

JEU PÉDAGOGIQUE

QUI SUIS-JE ? DE L'AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

Fiche projet | **pédagogie**



9-14 ans | concertation

PROGRAMME / TYPE DE RÉALISATION

Jeu de plateau

DATES CLÉS DU PROJET

2020|2021 élaboration du jeu par le CAUE 37
testé par les élèves de INSPé (Institut National
Supérieur du Professorat et de l'éducation)

2022 édition

CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU

1 plateau 90x90 cm

24 cartes-acteur

2 mini-plateaux 45x45 cm

8 cartes-projet

48 pions de deux couleurs

1 grille de décompte des points

DURÉE DE JEU

1^{ère} manche : 40 minutes environ

2^{ème} manche : 20 minutes environ

RÈGLE DU JEU

téléchargeable : [sur notre site](#)

Une demande d'emprunt conventionné,
gratuit, peut être formulée auprès du
CAUE 37 : caue37@caue37.fr



© photo : CAUE 37

Le jeu en quelques mots

Autour d'un plateau représentant les 3 niveaux d'intervention dans le processus de projet et des pictogrammes symbolisant les rôles et les métiers, le jeu propose une découverte des mécanismes de l'aménagement du territoire.

Description détaillée

Le jeu se déroule en deux manches par équipe de 5 à 10 joueurs.

Pour remporter la **première manche**, les équipes doivent **identifier un maximum d'acteurs et leur niveau d'intervention dans le processus d'aménagement du territoire.**

Lorsqu'une équipe a identifié un acteur, elle remporte les points indiqués sur la carte.

Il revient alors à l'équipe adverse de positionner la carte sur le plateau en fonction du niveau d'intervention de l'acteur dans le processus d'aménagement du territoire et de remporter ainsi 2 points.

Pour aider les joueurs, des pictogrammes symbolisant les rôles ou les métiers sont représentés sur le plateau. Se dessinent ainsi,



Objectif pédagogique

au fur et à mesure de l'avancement de la partie, les relations entre les différents acteurs.

Le jeu permet de découvrir les acteurs de l'aménagement du territoire et d'appréhender les liens entre les trois catégories d'intervenants : les commanditaires de projets, les concepteurs et ceux qui les réalisent.



Il a été conçu pour un public scolaire de cycle 3 mais peut aisément être utilisé dans le cadre de concertation d'habitants.

Pour remporter la **seconde manche**, les équipes doivent **identifier le plus rapidement possible les acteurs impliqués dans la réalisation des projets**. Cette seconde manche permet de conforter les acquis de la première manche.

