

# D.D. POLIS

## But du jeu :

Vous représentez une équipe d'urbanistes.

A partir des contraintes de la ville existante, vous devez imaginer un quartier durable à proximité du centre-ville avec pour objectifs de :

- Développer une ville compacte et dense
- Développer une ville mixte en faisant attention à ce que chaque habitation ait des services de proximité, bureaux, commerces, équipements
- Développer une ville résiliente

## PRINT & PLAY : MODE D'EMPLOI

### PIÈCES ET MATÉRIEL PAR TABLE DE JEU

- > 1 plateau de jeu (2 A4 scotchés ensemble)
- > 1 A4 avec carte mission, légende et pictogrammes
- > 1 feuille A4 blanche
- > Des feutres et crayons de couleur
- > 1 paire de ciseaux
- > 1 fiche de présentation du projet
- > Les cartes «événement»

### FABRIQUER SON EXEMPLAIRE DE JEU

**1 > Pages 1, 2** // Mode d'emploi et règles du jeu  
Imprimer les 2 pages en A4 recto-verso « en retournant sur les bords longs » en N&B ou couleur.

**2 > Pages 3, 4** // Cartes événements  
Imprimer les 2 pages en A4 recto-verso « en retournant sur les bords longs » en N&B ou couleur. Découpez les cartes.

**3 > Page 5** // Fiche de présentation du projet  
Imprimer la page en A4 N&B ou couleur.

**4 > Page 6** // Cartes mission, légende, pictogrammes. Imprimer la page en A4 recto N&B ou couleur.

**5 > Pages 7, 8** // Plateau de jeu  
Un plateau se compose des 2 A4 scotchés ensemble. Les imprimer en recto N&B ou couleur.

### COMMENT UTILISER LES PICTOGRAMMES SUR LE PLATEAU DE JEU :

1. Découper l'élément choisi



2. Le plier en deux



Jeu conçu par la Compagnie des rêves urbains, sous licence Creative Commons :



Pour consulter une copie de la licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

#### Représentations iconographiques :

Rails de chemins de fer, designed by Freepik.com

Icônes météo, vent et soleil, designed by freepik.com

Boussole, designed by Freepik.com

Fond de plan issu du « Plan de Marseille indiquant les travaux projetés, 1866 »



# A VOUS DE JOUER !

## VERSION « SOLO » : UNE SEULE TABLE DE JEU

### DÉBUT D'UNE PARTIE :

- > Les joueurs désignent un maître du jeu puis prennent connaissance des règles du jeu, objectifs à atteindre et des caractéristiques du territoire représenté sur le plateau de jeu.
- > Une partie dure entre 30 et 40 minutes, le maître du jeu choisit en début de partie la durée souhaitée.

### PARTIE :

- > L'équipe met en place son projet à l'aide des pictogrammes (voir utilisation ci-contre) et autres matériels souhaités.

Durant la partie, le maître du jeu pioche (ou choisit) 2 à 3 cartes «événement». A chaque nouvelle carte, les joueurs doivent adapter leur projet afin de répondre à la consigne.

### FIN D'UNE PARTIE :

- > A la fin du temps imparti, l'équipe a 5 minutes pour remplir la fiche de présentation du projet.
- > Présentation orale du projet au maître du jeu
- > Le maître du jeu décide si le projet répond aux objectifs fixés en début de partie ainsi qu'aux consignes données sur les cartes «événement». Si oui, la partie est gagnée. Si non, il peut donner des pistes d'amélioration et laisser 5 minutes aux joueurs pour faire des modifications éventuelles.

## VERSION « FACE À FACE » : PLUSIEURS TABLES

### DÉBUT D'UNE PARTIE :

- > Imprimer 1 exemplaire du jeu par table, sachant qu'il faut maximum 6 joueurs par table.
- > Désigner un maître du jeu
- > Une partie dure entre 30 et 40 minutes, le maître du jeu choisit en début de partie la durée souhaitée.
- > Le maître du jeu explique à tous les joueurs : les règles du jeu et les objectifs à atteindre.
- > Chaque table prend connaissance des caractéristiques de son territoire et des objectifs.

### PARTIE - SIMILAIRE À LA VERSION « SOLO »

### FIN D'UNE PARTIE :

- > A la fin du temps imparti, chaque équipe a 5 minutes pour remplir la fiche de présentation du projet.
- > S'il reste assez de temps, chaque équipe présente oralement son projet au groupe.
- > Le maître du jeu vérifie si les projets répondent aux objectifs fixés en début de partie ainsi qu'aux consignes données sur les cartes «événement».

S'il le souhaite, il peut donner des pistes d'amélioration et laisser 5 minutes aux joueurs pour faire des modifications éventuelles.

- > Le maître du jeu choisit le projet gagnant.

## RÈGLES DU JEU

1. Chaque table doit utiliser la totalité des pictogrammes à sa disposition.
2. On peut construire où l'on souhaite sur le plateau sauf : sur le centre-ville et le port industriel
3. Feutres, crayons, papiers de couleurs peuvent être utilisés pour créer des lignes de transport, des espaces verts, des plans d'eau, éventuellement de nouveaux pictogrammes.
4. Les nouveaux éléments créés doivent être justifiés.

## CARTE ÉVÉNEMENT

Avec le réchauffement climatique, le niveau de la mer va augmenter dans les prochaines années.

*Faites attention à ne pas construire de logements au bord de l'eau.*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Dans votre nouveau quartier, proposez des nouvelles façons de s'alimenter en énergie.

Parc éolien, panneaux photovoltaïques, énergies renouvelables en lien avec la mer... tout est possible !



## CARTE ÉVÉNEMENT

Vos usines sont éloignées des grands axes de transport.  
Pas terrible pour le bilan carbone...

*A vous de trouver des solutions pour y remédier.*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Un port industriel apporte beaucoup de nuisances : bruit, pollution de l'air... Pas super d'habiter à proximité !

*Faites attention à l'emplacement des logements à proximité du port.*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Les parkings relais à l'entrée des villes sont des bons moyens pour limiter l'usage de la voiture.

*Installez au minimum un parking-relai sur votre projet en faisant attention à choisir un emplacement stratégique.*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Avez-vous fait attention à l'orientation du vent ?  
Une grande avenue dans sa direction serait invivable pour les habitants !



## CARTE ÉVÉNEMENT

L'autoroute et la voie ferrée sont de vrais obstacles : impossible de les traverser pour les habitants.

*Quelles solutions pourriez-vous proposer pour les franchir ?*



## CARTE ÉVÉNEMENT

*Placez au minimum quatre parcs au coeur des zones construites.*

D'une part, s'il y a trop de béton, l'eau de pluie ne sait plus par où s'infiltrer ; d'autre part les parcs font baisser la température des villes.



## CARTE ÉVÉNEMENT

Votre projet intègre très certainement des bâtiments de grandes hauteurs et tours.

*Mais avez-vous fait attention à l'orientation ?  
Ce serait dommage que des tours au Sud plongent dans l'ombre les habitations derrière !*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Des équipements de proximité seraient les bienvenus pour les nouveaux habitants.

Cela va permettre de réduire les déplacements et de faire vivre le quartier sur le long terme.



## CARTE ÉVÉNEMENT

Près de l'autoroute, quel bruit ! Et quelle pollution !

*Avez-vous pensé à placer des bâtiments autres que des logements pour faire une barrière sonore, visuelle et olfactive ?*



## CARTE ÉVÉNEMENT

Afin de desservir au mieux vos nouveaux quartiers et les quartiers existants, il serait judicieux de faire passer les transports en commun par le centre-ville, la gare, le port et les centres commerciaux.



CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT



CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT



CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT



CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT

CARTE ÉVÉNEMENT





## FICHE DE PRÉSENTATION DE VOTRE PROJET

Votre idée de départ pour aménager le quartier :

Comment avez-vous adapté votre projet pour répondre aux cartes "événement" ?

En quoi votre proposition est adaptée au territoire donné et aux objectifs fixés ?

## FICHE DE PRÉSENTATION DE VOTRE PROJET

Votre idée de départ pour aménager le quartier :

Comment avez-vous adapté votre projet pour répondre aux cartes "événement" ?

En quoi votre proposition est adaptée au territoire donné et aux objectifs fixés ?

## OBJECTIF VILLE DURABLE MÉDITERRANÉENNE

**Vous êtes une équipe d'urbanistes.**

Le maire d'une grande ville côtière s'adresse à vous pour réfléchir au développement de la ville.

A partir des contraintes de la ville existante, imaginez **un projet d'aménagement d'un quartier durable à proximité du centre-ville.**

Vos **OBJECTIFS** :

- **Densité**
- **Mixité sociale et fonctionnelle**
- **Résilience, s'adapter à son environnement naturel**

Tout au long de la partie, de nouvelles contraintes vont apparaître, à vous d'adapter votre projet en conséquence.

... A vous de jouer !

## OBJECTIF VILLE DURABLE MÉDITERRANÉENNE

### LÉGENDE



Maison



Petit commerce



Logement collectif



Centre commercial



Équipement



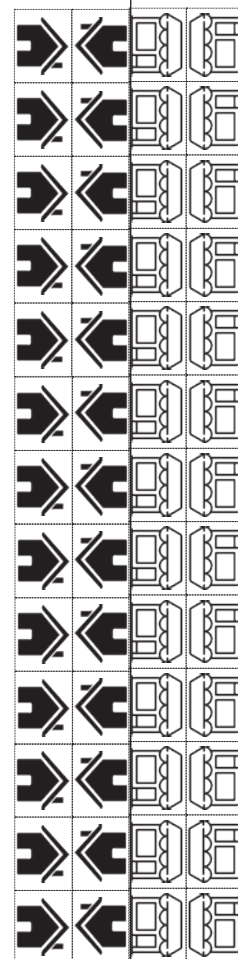
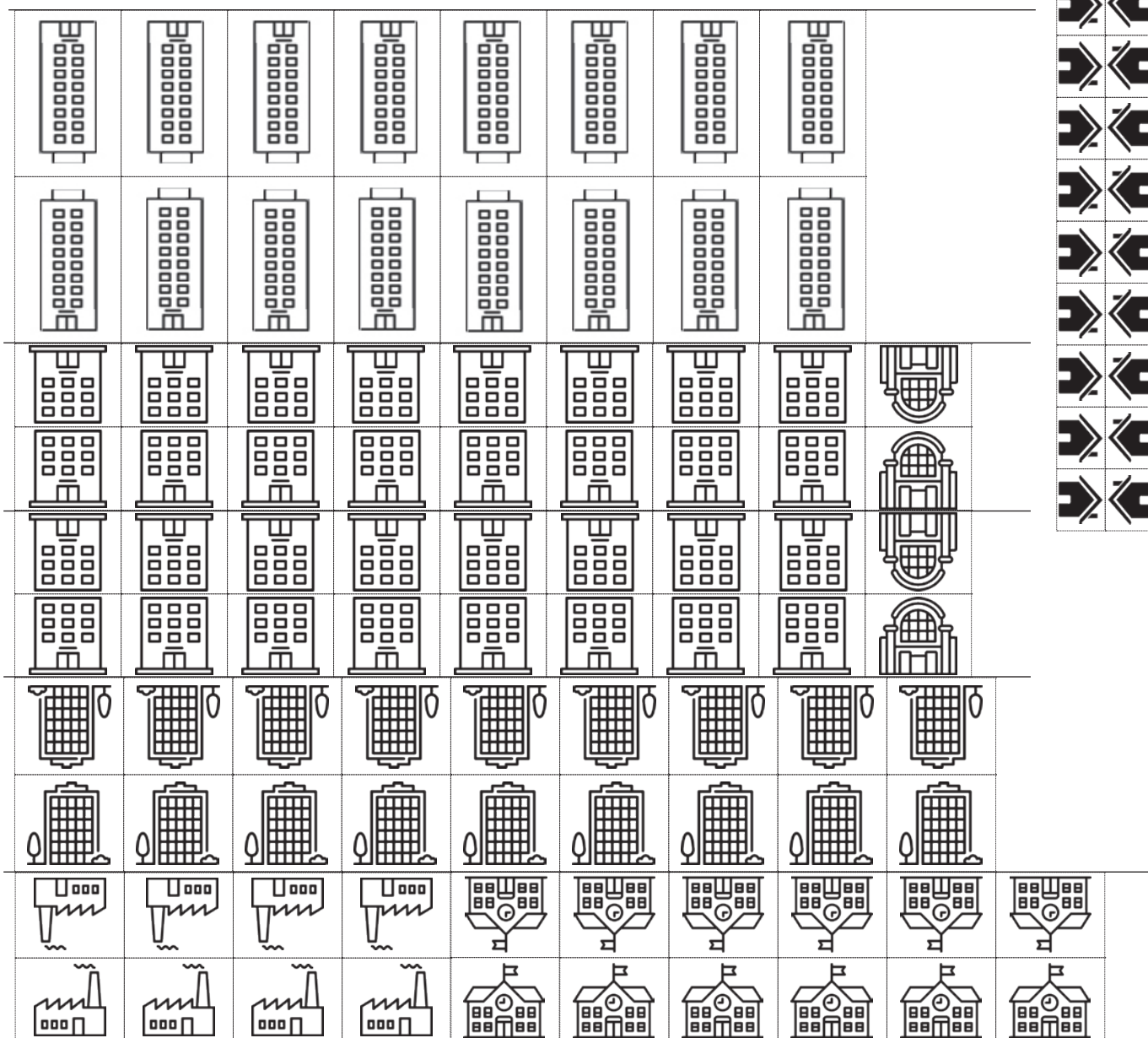
Usine

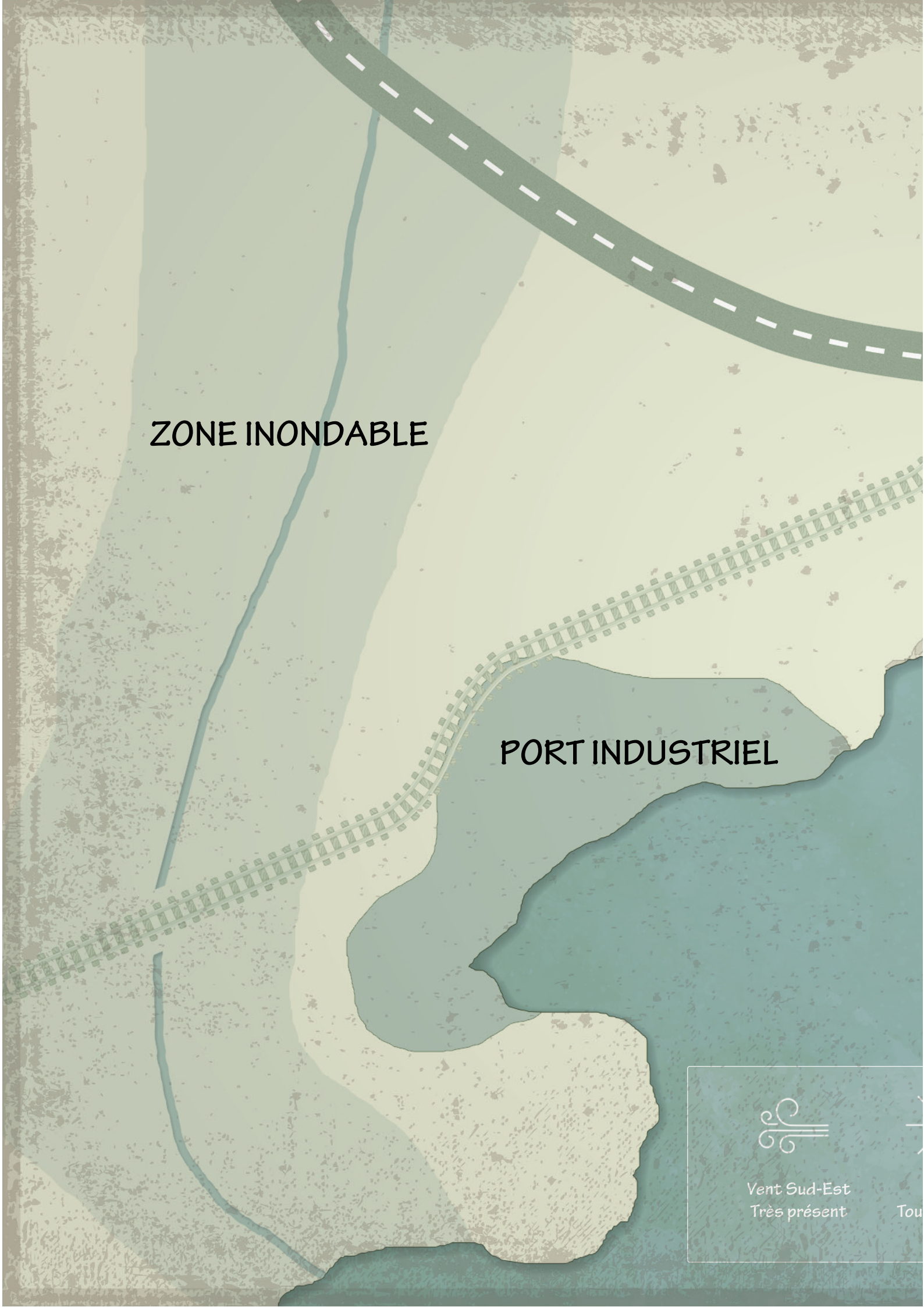


Bureau



Tour



A stylized map of a coastal region. A road with a dashed white line runs diagonally from the top left towards the right. A railway line with cross-ticks runs from the bottom left, curves around a light blue area labeled 'PORT INDUSTRIEL', and continues towards the top right. The map features various shades of green and blue, suggesting different land and water types, with a textured, hand-drawn appearance.

**ZONE INONDABLE**

**PORT INDUSTRIEL**



Vent Sud-Est  
Très présent

Tou



GARE

AUTOROUTE

CENTRE VILLE

