



## 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 débiter 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 »





**FORET**  
Espace végétalisé

Espace permettant de se reconnecter à la nature. Lieux d'apprentissage, de repos ou de ressourcement.



**BANQUET**  
Espace de restauration

Lieux de prise de repas, permettant les échanges et les retrouvailles sur le temps du midi.



**OASIS**  
Lieu de rencontre occasionnelle & d'impulsion

Espace informel que l'on peut trouver à différents endroits dans l'établissement scolaire propice à la discussion, l'échange ou la présentation de travaux. Espaces extérieurs possibles.



**SOURCES**  
Centre de ressources & de connaissances

Espace BCD, bibliothèque, centre de documentation, matériauthèque, CDI, salle de rédaction (journal d'école, radio d'école, blog).



**FEU DE CAMP**  
Lieu d'apprentissage en petites groupes

Espace pour lancer un processus ou faciliter le travail de groupe.

Faire cours. Énoncer un programme de séquences pédagogiques.

Lancer un exercice, un sujet.



**GROTTTE**  
Lieu de concentrations & pratiques individuelles

Espace isolé d'un environnement principal. Recherches documentaires (livres, bases de données, internet) Travaux personnels.



**LABO**  
Espace d'expérimentation & travaux pratiques

Espace de manipulations et rapports d'expériences. Fabrication, manipulation et édition.



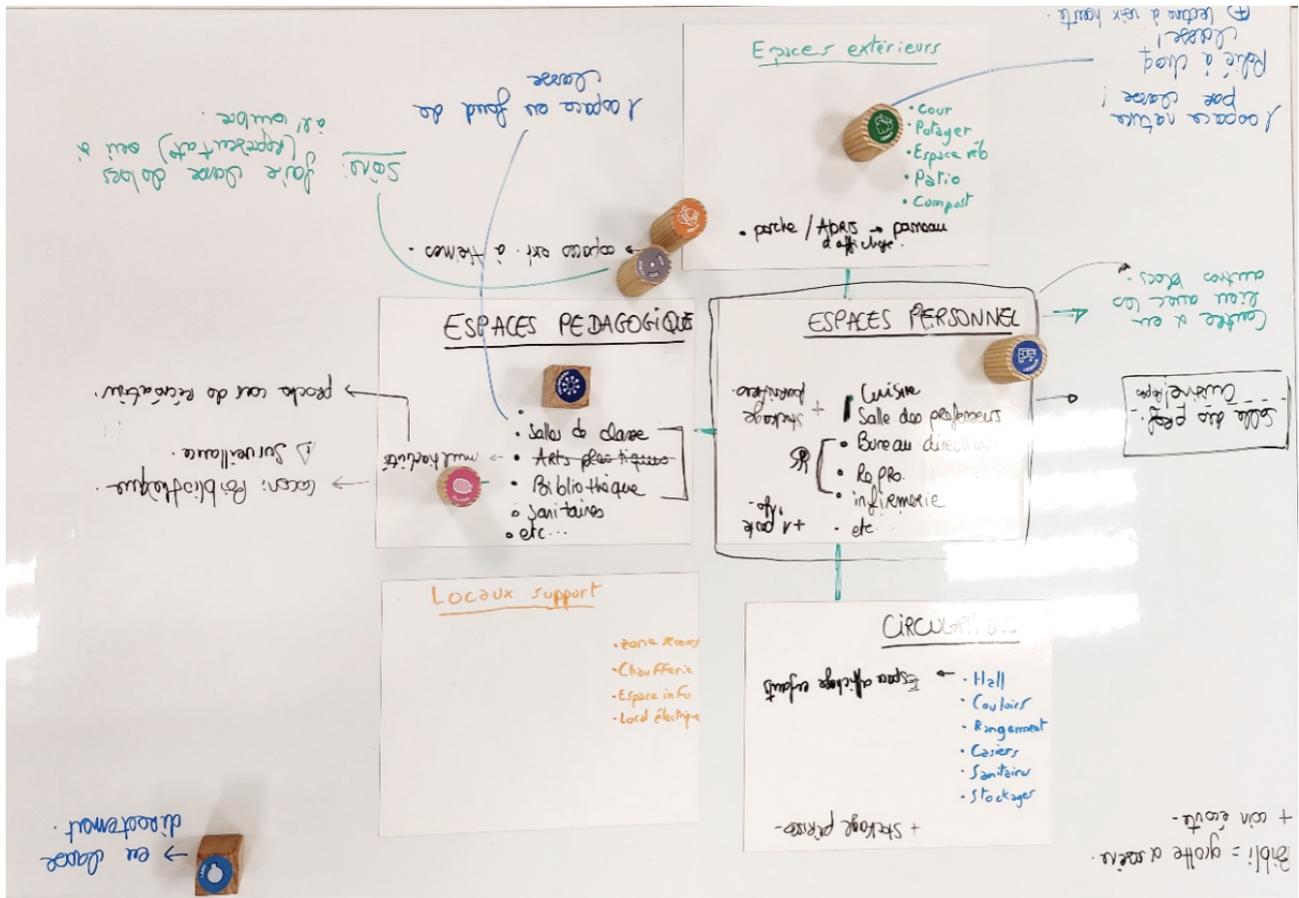
**STADE**  
Lieu d'éducation physique et sportive

Lieux favorisant le défoulement, les jeux en équipe et l'apprentissage par les jeux.

### 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.

**Compte Rendu : Atelier Innovation** **Espaces d'enseignements** *Phase 1*

**Confort intérieur**  
 Dans les classes, l'éclairage et la ventilation sont difficiles à gérer. L'éclairage artificiel est peu maniable et des interrupteurs sont derrière les portes.  
 Dans les salles équipées d'un skydome, l'acoustique est désagréable par temps de pluie.

**Salle des enseignantes**  
 La salle des professeurs est pratique pour la restauration, rencontrer les parents d'élèves ou pour la convivialité.  
 Sa position excentrée réduit son utilisation par les enseignantes les plus éloignées.

**Exposition et confort thermique**  
 Les salles au sud surchauffent en été, tandis que les espaces au nord souffrent du froid en hiver.

**Accès à la classe 4**  
 Circulation difficile pour accéder à la classe 4.

**Rangements**  
 Certaines classes manquent de rangements.

**Salle d'art multifonction**  
 La salle d'arts plastiques a plusieurs fonctions qui se mutualisent bien.

**Bibliothèque**  
 La salle de la bibliothèque est aujourd'hui un bel espace convivial.

**Grands espaces**  
 Les espaces intérieurs sont grands et pratiques.

**Plan RDC**

● Dysfonctionnement  
● Lieu fonctionnel mais présentant des défauts  
● Atout

**Compte Rendu : Atelier Innovation** **Espaces existants** *Phase 2*

**Espaces sportifs multiples**  
 La cour de récréation, la halle de fond de cour ou le gymnase. Ces différents espaces permettent aux enseignants d'adapter le lieu de pratique sportive au besoin.

**Salles de classe riches**  
 Les dimensions des salles de classe permettent d'avoir plusieurs zones de travail afin de faciliter le travail en groupe. Un espace est attribué aux expériences et découvertes.

**Bibliothèque calme**  
 Des espaces cocons se retrouvent dans la bibliothèque. La bibliothèque peut également permettre d'organiser de petites présentations calmes.

**Espaces extérieurs**

**Espaces Pédagogiques**

**Circulation**

**Locaux supports**

**Espaces Personnel**

**Espace de convivialité multifonctions**  
 La salle de repas des enseignants est mutualisée avec la salle de travail. Cette zone de convivialité mutualisée permet aux enseignants de se côtoyer à plusieurs moments de la journée.

## 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.