

DE L'URBEXlab
MA MAISON

DE L'URBEXlab

MA MAISON



MJC DE SCHILTIGHEIM
 CITOYEN DANS MA VILLE



«JOUE TA VILLE»
 18.10.2017
 RÉSUMÉ DES ATELIERS



Ville amie des enfants

Citoyen dans ma ville : « Joue ta ville »

Dans ce premier atelier, nous souhaitons comprendre comment les enfants "classent" des pratiques qui seraient, selon eux, de l'ordre de l'espace privé ou public et pourquoi. Et si nous envisagions les choses autrement ? Et si, tout à coup, public et privé se mélangeaient ? Que pourrions nous faire de plus dans ces espaces où des limites nous semblaient être fixées ? Le but de cet atelier serait idéalement d'ouvrir le champ des possibles, de s'inspirer de l'imaginaire des enfants pour envisager de nouvelles façons de pratiquer et de s'approprier la ville.



boîte à outils

PLACE DE L'IMAGINATION

Créez ensemble votre ville idéale ! La carte de la ville de l'imagination est composée de quelques commerces et habitations mais il reste encore tout à construire ! Et c'est à vous, chers petits urbanistes, que vous revient la mission de prendre en main le chantier de cette cité. Pour cela, vous disposez de formes colorées où sont inscrits des noms de lieux, d'espaces. Chaque couleur représente une typologie d'espace de la ville (espace vert, espaces culturels, complexe sportif...). Vous pouvez également laisser place à votre créativité en ajoutant les espaces de votre choix avec des lettres tampons. À vous de vous concerter et de faire vos choix pour disposer et coller sur la carte ces éléments comme bon vous semble!

PLACE DE L'IMPROVISATION

Sur cette place, faites ressortir vos talents d'improvisation ! L'objectif est de construire une histoire ensemble, par la coopération. Ce jeu est composé de 8 dés. Sur chaque face de dés sont représentés des



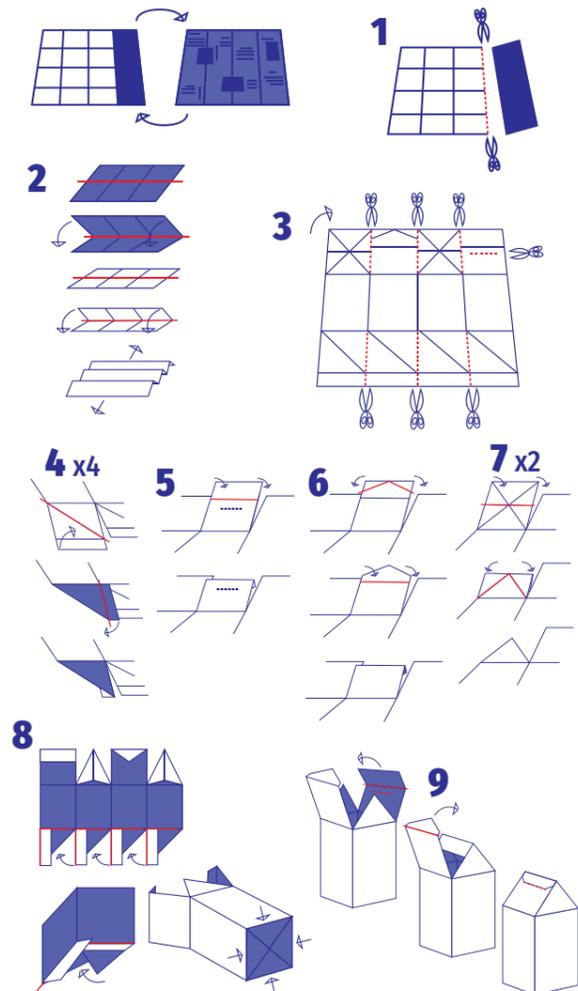
personnages, des actions, des lieux, des objets, des émotions, etc. Le premier joueur lance l'ensemble des dés et en choisit un pour commencer une histoire. Le second joueur s'empare à son tour d'un autre dé pour poursuivre l'histoire du premier et ainsi de suite. Les dés sont jetés, à vous de créer votre histoire ! Lorsque l'histoire prend fin, n'oubliez pas de remplir la fiche « Il était une fois » qui la résumera. Où placeriez-vous cette histoire dans la ville ? À vous de nous le montrer en allant la coller dans votre ville imaginée.

boîte à outils

intérieur pour les transposer dans l'espace public. Pour ce faire, vous devrez représenter ces deux éléments grâce au matériel mis à disposition. Vous retrouverez de la pâte à modeler, des kaplas ainsi que des personnages pour faire parler votre créativité. À vous de bâtir votre "chez vous" dans l'espace public. Après, un court shooting photo de vos créations, vous pourrez les imprimer et venir les placer dans la carte de votre ville imaginée.

L'objectif de cet atelier est d'amener les enfants à poursuivre leur réflexion autour des pratiques possibles dans l'espace public. En ôtant les barrières du privé et du public, nous souhaitons ouvrir les participants à de nouvelles appropriations. Le fait de pouvoir construire, modeler et façonner des idées a enthousiasmé les enfants qui ont imaginés des cinémas en plein air, des tipis, un paradis des fleurs, des espaces extérieurs pour travailler... qu'ils sont venus replacer dans leur ville imaginée.

NOTICE



“ Je pense que quand on est enfant on a plus d'imagination que les adultes alors c'est bien si nous aussi on peut créer des choses dans la ville. ”

Les enfants ont fait preuve de beaucoup de pragmatisme. En effet, ils ont eu du mal à concevoir et à imaginer une ville différente de celle qu'ils connaissent. Petit à petit, parcs d'attractions et serres à papillons sont apparues au cœur de la ville, le tout, relié

agora

par des toboggans en guise de moyen de transport. Il a été intéressant de voir la façon dont ils se sont concertés, jouant d'arguments pour mettre en place les éléments sur la carte. L'exercice fût compliqué pour les enfants qui avaient du mal à défendre leur choix devant la pression exercée par autrui. La force de persuasion des plus grands a eu tendance à faire taire les initiatives des plus petits. Pour d'autres, c'est tout naturellement que chaque élément trouvait sa place.



agora

Sur les faces de dés apparaissent des personas ainsi que des éléments ou des actions de l'ordre de l'espace privé et de l'espace public. En les mélangeant et en laissant place au hasard, nous souhaitons dégager des situations inédites et suggérer, avec les enfants, de nouvelles appropriations de la ville. L'unique image sur laquelle chaque enfant devait improviser la suite de l'histoire ne leur a peut être pas suffi pour en arriver jusque là. En effet, peu d'entre eux dépassaient la description de l'élément apparaissant sur le dé. Nous avons cependant pu placer dans la ville imaginaire quelques histoires drôlement loufoques.



PLACE PUBLIQUE

Sur cette place, vous êtes confrontés à une situation exceptionnelle ! Tous les habitants de la ville imaginée n'ont plus de lieu où habiter et se voient dans l'obligation de vivre leur vie dans l'espace public. Comment y exercer les activités que vous aviez l'habitude de faire chez vous et comment y disposer les objets que vous possédez ? Chaque joueur doit choisir une action qu'il avait l'habitude de faire chez lui et un objet de son

agora

“ Camper en ville ! Oh mais c'est bizarre ça, on a pas le droit. ”

débrief

Que penses-tu de ta ville imaginaire et existera-t-elle demain ? A-t-il été facile de penser collectivement cette ville ? Est-il important de donner la parole aux enfants sur les questions de la ville et d'agir pour construire ?... Après un temps d'échange et de restitution, nous avons pu recueillir à chaud le ressenti des enfants après cette après-midi de création. Bon nombre d'entre eux nous ont fait part de leur désir d'être écouté pour penser la ville "à leur hauteur", conscients qu'ils sont une des voix de la ville. En effet, au cours de ces différents ateliers, nous avons pu constater que les enfants prenaient plaisir à être acteurs et créateurs de leur ville. C'est ensemble qu'ils ont donné naissance à la ville imaginaire, lieu de tous les possibles.