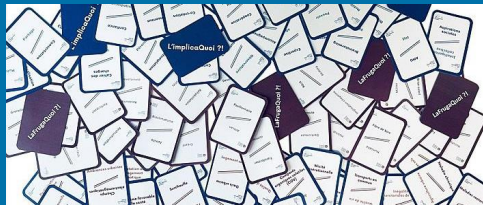


Catalogue d'activités

*Journée groupe/atelier interne/mobilisation et
information des équipes*

Créer l'événement + Conception, organisation, animation



Activités

Sommaire

1. Grands jeux de l'adaptation
2. La Fresque de la Ville
3. L'Urbi Co-Lab'
4. Frugalité : Time's Up et débat mouvant
5. Usager : Time's Up et débat mouvant
6. Ville & santé /confort : Time's Up et débat mouvant
7. Terre #1 « matières et sens »
8. Terre #2 « de la matière au matériaux »
9. Fibre #1 « matières et sens »
10. Fibre #2 « de la matière au matériaux »
11. Vous avez dit Réemploi : quiz et atelier pratique
12. Vous avez dit Matériaux : quiz et atelier pratique

Grands jeux de l'adaptation

Durée : de 15 minutes à 2h
Niveau : tous publics
Nbr de participants : 4 à 15 joueurs
Animateur(s) : 1

Contenu du kit : Jeux de cartes, plateaux, fiches restitution

Participez à cette séquence, adaptée aux néophytes, pour comprendre les notions d'adaptation au changement climatique : compréhension du concept, solution etc.

Déroulé / Règles :

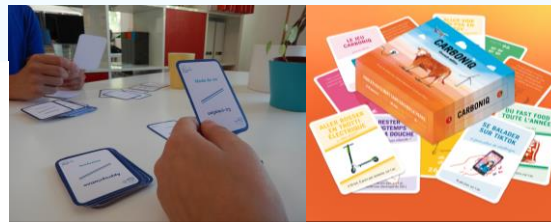
De la revisite des grand classiques à la découvertes de jeux plus contemporains, challenger, étoffer vos connaissances et aller de découvertes en découvertes de manière ludique.

- Jeu de L'oie
- Jeu des 7 familles
- Championnat de Souhaitables
- Carbonomètre // Carboniq, le jeu du climat



(arme de construction massive)

Championnat
de
Souhaitables



Fresque de la Ville.fr

Durée : 1h30 +1/2h debriefing
Niveau : Tous publics
Nbr de participants : 5 à 8 par équipe
Animateur(s) : 1 pour 3 équipes
 -
Contenu du kit : 40 cartes (38 cartes à jouer réparties sur 4 lots)
Matériel nécessaire : Grand papier, post' It, feutres, scotch, pâte à fixe



Engagez le dialogue sur les enjeux urbains et identifiez collectivement les transitions à mener grâce à ce « jeu sérieux ». Sortir des visions en silos vous permettra de mieux appréhender les effets systémiques de la fabrique urbaine.

Déroulé / Règles :

L'animateur distribue en 4 phases (1 phase /lot de cartes) les cartes composant un lot aux participants. Ils doivent la lire aux autres pour décider de son emplacement sur la fresque. L'objectif est de remettre les cartes dans l'ordre cause-conséquence.

A partir de la phase 3, les participants peuvent commencer à utiliser les feutres pour faire des flèches entres cartes et marquer les liens « causes-conséquences »

Ce jeu a été créé par dixit.net, directement inspiré par la Fresque du Climat et financé par l'ADEME. Il est sous licence Creative Commons. L'équipe de Ville & Aménagement Durable est formée et dispose des droits d'utilisation.

Durée : de 1h30 à 2h

Niveau : Professionnels

Nbr de participants : 20 joueurs (2 plateaux)

Animateur(s): 2

Contenu du kit : 1 plateau, 6 cartes Métiers, 19 cartes Personae, 36 cartes Contexte, jetons, petits et grands cubes, 40 cartes Aléa, 139 cartes Action



Dans la peau d'acteurs de la fabrique de la ville, participez à l'aménagement d'un quartier suivant un scénario réel. Vous devez coopérer pour remplir la commande définie par le scénario.

Déroulé / Règles :

Joueurs et animateur incarnent chacun le rôle d'un des acteurs d'un projet d'aménagement.

Objectif : coopérer, afin de proposer un projet répondant aux enjeux du territoire, tout en poursuivant des motivations personnelles parfois moins avouables.

Pour gagner : chaque joueur doit mobiliser ses propres leviers d'action et interagir avec le reste de l'équipe, afin de remplir :

- Les objectifs collectifs (prioritaires!)
- Les objectifs cachés de leur carte personae

Ce jeu a été créé par La CO-Lab', Lab' d'intelligence collective Ville et Processus de Ville & Aménagement Durable

Contenu du kit : 1 jeu de cartes + 2 sabliers + buzzer (facultatif)

7

Usager : Time's Up et débat mouvant

Durée : 1h45

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 4 à 12 joueurs / équipe

Animateur(s) : 1 pour 2 équipes

Contenu du kit : 1 jeu de cartes + 2 sabliers + buzzer (facultatif)



Sur la base du célèbre jeu, avec L'implicaQuoi?! découvrez l'importance des usagers dans tous projet et soyez prêt à vous laisser convaincre lors du débat mouvant

Déroulé / Règles :

Les joueurs forment au minimum deux équipes. Toutes les cartes sont mélangées et forment une pile posée, faces cachées. Les deux équipes se mettent d'accord sur la couleur des mots à faire deviner.

Objectif : faire deviner un maximum de mots à ses coéquipiers en un temps limité ! (30')

- Manche 1 : avec plusieurs mots ;
- Manche 2 : avec un mot ;
- Manche 3 : avec des mimes.

Débat mouvant : L'animateur soumet une question/affirmation clivante au groupe puis demande aux participants de prendre physiquement position pour ou contre elle, en allant d'un côté ou de l'autre. Tous sont obligés de donner leur avis, au moins de façon non verbale : ils ne peuvent pas se placer au milieu.

Une fois que tous ont pris position dans l'espace, on peut lancer le débat en les invitant à s'exprimer sur "pourquoi je suis ici ?" (pourquoi avoir choisi ce côté là ?). Au fur et à mesure du débat, les participants peuvent se déplacer d'un côté à l'autre, si les arguments avancés par d'autres ont fait évoluer leur opinion vis-à-vis de l'affirmation énoncée. L'objectif pédagogique est d'écouter les autres et d'accepter qu'ils peuvent nous faire changer d'avis.

Contenu du kit : 1 jeu de cartes + 2 sabliers + buzzer (facultatif)



Une fois que tous ont pris position dans l'espace, on peut lancer le débat en les invitant à s'exprimer sur "pourquoi je suis ici ?" (pourquoi avoir choisi ce côté là ?). Au fur et à mesure du débat, les participants peuvent se déplacer d'un côté à l'autre, si les arguments avancés par d'autres ont fait évoluer leur opinion vis-à-vis de l'affirmation énoncée. L'objectif pédagogique est d'écouter les autres et d'accepter qu'ils peuvent nous faire changer d'avis.

Terre #1 « matières et sens »

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : mallette pédagogique



Découvrez les propriétés de la matière terre et comprenez comment il est possible de construire avec à travers cet atelier pédagogique et scientifique

Déroulé :

La première séquence permet d'appréhender la ressource dans sa diversité. Il s'agit ici de mettre les mains à la terre pour offrir des moments d'expérimentations et de compréhension de la matière.

La deuxième séquence invite à découvrir à travers une série de manipulations les propriétés de la terre.

Le public est invité à réaliser lui-même les expériences pour développer un rapport direct, tactile et ludique avec la matière terre. C'est aussi toucher, sentir, goûter et écouter.

Terre #2 « de la matière au matériaux »

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : mallette pédagogique



Manipulez, combinez, explorez et transformez la matière lors de cet atelier pédagogique et scientifique.

Déroulé :

L'atelier propose d'aborder de manière dissociée les quatre paramètres fondamentaux de la mise en œuvre du pisé.

La première séquence permet d'approfondir certaines propriétés du matériau en vue de sa mise en œuvre.

La deuxième séquence invite à réaliser son bloc de pisé.

Le pisé est une technique de construction qui consiste à compacter de la terre humide et pulvérulente entre banches, formant le coffrage. Ainsi, des lits de terre sont damés successivement pour construire un mur massif.

Fibres #1 « matières et sens »

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : mallette pédagogique



Découvrez les propriétés des fibres végétales et comprenez comment il est possible de les utiliser en construction grâce à travers cet atelier pédagogique et scientifique

Déroulé :

La première séquence permet, sur la base d'échantillons, d'appréhender les fibres végétales dans leurs diversités.

La deuxième séquence invite à découvrir à travers une série de manipulations les propriétés des fibres végétales.

Le public est invité à réaliser lui-même les expériences pour développer un rapport direct, tactile et ludique avec la matière. C'est aussi toucher, sentir, goûter et écouter.

Fibres #2 « de la matière au matériaux »

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : mallette pédagogique



Manipulez, combinez, explorez et transformez la matière lors de cet atelier pédagogique et scientifique.

Déroulé :

La première séquence permet d'approfondir certaines propriétés des matériaux en vue de leur mise en œuvre (compactage, liant, mélange, taille, interactions à l'eau, à la chaleur etc.)

La deuxième séquence invite à réaliser un bloc de matériaux à base de fibres végétales.

Vous avez dit Réemploi : quiz et atelier pratique

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20 joueurs

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : 1 quiz thématique + buzzers + mallette d'échantillons de matériaux + carte matériaux à piocher + carte matériaux « en synthèse » + trames de restitution



Découvrez les fondamentaux du réemploi grâce à un quiz ludique et entraînant suivi d'un atelier pratique permettant une mise en situation et une immersion dans le sujet.

Déroulé / Règles :

Des équipes de 5 personnes sont constituées.

Phase 1 : quiz ludique sur les matériaux

Phase 2 : mise en situation et immersion

- 1^{er} temps : sur la base d'une mallette d'échantillons de matériaux, les participants devinent ce que sont ces matériaux, les classent par famille, etc. ;
- 2^{ème} temps : en se focalisant sur un unique matériau tiré au sort, chaque équipe répond à différentes questions :
 - ✓ Entrée en contact avec le matériau (quelle fabrication? Approche sensorielle ? Acceptabilité dans votre logement...)
 - ✓ Mise en situation (intégration dans un projet : Où ? Contraintes ? Approvisionnement ?, etc.)
- 3^{ème} temps : restitution par les différentes équipes

Phase 3 : Débriefing et discussion collective sur la massification de l'utilisation de ces matériaux

Vous avez dit Matériaux : quiz et atelier pratique

Durée : 1h30

Niveau : tous publics

Nbr de participants : 5 à 20 joueurs

Animateur(s) : 1

Contenu du kit : 1 quiz thématique + buzzers + mallette d'échantillons de matériaux + carte matériaux à piocher + carte matériaux « en synthèse » + trames de restitution



Découvrez les fondamentaux des matériaux bio et géosourcés grâce à un quiz ludique et entraînant suivi d'un atelier pratique permettant une mise en situation et une immersion dans le sujet.

Déroulé / Règles :

Des équipes de 5 personnes sont constituées.

Phase 1 : quiz ludique sur les matériaux

Phase 2 : mise en situation et immersion

- 1^{er} temps : sur la base d'une mallette d'échantillons de matériaux, les participants devinent ce que sont ces matériaux, les classent par famille, etc. ;
- 2^{ème} temps : en se focalisant sur un unique matériau tiré au sort, chaque équipe répond à différentes questions :
 - ✓ Entrée en contact avec le matériau (quelle fabrication? Approche sensorielle ? Acceptabilité dans votre logement...)
 - ✓ Mise en situation (intégration dans un projet : Où ? Contraintes ? Approvisionnement ?, etc.)
- 3^{ème} temps : restitution par les différentes équipes

Phase 3 : Débriefing et discussion collective sur la massification de l'utilisation de ces matériaux

Contacts



Ville & Aménagement Durable

203 rue Duguesclin
69003 Lyon

—

contact@ville-amenagement-durable.org
Tél. : 04 72 70 85 59

—

ville-amenagement-durable.org



Abonnez-vous à notre page LinkedIn !