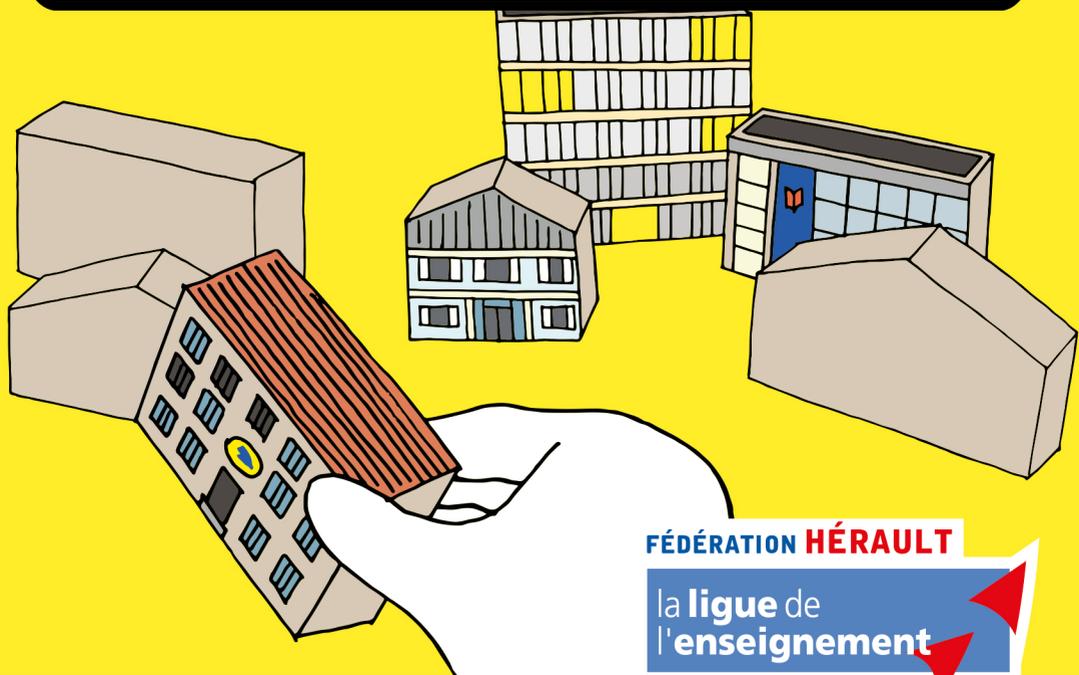


CITÉ... CAP !

À toi de jouer avec les autres pour inventer la ville où tu aimerais vivre !



FÉDÉRATION **HÉRAULT**

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

JEU PÉDAGOGIQUE
de la LIGUE de l'ENSEIGNEMENT

Conception : Michel MIAILLE

Président de la Ligue 34

Réalisation : atelier GRIZOU

Contact : 04 67 04 34 80 - accueil@laligue34.org



maison 1



maison 2



maison 3



maison 4



maison 5



maison 6



maison 7



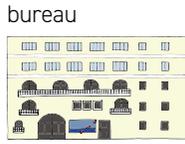
maison 8



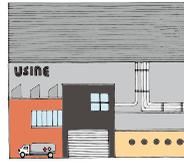
château 1



château 2



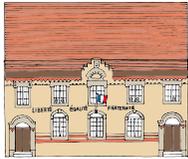
bureau



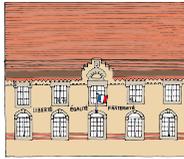
usine



cinéma



école 1



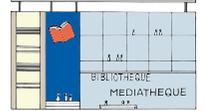
école 2



Poste 1



Palais de justice



Médiathèque



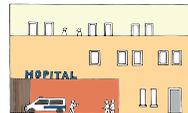
Centre culturel



Hôtel de ville 1



Hotel de Police 1



Hôpital



Station service



Lieu de culte 1



Lieu de culte 2



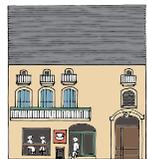
Lieu de culte 3



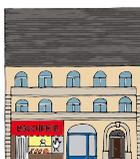
Lieu de culte 4



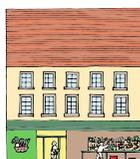
Lieu de culte 5



Immeuble + commerce 1



Immeuble + commerce 2



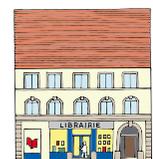
Immeuble + commerce 3



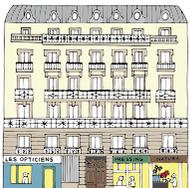
Immeuble + commerce 4



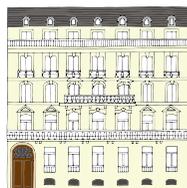
Immeuble + commerce 5



Immeuble + commerce 6



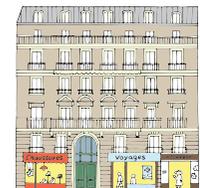
Immeuble haussmannien 1



Immeuble haussmannien 2



Immeuble haussmannien 3



Immeuble haussmannien 4

Objectifs du jeu

Ce jeu fait apparaître de manière concrète les problèmes et les questions que soulève la vie dans une ville :

- problèmes d'occupation de l'espace,
- questions de cohabitation de groupes différents,
- notions de droit public et de droit privé dans l'appropriation du sol,
- règles de la vie commune,
- principe de laïcité.

1 le terroir au départ naturel et vierge va devenir la base d'une ville, avec tous ses quartiers, ses bâtiments et ses services.

Les joueurs doivent collectivement décider et corriger au fur et à mesure l'organisation urbaine.

2 il ne s'agit pas de guider les joueurs vers un projet de ville qui paraîtrait souhaitable, mais de les laisser organiser eux-mêmes cette construction en expliquant la logique.

3 après la mise en place de la ville, il faut suggérer qu'une nouvelle équipe municipale arrive avec un nouveau projet ; que de nouveaux habitants viennent s'installer ; qu'il faut penser à l'avenir.

Le jeu convient à des joueurs de tout âge.

Matériel pour jouer

- 1| Un carré de tissu plastifié représentant le sol avec bord de mer et plage, fleuve et ruisseau (1m50 x 1m50).
- 2| Les maisons, bâtiments publics, commerces, équipements divers, terrains de sport et de jeu, cimetière, bâtiments du culte, arbres. Et même des bâtiments neutres auxquels il faut donner une destination.

Total : 66 pièces + le tapis représentant le sol

Règle du jeu

- 1| Explication du jeu : sur un terrain vierge il s'agit de construire une ville, collectivement en justifiant les choix opérés. Il est toujours possible de réaménager la construction.
- 2| Chaque joueur reçoit une ou deux pièces de manière aléatoire.
- 3| Le jeu se termine lorsque les joueurs estiment que la construction et les reconstructions avec tous les changements possibles sont terminées.
- 4| Il peut être utile de prendre des photos des étapes de la construction pour discussion et critique.

Pédagogie du Jeu

- 1| Donner la consigne :
 - Construire librement une ville sur le terrain vierge.
 - On peut éventuellement, avant que les pièces ne soient posées, ouvrir une discussion sur le plan général de la ville que l'on envisage.
 - Favoriser l'expression de chacun. Ensuite commencer la mise en place des pièces.

- 2|
 - Chaque joueur place sa ou ses pièces comme il le veut.
 - Il explique son choix.
 - Les autres joueurs peuvent l'interroger ou le critiquer.

- 3|
 - L'éducateur se borne à regarder et à vérifier que chaque joueur est libre de ses choix pour éviter qu'un joueur n'impose un projet.
 - Il doit donc poser des questions sur les choix opérés.
 - Il doit favoriser le débat sur les possibilités, les contradictions, et les contraintes liées aux choix faits par les joueurs.



4

Questions et réponses sur

1

D'abord interroger ce qui est mis en place.

- Qu'est qui est ici ?
- Pourquoi en cet endroit ?
- Pourra-t-on changer cet emplacement ?

2

Ensuite faire qualifier les espaces :

- Est-ce public/privé ?
- Ouvert/fermé ? et à qui ?
- Est-ce privé avec ouverture au public ?
- Est-ce qu'on peut changer de qualification ?
- Quel est le statut de la mer ? de la plage ? du fleuve ?

3

Passer aux questions relatives à l'ordre public.

- Qu'est-ce que l'ordre public ?
- Comment le faire respecter ?
- Qu'est-ce qu'on peut faire ou pas faire ?

4

La question de la Laïcité

- Est-ce une liberté pour chacun ? et pour les groupes ?
- Qu'est qu'on peut faire / ne pas faire au titre de cette liberté ?
- Quelles règles s'appliquent aux lieux de culte ?

la construction de la ville

Permettre aux joueurs de qualifier ce qu'ils ont décidé.

- Quel est le projet qui est affirmé ?
- Quels changements sont possibles ?

Ouvrir ici sur un minimum de compréhension des grands clivages juridiques de nos espaces :

- espace privé à usage privé?
- espace privé ouvert au public (commerce)
- espace public pour organismes publics,
- espace public ouvert à tous : mer - plage - fleuve sont publics ; le ruisseau peut être privé.

Assurer pour chacun et pour tous, un usage de l'espace public qui préserve la liberté de chacun.

- Les gardiens de l'ordre public sont contrôlés par le juge.
- L'usage du domaine public à titre privé doit être autorisé par l'autorité administrative (ainsi terrasses de café).

- C'est une liberté pour chacun et pour les groupes de manifester leurs croyances à condition de ne pas troubler l'ordre public.
- Les lieux de culte sont privés - mais les églises catholiques d'avant 1905 sont bâtiments publics.

6

Construire et Reconstruire

La construction de la ville a permis d'imaginer un cadre de vie sociale mais celui-ci n'est pas éternel.

Alors se pose la question de créer une autre construction. Vous venez d'être élus responsables de la ville : on attend de vous des changements pour transformer la vie dans cette ville.

Que faites-vous ?

restructurer les quartiers ?

re-situer le centre de la ville ?

changez les zones d'habitat ?

modifier les espaces ouverts au public ?

CITÉ... SI T'ES... CAP ?

alors à toi de jouer avec les autres
pour inventer la ville où tu aimerais vivre !

7

