



# DOSSIER D'ITINÉRANCE

## EXPOSITION - JEUX

### LA VILLE EN JEUX

Enjeux - p. 3

Présentation de l'exposition - jeux - p. 4

Contenu de l'exposition

Contenu détaillé - p. 5

Jeux en libre accès - p. 6

Jeux animés : les ateliers pédagogiques - p. 7

Forme de l'exposition - p. 9

Tarifs et conditions - p. 12

Partenaires et contact - p. 13

Annexes - p. 14

Annexe 1. Présentation de la Fabricajeux

Annexe 2. Fiche de montage de l'exposition

Annexe 3. Fiche de démontage de l'exposition

# ENJEUX

## LA DIFFUSION DE LA CULTURE ARCHITECTURALE, URBAINE ET RURALE

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, du territoire et faciliter l'appréhension des mécanismes de leur fabrication et de leurs transformations.

## LE JEU, LEVIER PEDAGOGIQUE

Pourquoi nos villes et villages se transforment sans cesse ? Comment évoluent aujourd'hui nos territoires pour s'adapter au réchauffement climatique et aux défis de la transition écologique ?

Depuis 2018, la Ville en jeux valorise les jeux pédagogiques qui permettent aux citoyens, enfants comme adultes, de mieux comprendre les transformations de leur environnement, qu'il soit urbain ou rural.

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 l'aménagement du territoire 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

Les jeux pédagogiques sur l'architecture et l'urbanisme permettent aux joueurs, enfants et adultes, de mieux comprendre l'environnement urbain et rural et d'explorer de manière ludique les thèmes de l'aménagement des territoires, villes et villages et de l'architecture. 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-jeux « 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 encourageant 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 en 2003. Constituée d'architectes et d'urbanistes 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 pédagogiques sur la ville et l'architecture développés par des structures nationales et internationales par le prisme des apports pédagogiques qu'ils offrent ;
- Tester une sélection de ces jeux
- 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

Scolaires, centres de loisirs, groupes d'adultes, particuliers...

## MODALITÉS D'ACCUEIL DU PUBLIC

- Visite libre ;
- Événements tels que les Journées Européennes du Patrimoine, Journées Nationales de l'Architecture ;
- Ateliers pédagogiques animés par des médiateurs de la structure d'accueil (formation à distance par la Compagnie des rêves urbains) pour un public scolaire, centres de loisirs, groupes d'adultes.

# CONTENU DE L'EXPOSITION

Détails des éléments composant l'exposition-atelier :

**6 panneaux d'exposition recto/verso** 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 du site web La ville en jeux
- Éléments graphiques reprenant la charte graphique de l'exposition

**2 Bancs / caisses de rangement sur roulettes**

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

**Des jeux en libre accès** - à installer sur les tables de votre choix (Public adultes et familles) :

- Jeu « Archifrise »
- Jeu « Bâti-cartes »
- Jeu « Poids parpaing »
- Jeu « Tramway en vue ! » ou le Jeu « Rapido »
- Jeu « Trivial Cité »
- Jeu « Cityzan »
- Jeu « Odyssée de faunéa »

**En option :**

- + Les défis du bâtisseur

**Des jeux pour ateliers pédagogiques**

- Jeu « Tramway en vue » - 3 exemplaires supplémentaires
- Jeu « Poids Parpaing » - 3 exemplaires supplémentaires
- Jeu « Triviale Cité » - 1 exemplaire supplémentaire
- Jeu « Cityzan » - 2 exemplaires supplémentaires
- Jeu « Petit Marco » - 1 exemplaire
- Jeu des matériaux - 1 exemplaire

+ un classeur pédagogique avec des déroulés-types.

**En option gratuite :**  
**La Fabricajeux**  
(cf : détails en annexe 1)

# LISTE DES JEUX EN LIBRE ACCÈS

L'exposition permet de tester des jeux en libre accès à destination d'adultes et des familles et enfants. Ces jeux sont à installer sur une table et peuvent être joués en autonomie.



## Archifrise [public adulte et famille]

Conçu par M. Filatre et adapté par la Compagnie des rêves urbains

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...



## Bâtiscartes [public enfant]

Conçu par les Robins des villes

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.



## Poids parpaing [public famille]

Conçu par la MAV Paca

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.

*Se retrouve en atelier!*



## RAPIDO [public enfant]

Conçu par le CPIE du Pays d'Aix

Jeu de plateau pour sensibiliser aux enjeux de la mobilité. L'objectif est d'utiliser différents moyens de transport pour atteindre le plus rapidement possible le point d'arrivée tout en préservant les ressources de la planète.

*Se retrouve en atelier!*

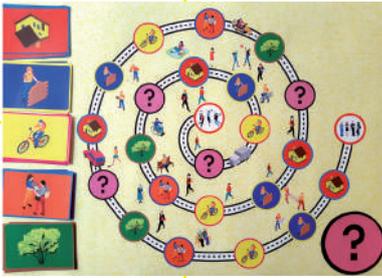


## Tramway en vue ! [public famille - adulte]

Conçu par la Compagnie des rêves

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.

*Se retrouve en atelier!*



### Trivial Cité [public adolescent]

Conçu par La Compagnie des rêves urbains

En proposant des questions ouvertes, le jeu permet aux adolescents de se questionner sur leur environnement urbain quotidien et de débattre sur différentes thématiques en lien avec la ville et les aménagements urbains.

*Se retrouve en atelier!*



### CityZan [public famille]

Conçu par La Compagnie des rêves urbains

Jeu de plateau pour découvrir les grands principes d'aménagement pour des communes rurales et les règles d'urbanisme pour lutter contre l'étalement urbain, respecter l'environnement... Il permet de familiariser les joueurs à l'enjeu d'éviter l'artificialisation des sols.



### Oddysée de Faunéa [public famille]

Conçu par l'Agence d'urbanisme Lorraine Nord AGAPE

Un jeu de plateau qui permet de comprendre les notions de trame verte et bleue en incarnant un animal et ses déplacements à travers différents milieux.



### Les défis du bâtisseur [public enfant]

Conçu par La Compagnie des rêves urbains

Jeu de construction géant pour expérimenter et inventer des architectures. Des défis constructifs sont lancés aux joueurs, à eux de trouver les solutions pour y parvenir dans le temps imparti.

# LES ATELIERS PEDAGOGIQUES

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 programmés et animés par des médiateurs de la structure d'accueil.

La Compagnie des rêves urbains fournit :

- le classeur pédagogique fourni qui détaille les déroulés-types des 4 ateliers proposés, présente des livrets pédagogiques ainsi que des illustrations pouvant être utilisées lors d'animation,
- des vidéos pour apprendre à animer les jeux de façon pédagogique

Les médiateurs doivent :

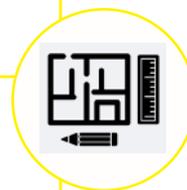
- programmer les ateliers pédagogiques,
- découvrir les jeux avant d'animer les ateliers et regarder les vidéos conseil sur leur utilisation,
- prendre connaissances des déroulés des ateliers.

## Atelier « L'architecture en jeu »

Enfants 6/8 ans - Durée : 1h15

Un atelier pour découvrir les matériaux et leurs utilisations dans la construction.

Jeu fournis pour l'atelier : Petit Marco + le jeu des matériaux



## Atelier « 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.

Jeu fourni pour l'atelier : Poids parpaings



## Atelier « 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 « Triviale Cité », un jeu conçu pour les adolescents.

Jeu fourni pour l'atelier : Triviale Cité



## Atelier « Mobilités »

Lycéens et adultes - Durée : 1h30

Vivez l'expérience d'aménager une ligne de tram grâce au jeu « Tramway en vue ! ».

Jeu fourni pour l'atelier : Tramway en vue



# FORME DE L'EXPOSITION

L'espace minimum nécessaire pour l'accueil de cette exposition-atelier est de 45 m<sup>2</sup>.  
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.

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).

### **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'utilisation du bois a été privilégiée pour sa simplicité et son aspect chaleureux.

## LES ÉLÉMENTS DE LA SCÉNOGRAPHIE

### ÉLÉMENTS FOURNIS PAR LA COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS :

#### > 6 paravents auto-portants

Dimensions : l 75 cm x h 190 cm - Matériau : bois  
Affichant 6 panneaux (l 60 cm x h 126 cm) imprimés en recto/verso sur bâches avec fourreaux.

#### > 2 caisses de rangement / bancs

Dimensions : Caisse 1 : L 190 cm x l 35 cm x h 30 cm (avec roulettes) / Caisse 2 : L 130 cm x l 35 cm x h 30 cm (avec roulettes)

#### > 1 diaporama présentant les jeux du catalogue du site web « [www.ville-jeux.com](http://www.ville-jeux.com) ».

### ÉLÉMENTS À FOURNIR PAR LE LIEU D'ACCUEIL :

#### > tables (4 dans l'idéal)

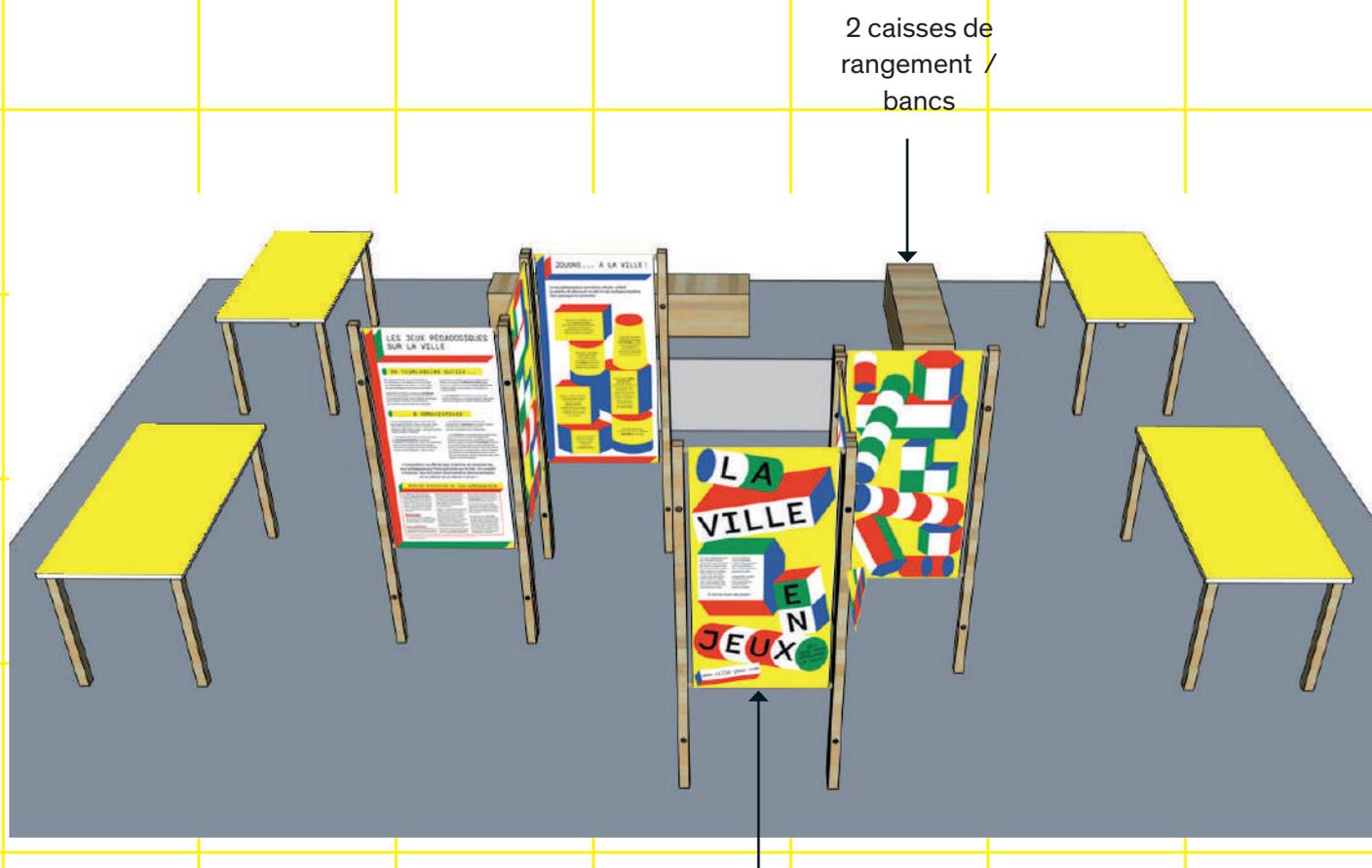
#### > tabourets ou chaises (6 par table)

#### > un vidéo projecteur et un support de projection

Photos de 3 paravents assemblés avec des jeux installés sur table :



Exemple de scénographie avec détails des éléments fournis :



2 caisses de rangement / bancs

6 paravents en bois avec panneaux de présentation sur bâche

## LIVRAISON DE LA SCÉNOGRAPHIE

L'exposition est livrée dans 2 caisses en bois.

Ces caisses contiennent : les paravents auto-portants, les jeux en libre-accès et les jeux pour ateliers pédagogiques. Une fois l'exposition montée, ces deux caisses peuvent servir de bancs pour les enfants.

**La structure d'accueil se charge de :**

- Réceptionner l'exposition
- Monter l'exposition selon les instructions données par la « fiche de montage » (cf : annexe 2)  
Prévoir 2 personnes et 2 heures de travail
- Stocker les deux caisses de rangement ou les employer dans la scénographie de l'exposition
- Démontér l'exposition et emballer correctement les éléments pour le transport selon les instructions données par la « fiche de démontage » (cf : annexe 3).
- Assurer les éléments et contenus de l'exposition (mettre la valeur) le temps de l'exposition

## TARIFS ET CONDITIONS

Une convention d'itinérance sera établie avec le lieu d'accueil.

### TARIFS DE LOCATION

La durée minimum de location est de trois semaines.

Frais de location pour trois semaines / 1 mois (même tarif) : 1.100 € H.T. / mois

Les frais comprennent :

- Les droits d'auteurs
- Les éléments de communication : affiche type, carte postale type, dossier de presse
- Le dossier pédagogique pour animer les ateliers
- L'accès aux ressources / conseils sur l'animation des jeux
- en option gratuite : la petite fabrique (cf : détails en annexe 1)

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

- Transport aller-retour de l'exposition  
A titre indicatif, prévoir un budget de : 1500€ H.T. pour un aller-retour via ERIMA / dépend de la distance à parcourir, l'exposition étant stockée à Marseille.
- Assurance / à calculer
- Maintenance et gardiennage
- Frais d'animation
- Promotion et communication

# PARTENAIRES

## PARTENAIRES FINANCIERS

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

- le Ministère de la Culture
- la Caisse des Dépôts - Mécénat

## PARTENAIRES CONTRIBUTEURS

80 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

Clémentine TALLENT - [contact@ville-jeux.com](mailto:contact@ville-jeux.com)