

Game of Niort

Battle d'architecture



Introduction

Game of Niort s'inscrit dans le cadre d'une double programmation événementielle nationale, les Enfants du patrimoine et Levez les yeux, organisée et animée par les CAUE la veille des Journées européennes du Patrimoine.

Les objectifs de cette journée sont de :

- Sensibiliser le jeune public au patrimoine et l'amener à se questionner sur les notions d'espace, de repère et d'identité,
- Créer de l'appétit, éveiller le goût pour l'architecture, l'urbanisme et le paysage ; une autre manière de rendre le jeune public attentif à son cadre de vie et investi dans son évolution,
- Permettre aux enseignants d'enrichir leurs pratiques d'une pédagogie active hors les murs.

Organisée en début d'année scolaire, elle est l'occasion pour les enseignants de faire vivre, d'illustrer les programmes scolaires et d'inaugurer leurs projets pédagogiques par une sortie culturelle.

Dans cet esprit, le CAUE 79 a proposé d'organiser une battle d'architecture autour du donjon, monument emblématique du patrimoine niortais. Après une découverte du bâtiment, de son évolution et celle de son environnement à travers l'histoire, il s'agissait de proposer aux enfants un scénario utopique pour les inviter à imaginer un nouveau contexte urbain autour du donjon.

La veille de la battle, deux classes de 6^e du collège Rabelais ont visité le donjon accompagnées par le CAUE, puis se sont réunies le 20 septembre 2019 à la Maison du Département pour une journée de création et d'échanges autour de l'architecture et de l'urbanisme.



La battle d'architecture

Accueillis le matin par Guillaume Chouteau, comédien dans la compagnie les Brasseurs d'idées, les collégiens ont découvert le sujet sur lequel ils seraient invités à réfléchir toute la journée :

«Suite à la fonte des glaces et la montée des eaux, les humains ont quitté la Terre. Ils vivent désormais en orbite, en attendant que la planète redevienne habitable.

Quelques sites sur terre demeurent préservés, ils sont encerclés d'eau et autonomes en énergie grâce aux œufs de dragon, mais seulement pour quelques mois ...

L'île du donjon de Niort appartient à ces sites et son autonomie énergétique est limitée à trois mois. C'est à vous, les Veilleurs de la terre, de concevoir une cité autour du donjon pour 300 personnes. Profitez de cette opportunité pour créer la cité idéale de demain !»

Les enfants se sont ensuite répartis en six équipes coachées par un(e) architecte, une paysagiste ou une médiatrice culturelle des CAUE 79 et 17.

A partir de maquettes du donjon, d'un programme et d'outils de conception, ils ont inventé une nouvelle cité autour du donjon et l'ont présentée en fin de journée à un jury qui a récompensé les lauréats.

Les objectifs de Game of Niort

- Comprendre la fonction première d'un donjon et l'organisation qui gravite autour des enceintes,
- Amener les enfants à s'interroger sur les notions de patrimoine et d'urbanité,
- Aborder les grands principes de conception, de construction et d'aménagement, intégrant les énergies renouvelables,
- À partir d'une commande, réaliser des plans / À partir de plans, réaliser des maquettes,
- Observer comment une même commande peut aboutir à des projets architecturaux différents,
- S'amuser.



Image du teasing J-4 de *Game of Niort*



Image du teasing J-2 de *Game of Niort*

Un monument, le donjon de Niort

Une visite du donjon avec les collégiens a été organisée en deux temps :

- Visite des abords à la recherche des traces de l'ancienne enceinte pour comprendre l'évolution de la ville,
- Visite du monument et observation de l'évolution des usages et leurs incidences sur l'architecture.

A l'issue de la visite, un livret illustré a été remis à tous les enfants.



Visite intérieure du donjon avec E. Brochard

Sur les traces du château

En comparant la photographie aérienne actuelle et le plan de 1753, on peut deviner l'origine historique de certaines rues.

La construction du donjon

Nous armons au Moyen Âge, à l'époque où le donjon a été construit. Les illustrations présentées nous permettent d'imaginer l'entreprise de ce projet et le quotidien du donjon.

Livret de visite

Le donjon de Niort

4

► L'usage du donjon est alors militaire : caserne, arsenal, prison

Extraits du livret de visite

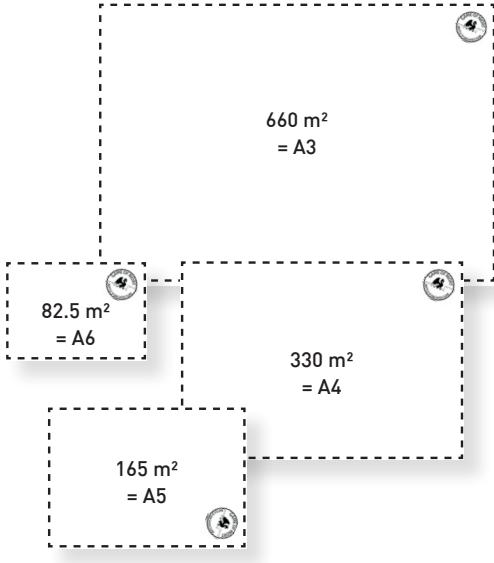
Des outils pour concevoir

Différents outils ont été imaginés pour aider les enfants à concevoir leurs projets en réponse au programme qui leur été demandé :

- Des maquettes du donjon à l'échelle 1:75,
- Des kutchs (règle graduée à échelles multiples) et des gabarits pour comprendre le rapport d'échelle,
- Des plans de différentes typologies de logements à choisir en fonction de leur conception de la cité (du logement individuel au logement collectif pour 24 personnes), l'objectif étant de loger 300 personnes.



Typologie de logements



Rapport d'échelle



Maquette du donjon



Matériel à disposition de chaque équipe

Une journée de création

Programme

Pour une population de 200 personnes comprenant des enfants, des couples, des adultes de tous les âges, la cité doit être composée au minimum de :

Un centre de santé
Surface : 400 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5
Une école (de la maternelle à l'université)
Surface : 200 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5
Un lieu culturel - lieu de rencontres
Surface : 200 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5 + 1 format A4
Un lieu d'acheminement de stocks
Surface : 100 m ² (peut être plus que la surface fixe de 330 m ²)
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A4 dont 1 format A4 dédié au stockage
Un atelier (lieu de fabrication, commerce, chantier naval)
Surface : 100 m ² (peut être plus que la surface fixe de 660 m ²)
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A4 dont 1 format A3 dédié au chantier naval
Une unité de débarrassement et de stockage de l'eau potable
Surface : 100 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A4 dont 1 format A4 dédié à la réserve d'eau potable
Agriculture et maraîchage
Surface : 200 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format recto (carton ondulé vert clair)
Garage
Surface : 200 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format recto (carton ondulé vert foncé dont 1 format A4 de bâtiment)
Végétation
Surface : 200 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 6 formats A4 à répartir sur l'île (horizontal et/ou vertical)
Des logements pour 30 personnes.
Nous vous donnons des plans, le vous devez indiquer comment vous les associez pour loger tout le monde
Logement individuel pour 1 personne
Surface : 20 m ²
Logement partagé pour 4 personnes
Surface : 40,5 m ²
Logement partagé pour 10 personnes
Surface : 100 m ²
Logement partagé pour 25 personnes
Surface : 250 m ²
Production d'énergie renouvelable (énergie solaire, éolienne et/ou hydraulique)
Surface : 100 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 2 formats A4 (carton ondulé noir)
Une terrasse pour le dragon à n'importe quelle taille
Surface : 100 m ²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A4
Éléments hors liste
Sans limite de surface

Programme du projet et code couleur



Présentation des Safrans Fringants



Équipe des Bleus Rugissants



Présentation des Verts Reluisants



Le jury



Les récompenses œuf de dragon et badge *Game of Niort*

Les retours sur la battle

DSSEN Deux-Sèvres
@DSSEN79

2 classes de 6ème du @collegerabelais participent à une #battle d'architecture dans le cadre du #GameofNiort, accompagnés par @caue_79.

Questionner la #ville de demain et les enjeux #environnementaux, faire naître des #vocations.

#enfantsdupatrimoine #partenariat @DeuxSevres



6:48 AM - 20 Sep 2019

8 Retweets 14 Likes

1 8 14

Follow



La tête du dragon avec la battle d'architecture Game of Niort (CAUE 79)

Le vendredi 20 septembre 2019, s'est tenue la 2^e édition nationale des Enfants du Patrimoine, organisée par les CAUE avec leurs partenaires. Cette année, 33 000 élèves ont ainsi profité des animations, ateliers, visites commentées pour apprécier et comprendre le patrimoine qui les entoure. Au point de révéler des vocations chez certains enfants !

Sonia est en classe de 6^e dans un collège des Deux-Sèvres. Elle a participé à Game of Niort¹¹ ! une malicieuse battle d'architecture où il est question de dragons, de montée des eaux et de construction de donjons économie en énergie. A la fin de la journée, épaulée mais ravis, Sonia s'extasie « Maintenant, je ne veux plus être écrivain, je veux être architecte ! », parole d'un « Enfant du patrimoine ».

Comme Sonia, ce sont 1 350 classes, soit plus de 33 000 élèves (27 000 l'année dernière), qui ont pu profiter des Enfants du Patrimoine 2019 : animations, visites, ateliers, jeux de piste, contes, expositions... spécialement conçus par les CAUE et leurs partenaires pour les sensibiliser au patrimoine.

éducation

Battle d'architectes autour du donjon

En classe d'architecture, une grande nature pour une cinquantaine de collégiens de deux classes de Rabelais. En substance, entre conte, sciences-fiction et enjeux environnementaux : « Suite à la fonte des glaces, une partie des îles et des humains ont quitté la terre. Quelques sites demeurent préservés, comme le donjon, autonome en énergie grâce aux yeux de dragon. Les enfants doivent concevoir une cité autour du donjon... » C'est l'énoncé d'une battle d'architecture, baptisée Game of Niort, initiée par le CAUE 79 (caueil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement) en lien avec l'éducation nationale, qui a mobilisé les élèves pendant deux jours. Première phase, une visite du monument niortais et ses abords avant de passer à l'épreuve pratique. La deuxième phase, dans le deuxième temps : à partir d'une maquette du donjon, les architectes en herbe devaient concevoir et réaliser la maquette d'une île habitable. « Cette initiative permet aux collégiens de porter



Une cinquantaine de collégiens de Rabelais ont participé à Game of Niort.

(Photo N. Eric Paille)

leur regard sur le patrimoine et le cadre de vie, l'agencement urbain et ses enjeux », soulignent Claire Piaud, présidente du CAUE79. Six équipes, six projets, misant tantôt sur les énergies renouvelables, tantôt sur

le sport, la nature... « Ce projet revêt une dimension à la fois citoyenne et éducative, selon Franck Picaud, DASEN des Deux-Sèvres. Il permet aux élèves de devenir acteurs de leur espace, en lien avec les

matières enseignées, arts plastiques, histoire et géographie, ainsi que de prendre conscience des enjeux de la transition écologique. » Un jury devait ensuite départager les meilleurs projets.

Le jury

Franck Dufau, chef de projet planification (CAN)
Rose-Marie-Nieto, vice-présidente du Conseil départemental

Claire Paulic, conseillère départementale et présidente du CAUE

Franck Picaud, Directeur Académique des Services de l'Éducation Nationale

Nathalie Raud-Cohen, architecte-Urbaniste (Urbanova)

Fabienne Texier, attachée de conservation, donjon de Niort (CAN)

Enseignante de français du collège Rabelais
Enseignant en arts plastiques du collège Rabelais

Budget

Le budget total de la battle est de 1 900 € TTC (dont 1 200 € TTC destinés à l'intervention de la compagnie des Brasseurs d'idées).

Partenaires

Conseil Départemental 79, Communauté d'Agglomération du Niortais, Direction Départementale des Services de l'Éducation Nationale 79, Direction Régionale des Affaires Culturelles, CAUE 17, collège Rabelais de Niort

— Pôle Sensibilisation

79
— Deux-Sèvres
c|a.u.e

Conseil d'architecture, d'urbanisme
et de l'environnement



Maison du Département
Mail Lucie Aubrac
CS 58880
79028 NIORT Cedex

contact : 05 49 28 06 28 - caue@caue79.fr
www.caue79.fr

© Sauf mention particulière, l'ensemble des documents et photos est la propriété du CAUE 79. Leur diffusion est soumise à conditions.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE ET
DE LA JEUNESSE



MINISTÈRE
DE
CULTURE



LES
ENFANTS DU
PATRIMOINE
Levez les yeux!

