



LA
COMPAGNIE
DES
RÊVES
URBAINS

**2^E RENCONTRES NATIONALES
LA VILLE EN JEUX**

17 & 18 MARS 2021
EN VISIOCONFÉRENCE

PROGRAMME

2^E RENCONTRES NATIONALES LA VILLE EN JEUX



La situation sanitaire rendant impossible l'organisation de cet événement en présentiel, le programme est adapté pour une version en visioconférence.

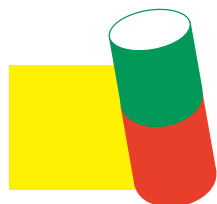
Formidables outils pour manipuler le réel et le rendre plus compréhensible, les jeux pédagogiques sur l'architecture et l'urbanisme favorisent l'apprentissage de la culture de la ville, auprès de toutes les tranches d'âge. Conçus et utilisés par les professionnels de la médiation de la ville et de l'architecture,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

ORGANISATEURS

La Compagnie des rêves urbains
La Cité de l'Architecture & du Patrimoine



INSCRIPTIONS

<http://www.ville-jeux.com/>

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

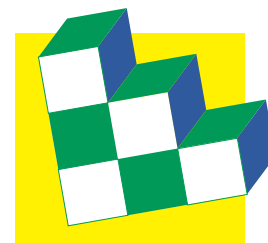
Animateurs et éducateurs

Éditeurs spécialisés de jeux pédagogiques

Développeurs de jeux

Capacité d'accueil : 200 personnes

MERCREDI 17 MARS 2021



13H - 18H

SALON DES JEUX URBAINS

10 sessions thématiques / sur inscription

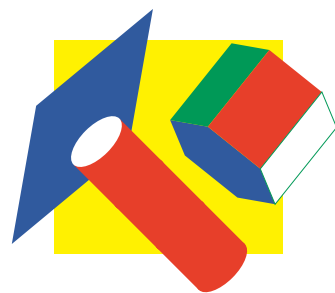
Présentation par leurs concepteurs de jeux pédagogiques sur les thèmes de l'architecture, du patrimoine et de l'aménagement urbain, à destination des publics enfants, adultes et professionnels. Dans chaque session thématique, 4 à 5 jeux vous seront présentés par leur concepteur, puis vous pourrez échanger directement avec ceux qui vous intéressent.

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

13H - 14H	14H - 15H	15H - 16H	16H - 17H	17H - 18H
Jeux sur l'aménagement urbain pour enfants La malle : une ville Triviale cité EXE-CO Mission post-car Mémo-city	Jeux urbains pour adultes Jeu PSMV Urbicolab Cityplanner La ville sous cloche ?	Jeux sur la participation et la prospective Place aux femmes Implicaquoi Prospect'us Il était ANRU'une fois	Jeux urbains pour ados / adultes Unda UrbaCit Inond'action ZACline Tramway en vue	Jeux archi pour adultes, professionnels Coffret de 4 jeux de LAST Paris 1800
Jeux sur le chantier pour enfants et ados Attention chantier ! Poids Parpaing Kifékoï du chantier Archi-fini	Jeux sur l'architecture pour enfants, ados Fabrikado 1 et 2 Briseurs2rêves Jeu sur les façades...	Jeux familiaux rapides sur l'architecture Archifrise CartArchi 7 familles Villeàjouer Monuments de Lille Archi-vite	Jeux sur le patrimoine pour tout public Cambrai sans dessus-dessous Jeu de la Courneuve Archichronopolis Les aventuriers du C5	Jeux à faire en balade Rallye patrimoine Pépit Carnets de balade urbaine



JEUDI 18 MARS 2021



9H - 9H15 **ACCUEIL CONVIVAL**

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), Nathalie Molines et Carine Henriot (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 et Julie Le Berre (CAUE Var), Mireille Sicard (MA Isère - Archipédagogie)

Atelier 3

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 4

Découverte de l'exposition la Ville en jeux et de Fabricajeux

Présentation de l'exposition-atelier la Ville en jeux qui propose aux visiteurs de découvrir et de tester des jeux, prendre conscience de leur intérêt pour développer la culture de la ville des français.

La Fabricajeux est un dispositif convivial pour découvrir et fabriquer des jeux.

Atelier animé par la Compagnie des rêves urbains

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, une réflexion collective s'engage sur leur utilisation auprès des publics.

Les participants seront aussi invités à échanger sur leurs expériences d'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

Jouer à la Cité de l'architecture & du patrimoine

À la Cité, l'architecture est un jeu qui se pratique à tous les âges, en famille ou en classe.

Les jeux favorisent une appropriation de l'architecture et du patrimoine par une approche sensible tout en convoquant nombre de disciplines et de savoir-faire. L'objectif : comprendre l'architecture en s'amusant et en l'expérimentant, en articulant conceptualisation, connaissances et actions.

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

14H15 - 15H45

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

16H15 - 17H45

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

Restez connecté à la Ville en jeux

Suivez l'actualité des jeux pédagogiques urbains

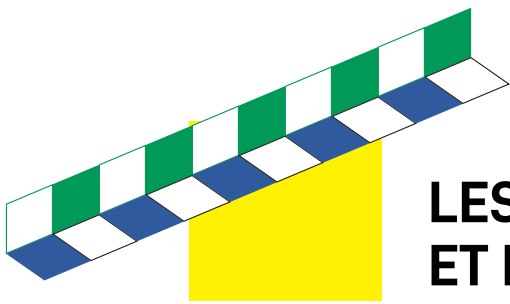


villenjeux



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
- > Carine **HENRIOT** / Maître de conférences à l'**Université de Technologie de Compiègne** (UTC)
- > Wilfrid **JAUBERT** / Directeur du **CAUE du Var**
- > Julie **LE BERRE** / Chargée des missions de sensibilisation au **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**
- > 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
- > Thierry **VILMIN** / Socio économiste, directeur de **Logiville**
- > Marie-Pierre **WARNAULT** / Chargée de prospective en médiation à la direction des publics de la **Cité de l'architecture & du patrimoine**

ORGANISATEURS



FINANCEURS



Mécénat

PARTENAIRES

