



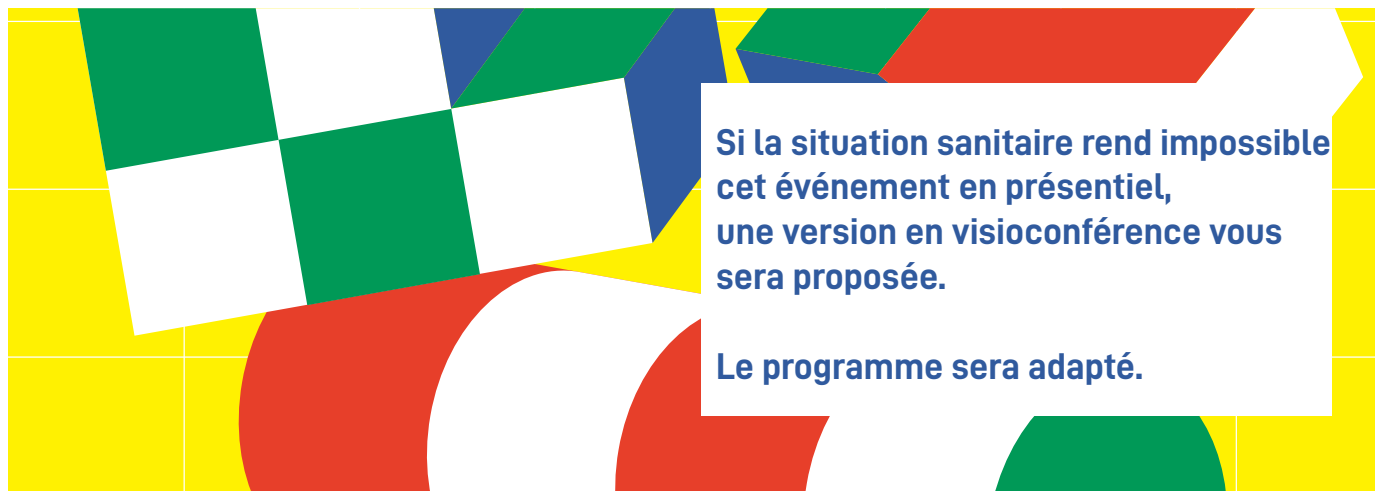
LA
COMPAGNIE
DES
RÊVES
URBAINS

2^E RENCONTRES NATIONALES
LA VILLE EN JEUX

17 & 18 MARS 2021 / PARIS
CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE

PROGRAMME

2^E RENCONTRES NATIONALES LA VILLE EN JEUX



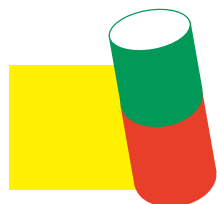
Formidables outils pour manipuler le réel et le rendre plus compréhensible, les jeux pédagogiques sur l'architecture et l'urbanisme favorisent l'apprentissage de la culture de la ville, auprès de toutes les tranches d'âge. Conçus et utilisés par les professionnels de la médiation de la ville et de l'architecture, 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.

Elles se dérouleront les 17 et 18 mars 2021 à la Cité de l'architecture & du patrimoine à Paris.

INSCRIPTIONS

Ouverture des inscriptions en janvier 2021
<http://www.ville-jeux.com/>



Si la situation sanitaire rend impossible cet événement en présentiel, une version en visioconférence vous sera proposée.

Le programme sera adapté.

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

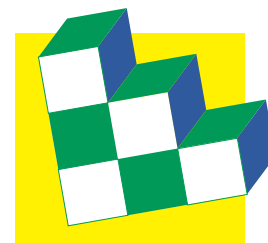
Animateurs et éducateurs

Éditeurs spécialisés de jeux pédagogiques

Développeurs de jeux

Capacité d'accueil : 160 personnes

MERCREDI 17 MARS 2021



14H - 17H30

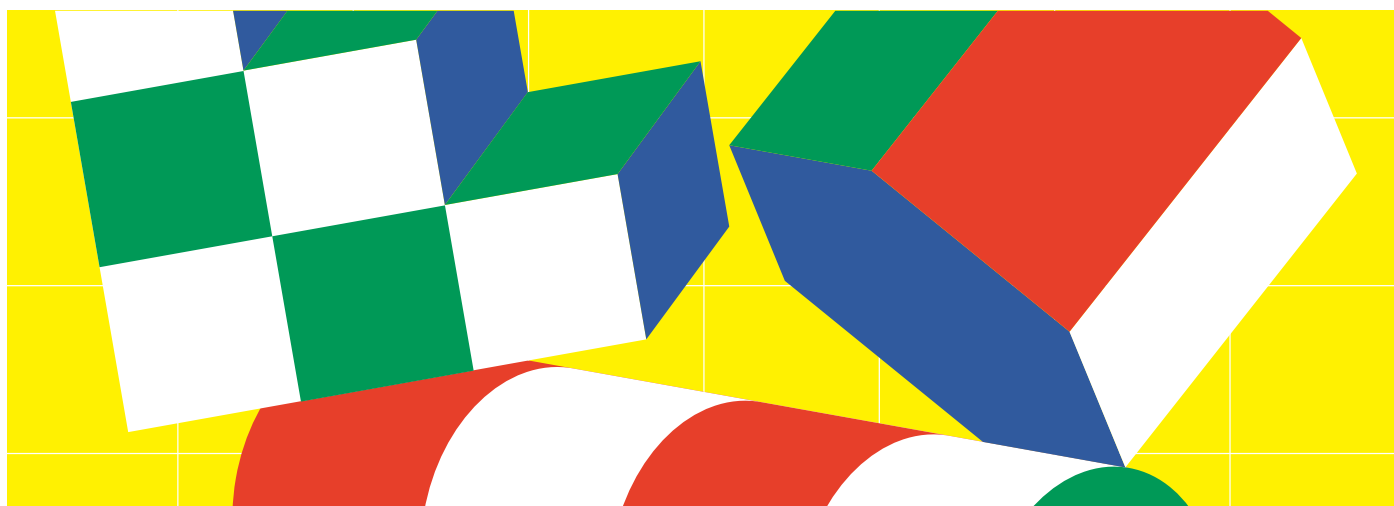
SALON DES JEUX URBAINS

Visite libre des stands

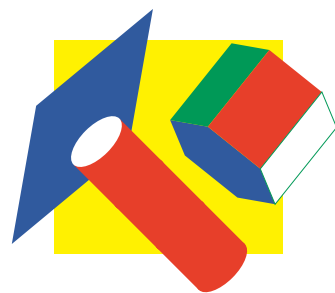
Présentation par leurs concepteurs de jeux pédagogiques sur les thèmes de l'architecture, du patrimoine et de l'aménagement urbain, à destination des publics enfants, adultes et professionnels. L'occasion de découvrir la diversité des jeux, de les manipuler, de les tester et d'échanger avec leurs concepteurs.

Les jeux présentés / retrouvez leur présentation sur : www.ville-jeux.com/-Catalogue-.html

Archichronopolis	Kifékoi du chantier
Archi-fini	La malle : une ville
Archifrise	La ville sous cloche
Archistoire	Les aventuriers du C5
Archi-vite	Manipulation urbaine
Briseurs2rêves	Métrodémo
Cambrai sens dessus-dessous	Mission post-car
CartArchi	PARIS 1800
Cityplanner	PÉPIT
Co-construisez qu'il disait	Place aux femmes
Coffret « L'Atelier Sans Tabou »	Poids Parpaing
EXE-CO	Prospect'us
Fabrikado 1 et 2	Rallye patrimoine
Il était ANRU'une fois	Tramway en vue
Inond'Action	Triviale Cité
Jeu de 7 familles Villàjouer	Unda
Jeu des 7 familles Monuments de Lille	UrbaCit
Jeu patrimonial de la Courneuve	ZACline



JEUDI 18 MARS 2021



8H30 - 9H **ACCUEIL CAFÉ**

9H15 - 10H45

SESSION DE TRAVAIL N°1 (AU CHOIX)

Table-ronde

Jeux pédagogiques sur la ville : intérêt et panorama

Présentation de la ville en jeux et 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 ?

Intervenants : Aurore Leconte (la Compagnie des rêves urbains) et Nathalie Molines (UTC Compiègne)

Atelier 1

Les jeux sur la ville et l'aménagement urbain

À partir d'une sélection de jeux pédagogiques, les participants sont invités à réfléchir collectivement à leur intérêt et leur utilisation avec des publics.

Une présentation d'expériences d'animation d'activités de médiation régulières et événementielles complètera cette réflexion.

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 : Wilfrid Jaubert (CAUE Var), Mirelle Sicard (MA Isère - Archipédagogie)

Atelier 3

Jouer en famille à la Cité de l'architecture & du patrimoine

À la Cité, l'architecture est un jeu d'enfant qui se pratique en famille. La découverte des collections se fait à travers l'observation active, la résolution d'énigmes, l'expérience sensible et sensitive.

Ces jeux permettent d'expérimenter et d'éprouver de grandes notions. Ils rassemblent les générations autour d'un objectif commun : comprendre l'architecture en s'amusant.

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

Atelier 5

Fabricajeux

Testez la Fabricajeux, un dispositif convivial pour découvrir des jeux et fabriquer son préféré.

Les jeux proposés sont ceux en libre téléchargement du catalogue La ville en jeux.

Puis réfléchissez collectivement à la mise en place de Fabricajeux pour vos publics.

11H15 - 12H45

SESSION DE TRAVAIL N°2 (AU CHOIX)

Table-ronde

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 Cité de l'architecture et du patrimoine.

Intervenants : Dider Chanfray (GAMAGORA-Lyon2), Cyrielle Balineau (CAUE Allier), Nathalie Defrade (VPAH).

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 : Diane Ducamp (VPAH ville de Cambrai) et Deborah Truffaut (VPAH ville de Lille)

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.

Intervenants : Yvan Lubraneski (Association des Maires Ruraux de France) et Léna Saffon (Institut de la concertation et de la participation citoyenne - SCOPIC)

Atelier 3

Apprendre et se former en jouant à la Cité de l'architecture & du patrimoine

L'initiation, au-delà du registre éducatif, c'est avant tout apprendre à aimer et à prendre plaisir. À travers les jeux on favorise une appropriation de l'architecture et du patrimoine en convoquant de nombreuses disciplines et savoir-faire, articulant conceptualisation, connaissance et action.

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

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

Atelier 5

Fabricajeux

Testez la Fabricajeux, un dispositif convivial pour découvrir des jeux et fabriquer son préféré.

Les jeux proposés sont ceux en libre téléchargement du catalogue La ville en jeux.

Puis réfléchissez collectivement à la mise en place de Fabricajeux pour vos publics.

Atelier animé par la Compagnie des rêves urbains

14H30 - 16H

SESSION DE TRAVAIL N°3 (AU CHOIX)

Table-ronde

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 Cité de l'architecture & du patrimoine. Intervenants : Nathalie Molines (UTC Compiègne), 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 : Camille Picot (Ardepa)

Atelier 3

Atelier DIY : le bon jargon et archifrise

Comment s'y prendre pour concevoir facilement un jeu pédagogique ? Cet atelier vous permettra de créer un jeu « Do It Yourself » sur les principes du Bon jargon (jeu de mots à deviner) ou d'Archifrise (frise chronologique sur l'histoire de l'architecture) en s'appuyant sur les 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

Atelier 5

Fabricajeux

Testez la Fabricajeux, un dispositif convivial pour découvrir des jeux et fabriquer son préféré. Les jeux proposés sont ceux en libre téléchargement du catalogue La ville en jeux. Puis réfléchissez collectivement à la mise en place de Fabricajeux pour vos publics.

Atelier animé par La Compagnie des rêves urbains

16H30 - 18H

PLÉNIÈRE DE CLÔTURE

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 et jeux et membre du laboratoire EXPERICE

Le jeu est fondamentalement affaire d'interprétation. Pour qu'il y ait jeu il faut interpréter les actions comme relevant du second degré, de la fiction, du faire semblant. Le jeu est ainsi production de sens, d'un sens spécifique qui conduit à donner une signification parfois très personnelle ou sur la base d'une négociation interpersonnelle à ce qui se passe et se donne à voir. Nombre de jeux si ce n'est tous impliquent que le joueur interprète un rôle. C'est sur cette base qu'une situation est reconnue comme ludique et rend possible de prendre les décisions qui permettent au jeu de persister.

Mot de clôture

par Marie-Christine Labourdette, Présidente de la Cité de l'architecture & du patrimoine et Aurore Leconte, Directrice de la Compagnie des rêves urbains.

APRÈS 18H

VISITE DE LA CITÉ (NOCTURNE)

Possibilité de visiter les collections et les expositions temporaires de la Cité de l'architecture & du patrimoine qui ferme à 21h le jeudi soir.

Restez connecté à la Ville en jeux

Suivez l'actualité des jeux pédagogiques urbains

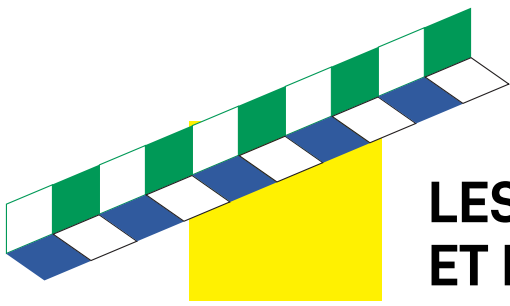


villenjeux



villenjeux

www.ville-jeux.com



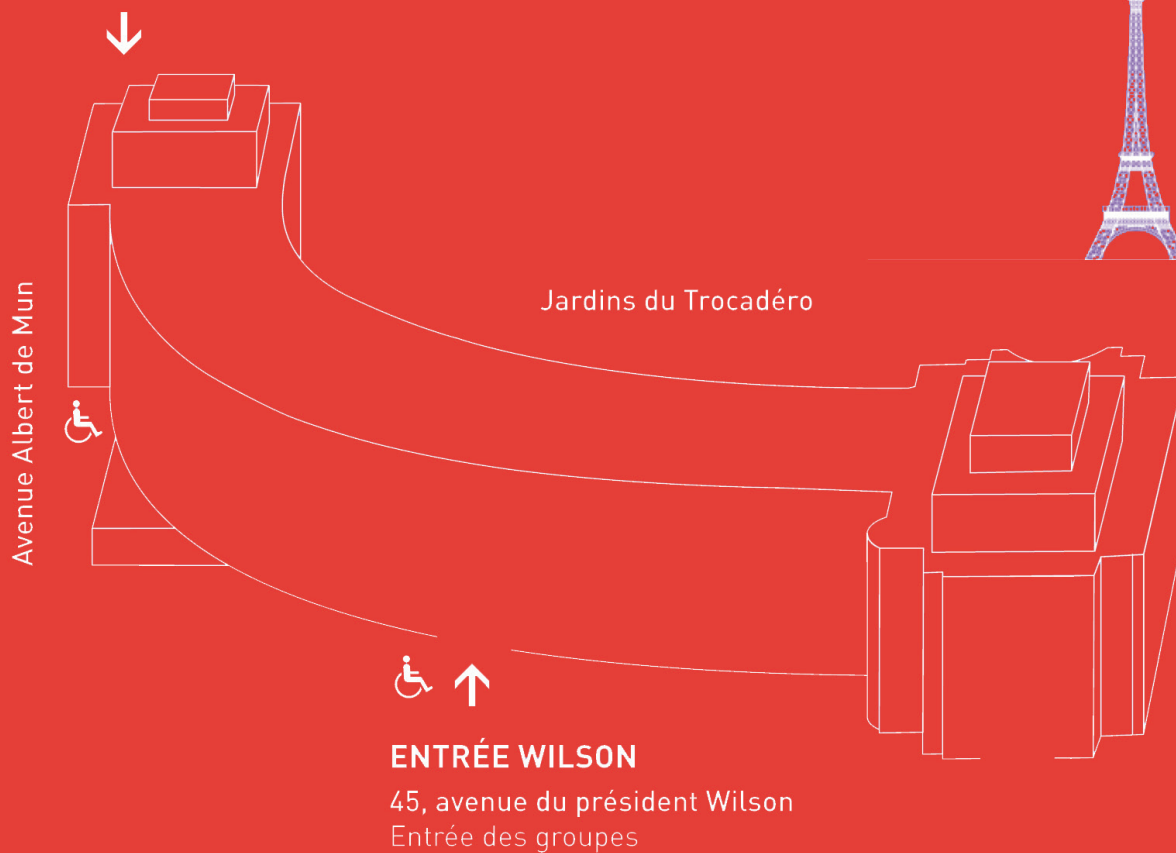
LES INTERVENANTS ET LES ANIMATEURS

- > Cyrielle **BALINEAU** / Chargée de mission au **CAUE de l'Allier**
- > Antoine **BENTEGEAT** / Urbaniste, médiateur à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Laura **BERNARD** / Architecte DE, médiatrice à **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Gilles **BROUGÈRE** / Professeur de sciences de l'éducation à l'**université Sorbonne Paris Nord**, responsable du Master sciences et jeux et membre du **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** / Chargée d'action culturelle / **Ville de Cambrai** Ville d'art et d'histoire
- > Wilfrid **JAUBERT** / Directeur du **CAUE du Var**
- > Aurore **LECONTE** / Directrice de **La Compagnie des rêves urbains** (Marseille)
- > Yvan **LUBRANESKI** / Maire des Molières / Vice-Président des **Maires Ruraux de France**
- > David **MATEOS ESCOBAR** / Urbaniste / **L'atelier sans tabou** (Marseille)
- > Nathalie **MOLINES** / Maître de conférences à l'**Université de Technologie de Compiègne** (UTC)
- > 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**
- > 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
- > Déborah **TRUFFAUT** / Chargée d'actions culturelles / **Ville de Lille** Ville d'art et d'histoire
- > Marie-Pierre **WARNAULT** / Chargée de prospective en médiation à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**

ENTRÉE ABOUT

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



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



FINANCEURS



Mécénat

PARTENAIRES

