

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 arrivons au Moyen-Age, 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.

Le donjon de Niort

75 **Donjon de Niort**
Musée d'archéologie
et d'histoire

Le donjon à l'époque des cartes postales

Savoir à quelle époque ces photographies ont été prises? Quelques pistes sont : les images sont en noir et blanc, la valeur du timbre postal est de 5 centimes (la tenue vestimentaire des personnes photographiées...)

remises au début du XX^e siècle, la comparaison des cartes postales aux photographies nous permet de voir ce qui a changé en un siècle autour du donjon.

Le donjon de Niort

Sur ce plan de 1753, l'enceinte se dessine, elle est ponticale de tours et bordée par un fossé, un pont d'entrée permet d'accéder au château, un second pont d'entrée permet d'accéder au donjon. On comprend sur ce plan le lien entre le donjon et le Fort Foucault, avant-poste fortifié sur la rive droite de la Sèvre.

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

Extraits du livret de visite

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 complète et résistante.

- Un centre de santé**
Surface : 10 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5
- Une école** (des matériaux à l'université)
L'école comprend 3 salles de classe et une bibliothèque
Surface : 100 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5
- Un espace culturel : lieu de rencontre**
Surface : 200 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5 + 1 format A5
- Un lieu d'échange et de stockage**
Surface : 100 m² (le stockage à une surface fixe de 200 m²)
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A5 dont 1 format A5 dédié au stockage
- Un atelier** (lieu de fabrication compris chantier naval)
Surface : 100 m² (le chantier naval à une surface fixe de 400 m²)
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A5 dont 1 format A5 dédié au chantier naval
- Une usine de déminéralisation et de stockage de l'eau potable**
Surface : 400 m² + 200 m² de stockage de l'eau potable
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 3 formats A5 dont 1 format A5 dédié à la réserve d'eau potable
- Agriculture et maraîchage**
Surface : 2 000 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format raison (carton ondulé vert clair)
- Élevage**
Surface : 2 000 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format raison (carton ondulé vert foncé) dont 1 format A5 de réserve
- Végétation**
Surface : 2 000 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5 à répartir sur 1 (le carton ondulé vert foncé)
- Des logements pour 200 personnes.**
Nous vous demandons des plans, et vous devez choisir comment vous les associer pour loger tout le monde :
 - Logement individuel pour 1 personne
Surface : 20 m²
 - Logement partagé pour 4 personnes
Surface : 80 m²
 - Logement partagé pour 10 personnes
Surface : 160 m²
 - Logement partagé pour 25 personnes
Surface : 400 m²
- Production d'énergies renouvelables** (énergie solaire, éolienne, énergie hydraulique)
Surface : 400 m² pour du photovoltaïque, ou 3 éoliennes
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 2 formats A5 (carton ondulé noir)
- Une base pour le dragon à neuf**
Surface : 100 m²
à l'échelle 1/75, la surface correspond à 1 format A5
- Éléments hors site**
Sans limite de surface



Équipe des Bleus Rugissants



Présentation des Safrans Fringants



Présentation des Verts Reluissants



Le jury



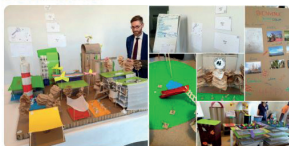
Les récompenses œuf de dragon et badge *Game of Niorl*

Les retours sur la battle

DSDEN Deux-Sèvres
@DSDEN79

Follow

2 classes de 6^{ème} 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 14



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

Ce 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 Niort⁽¹⁾, une malicieuse battle d'architecture où il s'agit de concevoir des maisons et de construire des donjons économes en énergie. À la fin de la journée, épuisée mais ravie, Sonia s'exclame : « 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

Exercice d'architecture grandeur nature pour une cinquantaine de collèges de Rabelais. En substance, entre conte, sciences fiction et enjeux environnementaux : « Suite à la fonte des glaces et la montée des eaux, les humains ont quitté la terre. Quelques sites demeurent préservés, comme le donjon, autonome en énergie grâce aux œufs 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 (conseil 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, à la Maison du Département : 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 collèges de porter



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

(Photo NH, Éric Pallet)

leur regard sur le patrimoine et le cadre de vie, l'agencement urbain et ses enjeux », soulignait Claire Paulic, 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 Picaut, président du CAUE79. 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 Picaut, 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.



Les
Enfants du
Patrimoine

niort agglo
Agglomération du Niortais

