

# Le jeu pour penser la ville d'aujourd'hui, la ville de demain METROPOLY

EDITION 2010



## ■ BUT DU JEU

*Visiter ou revisiter des connaissances sur la ville et ses enjeux.*

## ■ PUBLIC

*les enfants de 8 à 12 ans*

## ■ NOMBRE DE JOUEURS

*2 à 14*

## ■ DURÉE DU JEU

*1h à 2h selon le nombre de joueurs et leur maturité*

## ■ CONTENU DE LA MALLETTE

- Une bache de 1m2 (plateau de jeu) à poser sur le sol.
- 7 pions colorés
- 6 paquets de cartes questions réponses selon les thèmes: habitat, espaces publics, nature, édifices, patrimoine, mobilité.

Le jeu, à mi chemin d'un jeu de l'oie et d'un Trivial Pursuit, amène les jeunes à se questionner sur l'habitat, les édifices et les espaces publics, la biodiversité, le patrimoine, la mobilité, autant de facettes de la ville.

## OBJECTIFS :

» Visiter ou revisiter du vocabulaire, donner du sens à des mots souvent utilisés à tort et à travers.

» Prendre conscience des liens étroits entre la société, nos choix de «vivre ensemble» et la ville, notre cadre de vie.

» Encourager les jeunes à coopérer plutôt que de viser la seule réussite individuelle. Certes, il y a un gagnant ou mieux, une équipe qui gagne mais ses connaissances ne suffisent pas à atteindre le but. Le chemin est semé d'embûches et réserve parfois des avancées inattendues pour soi mais aussi pour les autres.

» Amener l'individu dans une posture où il ne se considère pas le maître et où il intègre la conjoncture, le contexte, au point qu'ils influencent progressivement ses choix.

» Susciter le débat. Certaines questions, celles qui offrent le plus de perspectives en terme d'avancée, sont volontairement ouvertes et justifient des arguments. Elles conduisent à un débat. Chacun est amené à exprimer son point de vue et à le confronter à d'autres.

L'animateur a un rôle important à jouer dans les échanges et dans l'approche coopérative du jeu.