

CITYPLANNER

FICHE PÉDAGOGIQUE POUR L'ANIMATION D'UN ATELIER SUR L'AMÉNAGEMENT URBAIN

Conditions de l'atelier :



50 m / 1h15 dont
30/40 min de jeu



6 joueurs maximum
par table de jeu



Public lycéen / étudiant
/ adulte

Intérêt d'un atelier sur l'aménagement urbain :

Les villes et villages sont en constante évolution et il n'est pas toujours facile pour les habitants de comprendre les choix de développement.

L'objectif de « Cityplanner » est de faire comprendre les logiques d'aménagements territoriaux lors du développement d'une ville ainsi que les règles d'urbanisme à respecter.

Comment préserver une qualité de vie tout en continuant à accueillir de nombreux habitants ? Quelle densité de construction proposer ? Faut-il préserver l'agriculture locale ou au contraire construire davantage ?... Plusieurs questions que vont devoir se poser les joueurs tout au long de la partie représentant un mandat municipal.

A la fin du jeu sonnera l'heure du bilan : sont-ils satisfaits de leurs choix ? Leur projet est-il réaliste ?

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

DÉROULÉ-TYPE DE L'ATELIER :

1. Introduction - 5 à 15 minutes.
2. Partie de jeu - 30 à 40 minutes.
3. Débriefing - 15 minutes.

1. Introduction - 5 à 15 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 : étalement urbain / densité / logements sociaux / terrains agricoles. Vous pouvez vous appuyer sur le glossaire pour vérifier que les notions sont connues de tous ; ou encore présenter des projets en cours dans la commune qu'ils pourront mettre en parallèle avec le jeu.

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 - 30 à 40 minutes.

> Installer 6 joueurs maximum par table.

> Énoncer clairement le contexte du jeu et le but du jeu.

But du jeu : Les joueurs doivent mener à bien un projet d'aménagement urbain en respectant les règles d'urbanisme et contraintes imposées. Prenez part aux débats et faites des choix quant au développement d'une petite ville proche d'une métropole.

Un développement de la ville est prévu pour les 5 prochaines années... À vous de décider de l'avenir de cette commune !

Le jeu est collaboratif, tous les joueurs jouent donc ensemble.

> Il existe deux versions du jeu :

Version 1 : sans personnage (excepté le rôle du maire). Durée moyenne : 30 à 40 minutes.

Version 2 : les joueurs incarnent des personnages avec des objectifs individuels à réaliser. La version avec personnage est plus complexe (et potentiellement plus longue) mais plus riche en débat entre les joueurs. Durée moyenne : 40 minutes à 1 heure.

L'animateur est libre de choisir la version qu'il souhaite animer en fonction du niveau des joueurs et du temps de jeu disponible.

> Mettre tous les joueurs autour d'une table pour expliquer : les éléments sur le plateau de jeu, le but du jeu, les règles du jeu et les règles d'urbanisme.

> Prendre le temps d'expliquer toutes les règles d'urbanisme en montrant des exemples sur le plateau et s'assurer que tous les joueurs les comprennent. Appuyez-vous sur le glossaire pour les définitions des mots employés.

> S'il y a beaucoup de joueurs et de tables de jeu, vous pouvez expliquer les règles avec des photos sur vidéo-projecteur.

> Laisser 2/3 minutes pour que les joueurs prennent connaissances des caractéristiques du plateau de jeu et des différents éléments du jeu. Puis demander s'il y a des questions avant de commencer la partie.

> S'assurer que tout le monde a compris avant de lancer la partie. Dans la version avec personnage, s'assurer que tous les joueurs comprennent leurs objectifs à atteindre.

> Dans les deux versions du jeu, en début de partie, un joueur est désigné comme maire. Ce sera le maître du jeu. Il est en charge de la lecture des cartes «étapes» et tranche en cas de désaccord entre les joueurs sur les décisions à prendre.

> Dans le cas où il y a plusieurs tables de jeu, le maire peut être également une personne relais auprès de l'animateur pour toutes les questions lors de la partie.

> Fin de la partie : Lorsque la dernière carte «étape» est jouée et que tous les pions sont placés sur le plateau, la partie est terminée. Les joueurs ont alors 5 à 10 minutes pour faire le bilan du mandat municipal et des choix qui ont été pris.

3. Débriefing - 15 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...

Demander à chaque table de jeu d'expliquer au reste du groupe en quelques mots : Quelles contraintes ont-ils rencontré ? Quel impact cela a-t-il eu sur leur projet initial ? Qu'ont-ils appris/découvert ? C'est également le moment de comparer ce qu'il s'est passé pendant la partie de jeu avec de vrais projets d'aménagement urbain.

GLOSSAIRE DES MOTS EMPLOYÉS DANS LE JEU

L'étalement urbain

Les Français préférant la maison individuelle à l'appartement, les villes ont tendance depuis plusieurs dizaines d'années à s'étendre sur le territoire rural. On appelle cette tendance « l'étalement urbain ».

Cela crée des conséquences négatives :

- sur les déplacements et la pollution (la voiture est davantage utilisée lorsque la ville s'étend, ce qui augmente l'émission de gaz à effet de serre)
- sur la dimension des espaces ruraux et naturels (en diminution) : l'artificialisation des sols a des impacts néfastes sur la biodiversité !

Pour lutter contre l'étalement urbain, on essaye de construire « la ville sur la ville » : construire en hauteur, densifier les centres-villes, réhabiliter le patrimoine ancien...

Le mitage urbain

Ce phénomène accompagne généralement celui de l'étalement urbain. On parle de « mitage » quand les villes s'étalent sur le territoire de façon non maîtrisée et les nouveaux édifices sont dispersés dans un paysage naturel ou rural. Ce phénomène est insidieux : une maison apparaît, puis une autre, puis un lotissement est construit ... Le paysage perd ainsi progressivement son caractère rural ou naturel au profit de zones vertes parsemées de zones construites de faible densité.

Corridor écologique

Face à l'étalement urbain et au mitage, une des solutions proposées pour sauvegarder la biodiversité est de créer des « corridors écologiques ». Ce sont des zones naturelles qui permettent le déplacement et la reproduction de la faune et de la flore et fonge, mais sont aussi des sites de nourrissage et de repos pour les animaux. Ce sont donc des zones non-constructibles et préservées sur le territoire.

Renaturer un cours d'eau

Face à l'étalement urbain et au mitage, une des solutions proposées pour sauvegarder la biodiversité en ville est de « renaturer » les fleuves et les rivières. On parle de renaturation quand :

- un cours d'eau est élargi permettant d'absorber des crues
- un cours d'eau enterré et remis au jour, recréant ainsi une biodiversité aux alentours de celui-ci ;
- le développement de la faune et flore locale sont encouragés par la destruction des bords bâtis du cours d'eau, par la reconstitution des courbures et par la revégétalisation naturelle.

20% de logements sociaux

Depuis 2013, l'article 55 de la loi relative à la solidarité et au renouvellement urbain (SRU) oblige certaines communes à disposer d'un nombre minimum de logements sociaux (proportionnellement à leur parc résidentiel). Pour la majorité des communes, ce pourcentage est fixé à 20% mais pour d'autres il est fixé à 25% (pour les communes de plus de 3500 habitants appartenant à une agglomération ou intercommunalité de plus de 50 000 habitants comprenant au moins une commune de plus de 15 000 habitants). Ce pourcentage est à atteindre d'ici 2025.

Préservation des terrains agricoles

Sur les 50 dernières années, l'espace agricole français a ainsi diminué de 20 % passant de 35 à 28 millions d'hectares. Les pertes se sont opérées de façon quasi irréversible au profit de la ville, du logement, des infrastructures, à hauteur de 2,5 millions d'hectares.

Aujourd'hui quels sont les intérêts de préserver ces terres ?

- Production locale de denrées alimentaires
- Cadre de vie et paysages
- Lutte contre les effets climatiques : L'imperméabilisation des sols, du fait de l'artificialisation des terres, favorise le ruissellement de l'eau, l'érosion des sols et le risque d'inondation. De plus une surface bétonnée ou bitumée accentue et renvoie la chaleur, contrairement aux terres végétalisées.
- Fonction économique

Jardins partagés

Un jardin conçu, construit et cultivé collectivement par les habitants d'un quartier d'un village ou d'une communauté. Réunis en association les habitants gèrent le jardin au quotidien et prennent les décisions importantes collectivement.

Équipement public

Structure ou bâtiment public ou privé utile à la collectivité, qui répond aux besoins des habitants : formation, santé, culture, loisirs, mobilité, déchets, eau, événements... Ils s'inscrivent donc au cœur des choix d'urbanisme.

Mixité sociale et fonctionnelle

On parle de mixité fonctionnelle et sociale dans un quartier, un lotissement ou un immeuble, lorsque plusieurs fonctions (ex: habitat et commerce, en centre-ville) et types de logements y sont représentées.

> La mixité fonctionnelle s'oppose au découpage du territoire en zones fonctionnelles différenciées (zoning) qui a caractérisé la planification urbaine de l'après-guerre. Plutôt que de créer des zones d'habitat et des zones d'activités séparées, ce qui augmente les distances à parcourir pour aller d'une fonction à une autre et encourage l'usage de la voiture, l'objectif est de rapprocher les différentes fonctions pour favoriser les déplacements à pieds, vélos, transports en commun.

> La mixité sociale se traduit par une mixité des types d'habitat : sociaux, libres, studio pour étudiants, grands appartements pour des familles nombreuses... Cette variété de logement produit ainsi une mixité des populations d'origines, d'âges et de milieux divers.