



10^e JEU-CONCOURS TRINATIONAL DE MAQUETTES D'ARCHITECTURE 2017

dans le cadre du festival franco-germano-suisse
Les Journées de l'architecture / Die Architekturtag

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Chaque année, la Maison européenne de l'architecture – Rhin supérieur organise un jeu-concours trinational d'architecture dans le cadre des *Journées de l'architecture* en étroite collaboration avec ses partenaires et l'Architektenkammer Bade-Wurtemberg (D) ainsi que l'Académie de Strasbourg. Ce jeu-concours s'adresse à toutes les classes de la maternelle au lycée de l'ensemble de la région du Rhin supérieur.

Le jeu-concours élèves 2017 a pour thématique :

« VITE ! VITE ! CONSTRUIS UNE VILLE ! / HOP ! HOP ! BAUE EINE STADT ! »

SOMMAIRE :

Introduction : 10 ans déjà !

Article 1 : Thème du concours pistes de réflexion

- a) *La ville comme réponse à vivre ensemble*
- b) *Des situations d'urgence*
- c) *Précédents historiques*
- d) *La contrainte de l'urgence : un atout ?*
- e) *« Vite ! Vite ! Construis une ville ! / Hop ! Hop ! Baue eine Stadt ! »*
- f) *Règles de présentation : la notion d'ARCHI-PEL*
- g) *Pistes de réflexion et d'approches*
- h) *Aides pratiques*

Article 2 : Inscription et conditions de participation

Date et lieux d'inscription

Article 3 : Support et matériaux acceptés

Article 4 : Rendu des projets

Date et lieux de rendus des maquettes

Article 5 : Composition et délibération du jury

Article 6 : Récompenses

Article 7 : Remise des prix

Article 8 : Gestion des données

Annexe 1:

Liste des villes référentes

Annexe 2:

Formulaire d'inscription

Annexe 3:

Droit à l'image

Introduction : 10 ans déjà !

Fin 2007- Création du 1er concours avec comme thème « Une ville imaginaire sur le Rhin » .
La présentation spectaculaire des maquettes présentées en 2008 regroupées autour du « fil bleu » du Rhin démontre la diversité et la richesse des réponses à l'échelle urbaine.

Rappel des thèmes précédents :

- 2008 « Une ville imaginaire sur le Rhin »
- 2009 « 1 îlot, 7 familles, mille et une façons d'habiter ensemble »
- 2010 « Invite-moi dans ton musée ! »
- 2011 « École en rêve »
- 2012 « Ma maison en voyage »
- 2013 « Cubes en Folie »
- 2014 « Espaces et couleurs »
- 2015 « Des Lumières dans ma bibliothèque »
- 2016 « Demain, vivre avec l'eau »

2017 – dix ans et neuf thèmes plus tard ! :

L'envie est aujourd'hui de revenir à une réflexion sur les fonctions primaires auxquelles doit répondre l'architecture : s'abriter, manger, dormir, se soigner, apprendre, travailler, vivre... tout en coexistant dans une communauté humaine, plus ou moins dense, plus ou moins durable.

Cette année, dans le cadre du thème des 17^e Journées de l'architecture, « Changer la ville, changer la vie | Die Stadt ändern, das Leben ändern », notre jeu-concours souhaite redécouvrir la « ville » comme lieu des possibles et des urgences !

Article 1 : Thème du concours pistes de réflexion

« Il faut des monuments aux cités des hommes, autrement où serait la différence entre la ville et la fourmière ? » Victor HUGO, *œuvres complètes*.

« Marcovaldo regardait attentivement autour de lui, cherchant l'affleurement d'une ville différente, une ville d'écorces, d'écaillés, de grumeaux, de nervures, sous la ville de peinture et d'asphalte, de verre et de plâtre » Italo CALVINO, *Marcovaldo ou les saisons en ville*.

« Le matelot est heureux au milieu de la mer, car il sait qu'au-delà de l'horizon il y a la ville ! »
« Quand tu construis une rue, une maison, un quartier : pense à la ville ! » Luigi SNOZZI, *17 aphorismes*.

a) La ville comme réponse au vivre ensemble :

L'émergence du phénomène urbain, où les hommes commencent à s'abriter dans des habitats et se regrouper est très ancien (XII^{ème} millénaire av. JC). La naissance des villes fut une mutation profonde dans l'histoire des hommes.

Aujourd'hui, les villes regroupent 53% de la population mondiale sur 2% de la surface de la terre et consomment 75 % de la production énergétique mondiale. On assiste à une véritable explosion urbaine.

Il n'y a pas de modèle unique de ville, les villes se forment dans des contextes historiques et géographiques extrêmement variés, mais quelques éléments y sont récurrents : l'importance de son étendue, le traitement de sa délimitation, ses rues, ses espaces collectifs et son fonctionnement en réseau avec d'autres agglomérations.

La ville est autant une forme matérielle qu'un phénomène social très complexe. C'est une manière de vivre en société mais aussi une manière de s'ancrer dans le monde et de s'y représenter (monumentalité, décoration, hiérarchie...)

La crise climatique interroge la ville d'aujourd'hui sur ses nuisances – densité de l'habitat, transports, déchets, pollution, consommation énergétique, dépendance alimentaire... Doit-on remettre en cause ce mode de vie ? La ville est-elle un problème en elle-même ou est-ce une part de la solution ? Comment renouveler les modalités d'aménagement de l'espace urbain ?



Ville d'Al Rawda en Syrie vers 2300 av. JC
Hypothèse de restitution
© Mission Archéologie d'Al Rawda

b) Des situations d'urgence :

De fortes contraintes, des saisons et des temps limités, des situations d'urgence peuvent conduire des populations à s'installer vite et s'organiser dans des campements formant de véritables villes. Ces aménagements nécessitent des réponses rapides, où se côtoient tentes et bidonvilles, ingéniosité et bricolage, organisation et chaos.

Voici quelques exemples de situations très différentes où des regroupements humains amalgament leurs activités et constituent des amorces de ville :

• Regroupement dans une société pratiquant le nomadisme → sédentarisation momentanée



Campement des nomades Himba en Namibie
Huttes en terre crue, greniers sur pilotis.



Habitat mobile des
"travellers circassiens"
Rassemblement de
camions aménagés,
Installation précaire en
Camargue (France),
Enclos central comme
espace collectif

- Sédentarisation provisoire qui dure → quartier de yourtes mongol



L'exploitation des gisements de minerais a métamorphosé les traditions nomades des mongols - Ville de Bayankhongor, Mongolie

- Richesse momentanée d'un territoire → ruée vers l'or et villes fantômes du far west



Bodie Ghost Town
Californie US
Habitats et bâtiments publics éphémères en bois. En 1880, ville champignon de 10 000 âmes, officiellement "ville fantôme" en 1960. Structure urbaine organisée autour d'une unique rue.

- Installations urbaines provisoires pour le travail → ex. des regroupements de mobil homes aux USA



- Guerres, déplacements de population → campements de réfugiés



Jungle de Calais, démantelée en novembre 2016, a contenu jusqu'à 10 000 personnes.



Portables rechargés grâce aux vélos et créations d'échoppes

- Catastrophes industrielles → Fukushima 2011, 160 000 personnes dans des logements provisoires



Logements provisoires, municipalité de Minamisoma, région de Fukushima.
©T.Munita/the NYTimes-redux-rea

- Catastrophes naturelles → Reconstruction de la Nouvelle Orléans après les inondations de 2005



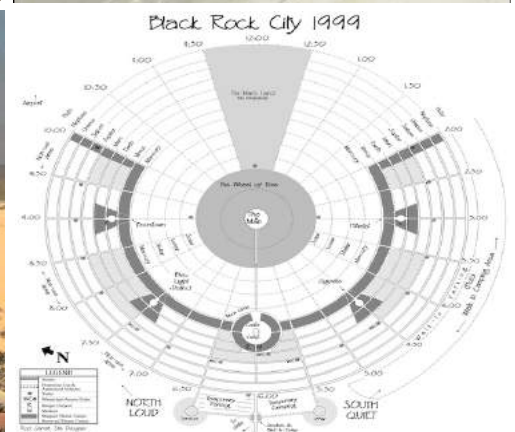
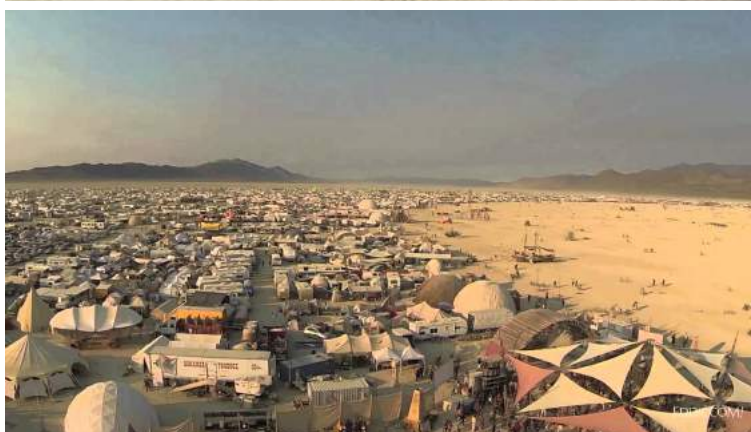
Interventions de la Fondation Make it right de Brad Pitt
© Getty Images

- Pèlerinages religieux → 30 millions de pèlerins dans la ville éphémère géante de Nashik en Inde



Pèlerinage Kumbh Mela en Inde : au bord du Gange, le plus grand rassemblement religieux de la planète avec 100 millions de pèlerins accueillis en 3 semaines. La ville de Nashik passe de 3 à 30 millions de personnes. Une installation temporaire planifiée avec tentes, lignes électriques, pontons, services de santé...

- Regroupements festifs, festivals → festival « Burning man » et la ville éphémère de Black Rock City



Le festival musical et artistique Burning Man a lieu chaque année dans le désert de Black Rock au Nevada US. Il regroupe aujourd'hui 70 000 personnes. Chaque année, une ville est créée avec un agencement de rues selon une grille semi-circulaire. Les contraintes en termes de déplacement, hygiène, sécurité, ont induit cette forme. Chaque année, elle est entièrement démontée avec le but de ne laisser aucune empreinte environnementale.

- Regroupement évènementiel → bâtiment-ville éphémère du Pavilhao Humanidade à Rio de Janeiro



Pavilhao Humanidade au Brésil : pour l'évènement en 2012 un bâtiment-ville éphémère, gigantesque échafaudage avec rampes, boîtes suspendues, chemins et salles de spectacles, aujourd'hui démontée.

- Usage temporaire avec matériau unique → hôtels en glace et igloos, Harbin Ice festival en Chine



Chine: Une ville éphémère de neige et de glace



Le plus grand festival de glace du monde

Au Québec, Hôtel de glace, chapelle, bar, reconstruits chaque année

- Opportunités foncières et revendications → utilisation temporaire de friches urbaines, contestations et squats politiques



Village utopique éphémère dans la friche de l'ancien hôpital St Vincent de Paul à Paris.
https://www.lesechos.fr/14/09/2016/LesEchos/22276-351-ECH_saint-vincent-de-paul-invente-la-ville-ephemere.htm
<https://lesgrandsvoisins.org/>

c) Premières réflexions sur la création d'une ville :

Comment s'organise la ville – les groupements humains – comment les hommes s'organisent pour vivre ensemble ?

Ces premières approches très succinctes catégorisent les réponses apportées aux besoins humains.

→ **s'abriter** : le refuge pour se protéger des aléas climatiques et de l'environnement hostile. On construit avec les ressources immédiates, faciles à récupérer que l'on va transformer, empiler, modeler, assembler, recycler (terre, branches, pierres, tissus, mais aussi objets de récupération, déchets, objets détournés de leur usage initial, etc). Dans la sphère immédiate de l'abri, on trouve de quoi répondre aux besoins corporels vitaux (manger, boire, se laver, se chauffer...) et déjà on peut décider de regrouper ces besoins (greniers collectifs, bains communs, jardins communautaires, production collective d'énergie, tri des déchets...)

→ **se rassembler** : en fonction du lieu, au gré du relief et de la géographie. Les abris se rassemblent autour et dans un espace, dessinent les trajets, les voies, les lieux de croisement et de rencontre (rues en damier ou axe unique, trame géométrique ou empilement par agglomération, etc. A partir d'un territoire vide, on organise un espace habité et utilisé. Cet espace est fini et délimité par une frontière matérielle ou symbolique, enceinte, clôture, rempart avec le monde extérieur. Cette ligne, pas forcément concrétisée par un mur, définit un dedans et un dehors.

→ **échanger** : le besoin de l'un peut être fourni par l'autre ! La multiplicité des lieux d'échanges marchands ou de trocs mais aussi d'échanges de savoirs et d'informations font le tissu et la force de la ville. À une autre échelle, un groupement humain aura intérêt à sortir de son autarcie et échanger avec un autre groupement, une autre ville, via une route, un pont, une rivière... La ville puis le réseau entre villes sont le creuset de l'économie.

→ **se représenter** : qu'il s'agisse de rassemblements volontaires pour fabriquer une communauté ou contraints par un contexte extérieur, un lien unit l'ensemble des habitants. Les échanges se codifient voire se ritualisent et des lieux d'échanges sont privilégiés, par exemple un lieu pour fêter ensemble un événement (une élection, la fin de l'hiver, un concert). Les espaces et bâtiments publics répondent aux besoins de mémoire collective, de références communes.

→ **la ville à construire doit répondre à ces besoins.**

d) La contrainte de l'urgence : un atout ? :

Même en situation d'urgence, la ville doit répondre à ces besoins humains.

Mais surtout en situation d'urgence, les réponses se doivent d'être efficaces ! Sûrement brouillonnes, souvent chaotiques, elles font néanmoins preuve d'inventivité : Nécessité fait loi !

C'est un véritable laboratoire des manières de s'abriter, de construire avec des systèmes constructifs ingénieux et rapides.

De même, la transformation très rapide d'un espace vide invente de nouveaux modes de rassemblement, on va dessiner et composer la ville.

→ **Il s'agit bien dans cet exercice de faire de l'urgence d'installation un atout, il faut aller à l'essentiel.**



Maison démontable 6x6m 1944 Jean PROUVÉ : ces pavillons d'urgence étaient destinés à reloger les sinistrés de Lorraine. Transportables et démontables, faits en bois et métal, 2 jours à 2 personnes étaient suffisants pour les monter.

e) Vite ! Vite ! Construis une ville ! / Hop Hop ! Baue eine Stadt !

→ Tout commence par une histoire...

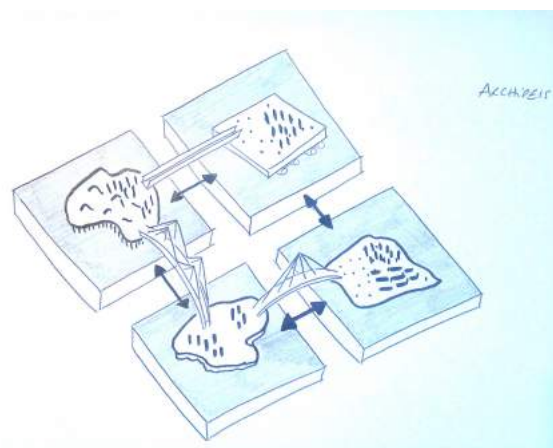
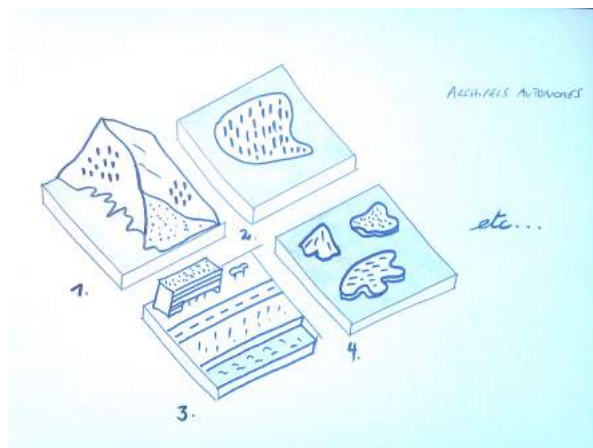
La ville que vous allez imaginer peut avoir n'importe quelle forme et n'importe quelle histoire, mais il faut nous la raconter !

Un petit texte de présentation, quelques dessins, des photos du lieu, pour expliquer comment votre ville est apparue, d'où viennent les personnes qui ont décidé de s'installer ensemble, qu'est ce qui s'est passé avant, bref un texte fondateur qui sera peut-être enterré sous la première pierre ou encadré dans un musée pour se souvenir de la genèse de votre ville !

f) Règles de présentation : la notion d'ARCHI-PEL

→ Plusieurs options possibles :

- Votre ville est autonome, un peu comme une île ! Elle fonctionne très bien et n'a pas besoin du monde extérieur, voire même veut s'en protéger !
 - Votre ville peut aussi fonctionner en réseau, en bonne relations avec ses voisines ! On peut ainsi prévoir de la relier à d'autres villes !
 - Chaque quartier qui compose votre ville peut être aussi comme des îlots qui sont reliés entre eux !
- Les maquettes des villes devront pouvoir s'exposer de manière agrégée, agglomérée → l'ensemble des maquettes doit former un "archipel", une série d'îles reliées (ou pas !) entre elles ! Soit une classe fait plusieurs petites (ou grandes!) maquettes à présenter dans un ensemble à structurer comme dans un archipel, soit une classe fait une petite ou une grande maquette qui sera présentée à côté de celle d'une autre classe.



- La ville peut avoir n'importe quelle forme mais afin de lui donner des limites, le terrain d'assiette de la ville à construire est une ÎLE qu'il s'agira de représenter.
- Cela peut être une île réelle, entourée d'eau ou une île métaphorique, par exemple une clairière entourée de forêts, une oasis entourée de désert, une station lunaire entourée de vide, à vous de bien le représenter...
- L'organisation de la ville devra être bien claire : comment circule-t-on dedans, y a-t-il des bâtiments importants, des places, comment sont regroupés les abris, ainsi que la réponse aux fonctions primaires (alimentation, énergie, déchets, eau, déplacement...)
- Il pourra être décidé de faire une ville en parfaite autarcie ou au contraire de représenter des liaisons, ponts, réseaux, routes, passages pour être ouvert au voisinage...
- La ville doit pouvoir se construire vite, penser au choix de matériaux faciles d'usage, imaginer des procédés constructifs, des exemples d'abris...
- La ville doit minimiser son empreinte environnementale, voire être provisoire, démontable et facilement déplaçable...

Dans le cadre de ce jeu-concours élèves 2017, il s'agit de réfléchir à la ville de demain en repensant radicalement la façon dont nous vivons ensemble.

g) Pistes de réflexion et d'approches :

Compte tenu de la pluralité du thème, plusieurs approches sont possibles et même attendues, l'objectif étant d'éveiller la curiosité et l'intérêt des élèves à la création architecturale.

Il convient certes d'adapter la création de la maquette à l'âge et aux compétences des élèves, mais cette maquette doit les encourager dans l'enrichissement des expériences, l'apprentissage du travail en groupe et la stimulation de leur imaginaire.

La classe et le professeur peuvent choisir :

- D'utiliser un matériau spécifique (terre, toile, carton)
- De réfléchir à la géographie du lieu, est-ce plat ou vallonné, entouré de mer ou de désert, nature du sol, y a-t-il une forêt pour récupérer du bois ou de la terre pour des briques, faudra-t-il planter ou élaguer, est-ce déjà construit (anciennes constructions à récupérer), l'environnement est-il hostile ? On peut partir d'un site imaginaire ou réel.
- De se consacrer à fabriquer ensemble dans la classe une ville – île ou au contraire de travailler en petits groupes sur plusieurs îlots,
- D'imaginer comment on se déplace dans leur ville (voiture, vélos, bateau, à pied, à cheval, par air),
- De réfléchir sur un type d'abri, d'habitat facile à répéter...

Shigeru Ban est un architecte japonais né en 1957, mondialement connu pour ses innovations et la sophistication structurelle de son architecture (prix Pritzker 2014). Il utilise aussi son savoir dans des techniques et matériaux non conventionnels comme le carton ou le bambou pour construire rapidement et économiquement des bâtiments temporaires. Shigerubanarchitects.com

Centre Pompidou-Metz inauguré en 2010, fait avec J. de Gastines Arch.

Pavillon en carton pour la Abu Dhabi Art Fair (2013)

Pont provisoire sur le Gardon (France) en tubes de carton, papier et plastiques recyclés, les fondations étant des boîtes en bois remplies de sable. Ce pont, démonté depuis, pouvait supporter jusqu'à 20 personnes en même temps (Juillet 2007).



Prototype d'abri d'urgence, conçu pour le Népal suite au tremblement de terre, simple et facile d'assemblage. Il est constitué de modules en bois identiques, à remplir avec les briques des déblais récupérés sur place et le treillis de tubes de carton supporte le toit (2015).

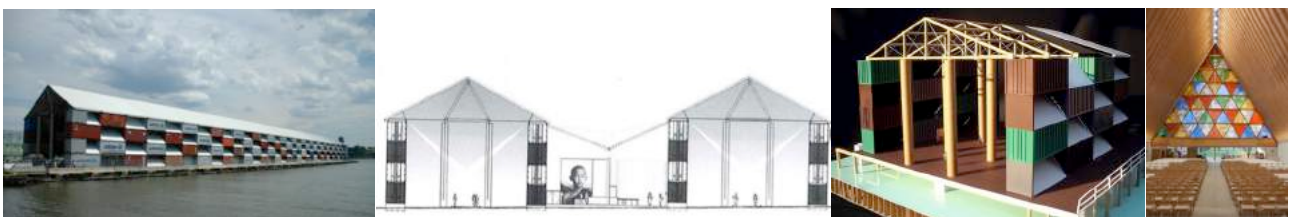
Division interne d'un gymnase existant en structure en tubes carton et toile pour privatiser des espaces d'accueil aux sans abri.

Prototype d'abri d'urgence construit à Kobé Japon suite au tremblement de terre de 1995, tubes de carton, bâches et caisses de bouteilles.



Concept de Musée Nomade constitué de containers, de tubes de carton et de bâches Pvc (2005). Sa configuration dépend de l'endroit où il est monté (New York US, Santa Monica US, Tokyo JPN) <http://www.nyc-architecture.com/CHE/CHE-037.htm>

Cathédrale en carton de Christchurch Canterbury Nouvelle Zélande, reconstruite entièrement avec des matériaux recyclables, tubes cartonnés étanchéifiés et ignifugés (2013)





h) Aides pratiques :

- En annexe du règlement, seront mis à disposition :
 - des références architecturales sur le thème,
 - un petit lexique franco-allemand sur les termes autour de la ville et de l'architecture de l'urgence

Ces annexes seront envoyées ultérieurement aux inscrits.

- Si une classe et son professeur le souhaitent, **un(e) architecte ou un(e) étudiant(e) en architecture** pourra, dans la mesure du possible, venir développer le thème. Cette demande doit être faite par mail à la Maison européenne de l'architecture : contact@ja-at.eu.

• Les participants au concours sont encouragés à assister aux différentes conférences, expositions et manifestations organisées lors des 17^è Journées de l'architecture sur le thème « Changer la ville, changer la vie | Die Stadt ändern, das Leben ändern » du 29 septembre au 27 octobre 2017.

Programme disponible dès septembre sur le site : www.europa-archi.eu

Article 2 : Inscription et conditions de participation

Le concours s'adresse aux classes des régions Alsace, Bade-Wurtemberg et des cantons de Bâle. Une participation de classes venant d'autres régions, comme la Lorraine ou la Rhénanie-Palatinat par exemple, est toutefois possible. Le concours est organisé dans plusieurs villes référentes dont la liste est jointe en annexe n°1 du présent règlement.

Chacune d'entre elles a un correspondant dont les coordonnées sont également jointes.

Le formulaire d'inscription est joint au présent règlement en annexe n°2.

Les inscriptions sont à envoyer par mail au correspondant de la ville référente ou à défaut, par courrier postal à la Maison européenne de l'architecture – 5 rue Hannong – 67000 Strasbourg. Le concours s'adresse aux élèves d'établissements publics ou privés, de la 1^{ère} année de maternelle, à la Terminale.

Les participants seront répartis en différentes catégories :

Catégorie 1: Petites et moyennes sections de maternelle

Catégorie 2: Grande section de maternelle et CP

Catégorie 3: CE1-CE2

Catégorie 4: CM1 - CM2

Catégorie 5: 6^e et 5^e

Catégorie 6: 4^e et 3^e

Catégorie 7: 2nd, 1^e et Terminale

La participation des élèves à ce concours nécessite l'accord des parents (ou des représentants légaux).

Dans le cas où une seule classe d'une catégorie se présenterait dans une « ville référente », le jury se réserve le droit de placer cette classe dans la catégorie supérieure ou inférieure suivante.

Dates d'inscription pour le concours :

Les inscriptions sont ouvertes dès maintenant.

Afin de permettre à un grand nombre de classes de participer au concours, des inscriptions définitives sont possibles jusqu'à trois semaines après la reprise des cours.

Merci toutefois de vous inscrire **LE PLUS TÔT POSSIBLE !**

Infos et inscriptions : contact@ja-at.eu, tel. +33(0)3 88 22 56 70, ou auprès de votre référent.

En Alsace : inscription définitive jusqu'au **22 septembre 2017**

Dans le Bade-Wurtemberg : inscription définitive jusqu'au **29 septembre 2017**



Article 3 : Supports et matériaux acceptés

Matériel :

La maquette sera élaborée principalement à partir de matériaux de récupération/recyclables (cartons, emballages, boîtes d'allumettes, capsules, etc.) ou de matériaux naturels (par exemple du bois) récoltés par les participants. Il appartient à chaque classe de rassembler le matériel nécessaire en fonction des projets envisagés. Toutes les techniques sont possibles pour la réalisation de la maquette (feutres, crayons, pastels, peintures, collages, etc.)

Support :

Le rendu sera sur la base d'un ou plusieurs panneau/x rigide/s (bois ou cartons) de dimension standard 50x50 cm.

Les panneaux pourront être présentés juxtaposés et contigus mais pour des raisons pratiques de déplacement, penser à la manière dont vous transporterez votre maquette ! Pour des raisons de place et de présentation, ne pas dépasser un ensemble de 4 panneaux d'un seul tenant.

Important :

Chaque panneau support aura une épaisseur maximale de 3 cm, la maquette ne pèsera pas plus de 5 kg afin d'être facilement transportée. Chaque maquette devra comporter un trou à chaque coin, dans le cas où celle-ci serait accrochée. La maquette aura une hauteur maximale de 30 cm. Au-delà de cette hauteur, la maquette devra être démontable (pliable, coulissante, souple, etc). Les éléments devront être solidement fixés sur le support afin de faciliter le transport des maquettes. Par sûreté, le nom de la classe et le lieu peuvent être marqués de manière cachée (pour garantir l'anonymat de la maquette) sur les éléments.

Article 4 : Rendu des projets

Les maquettes seront à déposer au plus tard le :

- **18 Novembre 2017** (classes françaises)
- **18 Novembre 2017** (classes allemandes)

Les lieux de dépôt des maquettes de votre ville vous seront communiqués ultérieurement.

Les enseignants référents sont chargés du transport des maquettes avant et après l'exposition. Après l'exposition, les maquettes sont impérativement à récupérer par les enseignants.

Une enveloppe, agrafée/scotchée à la maquette, contiendra :

- une copie du formulaire d'inscription (annexe n°2),
- le(s) texte(s) rédigé(s) par les élèves expliquant le projet : réflexion sur le thème du concours, description de la maquette, approche, etc.

Il est important que le jury puisse identifier rapidement les projets et les attribuer à telle classe. N'oubliez pas de scotcher l'enveloppe à votre maquette avant de la déposer sur le lieu d'exposition.

En plus de la maquette, les classes pourront fournir une sélection de 10 photos maximum pour présenter le projet ainsi qu'une description de leur processus de travail et de la maquette sur un format imprimé. Les classes sont invitées à se filmer lors de leur travail. Les photos et vidéos peuvent être partagées sur un support CD en plus de cela. L'association et ses partenaires pourront utiliser les photos dans le cadre d'expositions et/ou de publications éventuelles.

IMPORTANT : En raison du droit à l'image (droit privé), les parents devront signer un formulaire autorisant la *Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur* et ses partenaires culturels à utiliser les photos et films représentant leur(s) enfant(s) (annexe n°2). Les photos et vidéos résultant de ce concours seront utilisées uniquement dans le cadre de celui-ci.



Article 5 : Composition et délibération du jury

Un jury aura lieu dans chaque « ville référente ».

Idéalement, chaque jury sera composé de parents d'élèves, d'architectes, d'artistes ou plasticiens, de professionnels du bâtiment et d'enseignants.

Le jury sera chargé :

- d'examiner les maquettes et textes,
- de procéder au classement des projets et de désigner des lauréats dans chaque catégorie : les projets les plus inventifs et les propositions les plus originales seront mis en avant,
- d'établir un bilan présentant les travaux rendus, qui sera envoyé à la *Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur* et remis aux écoles participantes.

Les décisions du jury sont incontestables et irrévocables. En participant, toutes les règles nommées sont acceptées sans réserve.

Le jury s'accorde le droit de faire des prix ex-aequo ou de créer une catégorie spéciale s'il l'estime nécessaire et justifié.

Article 6 : Récompenses

Dans chaque catégorie, une classe lauréate sera récompensée par un prix.

Tous les participants au concours recevront un cadeau, qu'ils soient lauréats ou non.

Article 7 : Remise des prix

La remise des prix fera l'objet, dans chaque « ville référente », d'une manifestation spécifique dans le cadre du festival *Les Journées de l'architecture*. Les enseignants responsables des classes participantes seront informés au plus tôt des dates et horaires de ces manifestations.

Une exposition des maquettes sera organisée dans chaque ville référente.

Article 8 : Gestion des données

Les données des participants au concours ne seront pas communiquées.

Nous remercions nos partenaires qui nous mettent en disposition les cadeaux pour les élèves !





MAISON EUROPÉENNE DE L'ARCHITECTURE
RHIN SUPÉRIEUR
EUROPÄISCHES ARCHITEKTURHAUS
OBERRHEIN



Bund Deutscher
Architekten

BDA

Crédit Mutuel

Annexe 1 :

Liste des contacts de référents par ville

HAGUENAU : Yves GROSS, Mairie de Haguenau, Tel.: +33 (0)3 88 90 68 89,
yves.gross@haguenau.fr

STRASBOURG & BAS-RHIN : Julie WILHELM-MULLER, Tel.: +33 (0)3 88 75 11 17, wilhelm@mw-architectes.fr

SELESTAT : Jean-Baptiste LEDUC, Tel.: +33 (0)6 86 48 61 37, info@ajeance.fr

COLMAR : Isabelle MALLET, Tel.: +33 (0)6 82 83 49 22, i.mallet@calixo.net

MULHOUSE : Damien CORDIER, Tel.: + 33 (0)3 89 60 01 01, damien.cordier@drlw-archi.com

WEIL AM RHEIN & LÖRRACH : Damien CORDIER, Tel.: + 33 (0) 388 22 56 70, m-ea@ja-at.eu

OFFENBURG : Antje KROTZINGER, Tel.: +49 (0) 781 936 00 36, info@architekt-in.com

BÜHL : Oliver KUNZ, Tel.: +49 (0) 7223 935-550, o.kunz.stadt@buehl.de

BADEN-BADEN : Claudia GOERTZ, Tel.: +49 (0)177 2104 121, goertz-weber@web.de

KARLSRUHE : Bettina ADLUNG, b.adlung@web.de

MANNHEIM : Prof. Jean HEEMSKERK, Tel.: +49 (0)69 15332764, Jean.Heemskerk@fb1.fra-uas.de



Annexe 2 :

Formulaire d'inscription

Date limite d'envoi :

- classes françaises: **22 septembre 2017** ;
préinscription avant les vacances d'été souhaitée
- classes allemandes : **29 septembre 2017** ;
préinscription avant les vacances d'été souhaitée

Je soussigné(e), directeur / directrice de l'école

.....
inscris classes¹ de mon école pour la participation définitive au **jeu-concours élèves 2017**,
organisé par la Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur et ses partenaires. Je déclare
avoir pris connaissance des conditions de participation pour le jeu-concours « **Vite ! Vite ! Construis
une ville ! / Hop! Hop! Baue eine Stadt! »** ».

ADRESSE DE L'ECOLE et coordonnées du professeur

(adresse e-mail et numéro de téléphone du professeur nécessaires) :

.....
.....

Détails des classes participantes

Catégorie ²	Nom de la classe	Nombre d'élèves	Nom du professeur

.....

Date / Signature / Tampon

1 : nombre de classes

2 : **catégorie 1**: petite et moyenne section de maternelle ; **catégorie 2**: grande section de maternelle et CP ; **catégorie 3**: CE1 et CE2 ; **catégorie 4**: CM1 et CM2 ; **catégorie 5**: 6^{ème} et 5^{ème} ; **catégorie 6**: 4^{ème} et 3^{ème} ; **catégorie 7**: 2^{nde}, 1^{ère} et Terminale



Annexe 3

Demande d'intervention d'un professionnel en architecture (architecte ou diplômé en architecture)

Demandes à poser avant les vacances d'été

Dans le cadre du 10e Jeux-concours élèves je souhaite l'intervention d'un architecte ou d'un diplômé en architecture dans ma / mes classes

Nom de l'école:

.....

Nom de la classe

.....

Mission(s) souhaitée(s) - présentation de la profession architecte, soutien pour l'approche à la thématique ou à la construction ...

.....
.....

Nombre d'heures d'intervention souhaitées

.....

Nom et contact de l'enseignant

.....



Annexe 3 :

Utilisation des photographies / images filmées et renonciation au droit à l'image

A JOINDRE À L'INSCRIPTION DEFINITIVE

Dans le cadre du **jeu-concours élèves 2017**, organisé par la Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur et ses partenaires.

Accord parental / du tuteur légal

ELEVE

Nom

Prénom

.....

Date et lieu de naissance

.....

REPRESENTANT LEGAL

Nom

Prénom

.....

Rue et numéro

.....

Code postal et ville

.....

Email

.....

Téléphone

.....



DROIT A L'IMAGE

Oui, je/nous suis/sommes d'accord pour que les photos et/ou images filmées de mon/notre enfant prises au cours du projet susnommé (excepté les photos de manifestations publiques) soient utilisées et limitées à des fins documentaires, sans que cela ne nuise d'aucune sorte et d'aucune manière au bien de l'enfant, pour les relations publiques de la *Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur* et de l'Académie de Strasbourg.



J'aimerais être informé(e) des futures activités culturelles d'architecture pour enfants et adolescents de la *Maison européenne de l'architecture – Rhin Supérieur*.

Lieu / Date

.....

Signature du représentant légal

.....