



Photo © Michel Bayer

Titre : JEU TISS' MUT

Thème(s) - Mots clés : Urbanisme, mutation, collaboration, imagination

Nature de l'action : Atelier de sensibilisation

Date(s) : Mars 2020 à fin 2022

Présentation :

JEU Tiss' Mut est un jeu de société créé par le CAUE en collaboration avec DistoStudio.

Il a été conçu comme un jeu collaboratif. Au même titre que dans l'élaboration de projets d'architecture ou d'urbanisme, il nécessite des échanges, des collaborations entre les joueurs. Une analogie avec les relations des divers acteurs de terrain que sont les professionnels, élus, usagers, citoyens ... Cette approche pédagogique nous a semblé fondamentale dans la création de ce jeu de société. Il oblige les participants à élaborer une stratégie commune leur permettant de réussir ensemble la partie.

Le carnet pédagogique, en cours d'élaboration, sera présenté en trois langues, français, alsacien et allemand. Ce choix a été fait au regard de la particularité du contexte culturel local. Sa présentation sera faite de façon à permettre une lecture simultanée afin de pouvoir comparer visuellement les termes spécifiques aux domaines de l'architecture et de l'urbanisme.

Ce jeu a pour vocation d'être utilisé en milieu scolaire et périscolaire ou dans les médiathèques intercommunales.

Partenaires : Disto Studio

Publics cibles : Enfants, adultes

Diffusion :

Deux exemplaires ont été produits. L'intérêt que porteront les joueurs à ce jeu lors des sessions de présentation, nous permettra d'évaluer sa production en nombre et sa diffusion par vente auprès des établissements et équipements culturels concernés.

Développement : JEU Tiss' Mut a été développé dans le cadre d'un travail de réflexion plus large qui porte sur la mutation des zones pavillonnaire et des corps de ferme sur notre territoire.

Il complète des outils pédagogiques et de formations déjà produits par le CAUE.

Cinq paravents thématiques recto-verso permettant des scénographies variées pour des actions de sensibilisation et de formation. Et plusieurs films d'animations illustrant les enjeux urbains et architecturaux présentés sur les paravents.

Moyens CAUE mobilisés :

Moyens externes :

Contact CAUE : Michel Bayer: bayer@caue-alsace.com
+ Disto Studio: contact@distostudio.fr



Informations complémentaires internes au réseau des CAUE

L'idée de la création de ce jeu fait suite à une formation organisée par le groupe fédéral "Pôle de sensibilisation" en mars 2020. Cette formation nous a permis de comprendre le potentiel de notre idée du jeu, mais également de mieux cerner les difficultés auxquelles nous faisons face dans sa conception.

Nous avons donc décidé de nous faire accompagner par des professionnelles de la création de jeux de société. Notre collaboration avec DistoStudio a été rapidement fructueuse, car les deux créateurs de l'agence sont architectes de formation. Ils n'ont par conséquent pas eu de difficulté à identifier clairement les directions à prendre dans le schéma de fonctionnement du jeu et dans son identité visuelle auquel nous avons aussi participé.

Cette co-conception a nécessité la mise en oeuvre d'un budget spécifique avec la recherche de subvention. Une communauté de communes ainsi que la DRAC Grand Est ont financé partiellement ce projet.

Nous avons également bénéficié de l'aide de plusieurs étudiants en architectures qui ont largement participé à élaborer le contenu graphique des trois outils de sensibilisation.

Il existe aujourd'hui deux exemplaires de ce jeu dont le coup de production est important. Afin de le promouvoir et de le diffuser au plus grand nombre, nous travaillons à la réduction des coûts et à un mode de diffusion. L'une des pistes à explorer serait d'organiser des séances d'animations dans le réseau des bibliothèques inter-communales et d'y inviter des classes de primaires. Un bon de commande du jeu serait proposé aux enseignants et chef d'établissements.

Cet outil pédagogique s'accompagne de vidéos d'animations sur le même thème ainsi que de cinq paravents recto-verso de grandes tailles. Cet ensemble nous permet d'intervenir pour des publics relativement variés et sous diverses formes, ateliers, visites commentées des paravents, séances vidéos

Pour l'instant, nous n'avons testé les paravents et les vidéos uniquement avec des scolaires, des classes du primaire et du secondaire.