

# TRIVIALE CITÉ

## FICHE PÉDAGOGIQUE POUR L'ANIMATION D'UN ATELIER SUR L'ENVIRONNEMENT URBAIN

### Conditions de l'atelier :



45 minutes / 1 h  
dont 30 minutes  
de jeu



15 personnes maximum



Public collégien

### Intérêt d'un jeu sur la ville et l'environnement urbain :

Depuis toujours, la ville ne cesse de se transformer, s'adaptant aux besoins de ses habitants. Le jeu « Triviale cité » permet aux joueurs de débattre et de se questionner sur la ville. Les questions proposées couvrent plusieurs usages (habiter, construire, se déplacer, se rencontrer, respecter la nature) sous forme de QCM et de questions ouvertes favorisant les débats entre joueurs.

L'objectif des joueurs est de répondre correctement aux questions, pour avancer sur le plateau de jeu jusqu'à la case finale.

Cette fiche pédagogique vous propose un déroulé-type d'atelier autour du jeu « Triviale cité », des astuces d'animation, des pistes pour aller plus loin dans l'exploitation du jeu.

### DÉROULÉ-TYPE DE L'ATELIER :

1. Introduction - 5 à 10 minutes.
2. Partie de jeu - 30 à 40 minutes.
3. Débriefing - 10 minutes.

#### 1. Introduction - 5 à 10 minutes

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

L'idée est d'amorcer les thématiques qui seront abordées avec le jeu : habiter, construire, se déplacer, se rencontrer, respecter la nature. 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

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

*But du jeu : Chaque équipe doit répondre correctement à un certain nombre de questions sur la ville afin d'avancer sur le plateau de jeu, jusqu'à la case finale.*

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

*Pour débouter la partie: chaque équipe choisit le thème de sa première question. Si la réponse est bonne, l'équipe avance du nombre de case(s) indiqué sur la carte. Si la réponse est fausse, l'équipe reste au point de départ. Tours suivants : la case sur laquelle se trouve le pion de l'équipe définit le thème de la question.*

*Il y a 5 thèmes de question : habiter, construire, se déplacer, se rencontrer, respecter la nature.*

> Expliquer les règles avec des photos sur vidéo-projecteur.

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

*Pour chaque thème, il y 3 types de questions :*

*- ouvertes (qui demandent une réflexion, argumentation de la part des joueurs - ) l'animateur juge si la réponse est validée ou non et peut lancer un débat avec les autres joueurs) ;*

*- avec des propositions de réponses (selon le niveau du groupe, l'animateur peut poser la question avec ou sans les propositions).*

*-QCM : propositions de réponses en noir. Ces questions sont plus complexes. Lire les propositions dès le départ.*

*Les cases rondes avec un point d'interrogation correspondent à des événements qui font avancer, rester sur place ou reculer l'équipe, il n'y a donc pas de questions posées.*

## 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 demander à chaque équipe d'expliquer au reste du groupe en quelques mots ce qu'ils/elles ont appris/découvert.

## POUR ALLER PLUS LOIN : INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES AUX QUESTIONS DU JEU

*Vous retrouvez également cette partie dans le livret pédagogique du fichier « Print & play » du jeu.*

Cette partie reprend certaines questions du jeu par thématique avec des informations et propositions pour introduire ou développer les notions abordées. Les numéros indiqués correspondent aux numéros des cartes des questions.

### Habiter

**1.** Donnez des exemples de bâtiments dans votre ville, au moins un pour chaque catégorie.

**2.** En histoire de l'urbanisme, le mot « cité » est employé pour décrire la ville, c'est-à-dire le territoire sur lequel les habitants reconnaissent un même gouvernement. Aujourd'hui, le mot « cité » est largement employé pour se référer aux grands ensembles (ensemble de logements collectifs similaires, formant une unité).

*Fiche pédagogique - Atelier environnement urbain - La Compagnie des rêves urbains - Avril 2020*

- 3.** Possibilité de faire le parallèle avec la notion d'étalement urbain (attention terme utilisé pour une autre question).
- 5.** Toit-terrasse en opposition au toit en pente. Le toit-terrasse, largement employé depuis l'Antiquité au sein des villes méditerranéennes, est démocratisé par le Mouvement moderne. L'architecte franco-suisse Le Corbusier en fait un point de son programme de logements (avec la façade libre, le plan libre, les pilotis, la fenêtre en longueur).
- 8.** Dans certains pays, comme les Pays-Bas, la limite est beaucoup plus basse : 20/40 m<sup>2</sup>. Ce qui fait que toutes les constructions sont réalisées par des architectes.
- 10.** Quelles sont les caractéristiques d'un quartier agréable à vivre ? Proximité des transports, espaces verts, commerces, équipements publics, vues sur le paysage alentour ...
- 16.** Y-a t'il des immeubles haussmanniens dans votre ville ? Si oui, dans quels quartiers ?
- 18.** Avant toute construction, le maître d'oeuvre donne à la Mairie un permis de construire. Tant que ce permis n'est pas validé, il ne peut pas commencer le chantier.

## **Construire / Conserver**

- 1.** Possibilité d'aider les joueurs en réfléchissant aux pays/peuples de l'Antiquité.
- 2.** Y a-t-il une cathédrale gothique dans votre ville ? Connaissez-vous une cathédrale gothique ? Le style gothique se développe en Europe entre le XII<sup>e</sup> et le XVI<sup>e</sup> siècle. Le style qui évolue au fil des siècles : on peut donc observer le gothique primitif, classique, rayonnant, ou flamboyant selon l'époque de construction du bâti.
- 3.** Le béton armé contient une « armure » en fer à l'intérieur. Il est donc très résistant, tant à la compression qu'à la traction.
- 4.** La tour Burj-Khalifa a été construite à Dubai en 2010. Une tour encore plus haute est en construction, c'est la Kingdom Tower à Jedda, en Arabie Saoudite... elle devrait atteindre 1 001 m de hauteur !
- 7.** Connaissez-vous des « archistars » ? Voici certains exemples d'architectes connus dans le monde : Jean Nouvel (France), Renzo Piano (Italie), Frank Gehry (USA), Zaha Hadid (Irak), Rem Koolhaas (Pays Bas)...
- 15.** L'unité d'habitation est un immeuble conçu par Le Corbusier dans l'après guerre. C'est comme une ville en miniature : il regroupe logements, commerces, écoles, gymnases, piscines, ... Il en existe plusieurs exemples en France, dont un à Marseille qui est connu sous le nom de « ville radieuse ».
- 17.** La région s'occupe des lycées et le département s'occupe des collèges.
- 18.** Si l'animateur a des connaissances sur ce sujet, il peut parler des projets qui vont se construire dans les prochaines années.

## **Se déplacer**

- 2.** Utilisez-vous le vélo au quotidien ? Que pensez-vous des aménagements pour le vélo de votre ville ?
- 7.** S'il y a un métro dans la ville, voir en quelle année il a été construit. Pour info : le métro à Paris date de 1900 et le métro à Marseille date de 1977 (c'est le 2<sup>e</sup> métro construit en France).
- 9.** Soit 60%.
- 11.** Similaire au tramway, mais coûte beaucoup moins cher.
- 12.** Il faut attendre les années 2000 pour que le tramway revienne dans les villes. Aujourd'hui c'est un moyen de transport en commun largement développé dans les grandes villes. Souvent le passage d'une ligne de tramway s'accompagne d'une transformation de la voirie (rue, boulevard, avenue).
- 18.** Pourquoi développe-t-on ce type de voiture ? L'animateur peut parler de la pollution liée aux transports.
- 19.** Si l'animateur a des connaissances sur ce sujet, il peut parler des projets qui vont se construire dans les prochaines années.

## **Se rencontrer**

Dès les premières questions sur les espaces publics, l'animateur va définir ce terme avec le groupe

(sans pour autant donner de réponse aux questions qui intéressent ce thème).

*Espace public : ensemble des espaces de passage et de rassemblement qui sont à l'usage de tous. Ils appartiennent soit à l'État (domaine public), soit exceptionnellement, au domaine privé.*

- 1.** Vérifier que le terme d'espace public est maîtrisé grâce à la réponse. La réponse donnée peut amener un débat au sein du groupe de joueurs.
- 2.** Faire le parallèle avec des espaces publics existants dans la ville, trouver leur nom.
- 10.** Faire le parallèle avec des rues, avenues et ruelles existants dans la ville.
- 12.** Existe-t-il des jardins partagés dans votre ville ? Si oui, où sont-ils situés ? Aimerez-vous avoir des jardins partagés près de chez vous ?
- 13.** Si possible, faire la comparaison avec un parc de la ville.
- 15.** Si l'animateur a des connaissances sur ce sujet, il peut parler des projets d'espaces publics qui vont se construire dans les prochaines années.

## **Respecter la nature**

- 2.** Comment peut-on lutter contre l'étalement urbain ? Par exemple, en construisant une ville plus dense (construire plus haut, plus resserré), en construisant la ville sur la ville (remplir les dents creuses, construire sur les terrains en friche)...
- 3.** Pensez-vous que votre ville est « durable » ? Que manque-t-il pour qu'elle le soit ?
- 4.** Pour que des espèces animales et végétales se développent elles ont besoin de circuler entre différents espaces naturels. Le couloir écologique relie donc différentes populations et favorise la migration des espèces, ainsi que la recolonisation des milieux perturbés. On peut par exemple végétaliser une passerelle d'autoroute pour permettre aux espèces d'aller d'un massif forestier à un autre, ... Sans ces couloirs écologiques, certaines espèces n'auraient pas assez d'espaces disponibles pour se développer, se reproduire, etc.
- 5.** Quel est l'intérêt de planter des arbres en hauteur ? Plusieurs réponses : intérêt esthétique, manque de place au sol, préservation d'une nature en ville...
- 13.** Pensez-vous que votre ville a assez d'espaces verts, espaces plantés ?
- 15.** Y a-t-il des endroits où l'on pratique l'agriculture urbaine dans votre ville ? Connaissez-vous des endroits où l'on pourrait la pratiquer ?
- 16.** Solutions possibles : matériaux naturels, plus isolants, panneaux solaires, récupérations eau de pluie...

Fiche pédagogique proposée par

