

LOUVI' FAMILY

JEUX
D'AMÉNAGEMENT
DU TERRITOIRE

—
ARNO BAAS
NATHAN LIART
BENJAMIN YEDE



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

Déroulement et règles du jeu

Ce jeu pédagogique vise à sensibiliser le grand public aux multiples ressources de notre territoire et mettre en évidence le rôle des différents acteurs du territoire de la commune de La Louvière à travers 8 sites majeurs. Le jeu se divise en deux paquets de cartes :

Les cartes de sites (vertes)

Sur celles-ci, le joueur retrouvera diverses informations telles que le nom du site, une vue aérienne, la liste des ressources présentes et enfin la liste des acteurs concernés. Toutes ces informations permettront au joueur de mieux connaître le site. Le but du jeu est de collecter les cartes d'acteurs que sa carte de site demande (partie inférieure de la carte) afin de la compléter et de remporter la partie.

Les cartes d'acteurs (oranges), les cartes bonus (roses), les cartes malus (bleues)

Les cartes d'acteurs informent les joueurs sur le rôle des différents acteurs présents sur leur site. Les cartes malus et bonus servent, quant à elles, à ralentir ou aider les joueurs dans leur collecte d'acteurs. A noter que les cartes malus peuvent être « contrées » grâce aux ressources présentes sur les sites.

Une fois les deux paquets de cartes mélangés, chaque joueur pioche une carte de sites (paquet 1). Chaque joueur pioche ensuite l'un après l'autre une carte (paquet 2).

Ressources présentes sur les sites



Gisement foncier



Espace public



Biodiversité



Patrimoine



Logistique

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

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