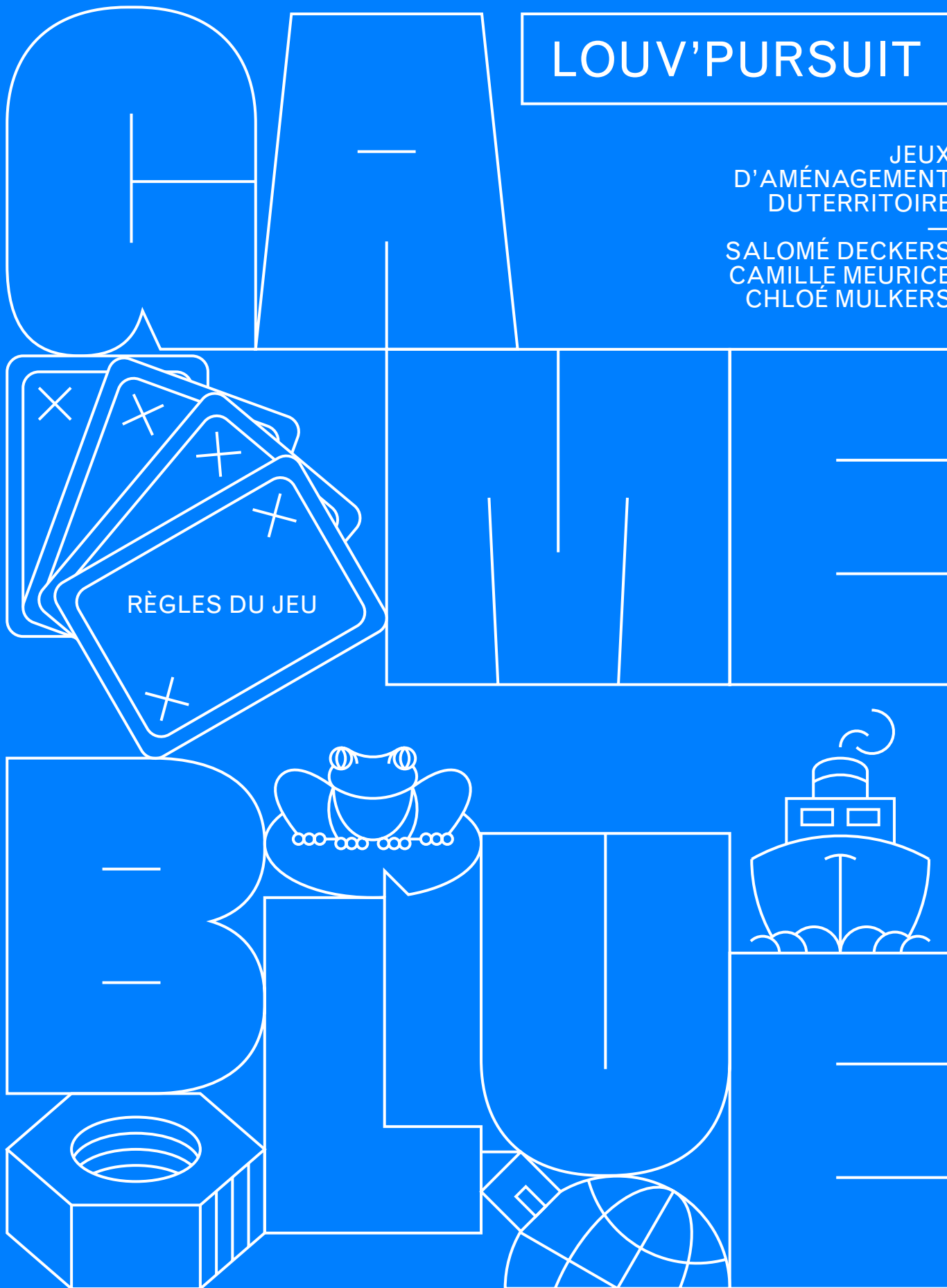


# LOUV'PURSUIT

JEUX  
D'AMÉNAGEMENT  
DU TERRITOIRE

SALOMÉ DECKERS  
CAMILLE MEURICE  
CHLOÉ MULKERS



UNIVERSITÉ DE MONS  
UNIVERSITÉ DE LILLE

SOUS LA DIRECTION DE  
KRISTEL MAZY ET PAULINE BOSREDON

# Apports pédagogiques des *serious game* en urbanisme et aménagement du territoire

**KRISTEL MAZY**

**UNIVERSITÉ DE MONS, FACULTÉ D'ARCHITECTURE ET  
D'URBANISME  
ARCHITECTE ET URBANISTE, DOCTEURE EN ART DE BÂTIR  
ET URBANISME  
CHARGÉE DE COURS**

Ces jeux ont été produits par des étudiants de la Faculté d'Architecture et d'Urbanisme de l'UMONS (Master 2, finalité Urbanisme), dans le cadre du cours « Développement Territorial » et par les étudiants de l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de l'Université de Lille (Master 2 Urbanisme & Aménagement) dans le cadre du cours « Workshop / maquette », à destination d'un public d'adolescents (14-17 ans).

La production de ces jeux visait deux objectifs :

1. Pour les étudiants en architecture et urbanisme, l'objectif visait à transmettre leur compréhension des enjeux du territoire et du jeu d'acteurs évoluant autour du devenir des friches de La Louvière, Saint-André-lez-Lille / Marquette-lez-Lille, de manière vulgarisée et ludique. A cette fin, certains avaient préalablement réalisé un arbre à problèmes (un outil qui permet de schématiser les causes et conséquences d'une problématique territoriale) et un schéma du système d'acteurs (un outil qui permet de schématiser les relations entre les acteurs d'un territoire). Ces outils, pensés comme une phase préparatoire de l'élaboration des jeux, ont pu être réalisés notamment grâce aux journées d'échanges des ateliers intensifs mobilisant tous les opérateurs et les partenaires associés wallons et français en lien avec la gestion des différentes ressources fluviales (cf. Atlas pédagogique et commenté des friches fluviales).
2. Concernant les élèves de l'enseignement secondaire, l'objectif des jeux vise à les sensibiliser, de manière active et ludique, aux défis communs des ressources contenues par les friches, situées au fil de l'eau, et aux différents métiers acteurs et métiers qu'elles mobilisent.

**Interreg**   
France-Wallonie-Vlaanderen

Micro-projet | Microproject  
**BLUE**

 **Université  
de Lille**

**UMONS**  
Université de Mons

**LA LOUVIÈRE**  
vous êtes au centre de tout

*SEM Ville  
Renouvelée*  
Lille Métropole

  
I D E A

Avec le soutien du  
Fonds européen de développement régional  
Met steun van het  
Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

# Mise en place

Le plateau se met au centre de la table, les joueurs se mettent autour.

Chacun des joueurs choisit un acteur qu'il va représenter (Duferco, PACO, Maison de Quartier, Cadre de Vie, DGO3 ou IDEA). Il prend le badge qui lui correspond, la plie, la place devant lui et lit l'explication pour comprendre son rôle sur le territoire de La Louvière. Il prend également le pion correspondant à son acteur et le place sur la case Départ du plateau. Les cartes « Acteurs » se placent sur le côté du plateau, face cachée, en 6 tas selon les acteurs. Les cartes « Questions » se placent de l'autre côté du plateau, face cachée, en 5 tas selon les thématiques.

## Comment jouer?

### Comment gagner ?

Le but est de gagner un maximum de points. Un point se gagne lorsqu'un joueur répond correctement à une carte « Question » ou qu'il a fait un tour entier du Plateau.

### Qui joue en premier ?

Tous les joueurs lancent le dé, celui qui a fait le plus grand score commence.

### Quand c'est votre tour :

1. Lancez le dé ;
2. Bougez votre pion d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur le dé ;

3. La case où vous vous trouvez va déterminer ce que vous aurez à faire. Voir la rubrique « Type de cases » ci-dessous ;
4. Lorsque vous avez terminé votre tour, donnez le dé au joueur situé à votre gauche.

## Types de cases

Il existe 2 types de cases :

- × Les cases « Questions »
- × Les cases « Acteurs »

Lorsque vous tombez sur une case « Question », il vous faut regarder la thématique correspondant à votre case. Un autre joueur pioche alors une question dans le tas coïncidant à cette thématique. Le but étant d'enrichir sa culture générale à propos du territoire de La Louvière.

Si vous répondez correctement à la question de l'autre joueur, vous gagnez un point.

Si vous ne répondez pas correctement à la question, rien ne se passe.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, mettez la carte de côté.

Lorsque vous tombez sur une case « Système d'acteurs », piochez une carte de ce tas. Vous pourrez alors comprendre quels sont les différents acteurs et les liens qu'il y a entre eux sur le territoire de La Louvière. Suivez les consignes de votre carte, elles sont toutes différentes.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, remettez la carte au milieu du tas.

# Fin du jeu

Le jeu peut s'arrêter de 2 façons. Au début de la partie, choisissez si vous arrêtez le jeu en fonction du temps ou du nombre de points.

- × Soit au bout d'un certain temps (15 minutes par exemple), vous arrêtez et vous comptez vos points. Celui qui a le plus de points gagne la partie.
- × Soit vous décidez que le premier joueur qui a un certain nombre de points (8 par exemple) a gagné la partie.

---

## Matériel du jeu

---

### Contenu du jeu

- × Règles
- × Plateau de jeu
- × Pions
- × Badges acteurs
- × Questions
- × Cartes « Acteurs »

---

### À prévoir en plus

- × Un dé
- × Une feuille
- × Un bic



INTERREG FRANCE-WALLONIE-VLAANDEREN  
MICRO-PROJET / MICROPROJET BLUE

UMONS – UNIVERSITÉ DE MONS, UNIVERSITÉ DE LILLE,  
LA LOUVIÈRE, IDEA, SEMVILLE RENOUVELÉE LILLE MÉTROPOLE