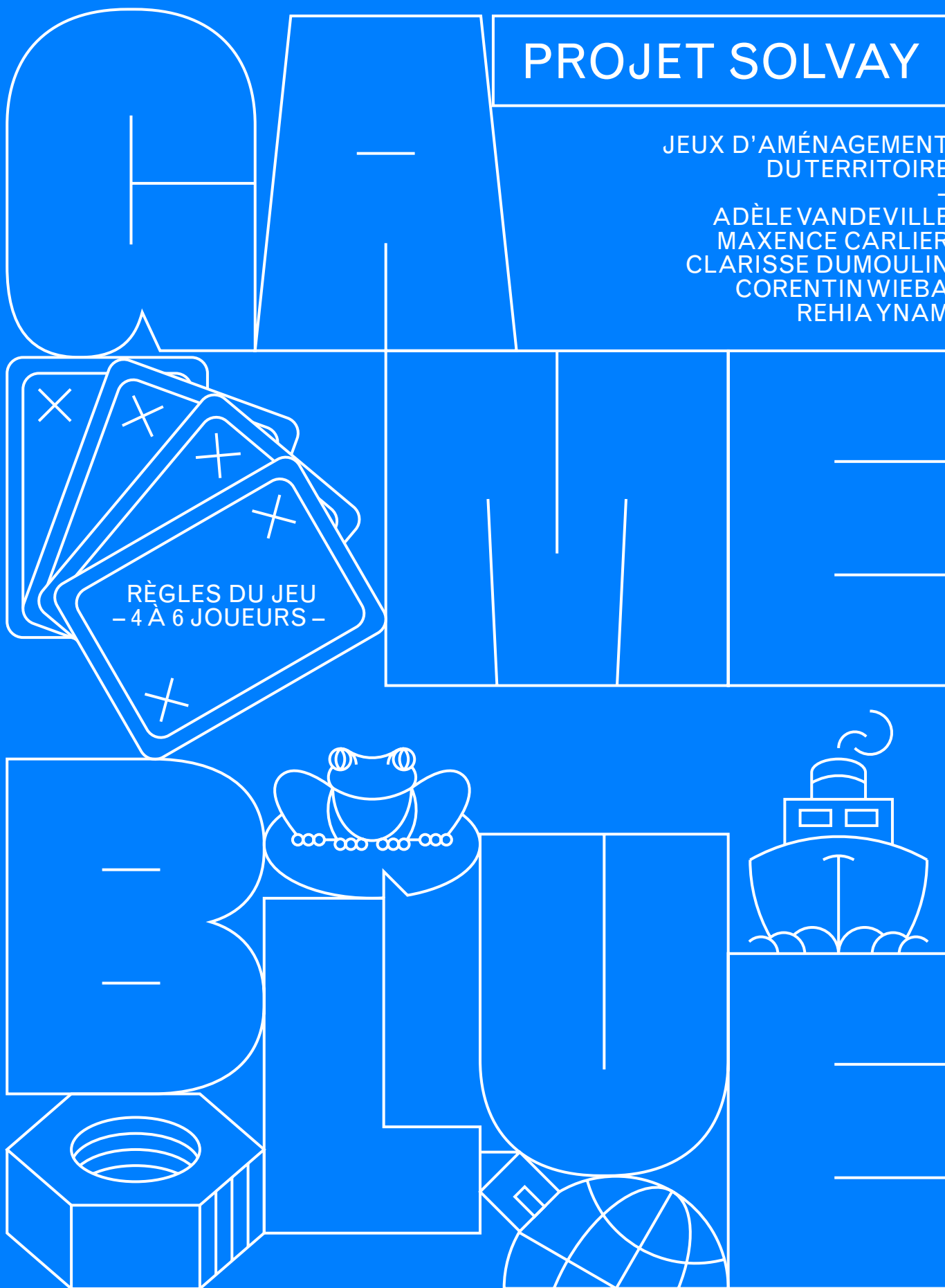


PROJET SOLVAY

JEUX D'AMÉNAGEMENT
DU TERRITOIRE

ADÈLE VANDEVILLE
MAXENCE CARLIER
CLARISSE DUMOULIN
CORENTIN WIEBA
REHIA YNAM



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

- × But du jeu : accumulation de points
- × Relation entre les joueurs : collaboration ou opposition
- × Matériel : cartes à jouer, billets, jetons et plateau de jeu
- × Nombre de joueurs : 4 à 6.
- × Durée de la partie : 25 à 40 min (environ).

Mise en contexte du Site

Le jeu se déroule sur le site de Solvay, à cheval sur les communes de Saint-André-lez-Lille et Marquette-lez-Lille. Les deux communes font partie de la Métropole Européenne de Lille qui est un Établissement public de coopération intercommunale. Ce site est principalement caractérisé par la présence de friches industrielles qui ont, par le passé, provoqué une pollution des sols. Cependant, on y trouve encore deux entreprises en activité (sur le lot 1 et le lot 12). De plus, la proximité avec les Grands Moulins de Paris, édifice inscrit au titre des Monuments Historiques, rend obligatoire l'avis conforme de l'Architecte des Bâtiments de France pour tout projet de construction. En dehors de cet élément patrimonial, des fouilles archéologiques ont déjà été réalisées et ne sont pas susceptibles de bloquer un éventuel projet. A l'est de notre site se trouve le canal de la Deûle qui implique des servitudes et l'intervention de voies navigables de France (VNF). Enfin, le champ d'application territorial du droit de préemption urbain (DPU) concerne toutes les zones de ce territoire. Les couleurs affectées aux parcelles du plateau permettent de distinguer les différents zonages et les droits régissant l'utilisation des sols.

Règles

Le plateau central représente des parcelles à acquérir sur le site Solvay. Chaque joueur se voit attribuer une plaquette "rôle" (6 plaquettes en tout). Chaque plaquette "rôle" dispose d'atouts, d'inconvénients et d'une somme de départ variable (12 à 20 Millions). Une fois les rôles définis, chaque joueur se voit attribuer des cartes de jeu.

Pour pouvoir jouer une carte, il peut y avoir des exigences plus ou moins contraignantes (exemple : pour jouer une carte permis de construire, il faut posséder préalablement une carte "avis conforme de l'ABF"). Chaque carte donne des avantages et/ou permet la réalisation d'actions (exemple : tel acteur peut verser un financement qui permet d'acheter une carte bâtiment, tel acteur apporte une certification etc). Certains acteurs possèdent déjà des prérequis et n'ont pas besoin de jouer certaines cartes pour réaliser une action.

Il existe plusieurs types de cartes classées par couleur :

- × **Cartes marrons** : bien foncier brut – vous réserve le terrain pour de futures constructions. Cette carte est indispensable pour entreprendre un projet. Il faudra investir dessus pour l'améliorer. Un joueur peut vous racheter le terrain.
- × **Cartes grises** : (à placer sur le plateau central) : bien immobilier construit ou en construction (jetons "construits" à placer) – une fois le foncier construit, cela remplit vos objectifs et vous offre un retour sur investissement.
- × **Cartes rouges** : autorisations, recours et outils juridiques – indispensables pour commencer et continuer une action.

- × **Cartes vertes** : certifications pour les bâtiments et les projets de construction – apportent des points bonus et peuvent permettre d'obtenir des cartes violettes plus simplement
- × **Cartes bleues** : acteurs publics ou privés permettant la réalisation d'actions conjointes – permettent la réalisation de partenariats, d'actions, l'acquisition de financement et de divers avantages.
- × **Cartes violettes** : soutiens et/ou satisfactions des futurs usagers (des habitants, travailleurs etc.) – apporte beaucoup de points bonus et protège d'éventuel blocages de la population (les joueurs à côté de vous peuvent bloquer vos actions s'ils ont plus (+) de soutiens que vous)

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en **3 phases** composées de **6 tours** de jeu. Au début de chaque phase, chaque joueur reçoit une main de 7 cartes distribuées aléatoirement.

PREMIÈRE PHASE

- × **Cartes première phase** : cartes marrons, cartes rouges (avis de l'ABF, certification de mise en compatibilité des sols), cartes vertes, cartes bleues.

1. Début de la phase I :

Chaque joueur prend connaissance de sa main de cartes sans la dévoiler aux autres joueurs et choisit une carte qu'il place, face cachée, devant lui. Puis, il place les cartes non choisies à sa gauche.

Cette opération se répète jusqu'à épuisement des cartes. Au sixième tour, chaque joueur dispose d'une main de deux cartes. Celle qui n'est pas choisie est défaussée. Quant à la carte sélectionnée, elle est jouée normalement. La fin de ce tour marque la fin de la première phase.

2. Fin de la phase I :

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ils révèlent leurs cartes.

Deux actions possibles :

- × jouer sa carte
- × échanger sa carte avec un joueur ou avec la banque contre de la monnaie

C'est à ce moment qu'il peut y avoir des partenariats établis ou, dans le cas contraire, des oppositions peuvent avoir lieu (volonté de faire un recours, blocages en tout genre, etc.). Cette phase permet d'établir sa stratégie (fondée sur le foncier, fondée sur la négociation d'acteurs, etc.) et ses ressources principales.

DEUXIÈME PHASE

- × **Nouvelles cartes ajoutées** : cartes rouges (recours administratifs, modification du PLU2, remembrement de parcelles, PC), cartes grises, cartes violettes et le reste des cartes bleues.

Même déroulement que la phase I : redistribution de 7 cartes à chacun des joueurs.

A LA FIN DE LA PHASE II, avant la révélation des cartes à la fin du tour : c'est le moment de placer les permis de construire et poser des recours si nécessaire. Ensuite tous les joueurs révèlent leurs cartes, et, comme au premier tour, des échanges peuvent avoir lieu (sauf cartes violettes).

En cas de recours : si le recours est légitime (c'est-à-dire si le joueur contre lequel est intenté le recours a triché), le joueur incriminé doit retirer ses cartes constructions et perd ses permis de construire. En cas de recours abusif, le joueur se voit attribuer un malus. Les deux joueurs doivent ensuite passer le tour suivant.

TROISIÈME PHASE

× **Nouvelles cartes ajoutées** : le restant des cartes bleues.

Similaire à la phase II.

Carte grise : le bâtiment sera automatiquement construit au début de la phase suivante. Sur la carte, une grille est présente : si les conditions affichées sont remplies alors le bâtiment sera construit plus vite. Il faudra placer des jetons "construits" sur la carte grise une fois la

construction terminée. Le bâtiment gagne alors sa valeur immobilière (indiquée en bas de carte) et peut être vendu au joueur le plus offrant ou à la banque. Il est possible de gagner une valeur locative dès la phase suivante suivant si le bâtiment est construit (voir la carte).

ICI DEUX CHOIX : jouer toutes les cartes (donc redistribuer les mains dès qu'elles sont épuisées) <ou> se limiter aux cartes déjà distribuées.

FIN DUTOUR : similaire à la phase II.

FIN DE PARTIE

Calcul des points : l'argent cumulé, points verts (certifications environnementales, politiques, sociales, etc.), points rouges (malus en cas de recours et condamnation), points violets (soutiens), bonus bâtiments construits, malus si pas construit.

	CARTES GRISES									CARTES VERTES	CARTES VIOLETES	ARGENT RESTANT
	Logements standards	Logements sociaux	Logements de standing	Bureaux	Cellules commerciales	Port fluvial	Parking de stationnement	École	Parc urbain	Certifications Bonus	Soutiens / Satisfaction	Par tranche de 1 million, vous gagnez :
SEM	3	4	2	3	3	5	2	4	3	1	2	1
Communes	3	4	2	3	3	5	2	5	4	2	2	1
Bailleurs Sociaux	4	8	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2
Promoteurs	2	1	5	4	2	2	2	1	2	1	2	1

	SOMME DE DEPARTS
Promoteurs	20 M
Bailleurs sociaux	16 M
SEM	14 M
Communes	12M

Mécaniques inspirées de :
 7WONDERS
https://fr.wikipedia.org/wiki/7_Wonders
<https://reglesdejeux.github.io/regles-du-jeu-7-wonders/index.html>

INTERREG FRANCE-WALLONIE-VLAANDEREN
MICRO-PROJET / MICROPROJET BLUE
UMONS – UNIVERSITÉ DE MONS, UNIVERSITÉ DE LILLE,
LA LOUVIÈRE, IDEA, SEM VILLE RENOUVELÉE LILLE MÉTROPOLÉ