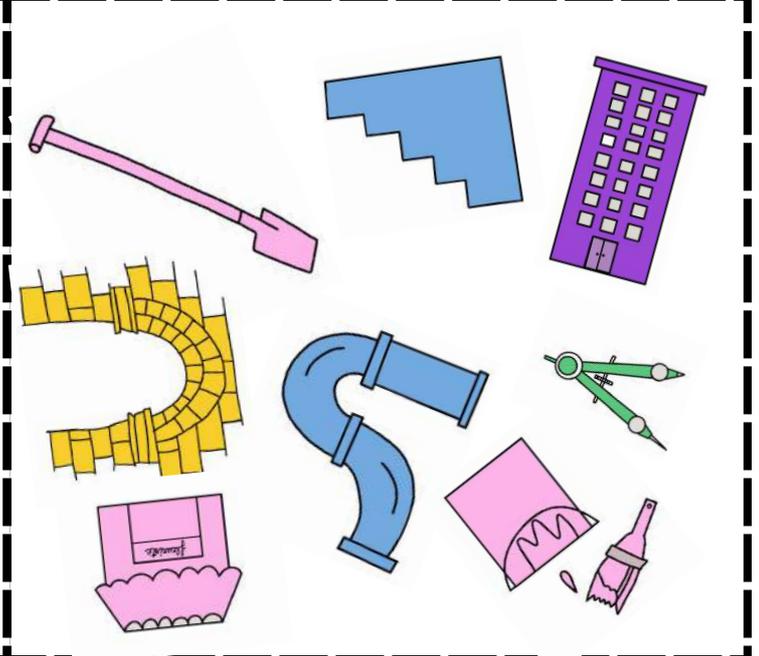
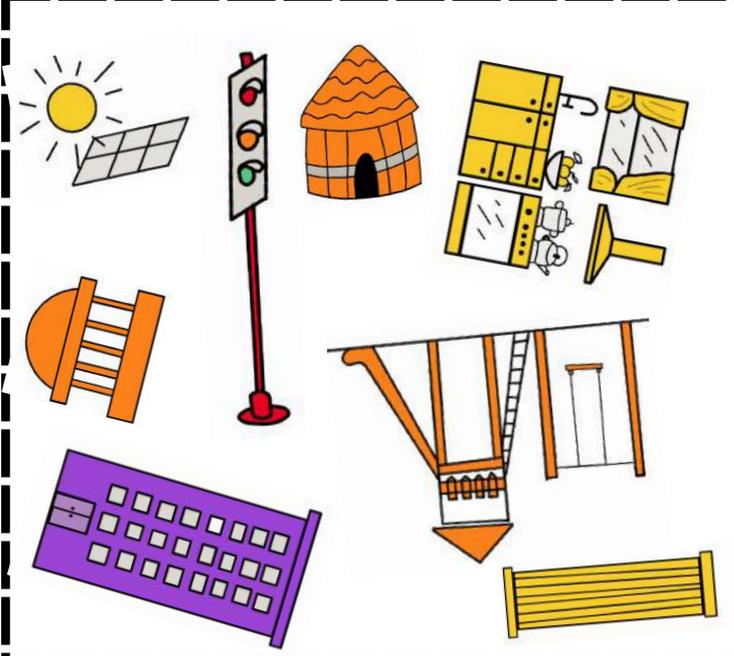
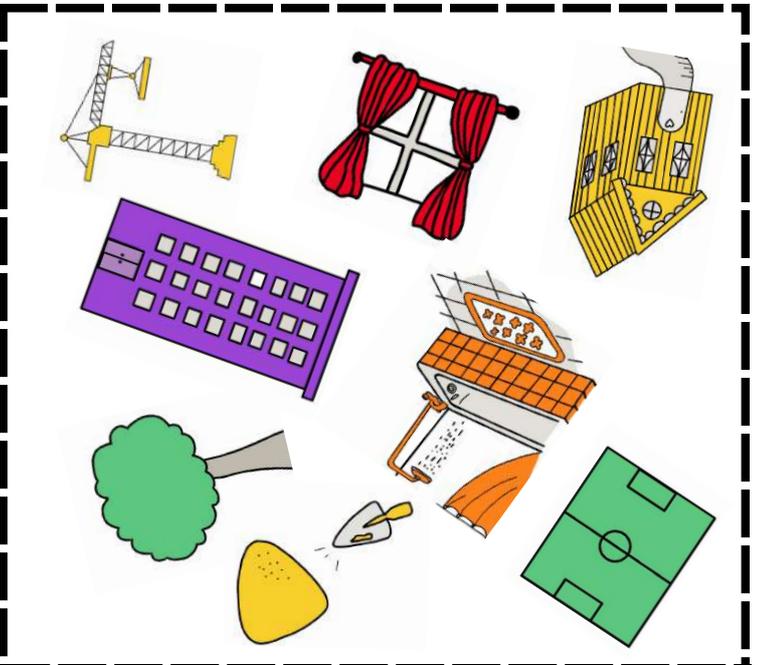
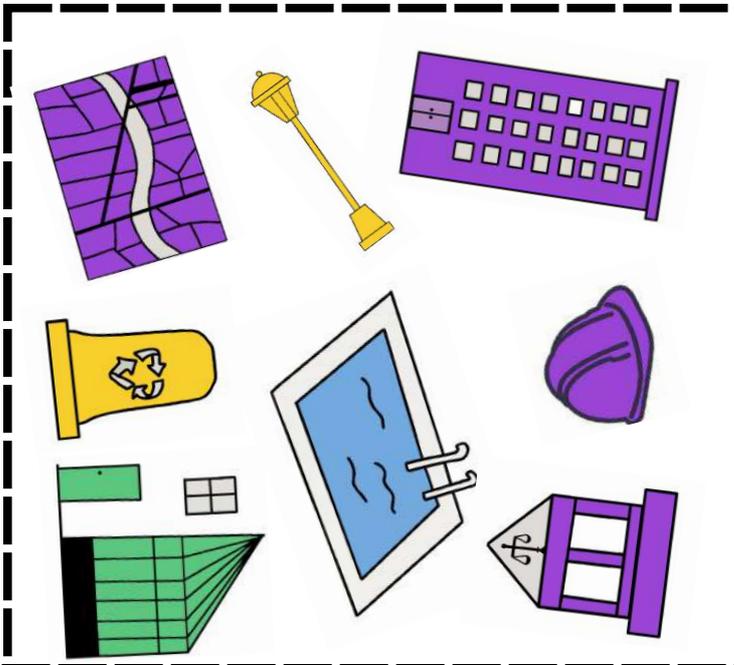




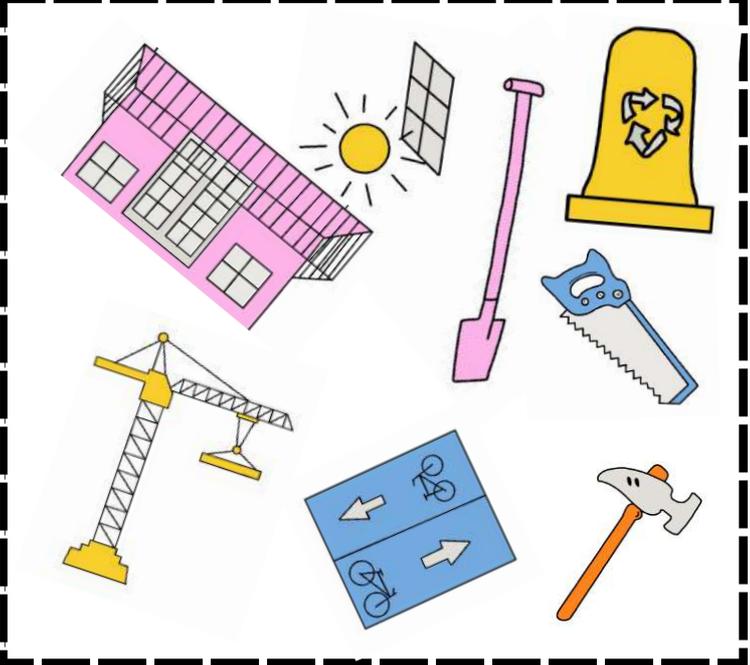
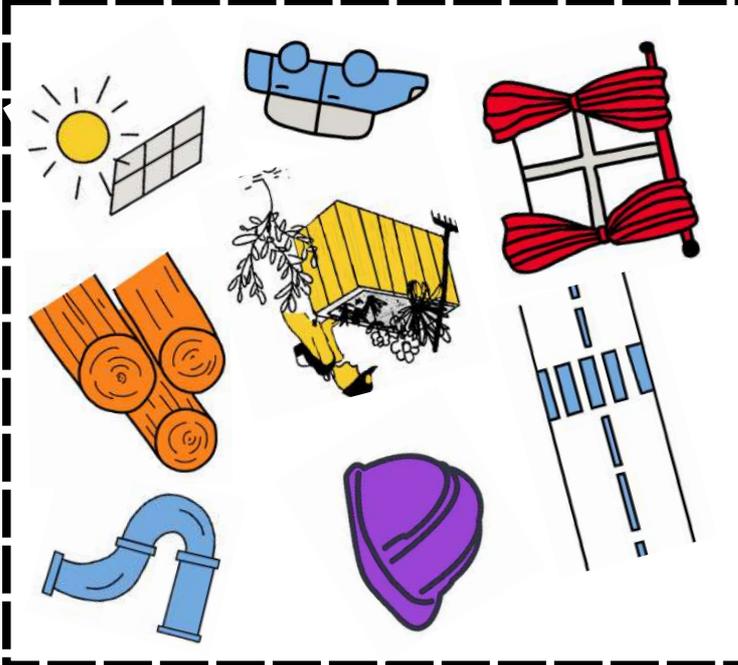
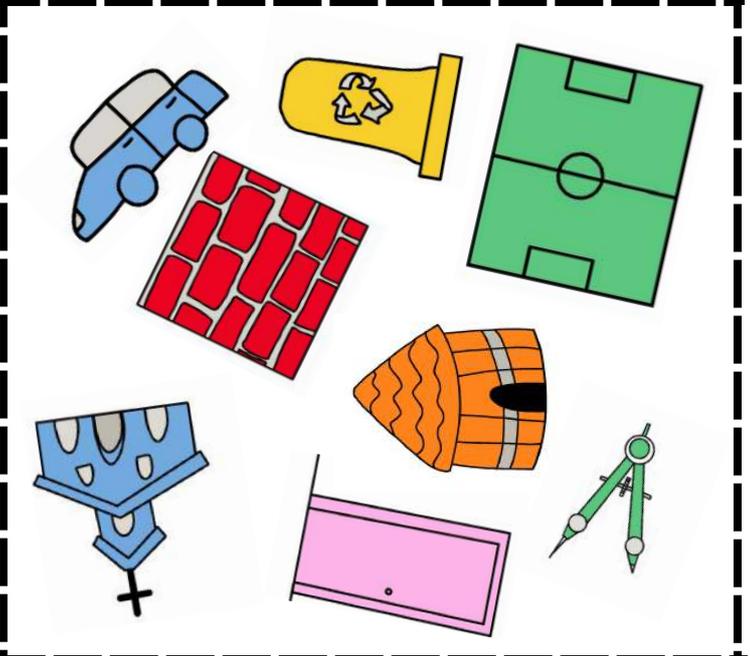
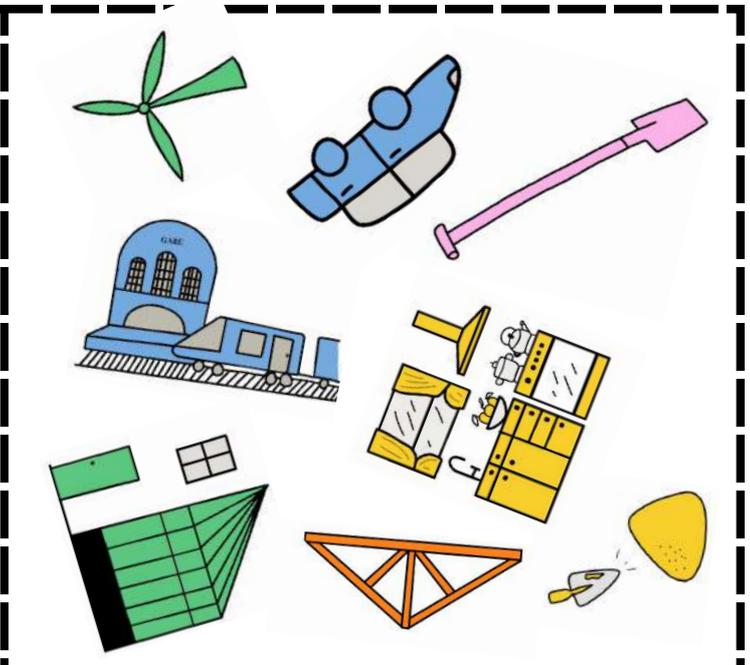
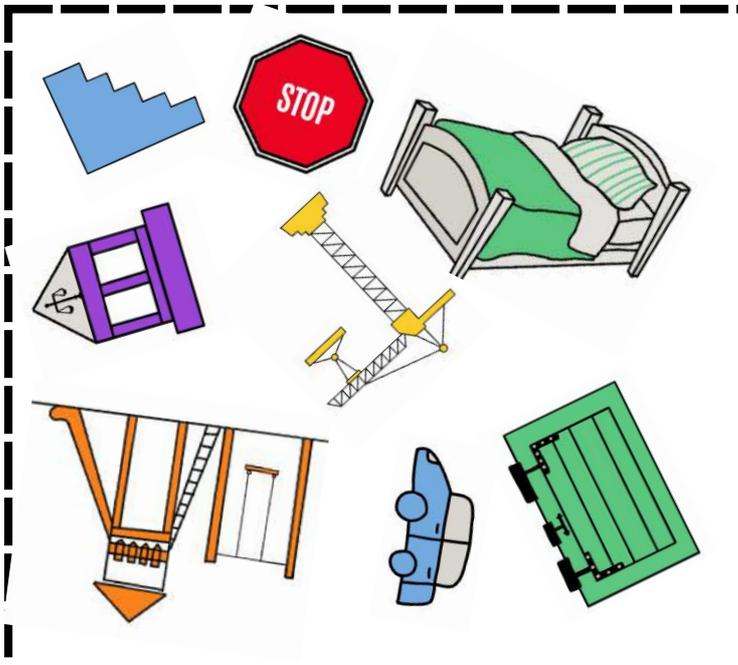




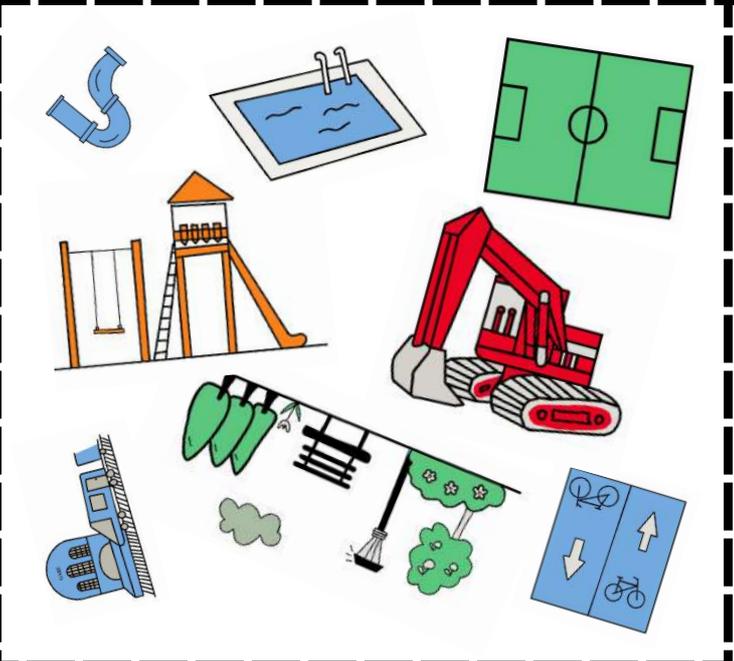
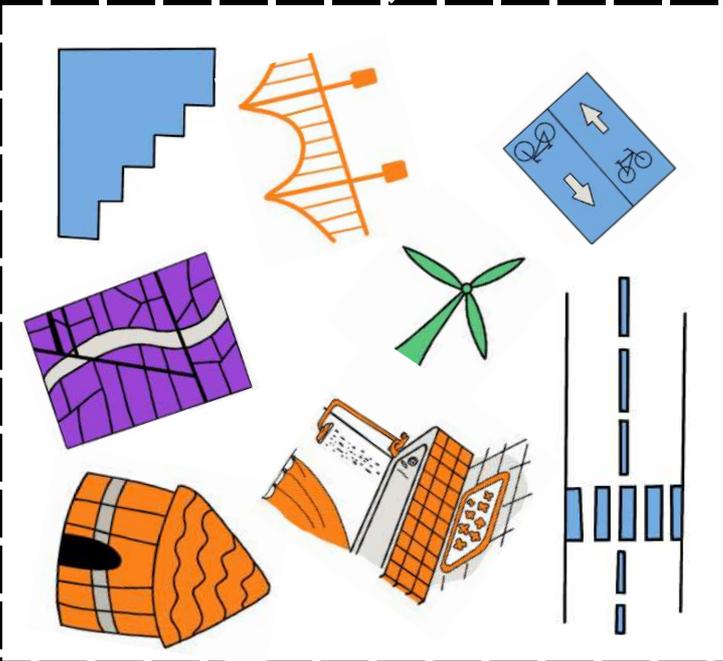
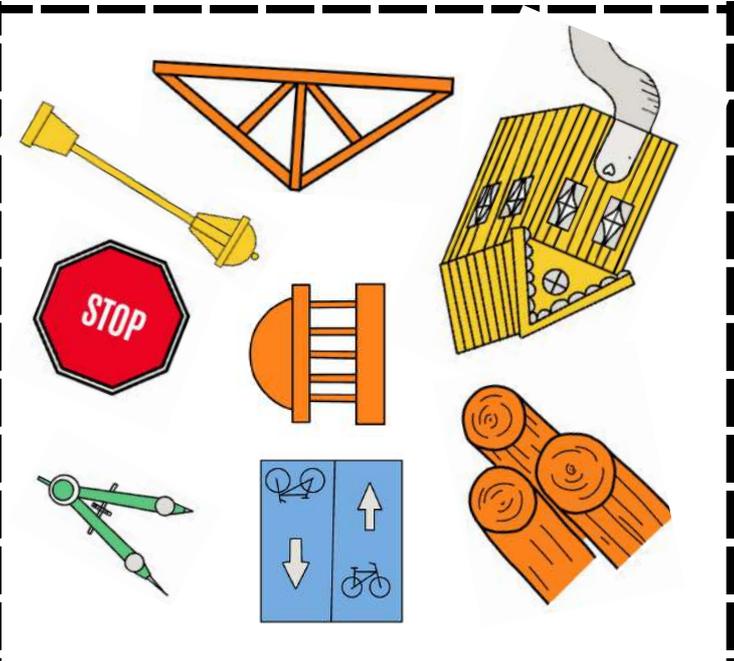
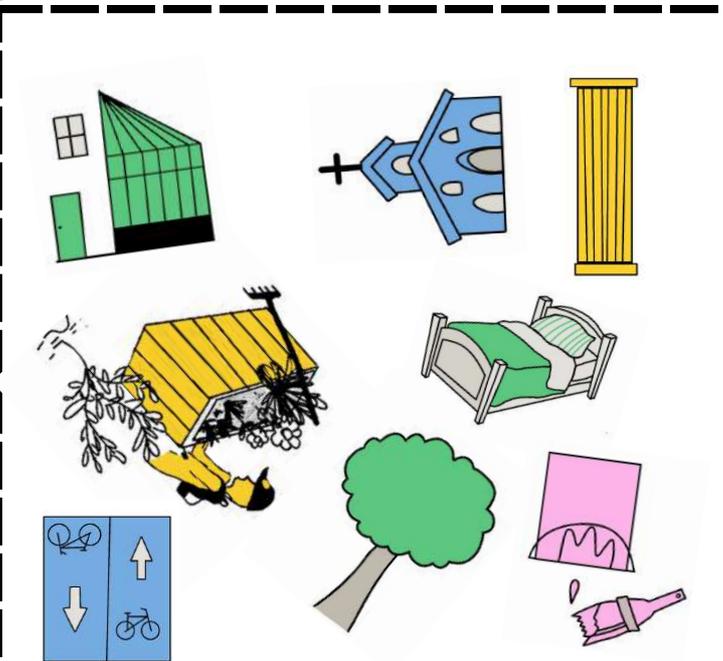
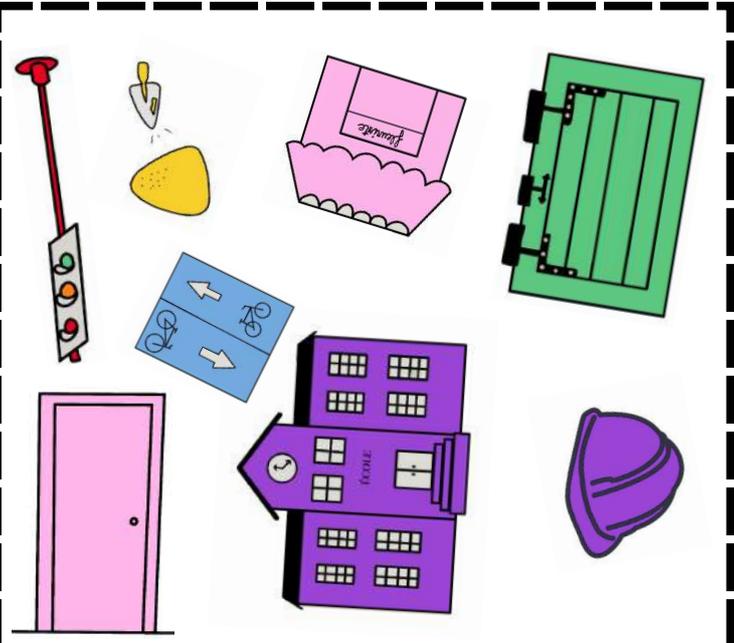
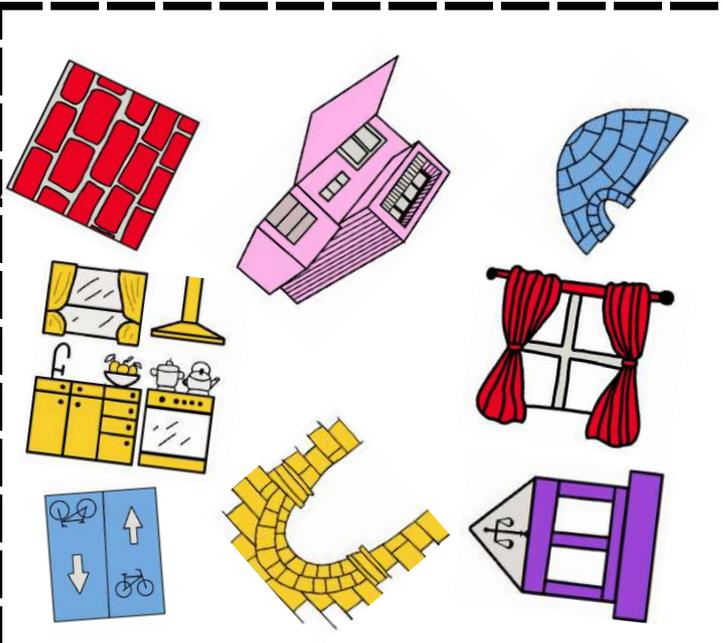




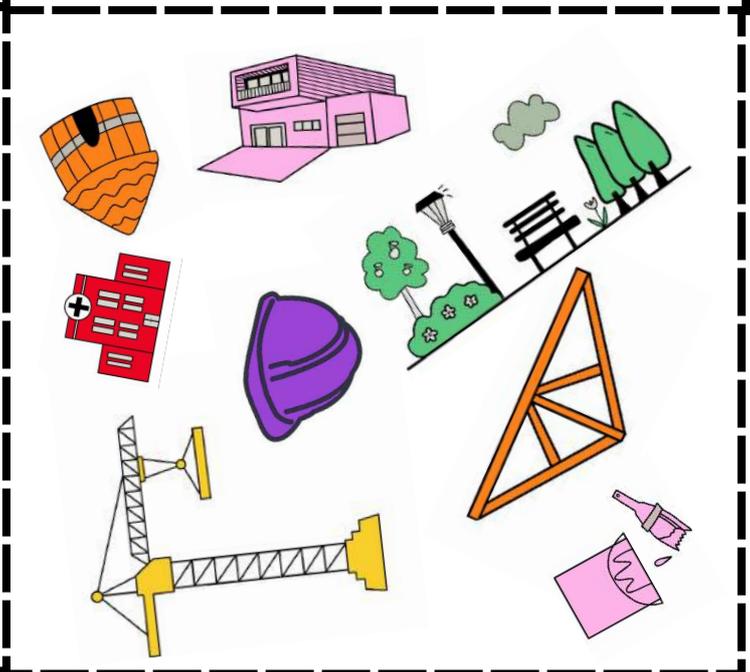
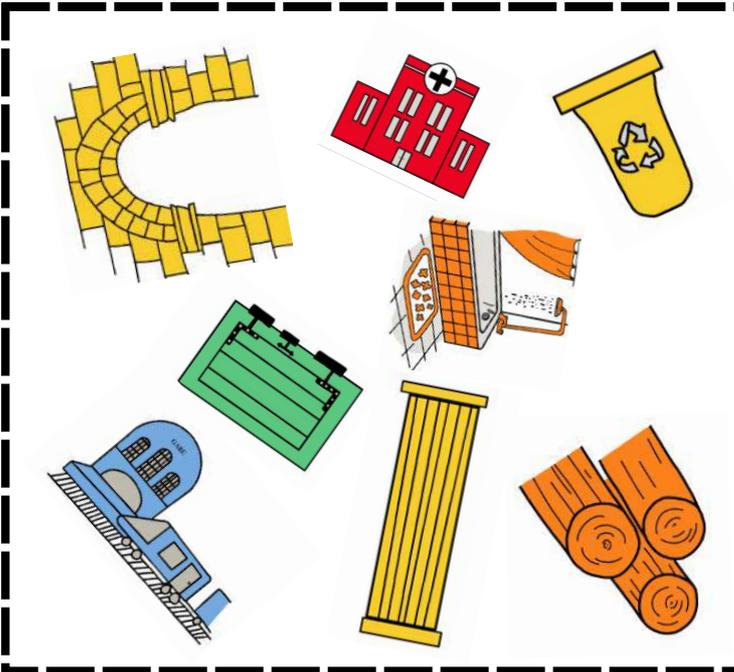
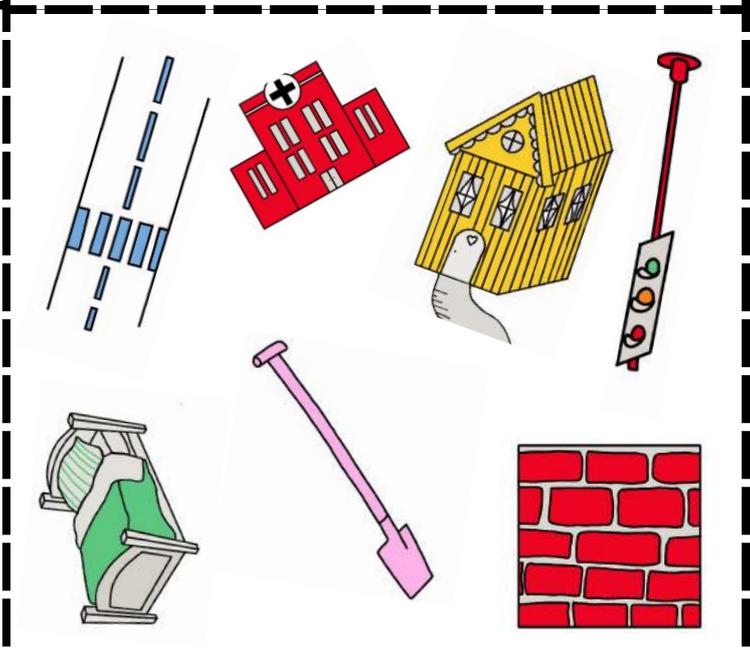
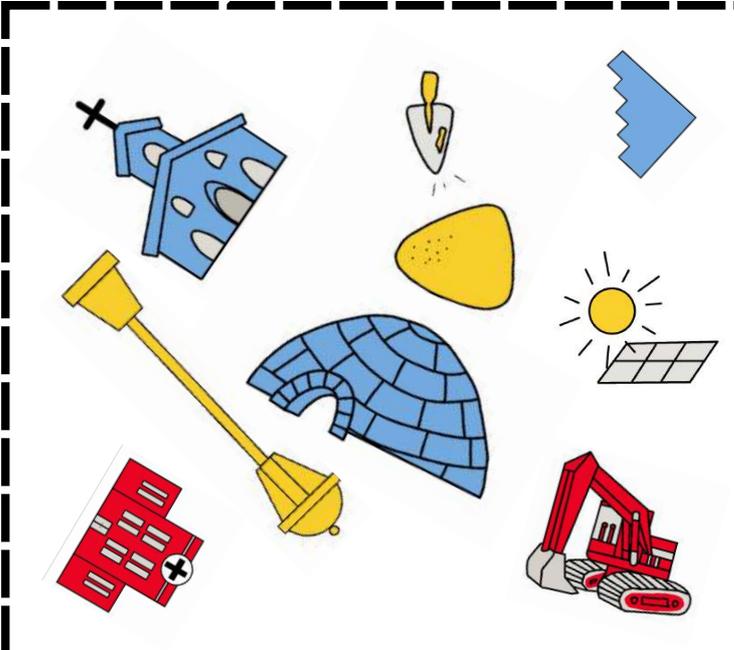




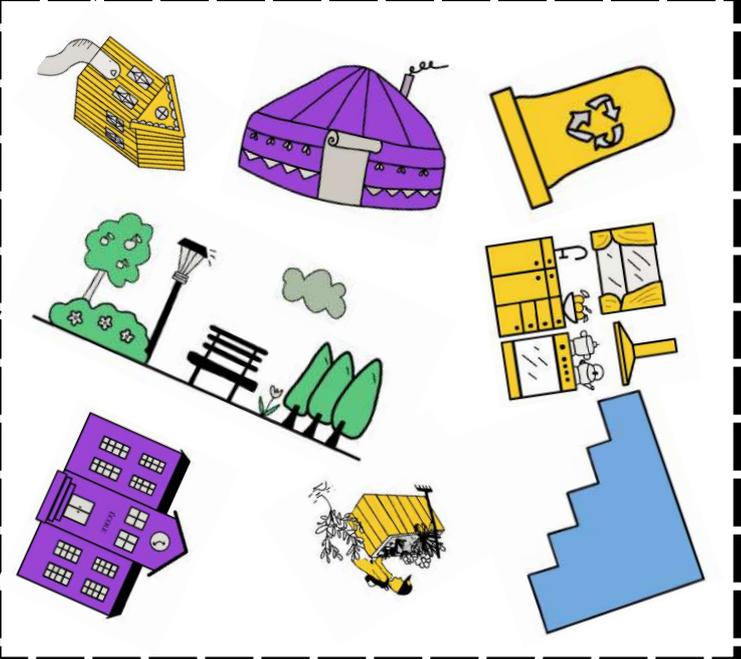
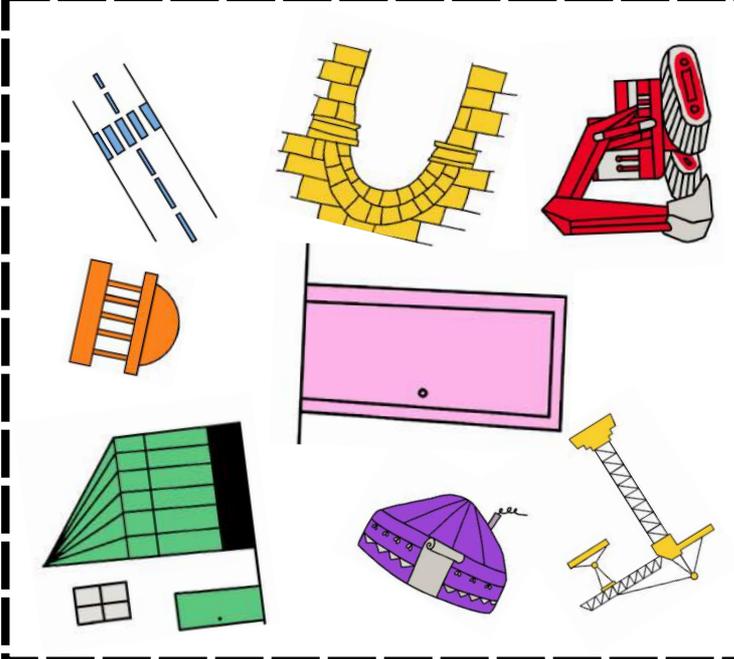
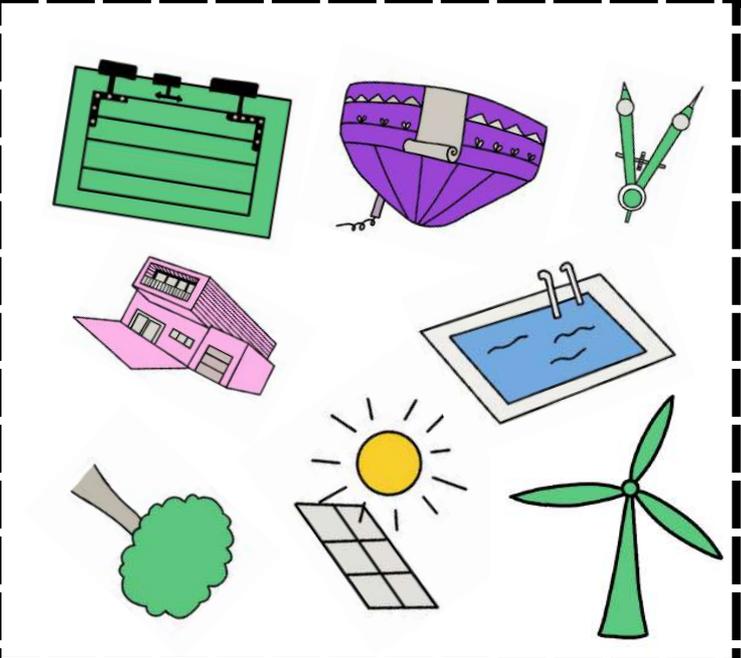
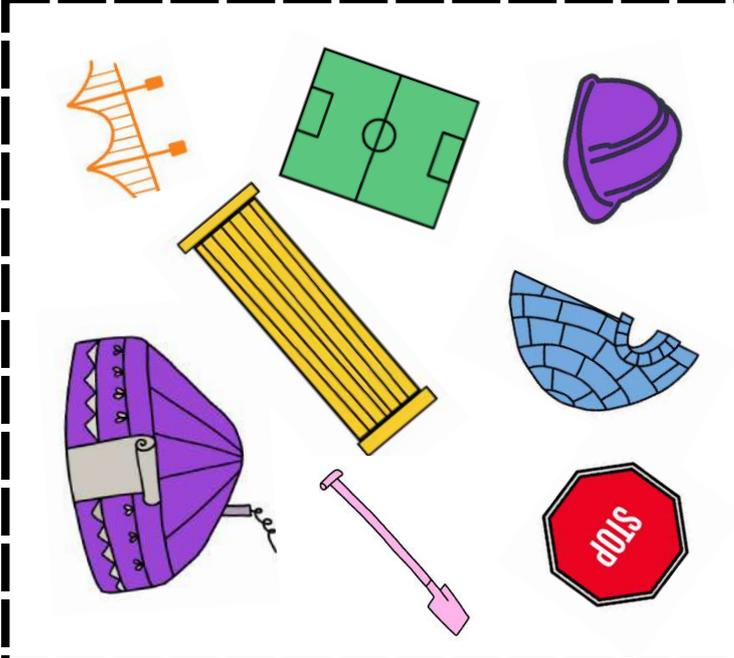
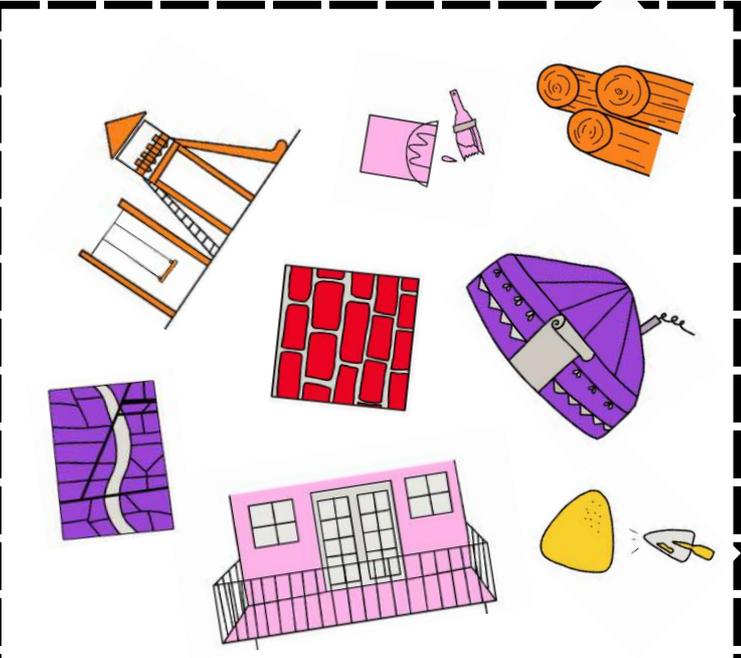
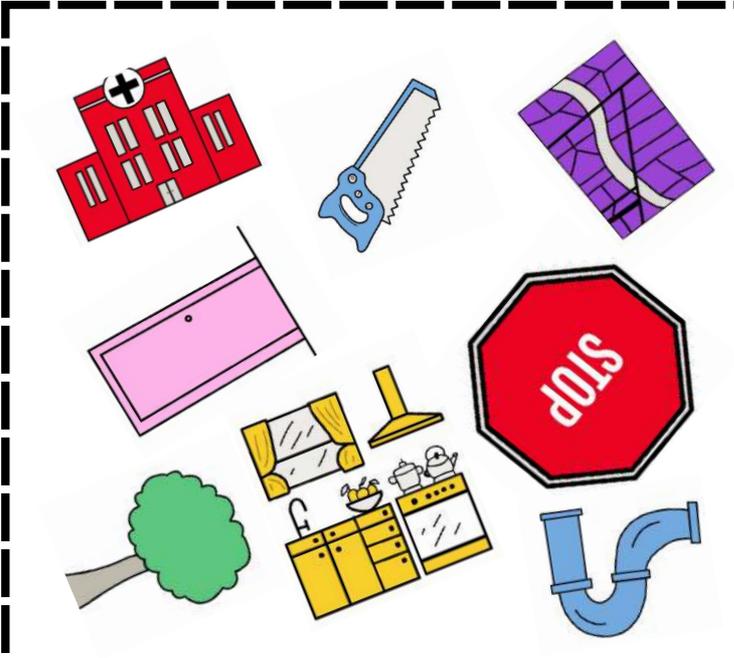




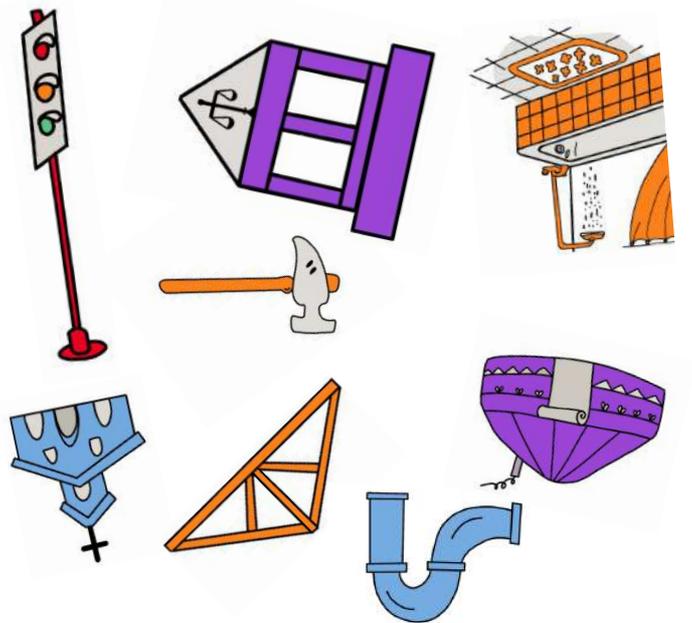














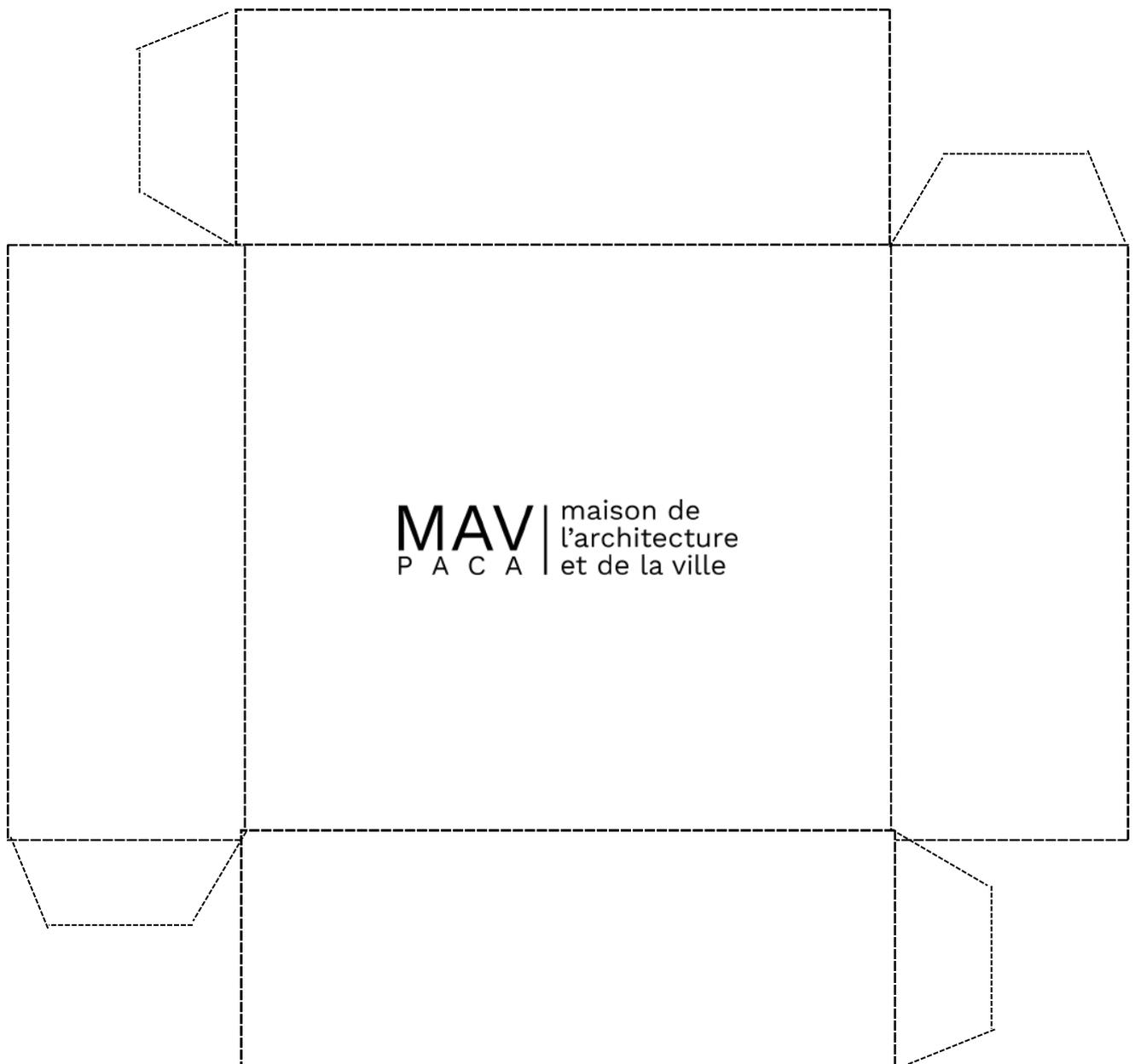
BOÎTE À IMPRIMER

À imprimer sur du papier épais de préférence

Découper sur les pointillés extérieurs

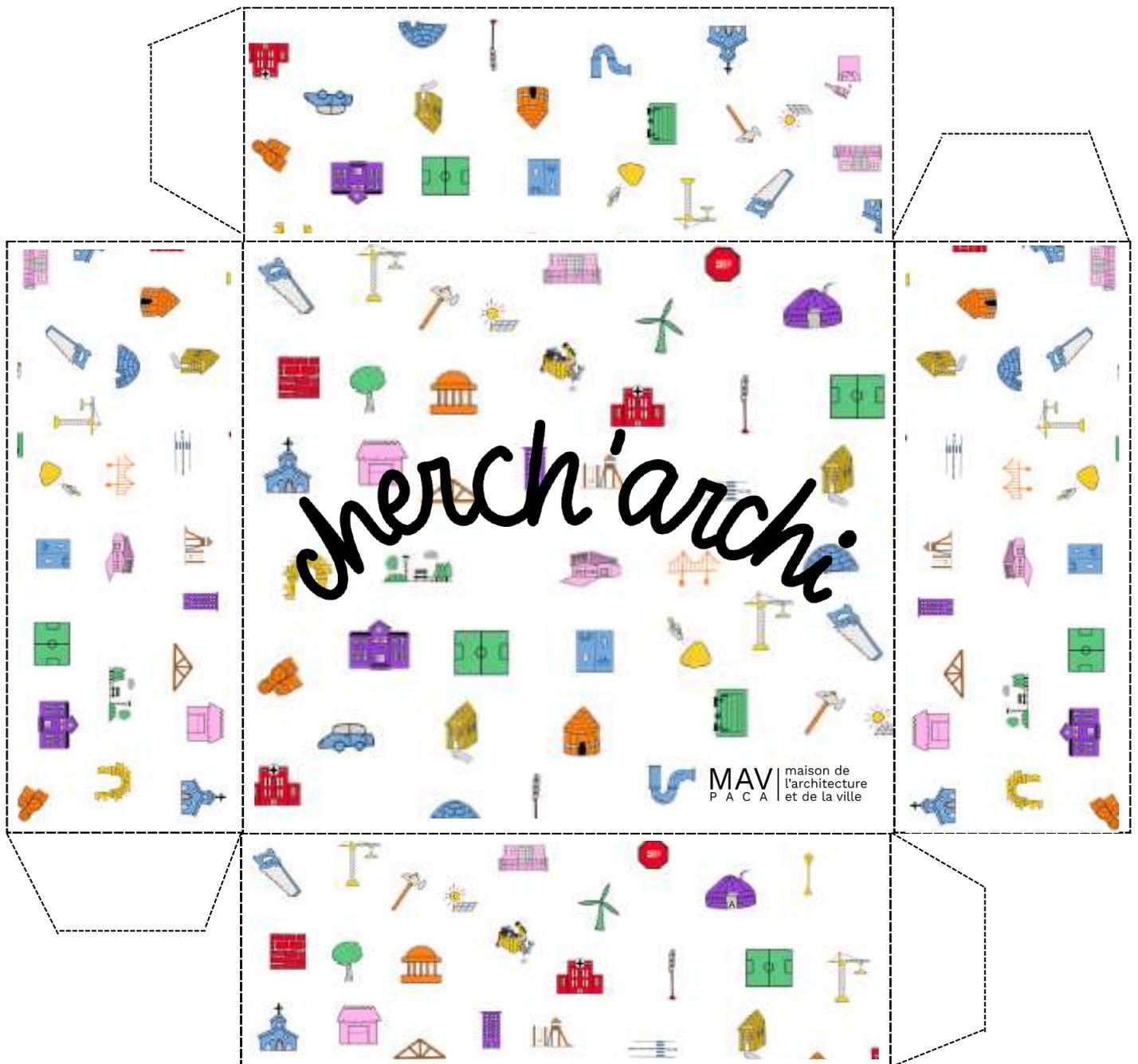
Plier les pointillés restants

Coller les ailettes à l'intérieur avec de la colle en bâton ou du scotch



Fond de la boîte

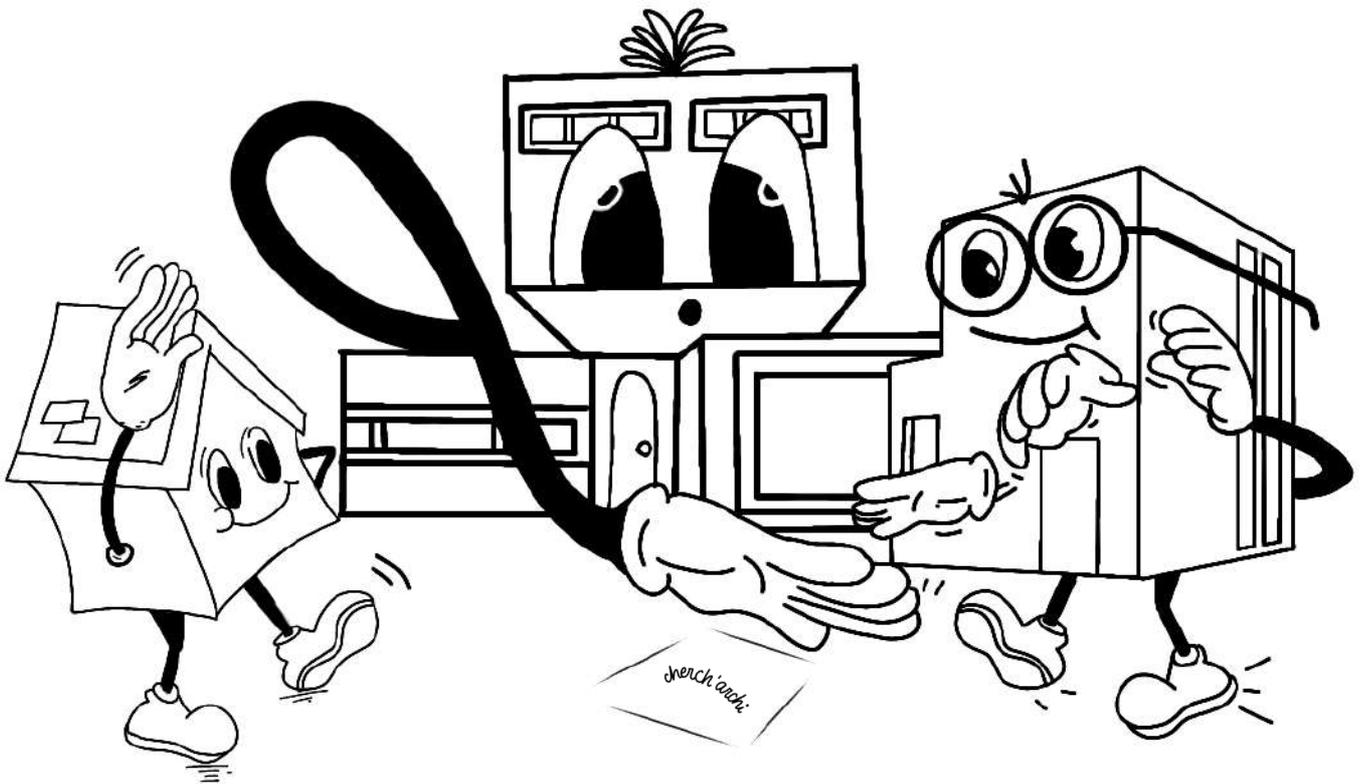
*A imprimer sur du papier épais
Découper sur les pointillés extérieurs
Plier les pointillés restants
Coller les ailettes à l'intérieur avec de la colle en bâton ou du scotch*



Couvercle de la boîte

Votre boîte est prête !

coloriage



CRÉDITS / CONTACTS

Cherch'archi

Jeu pédagogique réalisé par Laïs Lefer et Alyson Brunel, médiatrices culturelles en Service Civique pour la Maison de l'architecture et de la ville PACA, avec l'aide de Julie Danilo, directrice de l'association.

Illustrations, logo et typographies manuscrites réalisées par Alyson Brunel et Laïs Lefer

CRÉDITS :

Cherch'archi, jeu pédagogique de la MAV PACA mis à disposition gratuitement
Creative Commons CC-BY-NC



CONTACTS :

mediation@mavpaca.fr / contact@mavpaca.fr / T. 04 96 12 24 11
12 boulevard Théodore Turner, 13006 Marseille, FRANCE

Site Internet: www.mavpaca.fr

MAV | maison de
P A C A | l'architecture
et de la ville