

# OBJECTIFS & ATOUS

## DES OUTILS PRÉSENTÉS complément au programme



« Re-génération » (CAUE 69) : jeu de simulation urbaine qui vous plongera dans l'imaginaire paradoxal de l'anthropocène, où les nouvelles utopies écologiques côtoient des récits de fin du monde toujours plus sombres et inquiétants. En affrontant les catastrophes qui menacent la petite ville que vous avez en charge de faire grandir, vous prendrez conscience de l'impact des modèles de développement actuels sur l'écosystème planétaire. Vous devrez alors vous projeter dans le futur en rêvant et débattant de nouveaux horizons urbains possibles.

Pour gagner une partie, il vous faudra innover afin d'améliorer le score du territoire représenté symboliquement par la « date du dépassement planétaire », date au-delà de laquelle le capital annuel de régénération de la planète est épuisé.

Ce jeu est conçu comme une installation interactive qui croise les langages de l'art et de la science afin de transmettre aux joueurs le changement de regard qu'induit la pensée écologique.

« Archinature » (CAUE 31) : jeu coopératif qui accompagne l'enfant dans la découverte de l'architecture comme création intimement liée à la vie, à la nature. Une approche sensible qui fait appel au toucher, à la vue, à l'esprit.

### Objectifs

- » Découvrir des architectures de par le monde. » Prendre conscience des liens étroits entre l'architecture et l'environnement.
- » Construire une représentation personnelle d'une architecture désirable et bienveillante.
- » Encourager les jeunes à coopérer. » Favoriser l'autonomie et la responsabilité en proposant plusieurs entrées dans le jeu.
- » Faire appel à l'imaginaire à partir d'une image métaphorique d'architecture habitée.
- » Conduire à une réflexion sur ce qui fait sens dans la vie, sur notre mode d'habiter.

« Jouer l'architecture » (CAUE 30 et 34) : jeu constitué de 24 images présentant des projets emblématiques réalisés dans le département, en France, dans le monde depuis 40 ans ou plus.

Ces réalisations illustrent 8 thèmes différents, en rapport avec l'architecture, l'urbanisme, l'environnement, dont 4 sont emblématiques des courants du XXe siècle (Moderne, Post-Moderne, High-Tech, Organique) et 4 traitent de postures du XXIe (l'architecture éco-environnementale, l'innovation et la recherche en architecture, l'habitat d'aujourd'hui, les reconversions).

La règle du jeu est simple : 2 à 4 équipes doivent identifier 3 images correspondant à chacun des thèmes, à l'aide d'« indices » présentés en boucle dans un diaporama projeté sur un écran. Ces indices : mots-clés, photos, dessins..., présentent des réalisations qui ont un rapport étroit avec le thème, choisies pour leur caractère exemplaire.

Une fois identifiées, les réalisations sont resituées dans leurs contextes stylistique et chronologique, à l'aide d'une frise traitant des XXe et XXIe siècles. Huit affiches résument les caractéristiques stylistiques de chaque courant ou posture.