



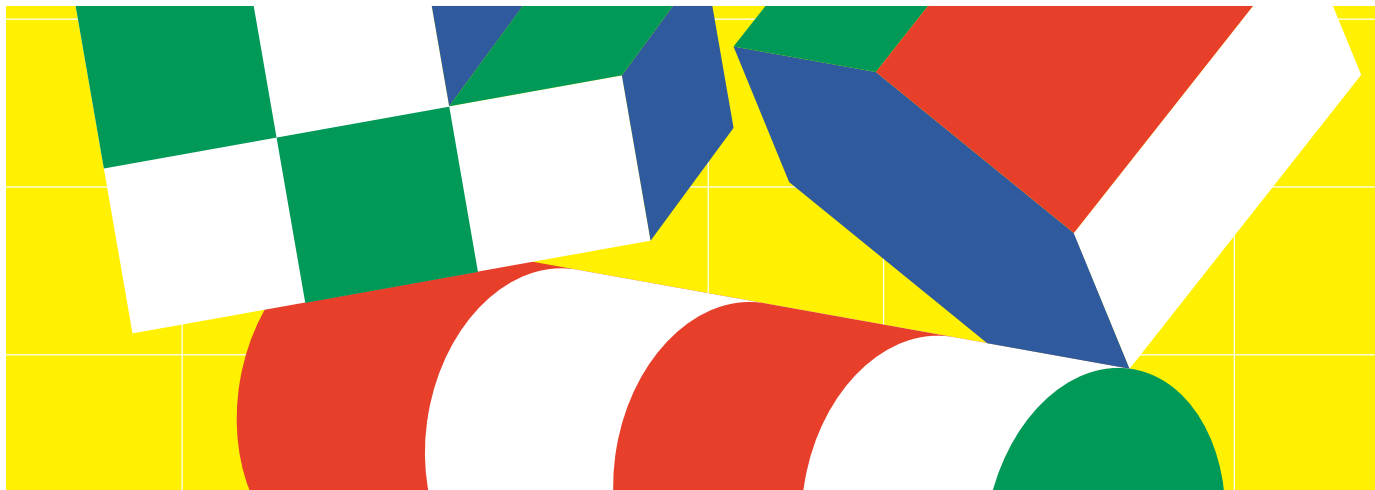
LA
COMPAGNIE
DES
RÊVES
URBAINS

2^E RENCONTRES NATIONALES
LA VILLE EN JEUX

PRINTEMPS 2021 / PARIS
CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE

PROGRAMME

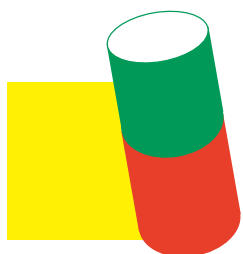
2^E RENCONTRES NATIONALES LA VILLE EN JEUX



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 et de l'architecture, ils sont pourtant peu visibles et peu connus par le plus grand nombre.

Les **2^e Rencontres nationales La ville en jeux** sont un temps d'échange entre les professionnels qui les conçoivent et les utilisent, en vue de leur valorisation, diffusion, démocratisation.

INSCRIPTIONS À VENIR



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

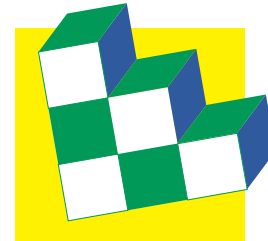
Animateurs et éducateurs

Éditeurs spécialisés de jeux pédagogiques

Développeurs de jeux

Capacité d'accueil : 250 personnes

JOUR 1



14H - 16H30

SALON DES JEUX URBAINS

Visite libre des stands

Présentation (par leurs concepteurs) de jeux pédagogiques sur les thèmes de l'architecture, du patrimoine et de l'aménagement (destinés à des publics d'enfants, d'adultes et de professionnels).

Animation de parties de jeux

Des parties-test de jeux ponctuent l'après-midi.

17H - 18H30

PLÉNIÈRE D'OUVERTURE

Mot de bienvenue

par Marie-Christine Labourdette, Présidente de la Cité de l'Architecture & du Patrimoine

Présentation de « La ville en jeux »

par la Compagnie des rêves urbains

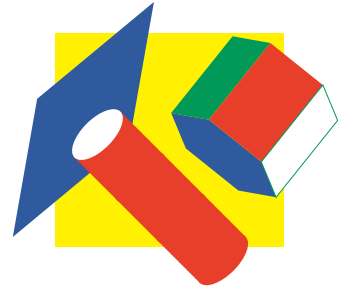
Conférence

« Le jeu comme espace d'interprétation »

par Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université Sorbonne Paris Nord, responsable du master sciences du jeu et membre du laboratoire EXPERICE (à confirmer)



JOUR 2



8H30 - 9H ACCUEIL CAFÉ

9H15 - 10H45

SESSION DE TRAVAIL N°1 (AU CHOIX)

Présentation

Jeux pédagogiques sur la ville : intérêt et panorama

Présentation des jeux créés pour transmettre la culture de la ville : quels sont les thèmes abordés ? Les publics cibles ? Les formats et les modes d'animation des jeux sur l'architecture et l'urbanisme ?

Présentation animée par la Cité de l'architecture & du patrimoine. Intervenants : La Compagnie des rêves urbains (autres intervenants à confirmer)

Fabrique à jeux

Fabrication de jeux du catalogue

Découvrez les jeux prêts à imprimer du catalogue La ville en jeux. Fabriquez celui de votre choix et repartez avec ! Réfléchissez collectivement à la mise en place de petites fabriques pour vos publics.

Fabrique animée par La Compagnie des rêves urbains

Atelier 1

Les jeux sur la ville et l'aménagement urbain

Cet atelier invite à une réflexion collective sur l'utilisation des jeux pédagogiques sur la ville et l'aménagement urbain auprès des publics. Retours d'expériences lors d'événements grand public et d'activités de médiation régulières.

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains et la Cité de l'architecture & du patrimoine

Atelier 2

Jeux territorialisés : adapter, mutualiser, diffuser ?

De nombreux jeux sont territorialisés, c'est à dire spécifiques à un quartier, une commune... tels que des jeux de piste, des quizz, des jeux numériques. Il serait intéressant de les mutualiser pour ceux qui veulent les adapter à leur cadre bâti ou urbain. Comment s'y prendre ?

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains
Intervenants à confirmer : Wilfrid Jaubert (CAUE Var), Mirelle Sicard (MA Isère - Archipédagogie)

Atelier 3

Jeu pédagogique DIY : « Archifrise »

Comment s'y prendre pour concevoir facilement un jeu pédagogique ? Cet atelier vous permettra de créer un jeu sur le principe d'Archifrise (frise chronologique sur l'histoire de l'architecture) en partant des collections de la Cité.

Atelier animé par la Cité de l'architecture & du patrimoine

Atelier 4

B.a.-ba du jeu pédagogique

Qu'est-ce qu'un jeu pédagogique ? Quelles sont les étapes incontournables pour le concevoir, le développer et le fabriquer ? Partant de quelques repères théoriques, nous traiterons des questions méthodologiques et des points de repère très concrets pour réussir son projet créatif.

Atelier animé par Playtime

11H15 - 12H45

SESSION DE TRAVAIL N°2 (AU CHOIX)

Présentation

Le jeu numérique

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. Mais à quel prix ?

Présentation animée par La Compagnie des rêves urbains
Intervenants à confirmer : Dider Chanfray (GAMAGORA-Lyon2), Cyrielle Balineau - à confirmer (CAUE Allier), Julien Barbier (En route ! - Institut pour la ville en mouvement), Nathalie Defrade (VPAH)

Fabrique à jeux

Fabrication de jeux du catalogue

Découvrez les jeux prêts à imprimer du catalogue La ville en jeux. Fabriquez celui de votre choix et repartez avec ! Réfléchissez collectivement à la mise en place de petites fabriques pour vos publics.

Fabrique animée par La Compagnie des rêves urbains

Présentation des expositions-atelier

La Ville en jeux + Architectures en boîte

A la découverte de deux expositions-ateliers : Architecture en boîte, qui retrace l'évolution des jeux de construction ; La ville en jeux, qui présente la diversité actuelle des jeux pédagogiques liés à l'architecture et à l'urbanisme.

Présentation animée par la Cité de l'Architecture & du Patrimoine et La Compagnie des rêves urbains

Atelier 1

Les jeux sur l'architecture et le patrimoine

À partir de la présentation de jeux pédagogiques sur l'architecture et le patrimoine, réflexion collective sur leur utilisation auprès des publics. Retours d'expériences par des professionnels sur l'utilisation de jeux lors d'événements grand public (JEP, JNA).

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains et la Cité de l'architecture & du patrimoine. Intervenantes à confirmer : Diane Ducamp et Deborah Truffaut (VPAH)

Atelier 2

Jouer pour impliquer et concerter les habitants dans la fabrique de la ville

Comment les jeux urbains pourraient-ils aider les habitants à mieux comprendre la fabrication et la gestion de la ville ? Comment mieux les associer à l'élaboration des projets du territoire ? Élaboration de pistes avec les participants.

Atelier animé par la Compagnie des rêves urbains + (à confirmer) Yvan Lubraneski (AMRF) et Léna Saffon (Institut de la concertation et de la participation citoyenne - SCOPIC)

Atelier 3

Évaluer l'impact des jeux : un travail de recherche ?

Quels apprentissages font les joueurs grâce à une partie de jeu urbain ? Quelles transformations opèrent ces jeux sur la pratique professionnelle des médiateurs ? Peut-on évaluer ces effets et comment ? Cet atelier vise à rassembler les personnes intéressées par un travail de recherche sur l'évaluation des effets des jeux urbains, avec l'élaboration de pistes d'investigation.

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains + (à confirmer) Olivier Klein (Labex IMU)

Atelier 4

Améliorer son jeu pédagogique

Destiné aux créateurs, médiateurs et autres praticiens du jeu pédagogique, cet atelier vous propose des conseils pour perfectionner et rendre accessible votre jeu. Partant d'une réflexion sur l'accessibilité d'un jeu, nous irons répertorier les différentes astuces pour le rendre plus facilement appropriable par le public.

Atelier animé par Playtime

14H30 - 16H

SESSION DE TRAVAIL N°3 (AU CHOIX)

Présentation

Jouer pour former les étudiants, les professionnels et les élus

Et si des jeux pouvaient faciliter les apprentissages dans l'enseignement supérieur ou la coordination entre les nombreux acteurs d'un projet ? Des expériences vont déjà dans ce sens, d'autres sont encore à inventer !

Présentation animée par La Compagnie des rêves urbains
Intervenants à confirmer : Florence Toilier (LAET), David Mateos Escobar (LAST), Thierry Vilmin et Nicolas Persyn (LOGIVILLE).

Atelier 1

Publics et techniques d'animation des jeux

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 animer au mieux un jeu urbain.

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains et la Cité de l'Architecture & du Patrimoine. Intervenante : Julie Danilo (MAV PACA)

Atelier 2

Faire connaître et diffuser son jeu auprès du grand public

Présentation des résultats d'une étude de marché sur les jeux urbains : quels sont les profils de ceux qui veulent se procurer de tels jeux ? Quel prix sont-ils prêts à mettre ? Les coûts de fabrication des petites séries (- de 1.000 exemplaires) étant chers, quelles alternatives s'offrent aux concepteurs pour diffuser leur jeu ? Étude de cas.

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains
Intervenante à confirmer : Camille Picot (Ardepa)

Atelier 3

Jeu pédagogique DIY : « Le bon jargon »

Comment s'y prendre pour concevoir facilement un jeu pédagogique ? Cet atelier vous permettra de créer un jeu « Do It Yourself » sur le principe du Bon jargon (jeu de mots à deviner), en partant des collections de la Cité de l'architecture & du patrimoine.

Atelier animé par la Cité de l'architecture & du patrimoine

Atelier 4

B.a.-ba du jeu pédagogique

Qu'est-ce qu'un jeu pédagogique ? Quelles sont les étapes incontournables pour le concevoir, le développer et le fabriquer ? Partant de quelques repères théoriques, nous traiterons des questions méthodologiques et des points de repère très concrets pour réussir son projet créatif.

Atelier animé par Playtime

Fabrique à jeux

Fabrication de jeux du catalogue

Découvrez les jeux prêts à imprimer du catalogue La ville en jeux. Fabriquez celui de votre choix et repartez avec ! Réfléchissez collectivement à la mise en place de petites fabriques pour vos publics.

Fabrique animée par La Compagnie des rêves urbains

16H30 - 17H30

PLÉNIÈRE DE CLÔTURE

Présentation

Retours des participants

Présentation des retours des participants sur la journée du vendredi

Présentation

Conclusion

par Guy Tapie, professeur de sociologie à l'École Nationale supérieure d'architecture et de paysage de Bordeaux, membre du laboratoire PAVE (ENSAPbx) et du Centre Emile Durkheim (Université de Bordeaux) - à confirmer

Restez connecté à la Ville en jeux

Suivez l'actualité des jeux pédagogiques urbains

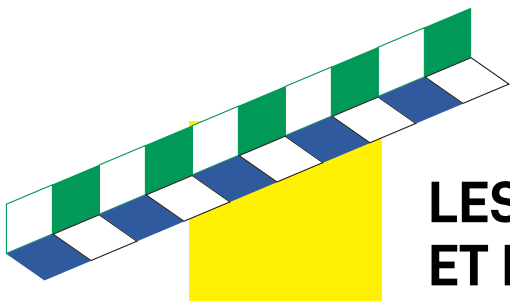


villenjeux



villenjeux

www.ville-jeux.com



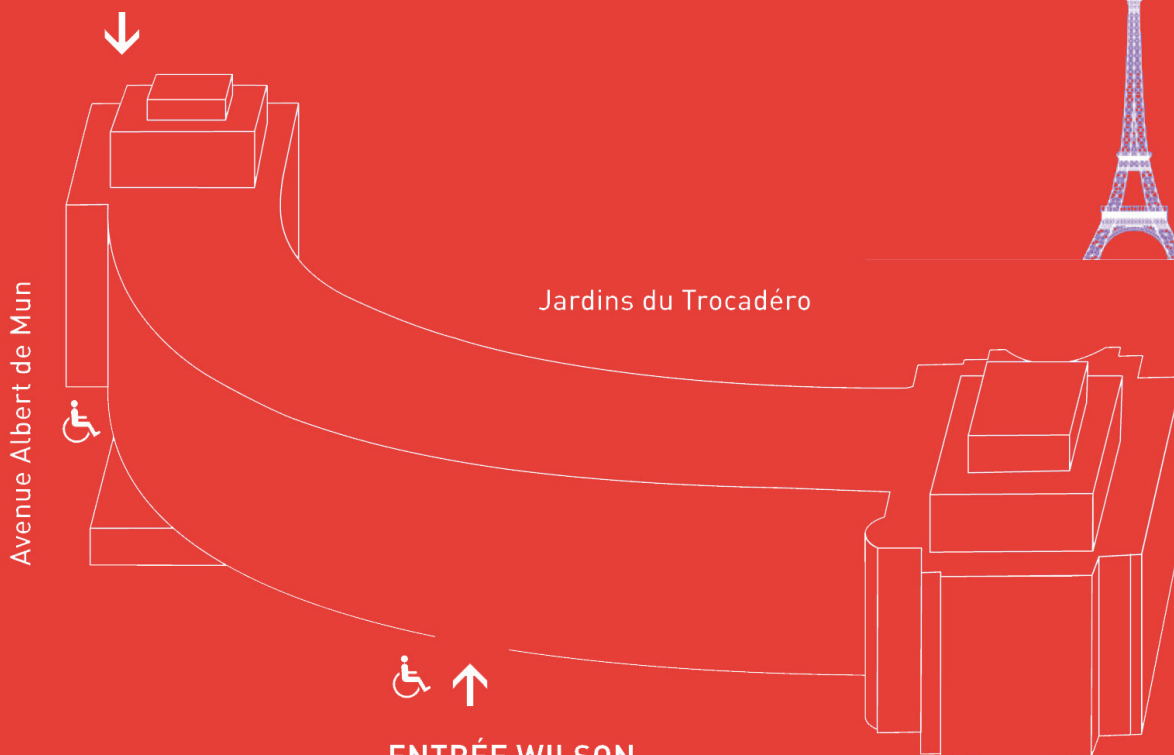
LES INTERVENANTS ET LES ANIMATEURS

- > Cyrielle **BALINEAU** / Chargée de mission au **CAUE de l'Allier**
- > Julien **BARBIER** / Chef de projet « En route ! » à l'Institut pour la ville en mouvement - **VEDECOM** (Paris)
- > Laura **BERNARD** / Architecte DE, médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > (à confirmer) Gilles **BROUGÈRE** / Professeur de sciences de l'éducation à l'université Sorbonne Paris Nord / Responsable du Master « Sciences du jeu » / **Laboratoire EXPERICE**
- > Didier **CHANFRAY** / Animateur « serious game » du **LabEx IMU** (GAMAGORA -Université de Lyon)
- > Aurelie **COTTAIS** / Cheffe de projet à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**
- > Lucy **CUARTERO** / Architecte DE, médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Julie **DANILO** / Directrice de la **Maison de l'Architecture et de la Ville PACA**
- > Nathalie **DEFRADE** / Animatrice de l'architecture et du patrimoine / **Vannes** Ville d'art et d'histoire
- > Diane **DUCAMP** / Animatrice de l'architecture et du patrimoine / **Ville de Cambrai** Ville d'art et d'histoire
- > Roberta **GHELLI** / Architecte DE, médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** et enseignante à **l'ENSAG**
- > Wilfrid **JAUBERT** / Directeur du **CAUE du Var**
- > Olivier **KLEIN** / Membre du Copil du **LabEx IMU**, Chercheur - ITPE / **Laboratoire LAET** (Université de Lyon)
- > Mathilde **LE FICHER** / Médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Aurore **LECONTE** / Directrice de **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Yvan **LUBRANESKI** / Maire des Molières / Président des **Maires Ruraux de l'Essonne**
- > David **MATEOS ESCOBAR** / Urbaniste / **L'atelier sans tabou** (Marseille)
- > Claire **MUNUERA DUCOQ** / Cheffe de projet à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**
- > Nicolas **PERSYN** / Docteur en urbanisme et géographie, fondateur de **Concorde** (Marseille et Paris)
- > Camille **PICOT** /Architecte DE, responsable pédagogique de l'**ARDEPA** (Nantes)
- > Enora **PRIOUL** / Cheffe de projet à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**
- > Pauline **ROBERT** / Cheffe de projet à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**

- > Miguel **ROTENBERG** / Concepteur de jeux et directeur de **Playtime** (Marseille)
- > Léna **SAFFON** / Membre de l'**ICPC** et chargée de démarches participatives à l'**agence SCOPIC**
- > Fanny **SERVOLE** / Directrice des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**
- > Caroline **SHERWOOD** / Architecte DE, médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Mireille **SICARD** / Architecte DE, directrice de la **Maison de l'Architecture de l'Isère** et enseignante à l'**ENSAG**
- > Thierry **VILMIN** / Socio économiste, directeur de **Logiville**
- > Florence **TOILIER** / Ingénieur d'études au laboratoire **LAET** de l'Université de Lyon
- > Guy **TAPIE** / Professeur de sociologie à l'**ENSAP Bordeaux / Laboratoire PAVE - Centre Émile Durkheim**
- > Déborah **TRUFFAUT** / Animatrice de l'architecture et du patrimoine / **Ville de Lille** Ville d'art et d'histoire

ENTRÉE ABOUT

7, avenue Albert de Mun
Auditorium, Plateforme
de la création architecturale,
École de Chaillot



ENTRÉE WILSON

45, avenue du président Wilson
Entrée des groupes

ACCÈS

PALAIS DE CHAILLOT • 1, place du Trocadéro
Paris 16^e • Tél. +33 1 58 51 52 00

Métro 6 9 Trocadéro
Métro 9 Iéna

Tous les jours, sauf le mardi, de 11h à 19h
Le jeudi jusqu'à 21h

Bus 22 30 32 63 Trocadéro
Bus 82 Iéna

ORGANISATEURS



PARTENAIRES

