

Archilab : adapté un jeu de co-conception à la programmation

Développé par Archiclasse, Archilab est un outil d'aide à la co-conception d'aménagement d'espaces pédagogiques. Sur cette base, Florès s'est appropriée l'outil en adaptant le jeu à son exercice (pour le secteur de l'enseignement, uniquement). Ayant récemment eu l'occasion de mettre en pratique cette réadaptation du jeu lors d'ateliers participatifs, je vais vous faire part de cette expérience.

Objectif du jeu

A travers plusieurs étapes, les participants vont pouvoir réfléchir aux (dys)fonctionnements du bâtiment existant et générer collectivement de nouvelles idées pour définir leur futur projet.

Avant de débuter l'atelier, la team Florès propose un petit mur d'humeur afin de recenser les états d'esprit à l'égard du projet, mais aussi de l'atelier qui va suivre. Après avoir « brisé la glace », place au jeu !

Matériel Florès

- Tableau magnétique
- Plan masse
- Cartes thématiques
- Pions colorés magnétiques
- Blocs aimantés
- Cartes « lieux emblématiques »
- Totems « lieux emblématiques »
- Cartes « mise à l'épreuve »



Le matériel Florès pour le jeu Archilab.

Phase 1 : Le diagnostic du bâtiment

La 1ère phase du jeu consiste à faire réaliser aux participants **un diagnostic du bâtiment existant**. La règle est simple. **Le plan du bâtiment** constitue le **plateau de jeu** et les participants vont pouvoir s'exprimer sur les fonctionnements et dysfonctionnements de l'établissement actuel, selon les cartes thématiques distribuées (exemples : accessibilité, proximité des espaces, environnement, entretien et maintenance, etc). Pour exprimer ce qui fonctionne ou, au contraire, ce qui ne fonctionne pas au sein même de l'établissement, les participants sont invités à placer des cartes thématiques et des pions de couleurs sur le plateau de jeu :

Vert pour ce qui fonctionne

Orange pour ce qui est fonctionnel mais pourrait être amélioré et au contraire

Rouge pour ce qui ne fonctionne pas et qui ne sera pas à reconduire pour le projet.

Cette étape nous permet de **renforcer le diagnostic fonctionnel et technique de l'établissement**.

Phase 2 : La genèse d'idées novatrices

La 2nde phase du jeu consiste en une première prise de recul sur le fonctionnement actuel de l'établissement afin de proposer et de **générer des idées innovantes** pour le futur projet.

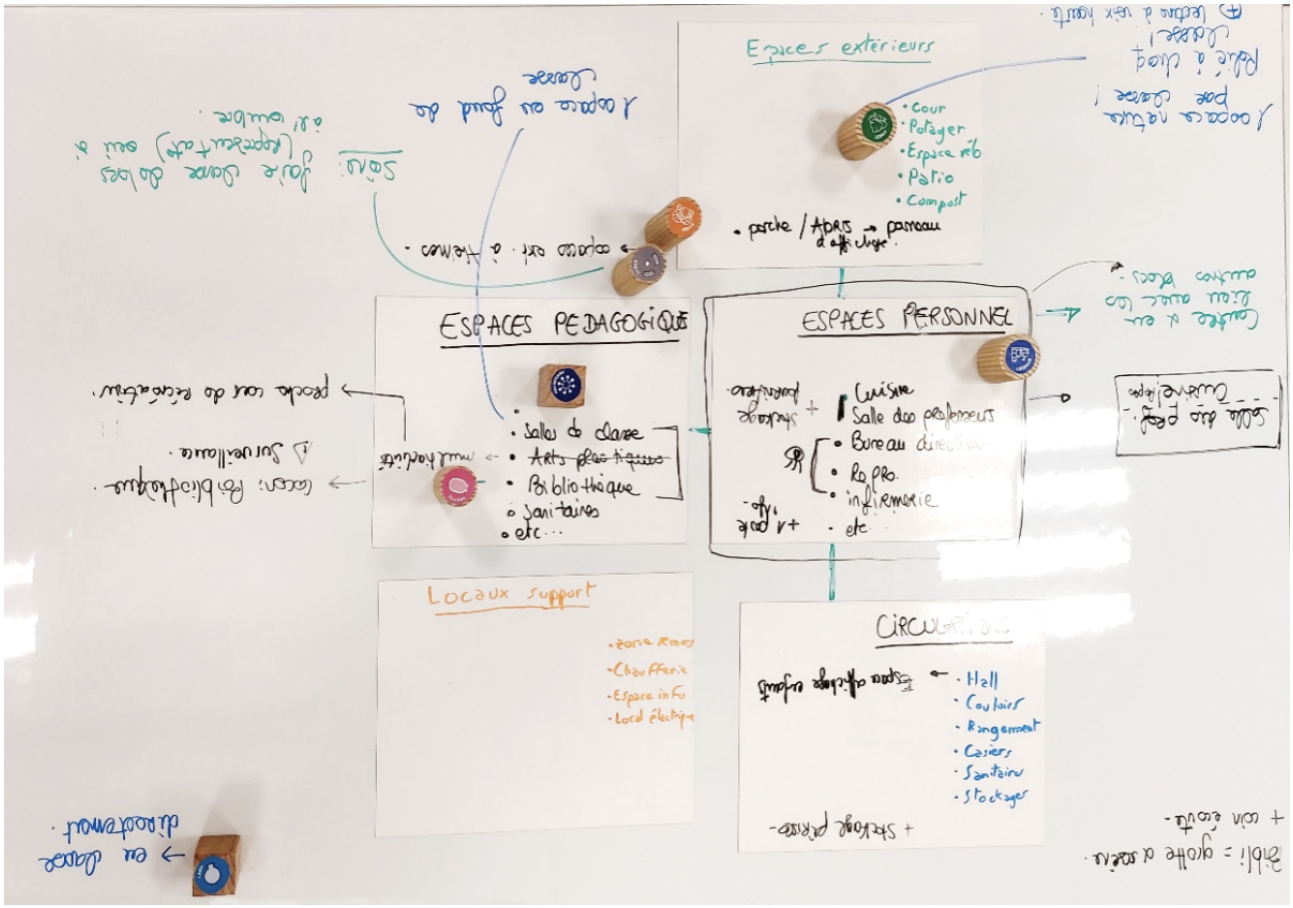
Lors de cette phase, des **lieux emblématiques** sont proposés et distribués à chacun. En voici quelques exemples :



Exemples de lieux pour le jeu Archilab.

Les participants sont amenés à se prononcer sur ce qu'évoquent ces cartes lieux emblématiques pour eux, vis-à-vis du projet et donc du futur établissement. A l'issue de ces échanges, **des totems de ces lieux emblématiques** sont placés sur **le schéma fonctionnel** proposé par la team Florès.

- **Cette étape permet l'émergence de nouvelles idées d'espaces.**



Prise de notes pendant le jeu.

Remarque : un schéma fonctionnel regroupe plusieurs blocs fonctionnels. Un bloc fonctionnel rassemble des locaux exigeants une forte proximité spatiale en raison des relations fonctionnelles particulières. Les locaux qui composent chaque bloc « fonctionnent ensemble ».

Phase 3 : La prise de recul

Cette phase représente la dernière chance pour les participants de se prononcer sur le projet lors de l'atelier ! Des **cartes de « mise à l'épreuve »** sont distribuées aux participants afin d'ajuster certaines idées, de balayer l'ensemble des idées proposées.

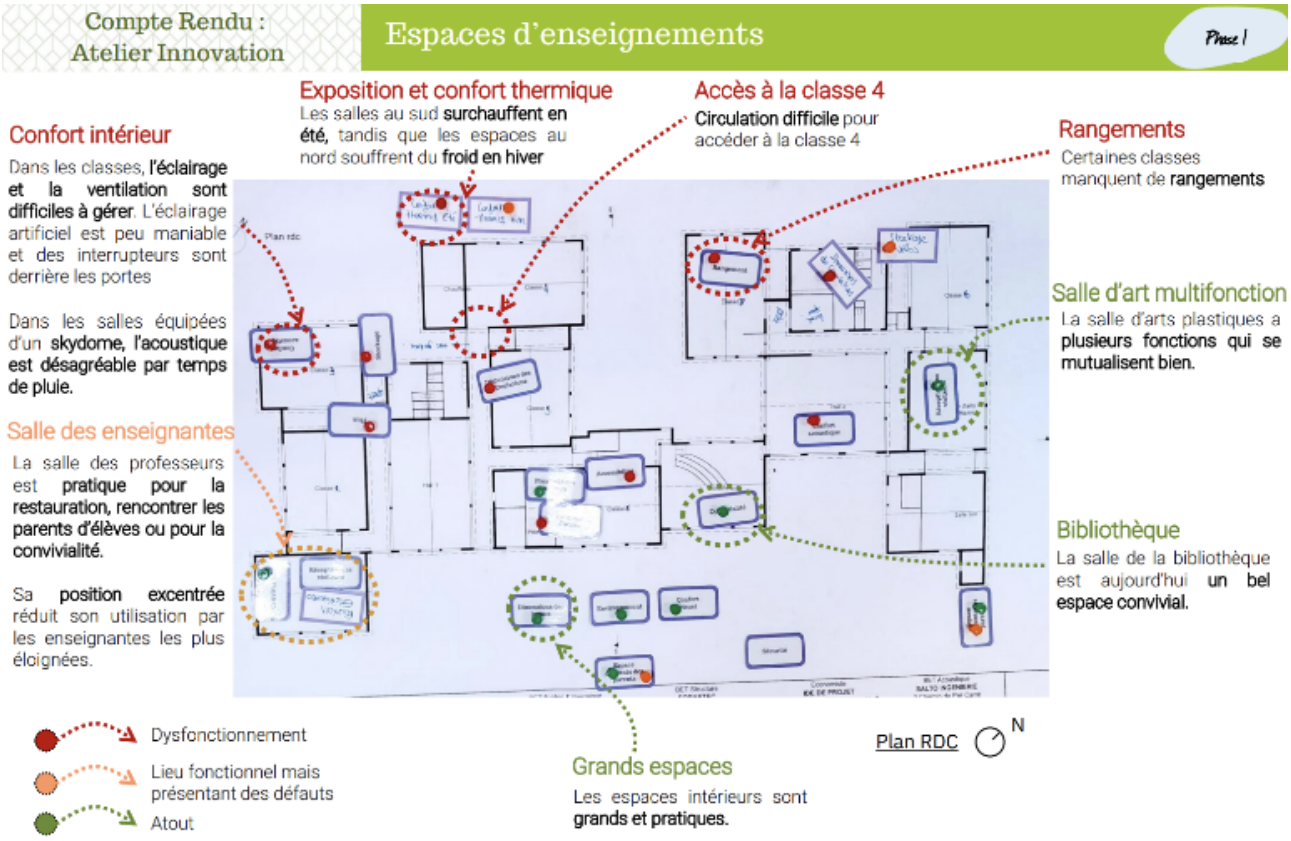
Pour clore l'atelier, les participants sont invités à s'exprimer en quelques mots clés sur les conditions de réussite du projet.

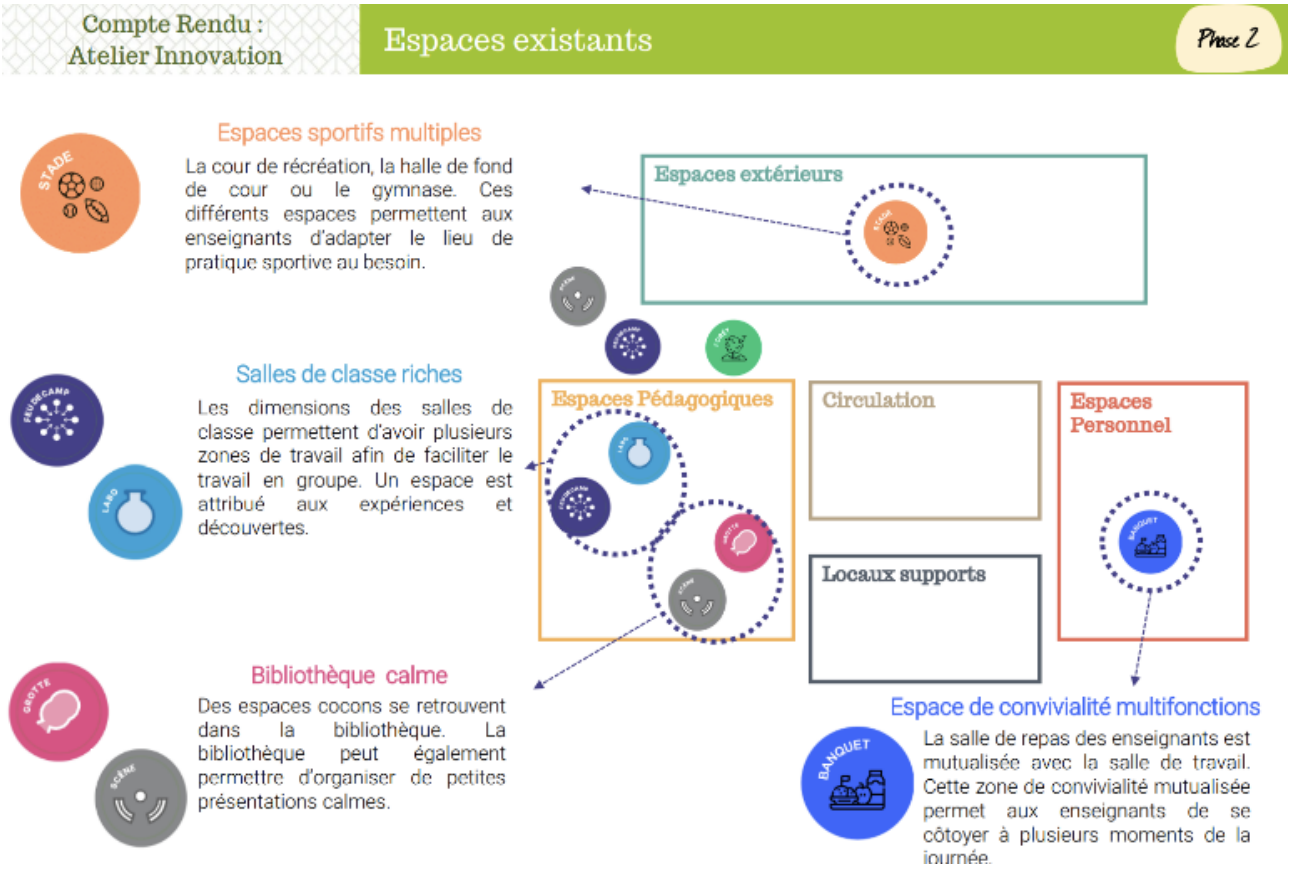
Pour conclure, cet atelier permet de :

- Préciser les dysfonctionnements de l'établissement
- Mettre en avant les éléments existants à pérenniser
- Prendre du recul sur le fonctionnement existant de l'établissement pour innover
- Traduire les idées sous la forme d'un schéma fonctionnel

Et ensuite ?

La team Florès repart toute émerveillée et enrichie de l'ensemble des idées proposées durant l'atelier. Ces idées sont ensuite retranscrites dans un compte-rendu intégré à la synthèse des besoins. Elles participent à la réalisation du préprogramme du projet.





Intéressé(e)s par ce jeu ?

N’hésitez pas à nous contacter, nous serions ravi(e)s de vous proposer cet outil ludique pour votre projet d’établissement scolaire.

C.H.