

LIVRET DE JEU



Le livret **ARCHILAB** rassemble les indications pour construire soi-même son propre outil d'animation **ARCHILAB** et les informations au bon déroulement de l'atelier. Il contient :

A - la liste des différents éléments à produire.

B - L'ensemble des règles du jeu et des lexiques.

Dans une démarche d'auto-production, les fichiers numériques des éléments décrits ci-après sont disponibles gratuitement en téléchargement sur le site ARCHICLASSE-archilab.

Attention !

Les fichiers numériques doivent être adaptés aux matériaux sourcés. Ainsi, l'épaisseur de 2 mm des cloisons en carton correspond aux rainures réalisées dans le plateau de jeu. Si vous changez l'épaisseur, soyez attentif à modifier également la largeur des rainures du plateau. Idem pour les mâts des fanions et les balises dont le diamètre actuel est de 3,5 mm (trous de 3,5 dans le plateau).

Les pièces de bois sont réalisées à partir de tasseaux vendus en Grandes Surfaces de Bricolage. Leurs dimensions peuvent varier suivant approvisionnement sans altérer l'usage du jeu.

PIÈCES DE JEU

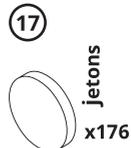
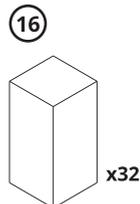
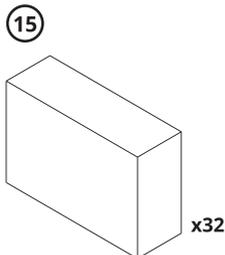
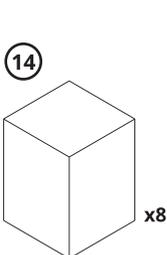
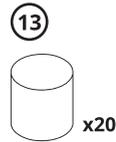
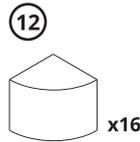
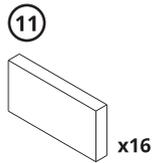
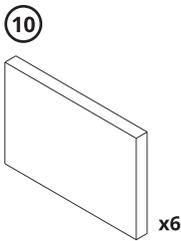
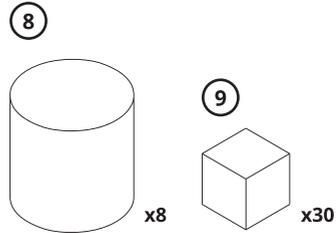
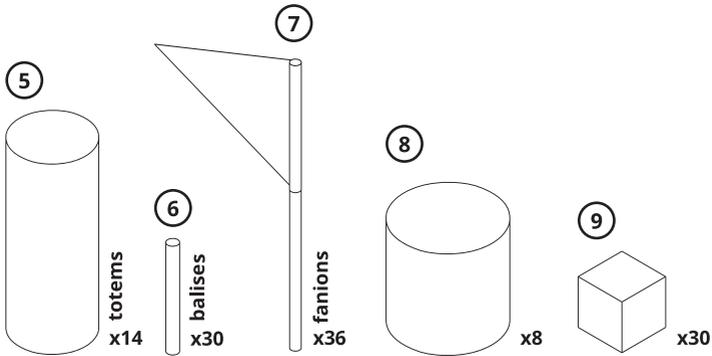
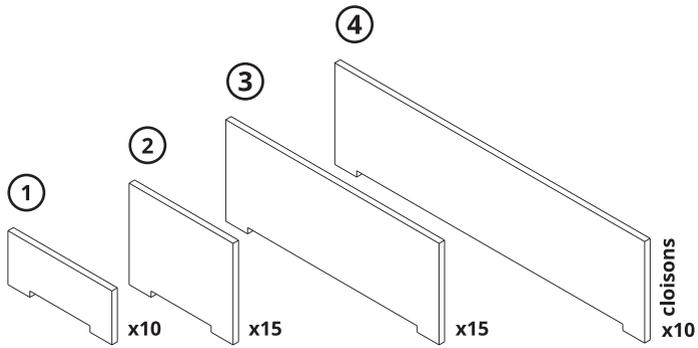
PIÈCES EN CARTON

①	Fenêtres 1m 39mm x 16mm x 2mm (Cf fichier numérique cloisons)	x 10
②	Cloisons 1m 39mm x 32mm x 2mm (Cf fichier numérique cloisons)	x 15
③	Cloisons 2m 78mm x 32mm x 2mm (Cf fichier numérique cloisons)	x 15
④	Cloisons 3m 118mm x 32mm x 2mm (Cf fichier numérique cloisons)	x 10
⑰	Jetons ø 20 mm x 2mm (Cf fichier numérique jetons)	x 176
○	Cartes totems 50mm x 95mm x 1mm (Cf fichier numérique totems)	x 8
○	Cartes mise à l'épreuve 50mm x 95mm x 1mm (Cf fichier numérique mise à l'épreuve)	x 24
○	Plateau de jeu 440 mm x 640mm x 2mm (Cf fichier plateau de jeu)	x 1

PIÈCES EN BOIS

⑤	Totems ø 22mm x 45mm + autocollants (Cf fichier numérique autocollants)	x 14
⑥	Balises ø 3,5mm x 25mm	x 30
⑦	Fanions ø 3,5mm x 90mm + autocollants (Cf fichier numérique autocollants)	x 36
⑧	Forme cylindrique ø 30mm x 25mm	x 8
⑨	Forme cubique 15mm x 15mm x 15mm	x 30
⑩	Forme plane 50mm x 3mm x 30mm	x 6
⑪	Forme plane 20mm x 3mm x 15mm	x 16
⑫	Forme 1/4 de rond 15mm x 15mm x 15mm	x 16
⑬	Forme cylindrique ø 15mm x 15mm	x 20
⑭	Forme cubique 22mm x 22mm x 30mm	x 8
⑮	Forme rectangulaire 15mm x 50mm x 30mm	x 32
⑯	Forme rectangulaire 15mm x 15mm x 30mm	x 32

PIÈCES DE JEU



RÈGLES DU JEU

NE PAS OUBLIER



NE PAS OUBLIER

1 - Le plateau de construction permet de construire un espace à l'échelle (1/40^{ème} : voir les dimensions métriques sur les cloisons et le quadrillage du plateau : 1m x 1m).

2 - Prendre le temps de préciser vos attendus pédagogiques dans les premières phases T1A et T1B.

3 - Ne pas chercher immédiatement une représentation réaliste des formes manipulées. Des espaces et des équipements sont à inventer !

4 - À la fin de chaque séquence, prévoir quelques minutes pour un compte-rendu en remplissant la fiche Bilan.

5 - Prendre des photos de la maquette à son état d'avancement pour redémarrer le temps suivant dans la même configuration.

Soyez précis dans votre cadrage ! Pensez à photographier différentes situations pédagogiques si nécessaire !



REEMPLIR LA FICHE BILAN

À la fin de chaque étape, le groupe remplit la fiche bilan qui permet de :

1 - Donner un nom à l'espace.

2 - Décrire l'espace dans ses grandes lignes.

3 - Raconter l'usage sous forme d'un scénario d'usage et (ou) d'organisation de l'espace suivant la séquence considérée.

4 - Associer 3 photos de la maquette. Des situations différentes de l'aménagement peuvent traduire si besoin la flexibilité ou la modularité de l'espace.

6 - Les fiches bilans de T1 à T3 permettront de remplir la fiche de description de l'espace disponible sur le site ARCHICLASSE dans la boîte à outils (*voir QR Code ci-après*). Associée aux fiches bilan, elle servira de synthèse pour la suite.

N'hésitez pas à reporter toutes les précisions nécessaires dans cette fiche !



RÈGLES DU JEU

AVANT DE COMMENCER



AVANT DE COMMENCER

ARCHILAB est un outil de formalisation de concepts innovants d'aménagement de votre école / établissement.

ARCHILAB s'inscrit dans une démarche de conception globale préalable à un travail de programmation ou de maîtrise d'œuvre.

1 - La manipulation autour du plateau **ARCHILAB** nécessite une phase préparatoire de définition des objectifs et de cadrage du projet : voir la phase 1 sur le site ARCHICLASSE.

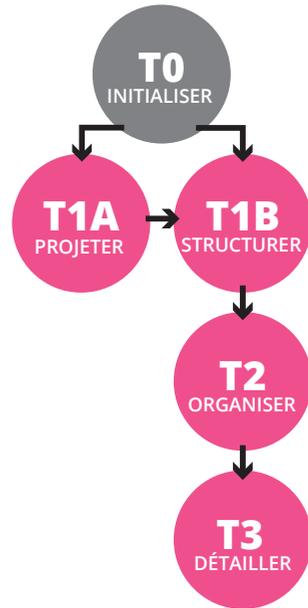
2 - Chaque espace construit avec **ARCHILAB** est l'expression de scénarios d'usage pédagogique.

3 - Pour permettre l'invention et sortir des aménagements stéréotypés, la maquette finale qualifie l'espace pédagogique imaginé sans associer de formes trop réalistes (mobilier, équipements, etc.).

4 - Elle précise les besoins matériels et techniques dans une forme détaillée qui reste un cahier des charges illustré.



CONSTRUIRE 1 PROJET EN 4 TEMPS



T0 - Le partage des idées au sein du groupe de travail avant de manipuler **ARCHILAB**.

T1 - L'expression du rêve pédagogique à l'échelle de l'école (T1A) puis de chaque espace concerné (T1B).

T2 - Le scénario d'usage de l'espace pédagogique.

T3 - Le projet d'aménagement sous forme de cahier des charges illustré.

RÈGLES DU JEU

TEMPS DE MANIPULATION



TEMPS DE MANIPULATION T1A



4 à 6 acteurs minimum de l'école / établissement



1 à 2 heures environ (défini par l'animateur)



20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T1A



Le plan du site
+ les totems
+ les cartes totems
+ la fiche bilan T1A



TEMPS DE MANIPULATION T1B



4 à 6 acteurs minimum de l'école / établissement



1h30 à 2 heures



15 à 20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T1B



Le plateau de construction
+ les totems
+ les cartes totems
+ les balises rouges
+ la fiche bilan T1B



TEMPS DE MANIPULATION T2



4 acteurs de l'équipe pédagogique + 2 membres de l'équipe technique + la maîtrise d'ouvrage



1h30 à 2 heures



15 à 20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T2 + les prises de vue



Le plateau de construction installé avec les totems et les balises rouges + les fanions + les pièces de bois + une copie de la fiche de restitution T2



TEMPS DE MANIPULATION T3



4 acteurs de l'équipe pédagogique + 2 membres de l'équipe technique + la maîtrise d'ouvrage



1h30 à 2 heures



20 à 25 minutes minimum pour la rédaction de la fiche bilan T3 + les prises de vue



Le plateau de construction installé avec les pièces qui restituent le temps T2 + les jetons + une copie de la fiche de restitution T3

LEXIQUE

TOTEMS LIEUX EMBLÉMATIQUES



FEU DE CAMP

Lieu d'apprentissage en petits 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. Cela peut être l'espace de la classe configuré autour de l'enseignant ou un (ou des) espace(s) plus réduit(s).



LABO

Espace d'expérimentation & travaux pratiques

Espace de manipulations et rapports d'expériences. Fabrication, édition :
> Fab lab : machines numériques (impression 3D, découpe laser, fraiser).
> Atelier d'impression 2D : petite édition papier, dossiers élèves, documents d'exposition, journal d'école.



SOURCES

Centre de ressources & de connaissances

Espace BCD, bibliothèque, centre de documentation, matériauthèque, CDI, 3C, learning center, salle de rédaction (journal d'école, radio d'école, blog).



GROTTE

Lieu de concentration & pratiques individuelles

Espace isolé d'un environnement principal. Recherches documentaires (livres, bases de données, internet)
Travaux personnels : lectures, exercices, préparation d'un travail de groupe, laboratoire de langue.



SCÈNE

Espace de présentation à un groupe

Espace de communication et de présentation (présence de gradins possible) : forum, conférence, briefing, débat, événements (festifs), chorale, théâtre de l'école, conseil des élèves.



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.

LEXIQUE

JETONS

ENVIRONNEMENT

- Visible, montré, observable   Dissimulé, caché, invisible
- Sombre, obscur, occultant, tamisé   Transparent, faible opacité, dépoli
- Ensoleillé, lumineux   Plantes, végétation, pots
- Spot directionnel, scénique   Point lumineux, artificiel, idée
- Froid, gelé, réfrigéré, climatisé   Travaux, modifications diverses
- Sonorisé, bruyant, zone de dialogue   Silencieux, insonorisé, acoustique

RESTAURATION

- Boissons, café, thé, jus   Micro-onde, four, cuisson
- Snack, repas, sandwiches,   Collation, fruits, goûter

ÉQUIPEMENTS

- Équipements sportifs   Jeu de plateau, de société
- Bibliothèque, point presse   Tableau, craie, zone d'expression
- Casiers, paniers, rangements   Étagères, bibliothèques
- Point d'eau   Réemploi, appropriation

QUALIFICATIFS

- Lourd, immobile, volumineux   Léger, fragile, volatile, délicat
- Modulable, emboîtable   Sécurisé, fermé, verrouillé
- Empilable, multipliable   Moelleux, doux, confortable

NUMÉRIQUE

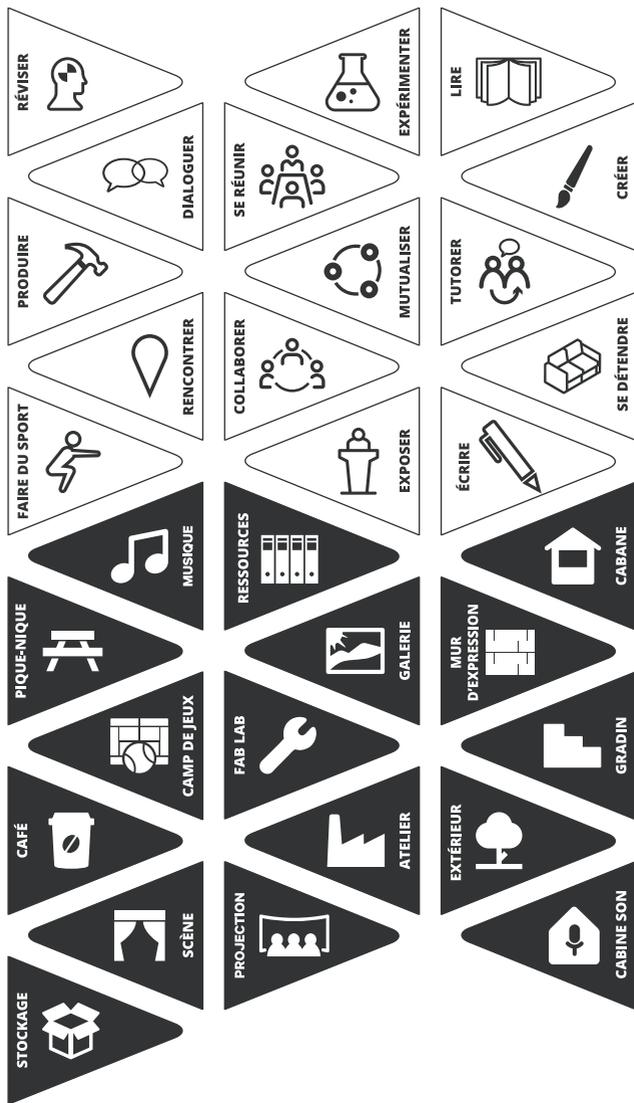
- Ordinateur portable   Écran, TV
- Tablette tactile   Téléphone portable
- Appareil photo   Casque de réalité virtuelle
- Vidéo-projecteur   Caméra, caméra 3D
- Imprimante   Imprimante 3D
- Éclairage d'appoint   Tableau Blanc Interactif, VNI
- Capture sonore, micro   Casque audio

RÉSEAUX

- Prise de courant   Prise RJ 45, connexion filaire
- Wifi, connexion sans fil 

LEXIQUE

FANIONS





ARCHICLASSE

1- Consulter le site ARCHICLASSE avant et pendant les temps du projet.

<https://archiclasse.education.fr>

2 - Le QR code placé au dos de chaque carte «lieu emblématique», permet d'atteindre directement les fiches concernées sur le site ARCHICLASSE.



**POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE**