

# TRIVIALE CITÉ

## FICHE PÉDAGOGIQUE POUR L'ANIMATION D'UN ATELIER SUR L'HISTOIRE DE L'ARCHITECTURE

### Conditions de l'atelier :



30 minutes dont  
15 minutes de jeu



A partir d'un joueur



Tout public

### Intérêt d'un jeu sur l'histoire de l'architecture :

Le château de Chambord est-il plus vieux ou plus récent que le Panthéon de Paris ?

Quel bâtiment a été construit entre la première et la seconde guerre mondiale ?

« Archifrise » est un jeu rapide qui permet de se confronter à l'histoire de l'architecture de façon ludique, en parcourant le temps depuis la préhistoire jusqu'aux années 2010. Les bâtiments représentés sur les cartes du jeu font partie des oeuvres majeures de l'histoire de l'architecture. Chaque époque architecturale est représentée sur le plateau de jeu par des dessins de scènes de vie / événements / constructions, ce qui permet aux joueurs de s'y repérer temporellement.

Cette fiche pédagogique vous propose un déroulé-type d'atelier autour du jeu « Archifrise » et des astuces d'animation.

### DÉROULÉ-TYPE DE L'ATELIER :

1. Introduction - 5 minutes.
2. Partie de jeu - 15-20 minutes.
3. Débriefing - 10 minutes.

#### 1. Introduction - 5 minutes

Cette partie introductive permet à l'animateur d'expliquer les notions essentielles à la compréhension du jeu via une présentation, des questions/débats posés aux joueurs.

L'idée est d'amorcer les thématiques qui seront abordées avec le jeu : l'histoire de l'architecture,

l'évolution des formes bâties et des styles architecturaux. Libre à vous de concentrer cette partie introductive sur quelques minutes ou de l'étendre avec une vraie présentation pour plus de détails.

## 2. Partie de jeu - 15-20 minutes

> Dans un premier temps énoncer clairement le contexte du jeu et le but du jeu.

*But du jeu : Chaque équipe doit placer correctement les cartes des bâtiments qu'il possède sur le plateau de jeu, afin de reconstituer correctement une frise sur l'histoire de l'architecture.*

> Mettre tous les joueurs autour du plateau de jeu pour expliquer les règles du jeu.

*Règles du jeu : Sur chaque carte, il y a une photo bâtiment représentatif d'une époque ou d'un style architectural. Au dos des cartes des indices aident les joueurs dans le choix des emplacements des cartes. Les joueurs doivent alors placer les cartes le long de la frise selon l'époque qui lui semble correspondre aux années de construction de chaque bâtiment.*

*Trois niveaux de jeu sont proposés aux joueurs selon la couleur des cartes :*

*jaune (niveau débutant),*

*orange (confirmé),*

*rouge (expert).*

*L'animateur peut décider de faire une sélection parmi les cartes selon le niveau de difficulté ou pas.*

*Premier tour : l'équipe 1 place la première carte sur le plateau. Tours suivants : Les équipes s'alternent pour poser les cartes restantes sur le plateau, pour former une frise chronologique.*

> Ou, si cela est possible, expliquer les règles avec des photos sur vidéo-projecteur.

> S'assurer que tout le monde a compris avant de lancer la partie.

## 3. Débriefing - 10 minutes

A la fin de la partie il est important de prévoir un vrai temps de débriefing. Ce temps de discussion avec les joueurs permet à l'animateur de vérifier que les notions sont bien maîtrisées, que les enjeux du jeu ont été saisis... L'animateur peut aussi demander à chaque équipe d'expliquer au reste du groupe en quelques mots ce qu'ils/elles ont appris/découvert.

Fiche pédagogique proposée par

