



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche  
Scientifique

جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم  
Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem

كلية العلوم و التكنولوجيا  
Faculté des Sciences et de la Technologie



N° d'ordre : M ...../GE/2016

## MEMOIRE DE FIN D'ETUDE DE MASTER ACADEMIQUE

Filière : Architecture et urbanisme  
Spécialité : Habitat et projet urbain

### *Thème*

**KIDZANIA** MOSTAGANEM  
get ready for a better world

Présenté par :

1. **BENYAHIA Fatima**
2. **BENIDRIS SARRA**

Soutenu le 25/5/2017 devant le jury composé de :

Président :

Examineur :

Encadreur : Mr BENZIDANE abdellah

Année Universitaire : 2016 / 2017

## REMERCIEMENT

*En premier lieu, nous tenons à remercier notre Dieu, qui nous a donné la force pour accomplir ce travail.*

*Nous adressons nos vifs remerciements à notre encadreur Monsieur BENZIDAN pour nous avoir dirigés tout au long de ce travail, et pour leurs explications, remarques judicieuses et conseils qui nous ont été précieux pour la réalisation de ce travail.*

*Nous présentons nos chaleureux remerciements aux membres de jury qui ont consulté notre travail et aussi aux enseignants pour leur aides et orientation durant nos études.*

*Nos derniers remerciements et ce ne sont pas les moindres, vont à tous ceux qui ont participé de près ou de loin pour l'aboutissement de ce travail.*

## Dédicace

*Tout d'abord à mon père et ma mère.*

*Aucune dédicace ne saurait mieux exprimer mon affection, ma reconnaissance, ma gratitude et mon respect les plus profonds :*

*A mes sœurs*

*A mon petit frère : HASSOUNA*

*A mon binôme et mon amie : SARAH*

*A tous ceux qui portent le nom BENYAHIA*

*A tous qui aiment me voir réussir.*

*BENYAHIA Fatima*

## Dédicace

*Je dédie ce modeste travail aux personnes les plus chers à mes yeux bien évidemment Mes parents qui m'ont instruit, qui se sont dépensés pour moi sans compter en reconnaissances de tous les sacrifices consentis pour me permettre d'atteindre cette étape de ma vie.*

*A mes deux sœurs qui se sont montrés patients avec moi et qui m'ont aidé de mieux qu'ils peuvent « Batoul et Kawtar »*


*A ma petite sœur « Rabaf » qui a toujours su dessiner le sourire sur mon visage.*

*A mes deux frères « Hamza et Walid », que j'aime beaucoup.*

*A ma grande famille.*

*Je ne saurais terminer sans citer mes amis, et mes chers collègues, en particulier Fatima, et Oussama*

*-BENIDRIS Sarah-*



Toucher l'avenir

Où l'apprentissage est la plus  
grande aventure de tous

Être le changement que vous  
voulez voir dans le monde

Être prêt pour le futur

Apporte ton imagination



# SOMMAIRE

Tableau des matières.....

Première chapitre .....partie introductive

Deuxième chapitre .....partie théorique

Troisième chapitre .....partie analytique

Quatrième chapitre .....partie projet

Bibliographie.....

Annexe.....

**CHAPITRE 01: Introductif**

1-Introductio .....	08
2-Problematique .....	09
3- Hypothèse .....	10
4-Motivation et choix de thème .....	11
5-Choix du site .....	12
6-Objectifs de la recherche .....	14
7-Methode de recherche .....	14

**CHAPITRE 02: Théorique**

1-Psychologie de l'enfance selon Jean Piaget .....	16
2-Les couleurs .....	18
3-Le jeu et l'enfant .....	20
4-L'enfant et la nature .....	22
5-Synthese .....	31

**CHAPITRE 03: Analytique**

1-Analyse thématique .....	36
1-1- Historique de Kidzania .....	37
1-2- Kidzania a Londres .....	42
1-3- Kidzania de Caire .....	47
1-4- Synthese de l'analyse .....	51
2-Analyse de site .....	52
2-1- Présentation de site .....	53
2-2- Analyse typo-morphologique .....	56
2-3- Analyse séquentiel .....	65

**CHAPITRE 04: Partie projet**

1-Programme .....	70
2-Discription .....	71
3-Shema de principe .....	74
4-Conclusion .....	83
5-Les plans et façades .....	84


<b><u>Annexes</u></b> .....	88
-----------------------------	----

<b><u>Reference bibliographie</u></b> .....	96
---	----

## Chapitre Introductif

- *Introduction*
- *Problématique*
- *Motivation et choix du thème*
- *Choix du site*
- *Objectifs de la recherche*
- *Méthode de recherche*
- *Structure du mémoire*





## Introduction :

*« Tout le monde est un génie, mais si tu as évalués un poisson sur sa capacité à grimper a un arbre, il vivra toute sa vie en pensant qu’il est stupide »*

*Albert Einstein*<sup>1</sup>

L'enfance est le monde du rêve et des espoirs permis. C'est un monde d'innocence où le poids de la vie semble léger comme une plume. Pas de contraintes, pas d'emploi du temps fixe ni de problèmes d'argent, mais une soif de vivre, d'apprendre, de rire, de comprendre et d'aimer. Mais on le sait, en terme marketing, les enfants sont une cible privilégiée. Innocents donc influençables, curieux donc manipulables, les jeunes sont de plus en plus prisés par ces têtes (mal) pensantes du capitalisme carnassier qui repousse partout les limites de l'acceptable. Oui, certaines inventions sont tellement horribles qu'on aurait aimé qu'elles ne voient jamais le jour.

C'est le cas du parc d'attractions KidZania, qui se propose de fournir aux enfants un cadre pédagogique pour leur inculquer le « merveilleux monde des adultes ».

Les parcs KidZania représentent toute la dérive du capitalisme actuel. Un système économique qui est en passe de transformer toutes les relations humaines (sociales, ludiques, culturelles, politique) en relations économiques, tout le temps et l'espace humains en temps et espaces économiques. Et ce dès notre plus tendre enfance, pour que ces réflexes deviennent en nous des conditionnements difficiles à extérioriser et à critiquer.


Ce n'est pas le monde des enfants, pas plus que le monde de l'école, ni celui des universités, ni celui des hôpitaux, de la recherche ou de l'agriculture qui devraient s'adapter au monde de la finance, de l'économie et finalement, du travail.

C'est bien le monde du travail, et donc de l'économie et de la finance qui devraient s'adapter au monde de la recherche, de la santé, de l'éducation, de l'agriculture afin que nos enfants aient enfin des perspectives dans la vie, et un monde qu'ils méritent.

**Actuellement, par notre indifférence, nous tuons leur futur. Essayons de ne pas tuer leur innocence dès l'enfance !**

---

<sup>1</sup> Albert Einstein est un physicien théoricien qui fut successivement allemand, apatride, suisse et de double nationalité helvético-américaine.



## PROBLEMATIQUE :

*« Si 10 versets descendent vous devez les apprendre et appliquer »*

PROPHETE

Les sciences expérimentales sont la source de toute invention et découverte de nos temps. A l'époque, les civilisations grecques et chinoises étaient connues par ces théories scientifiques ; mais c'est avec les conquérants musulmans que ces théories deviennent des **faits** dans le cadre de « **sciences expérimentales** » et c'est le conseil de l'islam.

Alors on concluant que l'expérimentation et la pratique sont d'origine islamique.

*« Le jeu c'est le travail de l'enfant, »*

RENE CHÂTEAU<sup>2</sup>

C'est son métier, c'est sa vie. Quand nous parlons de jeu, nous avons chacun une représentation liée à notre vécu : telle personne verra jouer à la corde, telle autre pensera à une partie d'échec ou alors à un match de foot ; mais le vrai jeu, garde ses vertus fondamentales de liberté, de création, de spontanéité, de fantaisie, de fantasmes, de rêves. Tout est permis quand on joue... **L'enfant n'a-t-il pas besoin d'un espace confortable pour exercer son métier ?**


Jouer dans la **zanka**, c'est jouer dans un monde radicalement différent d'une chambre d'enfants, d'une cour de récréation, ou d'une aire de jeu. C'est jouer dans un espace qui se définit même comme leur envers absolu : espace ouvert et non clôturé [par des murs ou des grillages], sans jouets manufacturés, sans règles formelles des adultes régissant l'horaire, la durée, la localisation du jeu ; espace de liberté, sans surveillance ni programme éducatif stricts.

C'est également jouer sur des espaces que l'on a partagé avec des adultes qui en ont, à certains moments, la jouissance aux aussi (parking, trottoir, chaussée, square...).

Mais Aujourd'hui malheureusement, dans nos villes et village, le jeu a presque disparu.

Selon un citoyen son fils n'a rien à faire avec le jeu, il a son ordinateur. Il doit apprendre les choses utiles au lieu de perdre son temps dans les futilités.

<sup>2</sup> Rêne Chateau est un éditeur vidéo français indépendant



Y a-t-il un moyen de faire revivre ses jeux traditionnels et jeux d'imitation ?

Mais d'autres disent que nos enfants sont privés d'activités de loisir telle que le sport, le théâtre qui sont indispensables à l'éducation et à l'épanouissement de l'enfant à cause du manque de sécurité.

L'enfant algérien est de plus en plus exposé aujourd'hui à tous les phénomènes de la société tels que la drogue et le travail informel. Ce qu'explique que l'enfant n'est pas bien protégé par la société.

*-Pourquoi créer un quartier d'enfant qui est un concept 'éducation et loisir ' tout en sécurité ?*

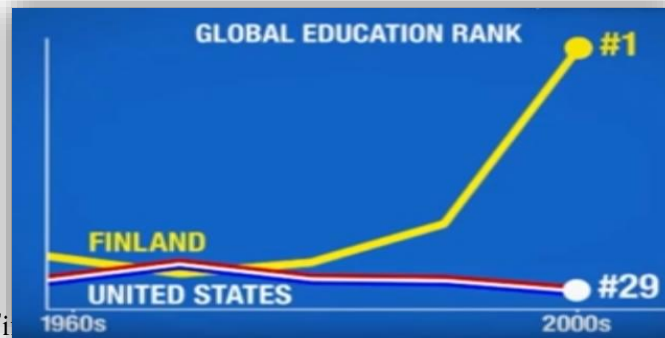
### Hypothèse:

Pour savoir ce que les enfants préfèrent trouver dans un projet destiner a eux, nous avons directement fait appel à l'imaginaire enfantin.

*« Quand je veux grandir »*

C'est l'expression de l'enfant qui représente le désir de se prouver, alors, laisser-lui une chance réel.

## MOTIVATION DU CHOIX DE THEME :



Il y a longtemps, la Finlande n'était pas l'état n'était pas contente alors ils ont essayé des nouvelles idées et dans quelque temps la Finlande a sauté au top avec des étudiants excellents.

Alors, comment ont-ils fait cela ?

Le secret est tout simplement :

- « **NO HOMEWORK** » les élèves n'ont pas des devoirs (de 10 minutes à 20 minutes de devoirs par semaine), **pourquoi ?**

Selon le ministre de l'éducation à Finlande, les enfants ont besoin de temps plus pour vivre leur enfance parce que c'est trop court.

- Les élèves de Finlande ayant le plus court « **school day** » à l'occident avec un maximum de 20 heures des études par semaine y compris : les jeux, temps libre et le temps de repos.
- Les enseignants de la Finlande se mettent d'accord que l'enfant apprend plus à travers les jeux disant que « **the neighbourhood school is the best school** » ; l'école est pour objectif d'apprendre à être heureux, de se socialiser avec ses amis et d'agrandir à un meilleur homme.

*La vie est plus qu'une école et des devoirs.*

<sup>3</sup> Finlande est un État d'Europe du Nord membre de l'Union européenne depuis 1995

## MOTIVATION DU CHOIX DE SITE :

La wilaya de MOSTAGANEM avait un grand problème avec la présence des friches industrielles au plein centre-ville avec un manque des équipements d'accompagnement.


Une construction dédiée aux enfants doit être dans le centre urbain « milieu urbain dense » pour assurer la trouvabilité de l'équipement et la sécurité des enfants.

Notre site se situe dans la partie dite **ZONE ORAVIO**<sup>4</sup> quartier de Zaghloul est à vocation résidentielle, se présente en îlots de tailles variables sans structure d'organisation, et demeure le secteur mal intégré par l'insuffisance des équipements d'accompagnement, la zone abrite des équipements à caractère pédagogique.

Le site concerné par notre étude est une friche industrielle de 2 Hectares qui abrite actuellement l'industrie d'unité d'aliment bétail de Mostaganem, cette dernière est amenée à être désaffecté.



<sup>4</sup> ORAVIO l'industrie d'unité d'aliment bétail de Mostaganem



Notre motivation envers ce site porte sur le fait que cette friche est située dans une zone urbanisée. La parcelle qu'il occupe est démesurée par rapport au découpage actuel des parcelles existantes, étant donné que l'environnement du projet est caractérisé par la présence des équipements éducatifs. Notre but est de projeter un équipement complémentaire à la vocation éducatif et loisir.

Tous ces critères ont motivé notre choix. Notre objectif dans cette étude est d'assurer le meilleur emplacement du projet et répondant au point initial dite la sécurité des enfants, l'accessibilité public, délocalisation des friches industriels hors la ville.

### Opportunités :

- Le site se trouve dans un milieu urbain à la limite du quartier Zaghloul, et en contact avec les autres quartiers.
- Il repose sur une assiette de 20 000 m<sup>2</sup> de surface.
- Sa morphologie est plate et sans contraintes.

### Contraintes :

- Une image déstructurée par les clôtures existantes.
- La présence de friches industrielles en état de vétusté et sans valeur architecturale, qui contribue à donner une image dégradée du milieu urbain.

## *Objectifs DE LA RECHERCHE :*

- ❖ Construire une cité à l'échelle des enfants ou ils peuvent jouer pour adulte.
- ❖ ils peuvent choisir des activités pour être à la fois ludique et pédagogique.
- ❖ revivre les jeux traditionnel qui est dans un espace ouvert et non clôturé sans règles formelles des adultes régissant l'horaire, la durée, la localisation du jeu, et que est radicalement différent de jeux d'une chambre d'enfants, d'une cour de récréation, ou d'une aire de jeu.
- ❖ crée un espace pour l'enfant hors le cadre pédagogique sans surveillance ni programme éducatif stricts pour exprimer sa personnalité propre.
- ❖ aider les enfants à vivre sainement a la société et les enseigner les valeurs et les règle de la citoyenneté.

## *La méthode adoptée :*

-Notre méthode de recherche abordée en deux étapes : théorique et pratique

La partie théorique consiste à compréhension la psychologie de l'enfant, les différents stades de développement, l'effet psychologique des couleurs et la nature, et le jeu qu'est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant

La partie pratique concernant la vraie ville en miniature mêle l'apprentissage et la réalité avec le divertissement.

-la méthode adoptée pour notre recherche repos sur les approches thématique architectural et programmatique.

## *Approche théorique*

- *Psychologie de l'enfance selon jean Piaget*
- *Les couleurs*
- *Le jeu et l'enfant*
- *l'enfant et la nature*



## Psychologie de l'enfance selon Jean Piaget :

Formé en biologie et en philosophie, Piaget<sup>5</sup> s'inspire des concepts de ces deux disciplines pour étudier le développement des jeunes enfants. La théorie piagétienne du développement distingue quatre structures cognitives primaires qui correspondent à autant de **stades de développement**, lesquels se subdivisent ensuite en périodes distinctes où émergent des capacités cognitives particulières.

- **Le premier stade**, qui s'étend de la naissance à environ 2 ans, est le stade **sensorimoteur**.

Durant cette période, le contact qu'entretient l'enfant avec le monde qui l'entoure dépend entièrement des mouvements qu'il fait et des sensations qu'il éprouve. Chaque nouvel objet est brassé, lancé, mis dans la bouche pour en comprendre progressivement les caractéristiques par essais et erreurs. C'est au milieu de



ce stade, vers la fin de sa première année, que l'enfant saisit la notion de permanence de l'objet, c'est-à-dire le fait que les objets continuent d'exister quand ils sortent de son champ de vision.

**Le deuxième stade** est celui de la période **préopératoire** qui débute vers 2 ans et se termine vers 6 - 7 ans. Durant cette période qui se caractérise entre

autres par l'avènement du langage, l'enfant devient capable de penser en terme symbolique, de se représenter des choses à partir de mots ou de symboles. L'enfant saisit aussi des notions de quantité, d'espace ainsi que la distinction entre passé et futur. Mais il demeure beaucoup orienté vers le présent et les situations physiques



concrètes, ayant de la difficulté à manipuler des concepts abstraits. Sa pensée est aussi très égocentrique en ce sens qu'il assume souvent que les autres voient les situations de son point de vue à lui.

<sup>5</sup> Jean Piaget est un biologiste, psychologue, logicien et épistémologue suisse

**Entre 6 - 7 ans et 11-12 ans**, c'est le stade des **opérations concrètes**. Avec l'expérience du monde qui s'accumule en lui, l'enfant devient capable d'envisager des événements qui surviennent en dehors de sa propre vie. Il commence aussi à conceptualiser et à créer des raisonnements logiques qui nécessitent cependant encore un rapport direct au concret. Un certain degré d'abstraction permet aussi d'aborder des disciplines comme les mathématiques où il devient possible pour l'enfant de résoudre des problèmes avec des nombres, de coordonner des opérations dans le sens de la réversibilité, mais toujours au sujet de phénomènes observables. Résoudre des problèmes à plusieurs variables en le décortiquant de façon systématique demeure exceptionnel à ce stade.



**Finalement, à partir de 11-12 ans** se développe ce que Piaget a appelé les **opérations formelles**. Les nouvelles capacités de ce stade, comme celle de faire des raisonnements hypothético-déductifs et d'établir des relations abstraites, sont généralement maîtrisées autour de l'âge de 15 ans. À la fin de ce stade, l'adolescent peut donc, comme l'adulte, utiliser une logique formelle et abstraite. Il peut aussi se mettre à réfléchir sur des probabilités et sur des questions morales comme la justice.

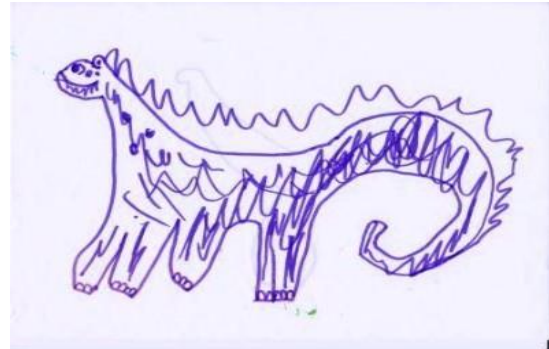


## Les couleurs :

Le choix des couleurs en dit long sur l'enfant. Les couleurs choisies par l'enfant vont enrichir l'interprétation de son dessin, spécialement dans la découverte du vécu affectif :

.Les caractéristiques affectives du **rouge** sont l'activité, la vivacité, le courage, la volonté de gagner, la conquête mais aussi, la passion, l'excitation, l'agressivité.

.Les caractéristiques affectives du **jaune** sont la joie de vivre, le goût du changement, l'espérance, la recherche de détente, la légèreté, la vivacité, la curiosité, l'ouverture à autrui. Un jaune dominant indique la nécessité d'une



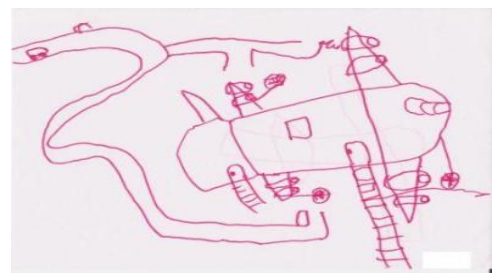
plus grand détente, signe d'un conflit ou de tensions, chez l'enfant - dans la famille -.

.Les caractéristiques affectives du **violet** sont l'imagination "féerique" et l'identification - chez les enfants -, la recherche d'une intimité mystique, des rapports "magiques", fusionnels, parfois un manque de maturité et du sens des responsabilités - chez les adultes -

.Les caractéristiques affectives du **bleu** sont le calme, la tranquillité, la satisfaction, l'entente, la tendresse, l'affection, l'amour, l'harmonie, l'absence de compétition, la profondeur des sentiments, le sentiment d'appartenance, la fidélité, parfois la dépendance.

.Les caractéristiques affectives du **vert** sont l'affirmation de soi, le prestige, la persévérance, la ténacité, la résistance au changement, le besoin d'avoir raison, parfois un égo trop fort.

.Les caractéristiques affectives du **rose** sont la douceur, la féminité, la tendresse.



.Les caractéristiques affectives du **marron** sont la recherche de sécurité, de stabilité, de racines, le sérieux, la prudence, parfois aussi un sentiment d'inconfort, le besoin de bien-être physique.

.Les caractéristiques affectives du **noir** sont - pour les enfants - une vie intérieure riche, la dissimulation de secrets, une attitude réservée, l'anxiété, la souffrance et - pour les adultes - une situation conflictuelle source d'anxiété, une grande souffrance, un comportement de compensation, la révolte, des exigences excessives, le renoncement à tout.

## Les principales couleurs utilisées par les enfants :

Sont le bleu le rouge le jaune et le vert

Jusqu'à l'âge de deux ans, les enfants s'orientent généralement plus volontiers vers le bleu, le marron et le noir parce que ce sont les couleurs qui laissent le plus de traces sur une feuille de papier blanc.

Parcourons la palette de couleurs et découvrons la signification de leur utilisation.

Il convient de préciser que cette observation ne doit pas être effectuée sur la base d'un seul dessin mais sur un ensemble de coloriages ou tracés afin de dégager les couleurs que l'enfant utilise le plus sur une période de temps prolongée.

<u>couleur</u>	<u>psychologique</u>	<u>Physiologique</u>
Rouge	-chaud -dynamique -énervant	Augmente les pulsations et les tensions sanguines -stimulant mental
Orange	-ardant -brillant -stimulant -joyeux	-favorise la digestion -accélère la pulsation -stimulant mental
Jaune	-chaud -dynamique -gaieté jeunesse	-stimulant pour l'œil et les nerfs -peut calmer
Verte	-Fraicheur -repos -équilibre	-abaisse la pression sanguine -reposant
Bleu	-frais -redonne de la vitalité -constante	-reposant pour l'œil, abaisse la tension musculaire -diminue le rythme respiratoire -apaisant pour les nerfs
Violet	-frais -tristesse -mélancolie -métamorphose	-calme
Noire	-tristesse -désespoir -mort -élégance	-repos mais déprimant
Blanc	-claire	

## Le jeu et l'enfant :

« *Le jeu est le travail de l'enfant* » René Château

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.

Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux :

- *Le savoir* - Le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines.
- *Le savoir-faire* la pratique, la mise en œuvre et le geste.
- *Le savoir être* - apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde.
- *Le vouloir-faire* - sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évolution.

### Les données psychologiques du jeu :

Le jeu apparait quatre motivations :

\* 1- le besoin : le mot besoin est utilisé dans l'étude des aspects psychologiques du développement. Exemple : (l'enfant a besoin de se sentir en sécurité)

\* 2- pulsion : exemple : (l'enfant a besoin des jeux de fiction pour libérer ses pulsion).

\* 3- l'intérêt : exemple l'interner pour le réel, le désir d'utilisation le vrai utile.

\* 4 le désir : (le désir de faire parie d'un groupe) socialisation.

Le jeu permet à l'enfant de comprendre et d'appriivoiser le monde afin de pouvoir s'y intégrer.

Le jeu permet à l'enfant de :

- travailler et de découvrir par le plaisir.
- Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres.
- apprendre à agir pour transformer le monde et son environnement.
- Apprendre à gérer et dépasser les tensions liées à la socialisation et a ses frestrations. En jouant l'enfant apprendre à mieux comprendre, puis à agir sur les situations qu'il subit. Le jeu permet à l'enfant de se socialiser.
- Apprendre les rôles et fonctions sociales.
- Développer une culture familiale et sociale et référence pour régler ses problèmes d'adulte.
- Se projeter dans l'avenir et dans son devenir de futur adulte.
- Inventer, créer transformer son environnement.
- Travailler la concentration.
- Organiser sa pensée et -son intelligence

## Le jeu

Est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.



## Jeux de rôle

« Tu vas être la reine et moi la princesse. »

« Non, je veux être la princesse! » Vos petites filles jouent à la princesse, jeu de rôle : Jouer à faire semblant est une forme d'apprentissage qui permet aux enfants de reproduire leur environnement et d'apprivoiser de nouvelles réalités. Il permet également de développer son imagination et sa capacité à créer. Les enfants plus calmes ou plus timides voudront plutôt jouer le rôle du bébé, que ce soit pour être plus effacé ou pour obtenir davantage d'affection. Il est donc possible pour les parents d'en apprendre davantage au sujet de la personnalité de leurs enfants en les observant et en remarquant les rôles qu'ils préfèrent.



## Les jeux traditionnels

Sont des activités ludique ayant marquées une époque et / ou région précise. Ils sont des grandes qualités comme aiguïser la réflexion l'éducation, la sociabilité de chacun. Les jeux traditionnels permettant également de découvrir une culture.



## *L'enfant et la nature :*

*« Le seul endroit où l'enfant peut exprimer ses sentiments est la nature »*

Alice Miller<sup>6</sup>

-Le contact avec la nature rend les enfants plus intelligents

-La nature a des effets sur le cerveau de nos enfants. Des chercheurs espagnols ont en effet constaté que les écoliers entourés d'espaces verts mémorisaient mieux et se concentraient plus en classe que les autres.

### **-Les effets psychologiques de la nature sur l'enfant :**

\*« Plus que la nature, c'est l'environnement naturel qui a une influence et permet de développer ce que l'on appelle "les habiletés sociales", autrement dit ce qui permet à l'enfant d'entrer en contact avec les autres.

\*La nature permet aussi de développer les capacités sensorielles de l'enfant : « Il voit des couleurs et sent des odeurs. Pendant l'apprentissage, le vert représentera quelque chose dans son cerveau. Cela facilitera la mémorisation et la définition du concept. »

\*L'environnement naturel fournit aux enfants des opportunités uniques d'apprentissage que ce soit en matière d'engagement, de prise de risques, de découverte, de créativité, de maîtrise des situations, d'estime de soi

La nature va lui permettre un éveil des sens :

- l'odorat par les senteurs, les odeurs qu'elle soit bonnes ou mauvaises, c'est à l'enfant d'en juger
- toucher car la nature peut être douce, piquante rugueuse, froide, chaude et tout ce qu'on peut imaginer
- la vue par les couleurs, les formes, les volumes
- le goût, amer, sucré, acide, âpre
- l'ouïe par les différents bruits que donne à entendre ce monde que nous entoure

---

<sup>6</sup> Alice Miller est une docteure suisse en philosophie, psychologie, psychanalyste et chercheuse sur l'enfance

La représentation des éléments de la nature chez l'enfant : ✦ ✦

Elément de la nature	Association et objectifs	couleurs
<b>Eau</b>	Pureté	Bleu
<b>Soleil</b>	gaité	jaune
<b>Feu</b>	Illuminations	Rouge
<b>Ombre</b>	tristesse	noire
<b>Arbres</b>	Présence amicale	Vert
<b>bois</b>	Secret mystérieux	marron
<b>Harbre</b>	Terrain de découverte	Vert
<b>Fleurs</b>	Décor joyeux	rouge
<b>Animal</b>	La vie	



**1 Le jeu des premières années (2 à 6 ans) :**

Tous les jeux du faire-semblant qui sont justement le champ d'exercice de la fonction symbolique : faire semblant d'être pompier, le roi, le soldat, la reine, le papa, la maman etc... Ils sont peut-être le symbole même du jeu enfantin : "je serais la reine et tu serais le roi". L'enfant joue au théâtre de la vie et se met en scène pour mieux se préparer à son rôle d'adulte.

\* Jeux de peinture et dessin.

\* Les jeux autour de la maîtrise du corps

\* Jeux avec l'eau et jeux avec la pâte à modeler

Pour dire des choses avec ses doigts pour exercer son imaginaire.

**2 Le jeu des 7-12 ans :****Jeux de la socialisation :**

A cet âge-là, c'est le jeu avec ses pairs que l'enfant apprécie surtout. Ils se caractérisent le plus souvent par des règles de jeu qui sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions.

Ce sont en conséquence les jeux éducatifs par excellence puisque ils démontrent à l'enfant le bien-fondé de la loi. C'est l'âge de l'initiation aux jeux sportifs qui sont la copie, adaptée à l'âge, des sports pratiqués par l'adulte.

C'est aussi l'âge des jeux de société qui sont également prisés par les adultes et qui permettent de se mesurer, en famille, aux parents.

**Qui sont les 7-12 ans ?****Leurs activités périscolaires :**

- Les enfants en sont les plus gros consommateurs
- 44% des enfants pratiquent un sport en dehors de l'école et 28% une activité artistique
- Les enfants de chefs d'entreprise sont trois fois plus nombreux que les enfants d'ouvriers



### Télévision :

- De 4 à 10 ans 2h54 par jour
- De 11 à 14 ans 2h11 par jour
- Adultes 3h27 par jour

### Jeux vidéo :

- 96% des 6-17 ans jouent
- dont 53% souvent



### Mobile :

- 19% des 9-10 ans en possèdent un,
- 49% des 11-12 ans,
- 78% des 13-14
- 95% des plus de 15 ans.



### Bien dans leur corps :

les 10-12 ans :

- en CM2 apparaît la différence sexuée. Plus de difficultés à accepter une équipe mixte.
- Puberté à 11ans et demi pour les filles et treize ans et demi pour les garçons



### Les copains d'abord :

Les 7-9 ans :

- Amitiés indispensables à l'épanouissement
- Age des meilleurs copains : 2 ou 3



Les 10-12 ans :

- Place au groupe,
- Recherche de l'uniformité

- Éprouve les lois qui régissent le groupe



### L'adulte à distance

Les 7-9 ans :

- Respectent la parole de l'adulte
- Lui font confiance



Les 10-12

- Petit à petit commence à relativiser ce qu'ils prenaient pour une parole absolue.
- Capable de juger les agissements des adultes
- Cherche à transgresser les lois de l'école ou de la famille
- Permet de réfléchir sur l'impact des actes
- Se forge ses propres valeurs



**Ce n'est pas juste :**

Les 7-9 ans :

- Ne pas avoir la même chose que le voisin
- Sensible à la place qu'ils occupent parmi les copains

Les 10-12 ans :

- Relativise le raisonnement
- Se rebelle contre les injustices du monde, les inégalités
- Aime participé à des actions d'aide



**Une autonomie grandissante**

Les 7-9 ans :

- Acquisition de la lecture et de l'écriture facilitent l'accès au monde
- Curieux de tout
- S'enthousiasme pour toute nouvelle activité
- Découverte de l'amitié, de l'autre



Les 10-12 ans :

- Posent des questions de plus en plus précises
- Comment ça marche ?
- Réclament des réponses argumentées et développées
- Développent une certaine inventivité
- Découvrent qu'il y a d'autres comportement familiaux que le leur.

**Un esprit logique :**

les 7-9 ans :

- images de puissances magiques ou imaginaires
- à 9 ans, dissocient le rêve de la réalité
- Les héros, les saints aident de se positionner dans leur identité

dans leur identité

- Réclament explications logiques



Les 10-12 ans:

- Capable de s'isoler dans des séquences imaginaires

Pour ne pas être écrasés par la dureté du monde

Extérieur

La vie spirituelle :

Les 7-9 ans :

- Aucune difficulté à croire en Dieu
- Naturellement pieux
- Désir très vif de connaître Dieu
- Jésus est pour eux aussi réel que les personnes qui les entourent.
- Le caté, c'est sérieux
- Apprentissage du silence et de la maîtrise de soi...difficile et nécessaire
- Conception un peu mercantile : donnant-donnant
- ...un peu magique
- aime la vie des saints

Les 10-12 ans :

- Ils ne croient que ce qu'ils voient : objectivité
- Importance du réel, de ce dont ils font l'expérience : les petits concrets
- sensibles, au bien, au vrai, à la vertu
- capables d'une prière vraie et fidèle
- veulent entrer dans l'intelligence des Ecritures
- veulent pouvoir répondre aux copains
- aiment les lieux de pèlerinage
- sens profond de la justice
- sensible à la souffrance de l'autre...mais peuvent être cruels...
- un grand nombre de vocations naissent à ces âges-là



## Comment gérer un groupe d'enfants ?

- La catéchèse n'est pas l'école mais...
- Le respect comme règle
- Exercer l'autorité
- Une prise de parole ajustée
- Des rites et des règles
- Avoir préparé la rencontre
- La salle est prête, je suis prêt
- Des activités variées, changer toutes les 10 minutes
- Un peu de mystère : devinettes, énigmes, jeux de mots...
- Une pointe d'humour sur soi, sur les autres...
- Une saine émulation



Des histoires : le Coran , les saints...

La justice

Donner l'exemple

Ecoute et silence

Le beau, le vrai le bon

Visuels et auditifs

Ouvrir à l'intériorité



## Quels besoins ?

- besoin physiologique (nourriture, soin, sommeil, activité physique)
- besoin de sécurité (physique et affective)
- besoin d'intégration (faire partie du groupe)
- besoin de reconnaissance (ce que je suis vraiment)
- besoin de comprendre et de donner du sens à ce que je vis
- besoin de se réaliser, de se développer
- besoin de communiquer, d'échanger



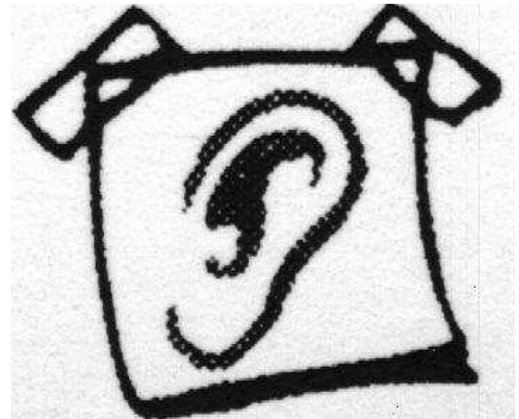
## On apprend mieux en faisant qu'en écoutant :

L'expérience montre que nous retenons :

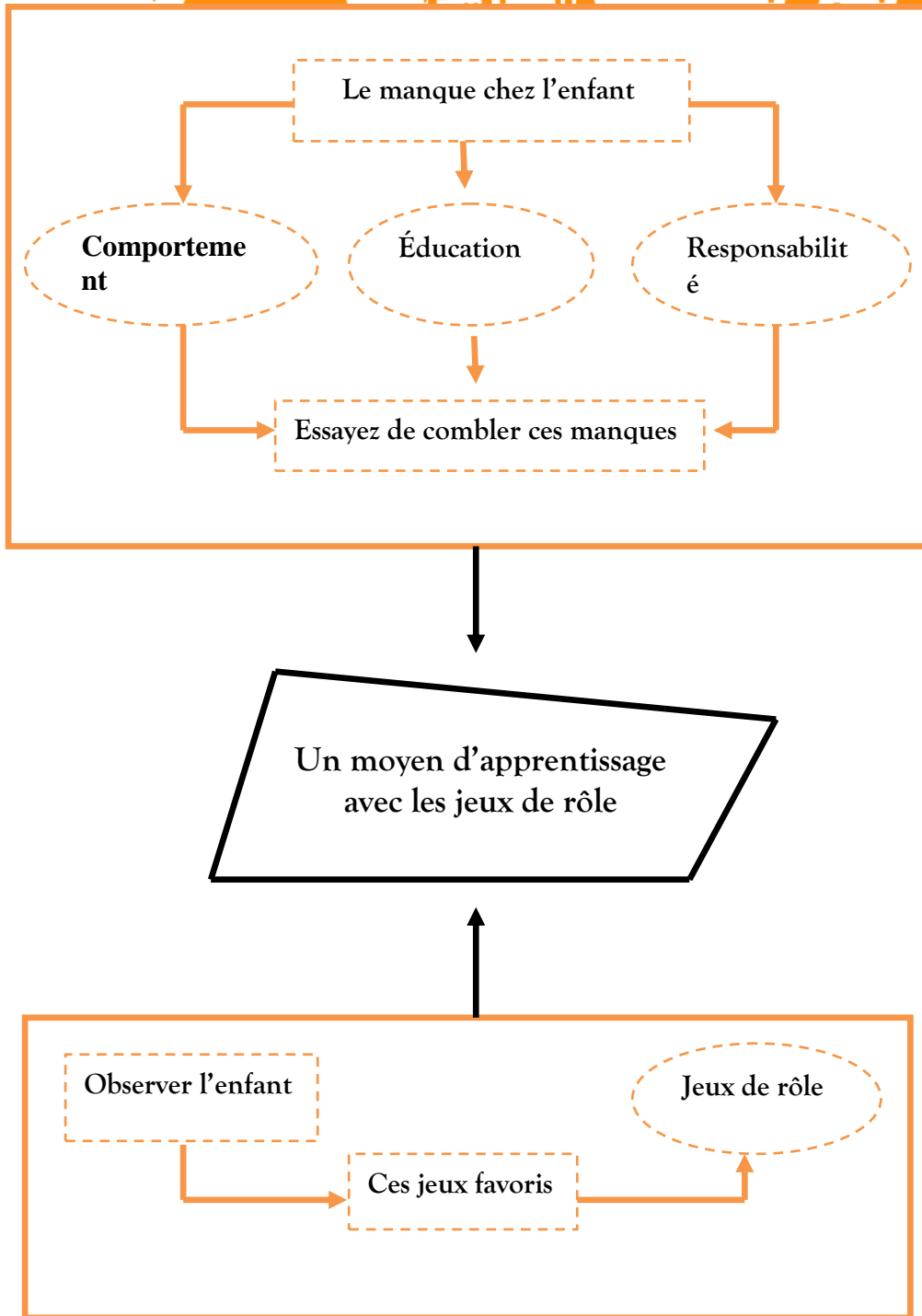
- 10-20% de ce que nous avons lu ou entendu
- 30-40% de ce que nous avons vu et entendu
- 50% de ce que nous avons vu/lu/entendu et discuté avec d'autres
- 60-70% de ce que nous avons fait
- 80% de ce que nous avons cherché et découvert par nous-mêmes
- 90-100% de ce que nous avons trouvé avec peine, en payant de notre personne, de ce qui a provoqué en nous une prise de conscience profonde

Et pourtant, la parole est indispensable :

- donner des mots justes à l'enfant,
- dire dans une relation de confiance,
- nécessité de relire le vécu



Synthèse :



## la promotion des compétences sociales :

Beaucoup de parents sont désireux d'initier leurs enfants à des universitaires. Qu'ils veulent obtenir une place pour leurs enfants dans une prestigieuse école maternelle ou ils sont déjà préoccupés par les tests d'État, ils veulent enseigner à leurs enfants le plus tôt possible. Cependant, une expérience scolaire solide est pas tout au sujet des universitaires. Les parents doivent aussi prendre le temps d'aider leurs enfants à développer leurs aptitudes sociales



### L'apprentissage en groupes

Pour un mélange d'apprentissage et de socialisation, vous pouvez aider vos enfants à développer leurs compétences dans des environnements de groupe. Par exemple, lorsque vos enfants sont jeunes, vous voudrez peut-être de les prendre à une classe de musique où ils sont affectés d'un instrument particulier à jouer dans le cadre d'un groupe. Ils peuvent tous aussi chanter une chanson en tant que groupe. Ils socialisent avec d'autres jeunes, mais ils ont aussi leur propre rôle. Ces premières leçons peuvent les inciter à participer à une chorale ou d'une bande plus tard, ou ils peuvent simplement inspirer vos enfants à comprendre comment leur rôle individuel est important pour un groupe.



### Partage de leurs jouets

Certains parents disent que leurs enfants ne doivent apprendre le partage à un jeune âge parce qu'ils sont trop immature pour comprendre le concept. Pourtant, cet état d'esprit conduit souvent à des amitiés guindée avec les autres. Apprendre à vos enfants comment partager les prépare pour le milieu universitaire, et il peut aussi les amener à travailler avec les autres quand ils commencent à faire un travail de groupe à l'école. Vous pouvez, par exemple, prendre le jouet ou jeu loin pour une brève période de temps si vos enfants refusent de partager.



### Communiquer avec les autres

Une autre partie importante de l'expérience sociale de vos enfants est de savoir comment communiquer avec les autres. Vous voulez leur enseigner la façon de maintenir l'étiquette appropriée en disant: «S'il vous plaît» et «Merci», mais vous voulez aussi de démontrer comment démarrer une conversation. Vous pouvez leur expliquer qu'ils pourraient vouloir dire à un ami qu'il ou elle a une belle chemise, ou ils voudrez peut-être demander à un enfant à se joindre à leur jeu. Si elles ne sont pas commencé à parler, vous pouvez explorer les moyens qu'ils peuvent communiquer par le langage des signes ou en offrant un jouet à un autre enfant.



## En utilisant leurs esprits imaginatives

Certains parents veulent que leurs enfants participent à des jeux structurés seulement, mais qui étouffe la créativité. Vous devez encourager vos enfants à utiliser leur imagination et de faire des jeux avec leurs amis. Ils ne sont pas toujours besoin de s'asseoir et de pratiquer leurs lettres. Ils ont beaucoup à apprendre de tourner un tas de maisons en carton dans un château et prétendant qu'ils sont princes et princesses. Ce temps de jeu aide aussi à apprendre à socialiser avec d'autres enfants sans avoir votre intervention constante.

Le développement des compétences sociales est tout aussi important que le développement des compétences académiques, et parfois, vous pouvez réunir les deux d'entre eux pour une expérience d'apprentissage complète. Lorsque vous le faites, vous aidez à promouvoir les expériences précoces d'éducation de vos enfants.

## Chapitre analytique

- Analyse de site
- Analyse thématique



## Analyse thématique

- *Présentation de Kidzania*
- *Kidzania a Londres*
- *Kidzania de Caire*
- *Synthèse de l'analyse*



*Kidzania :*

Une mini-ville où tout est comme dans le monde réel mais en miniature, on y retrouve tout ce qui fait notre quotidien : école, mairie, coiffeur, station service, hôpital, boutiques et avec les marques de la vraie vie



Conçu pour habiliter les enfants, KidZania leur donne la confiance nécessaire pour se remettre en question et de les inciter à explorer le monde des possibilités. KidZania est une vie réelle expérience de jeu de rôle pour les 4-14 ans, mêlant apprentissage et la réalité avec le divertissement

### 1. L'histoire de kidzania :

L'histoire de KidZania est enracinée dans une histoire inspirante d'enfants idéalistes qui formaient une communauté partageant les mêmes idées, ce qui a conduit à la création d'une nation, leur propre gouvernement et symboles nationalistes pour célébrer leur unité. Il a également conduit au développement des citoyens emblématiques considérés KidZanians honoraires qui incarnent l'esprit et l'obstination de la communauté et d'agir en tant que représentants de leurs idéaux à disposition, les perspectives et les principes.

Inspiré par un rêve pour créer quelque chose de mieux  
Il a commencé comme une étincelle, qui a été ensemencée par le désir des enfants de voir la fonction de monde un meilleur endroit. Inutilisé par la race, la religion ou la culture, ce fut un monde plein d'opportunités où les enfants pouvaient s'affirmer et être responsable par l'apprentissage et l'expérience des défis de la vie



**Définition de leurs droits :**

Pour les guider dans leur quête, les enfants de KidZania définis les droits fondamentaux de leurs croyances et unifiés, en principe et le but vers la réalisation du bonheur. Le droit d'être, le droit de savoir, le droit aux soins, et le droit de jouer.

**Déclarant leur indépendance :**

Les enfants puis parqués vers le bas pour le papier de la déclaration d'indépendance comme une proclamation de leur indépendance par rapport aux adultes. L'essence de ce qui capture l'esprit de la fondation de KidZania, ainsi que les droits dans lequel vivre.

**La Nation de KidZania est formé :**

En agissant sur leurs espoirs et leurs rêves, une nation appelée KidZania est né - comme une terre d'enfants qui couvrent le monde entier! Environ traduit cela signifie, Land of Cool Kids. Il était court, facile à retenir et il semblait vraiment cool surtout quand ils ont commencé à s'appeler KidZanians, citoyens de KidZania. Tous les enfants ont adoré

**2. Les symboles nationaux de kidzania :**

Comme pour toute souveraineté, les représentations artistiques désirées de KidZanians de leur identité pour promouvoir un sentiment de communauté parmi ses personnes en fonction de leurs idéaux communs. Pour atteindre ce but, les enfants ont créé plusieurs symboles nationaux dans lesquels pour signifier la loyauté et l'allégeance à l'esprit de KidZania et de promouvoir un sentiment d'appartenance.

**Drapeau Monumental de KidZania :**

Le drapeau Monumental est une version impressionnante grande du drapeau national de KidZania. Une balise de souveraineté, ce point de repère très visible couvre 10 mètres par 5 mètres et les mouches d'un grand mât de 25 mètres situé à l'entrée de chaque ville KidZania.

**Fontaine Indépendance de KidZania :**

Cette fontaine en pierre est une célébration de la liberté KidZanian du monde adulte et une source pour soutenir les bonnes œuvres dans la communauté. Il est également dit que la fontaine de l'indépendance est aussi une source pour la bonne fortune. Check it out pour vous-même la prochaine fois que vous visitez!



**Eternal Spirit KidZania :**

Situé dans le centre de chaque ville est l'Esprit éternel, un globe de rotation de bronze reposant sur une grande réplique grandeur du sceau national de KidZania. Brûler profondément à l'intérieur, il est sa flamme éternelle qui ne peut jamais être éteint. Certainement un must!



**Monnaie de KidZania :**

Les visiteurs de KidZania trouveront que KidZania a sa propre monnaie. Monnaie de papier est appelé "kidZos" et les pièces sont appelés "Zents." Les citoyens de la ville et ses touristes utilisent cet argent pour acheter des biens et services à chaque endroit KidZania à travers le monde.



voilà une petite présentation.

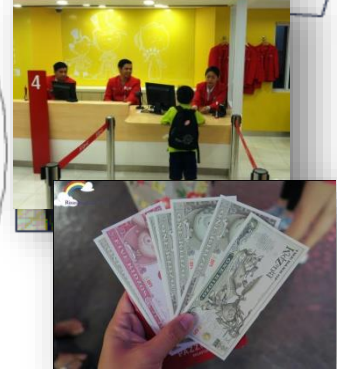
### 1 ère étape : La banque

la banque

ouvrir un compte bancaire tout d'abord passée à la banque recevoir une somme d'argent fictif en Kidzos.

#### Lanière pratique

Acheter une longe avec support en plastique de nos côtelettes pour garder votre carte de parc et kidzos en toute sécurité .

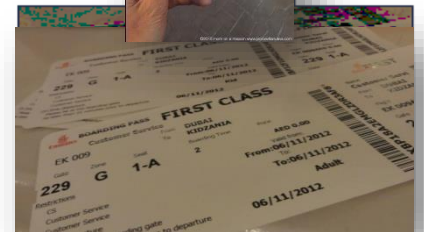


### 2 Emme étape : Lanier pratique

### 3 Emme étape : l'aéroport

Une fois les billets (d'entrée) d'avion pour Kidzania achetés à un comptoir aérien miniature de (copie conforme de ceux de l'aéroport) auprès d'hôtesse de l'air en tenue, découvrir Kidzania !

Le choix est assez énorme, beaucoup de succès pour les pompiers, ambulanciers, caissiers, pilotes d'avion mais on peut aussi être animateur télé, pizzaiolo, etc... Chaque jeu de "travail" est rémunéré en Kidzos. L'enfant peut aussi choisir de les dépenser dans des loisirs, pour une manucure, un cinéma, etc...



### 4 Emme étape : L'enfant peut choisir de jouer à des métiers

#### Les Parents Peuvent Aller?

parents ou tuteurs peuvent surveiller leurs enfants pendant leurs activités à travers les fenêtres. Les parents peuvent aussi faire partie de l'auditoire dans le théâtre

Les parents peuvent également regarder la télévision ou lire des journaux ou des magazines,



### 3 .Le glossaire des termes de kidzania :

Certains mots et expressions ont été créés par KidZanians pour une utilisation à KidZania. :

**Kai** Une salutation KidZania; utilisé à la place de la version de langue locale de «bonjour».

**Kal** Une expression pour ami dans KidZania.

**KidZania** Le nom de la nation établie par les enfants; signifie «Terre de Cool Kids».

**Zaz!** Une expression de surprise; (wow).

**Urbano** Le nom de l'un des personnages de KidZania.

**KidZos** Nom de la monnaie de papier en circulation à KidZania.

**Kool!** Une expression utilisée lorsque quelqu'un ou quelque chose est au-delà grande.

**Mademoiselle, Monsieur** titres adultes comme utilisés par les enfants avec des enfants et des adultes aux enfants chaque fois parlant les uns aux autres en KidZania.



### Il existe plusieurs Kidzania dans le monde ...

Et malgré la similitude du programme fonctionnel chaque kidzania a une touche selon la région la culture de chaque pays. C'est pour cela on a choisit deux types différents de kidzania : **Kidzania Londres** et **kidzania Caire**

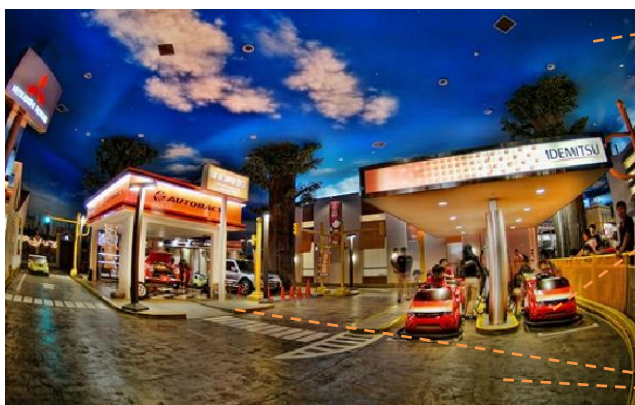


# Kidzania Londres



KidZania est maintenant ouvert à Westfield, Shepherds Bush, Londres. A l'intérieur d'une ville de 75.000<sup>2</sup> taille des enfants, les enfants peuvent apprendre plus de 60 professions uniques et passionnantes. Ils peuvent visiter la Banque, Hôpital, poste de police, Pit Lane, Aviation Academy, Théâtre - et beaucoup d'autres ...

1. Ces éléments fait référence a la nature en remplacent l'espace extérieure :  
D'après les photos on observe que tout est réduit a la taille des enfants



le ciel

voitures , voiture de course , bus , train , ambulance , camion de

les vois et les trottoirs



Les arbres

Les symboles  
nationaux de

accès (avion)

Échelle : ...eur et par conséquent toutes les installations sont conçues pour être juste pour les enfants

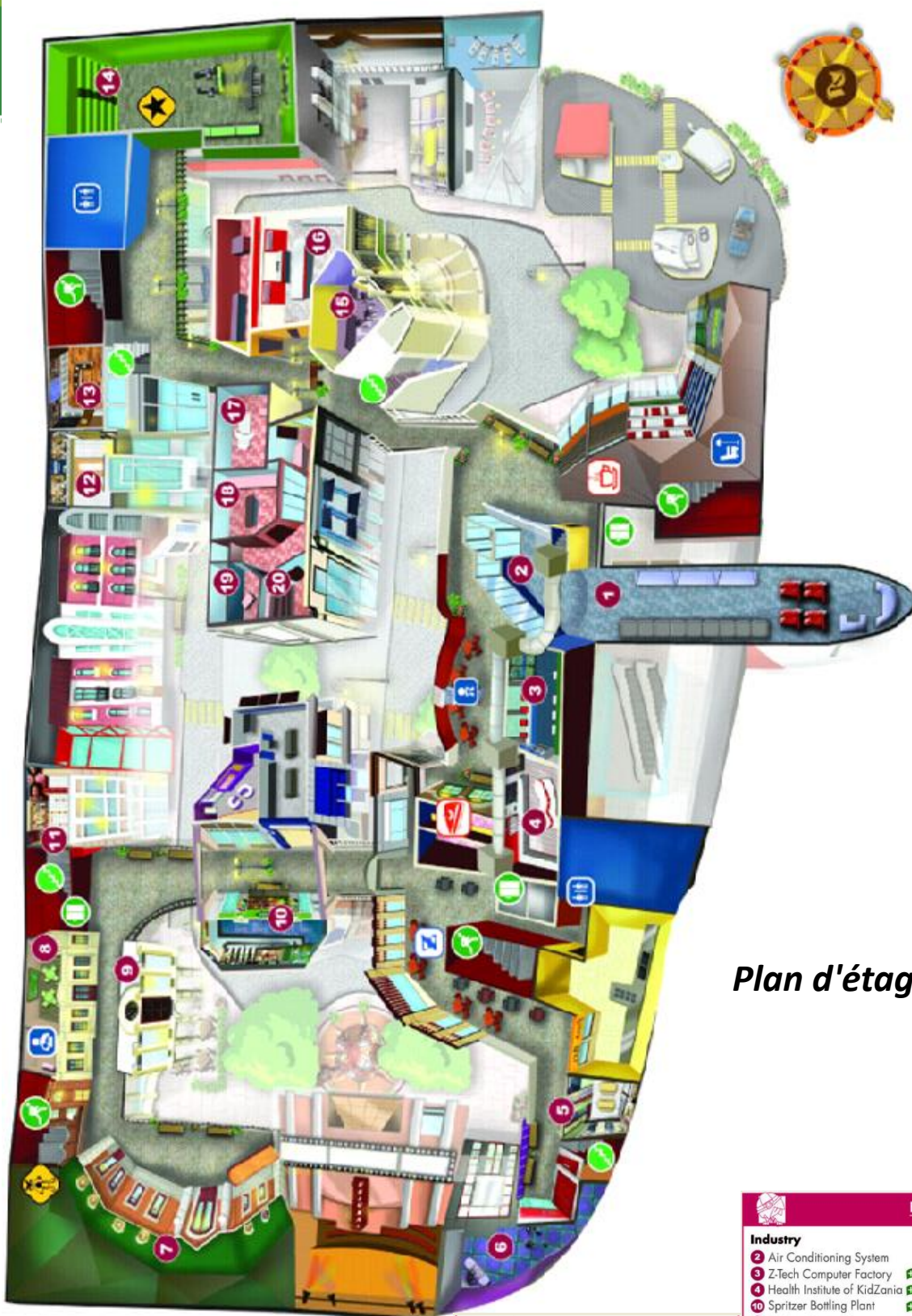


**Plan RDC**

Entertainment	
8 Bananana Theatre	🎭 🎪 🌟
9 Bananana Acting Academy	🎭 🎪 🌟
10 Urbano's Magic Studio	🎭 🎪 🌟
Residential	
18 Construction Site	🏗️ 🏠
20 Nippon Paint Academy	🎨 🏠
32 Pink Flamingo Hotel	🏠 🌸
Education	
11 KidZania's National College	🎓 🏫
14 Flipper Slipper Workshop	🧵 🏠
30 Ayam Brand Cooking School	👩🍳 🏫
Fitness	
13 F&N Climbing Building	🧗 🏠

Food and Beverages	
5 McDonald's Burger Shop	🍔 🍟
Retail	
18 Z-Mart	🛒 🏪
Motor Industry	
23 Car Dealership	🚗 🏪
24 BHPetrol Service Station	🛢️ 🏪
25 Car Wash	🚗 🧼
26 Urbano's Garage	🚗 🏪
Media	
1 KZ Post News Edition	📰 🏪
31 Media Prima Radio Station	📻 🏪
Culture	
6 Chika's Fashion Boutique	👗 🏪
45 Stabilo Design Studio	🎨 🏪
Transportation	
22 Department of Motor Vehicles	🚗 🏪
28 Driving Street	🚗 🏪
Utility	
33 Electric Company	⚡ 🏪
40 UniFi Innovation Centre	🌐 🏪

Establishments	
Services	
2 Job Information Centre	📄
3 CIMB Bank Cash and Valuables Transport	🏦
4 CIMB Bank	🏦
7 Canon Imaging Studio	🖨️
12 Secret Agent	🕵️
15 Dental Care	🦷
16 LHDNM Tax Office	🏛️
17 Kurtz Beauty Salon	💇
21 Window Washing	🧼
27 PLUS Expressways	🛣️
29 Recycling Centre	♻️
34 Fire Station	🚒
35 Allianz Insurance Company	🏠
36 Gleneagles Accident & Emergency	🏥
37 Tourism Malaysia Tourist Information Centre	🏠
38 UMobile Shop	📱
39 Eye Care Centre	👁️
41 Karatz Jewellery	💎
42 Poslaju National Courier	📦
43 C.S.I	🏠
44 Jail	🏠
46 Courthouse	🏠
47 Police Station	🏠



Plan d'étage

- Hospital**
  - 17 Siemens Low Dose CT Scan Room
  - 18 Gleneagles Nursery
  - 19 Gleneagles Endoscopy Room
  - 20 Gleneagles Surgery Room
- Media**
  - 14 TV Studio
- Culture**
  - 5 Event Space
  - 9 KidZania's Clock Tower
- Transportation**
  - 1 AirAsia Flight Simulator

Establishments	
<b>Industry</b>	
2 Air Conditioning System	im
3 Z-Tech Computer Factory	
4 Health Institute of KidZania	
10 Spritzer Bottling Plant	
12 Brother Sawing & Embroidery Centre	
15 Pharmaniaga Citrex Vitamin Research Institute	
16 Vitagen Marigold Milk Factory	
<b>Services</b>	
13 Siemens KidZania Mayor's Office	
11 B*KidZanian Passport Office	
<b>Residential</b>	
7 Urbano's House	
<b>Education</b>	
8 ABZ Elementary School	
<b>Entertainment</b>	
6 The Globe Disco Lounge	

Programme de kidzania  
Londres :



Dentiste



Newspaper



Acting académie



Chocolaterie



Radio station



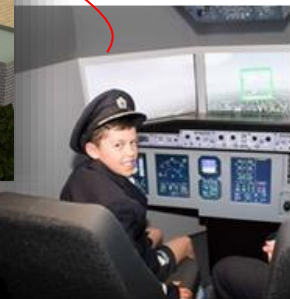
Supermarché



Ingeengering center  
and pit lane experience



Fashion studio



Aviation académie



Fire and rescue unit



Médical courier service



Chocolaterie



Police département

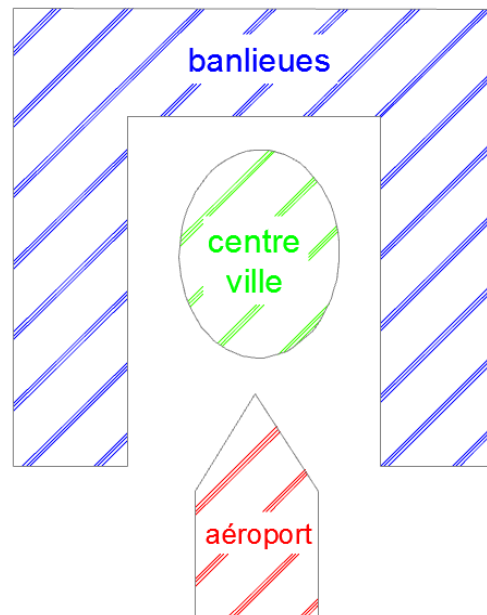


Mission deli wrap factory

# Kidzania Caire

- Rue: Kidzania Caire, Ring Road, Taha Hussein St. sud de l'Académie de police - District 5 - Inside Cairo Vistvl City,
- Ville: Le Caire
- État: New Cairo
- Pays: Égypte
- Publié: 7 Octobre, 2013 03:30

La ville entière organise  
comme une ville royale





Plan de RDC - kidzania



Plan de l'étage - kidzania

Programme de  
kidzania Caire :



Nettoyez la vitre



Théâtre



Gym



Banque



Auto-école



Bibliothèque



Pavage routier

**60+ ACTIVITIES** et tant que l'égypt est un pays arabe et musulman ils sont ajoutés des activités Exprimez cette identité :



Emballage alimentaire :



Enfants bénévoles Emballage et nutriments qui sont nécessaires sont incapables c'est un travaille gratuit

Mendiant

-Les enfants participent à une campagne volontaire en recueillant Alkidzu

- 50% des revenus des activités de bienfaisance utilisé pour soutenir l'art, la religion et l'éducation

Concevez votre industrie et de votre tapis



Carpet factory

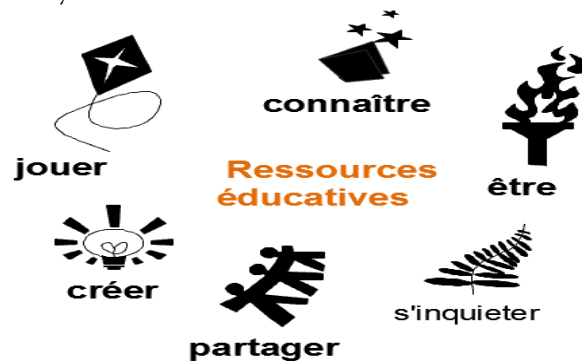


## Synthèse

### - ressource éducatif :

Le travail est la chose la plus importante dans le KidZania qui offre la meilleure expérience de la vie. Les activités ont été conçues avec l'aide d'enseignants qualifiés, en .démonstration pour apprendre tenant compte du programme **national: l'enfant va apprendre les mathématiques, l'anglais, la science, la conception et la technologie, l'informatique et autres matériels pédagogiques à travers l'expérience de motivation à travers des rôles joués réels**

Expérience KidZania ne se limite pas seulement au matériel éducatif, mais étend au développement des compétences de base pour l'enfant, y compris: **le travail d'équipe, la communication et l'esprit d'entreprise, l'apprentissage numérique, l'intelligence émotionnelle, et la citoyenneté mondiale.**



- **ludo-éducatif** : mélange de divertissement à l'éducation ce qui augmente son attrait pour les parents les écoles et le système éducatif en générale.



- ajouter quelques activités selon la culture de chaque ville
- utiliser des éléments qui font référence à la nature, en remplaçant l'espace extérieur (la vraie ville).

- une ville constituée juste pour les enfants (à l'échelle des enfants) Selon l'imagination de l'enfant.



## Analyse de site

- *Présentation de site*
- *Analyse typo morphologique*
- *Analyse séquentielle*
- *Synthèse de l'analyse*



## PRESENTATION DE SITE :

### Situation de la ville de Mostaganem :

Le territoire de la commune de Mostaganem est situé à l'ouest de sa Wilaya limitée :

*Au nord* : Par la commune de Ben

Abdelmalek Ramadan

*Au sud* : Par la commune de Mazagran

*A l'ouest* : Par la mer méditerrané

*A l'est* : Par la commune de Sayada



Source Google Mapp 2014

### Lecture historique :

#### Aperçu historique :

La ville de Mostaganem vit se succéder nombre de dynasties qui la contrôlèrent et y injectèrent des constructions dont la trace demeure jusqu'à nos jours : les dynasties maghrébines du XIème siècle qui fondent la ville avec les M'hal, les mérinides qui y construisent la grande mosquée en 1341-42, les turcs qui construisent un fort et renforcent les remparts au XVIIème siècle et enfin les Français en 1833 qui remodelent complètement la ville.

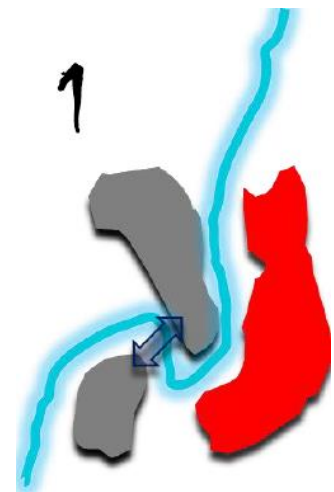
#### Evolution de tissu urbain :

Mostaganem a connu essentiellement 03 phases d'urbanisation :

##### 1: PRECOLONIALE :

À cette époque la ville était répartie de la manière suivante :

Le centre occupé par les koulikoros et les turcs sur la rive gauche de l'oued Ain Sefra, groupés autour d'un vieux fort appelé Bordj el Mahal, (Derb et Tabbana).



## 2. COLONIALE :

C'est la période essentielle et décisive dans l'essence la trace et la configuration structurelle de la ville actuelle.

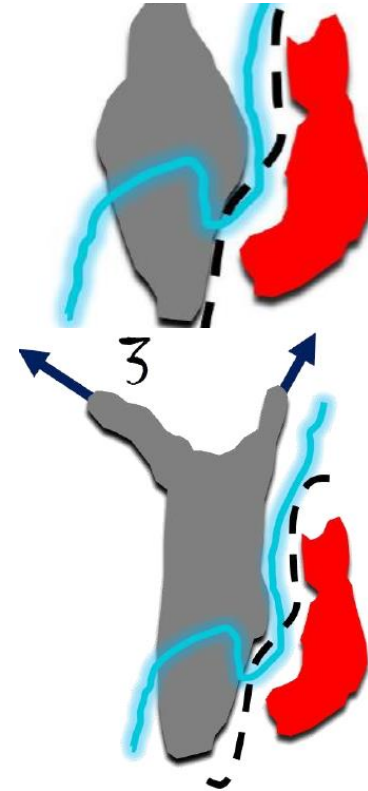
Elle a été marquée au début par l'installation d'un premier pouvoir administratif (préfecture) à la limite du noyau central (DERB).

Il y a eu aussi les démolitions des remparts et l'extension hors des enceintes de l'ancienne ville.

C'est aussi la période de création des promenades, des places, des rues...

## 3. POST-COLONIALE :

En cette période, et pour diverses raisons (économique, démographique...) la ville a connu une extension rapide et hasardeuse. Cette extension se résume par un étalement et une conquête des périphéries de la ville qui ne sont en fait des terrains agricoles.



### Situation et repère de site d'étude :

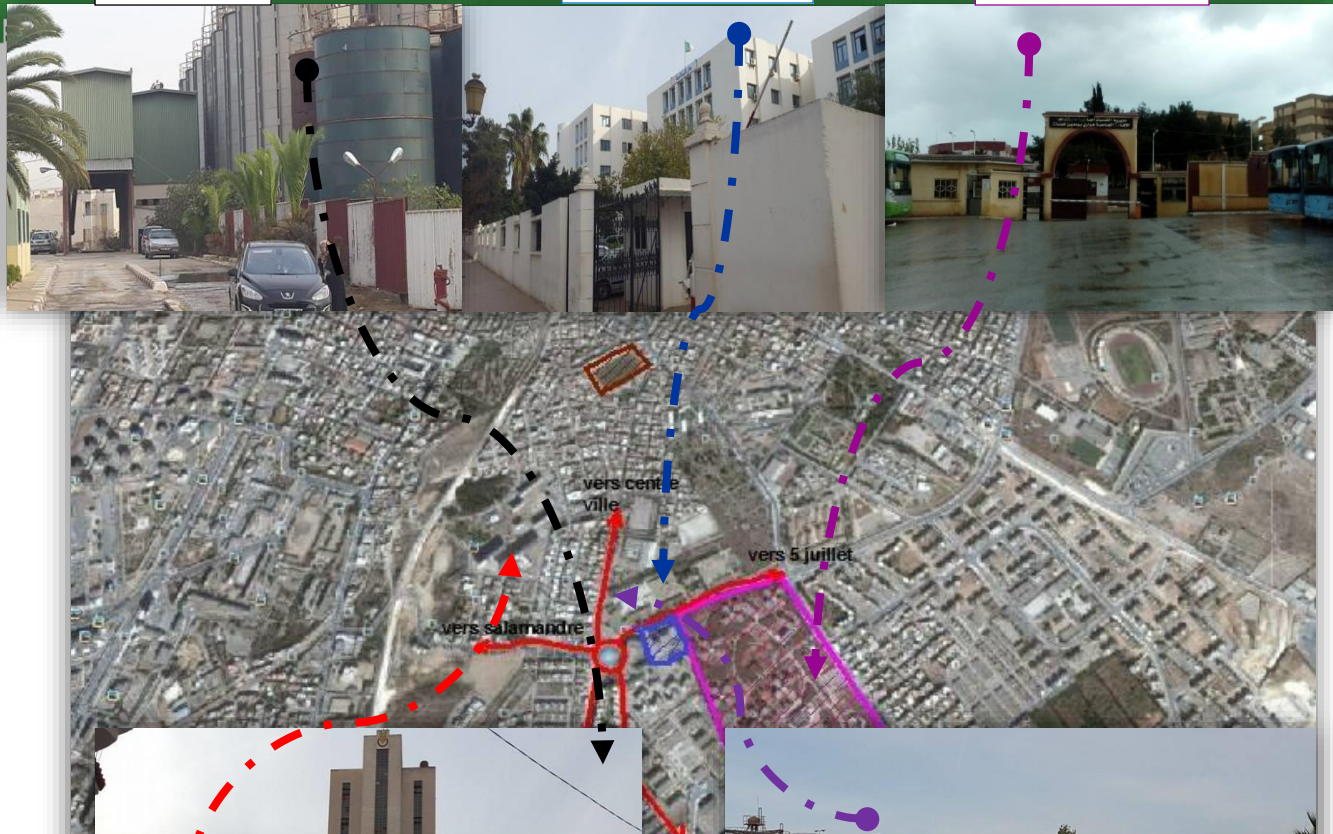
Le terrain possède une situation marquante du fait qu'il se trouve à proximité d'une rue importante qui relie le centre de la ville avec la commune de Mazagan et donne vers la voie périphérique.



ORAVIO

Hôtel de finance

ITA (2200 lits)



OAIC

Université de l'INES

## Analyse Typo-morphologique :

L'analyse morphologique a pour objet la recherche de la compréhension de l'espace par l'étude des caractéristiques de ses différentes composantes.

Elle permet de mettre l'accent sur les éléments physiques qui constituent la ville, à savoir les espaces et les volumes.

L'ambition première de cette analyse est de donner la possibilité de cerner la cohérence et la logique interne d'un tel tissu urbain.

### 1. L'occupation du sol :

La zone d'étude par une occupation dédiée aux hangars de l'usine ORAVIO mais la majorité de ces hangars sont à l'abondance en ce moment.

### 2. Bâti et non bâti :

On Remarque que le bâti domine le non bâti Avec la présence des îlots condensés



Un manqué terrible des espaces libres et  
espaces verts

On Remarque qu'il y a une variété  
topologique

Des bâtis :

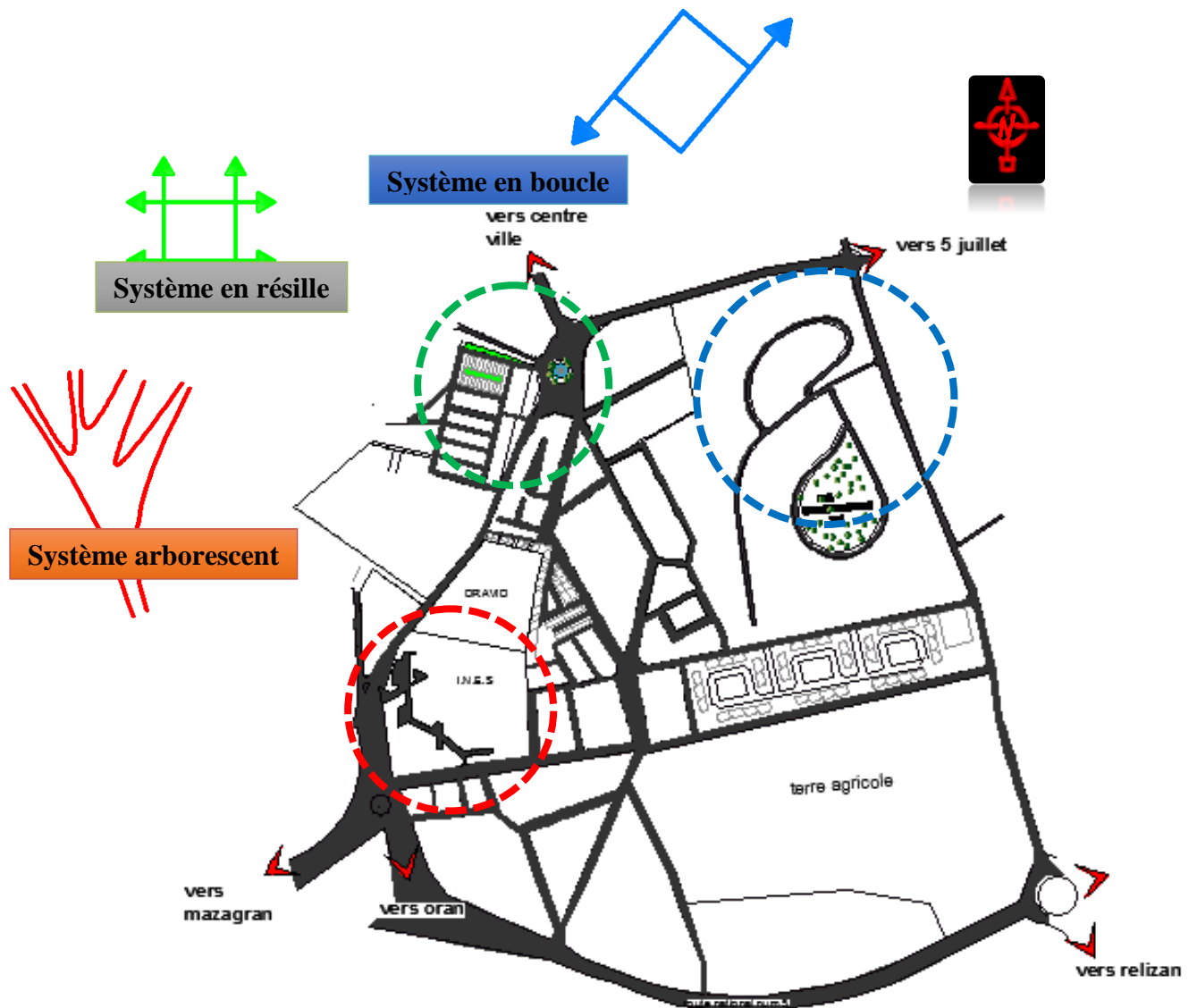
- *Bâtis ponctuel*
- *Bâtis linière*
- *Bâtis planaire*
- *Bâtis ramifié*



### 3. Trame Viaire :

On distingue trois types de trame viaire dans l'environnement immédiat de notre site d'intervention.

- **Trame quadrillé** : dans la partie sud du quartier (un système en résille)
- **Trame non régulière** : dans la partie sud-est du quartier (un système arborescent et un système en boucle).



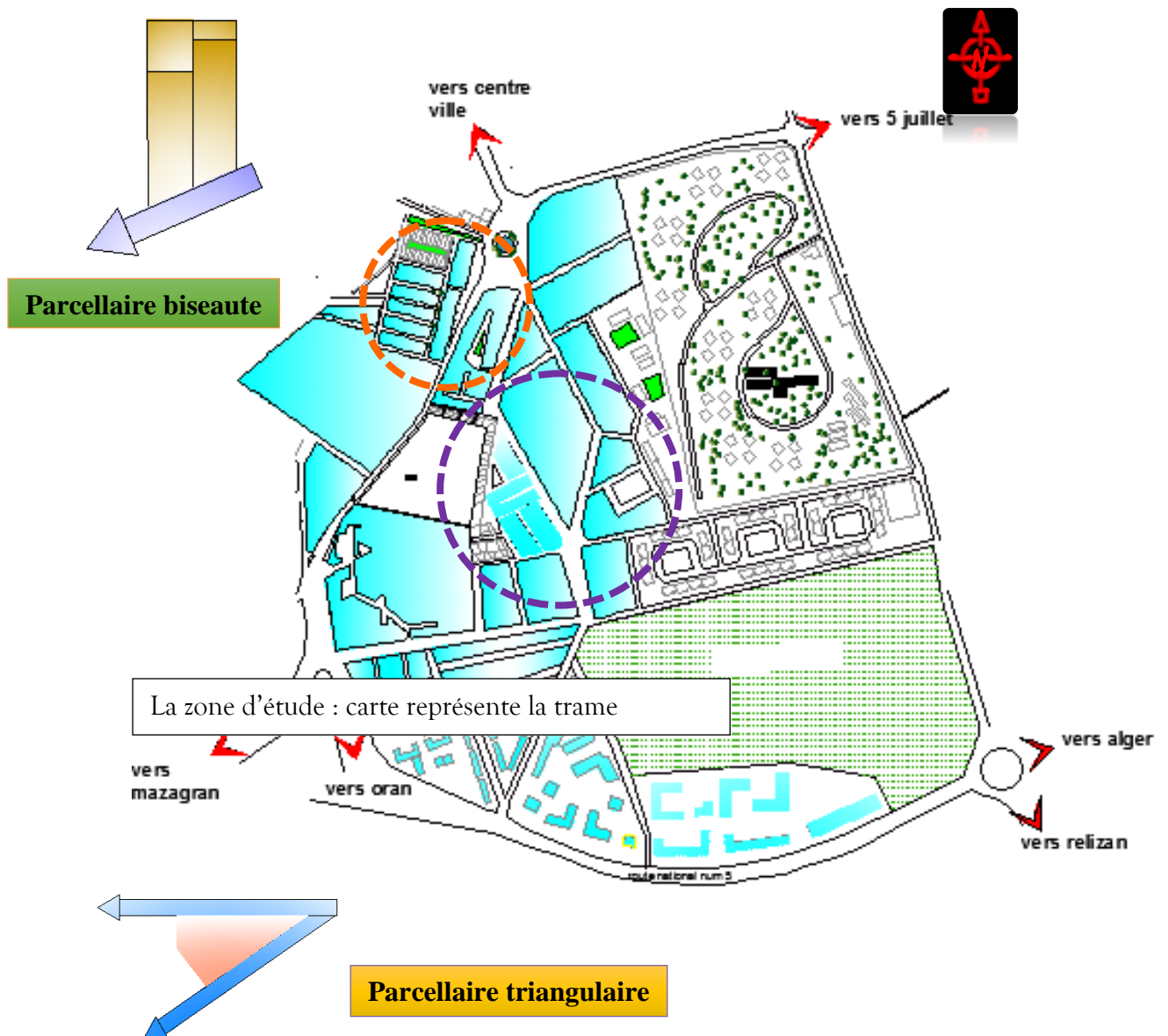
La zone d'étude : carte représente la trame

#### 4. Trame parcellaire :

La trame parcellaire est la déduction directe de la trame viaire. On distingue deux types de trame :

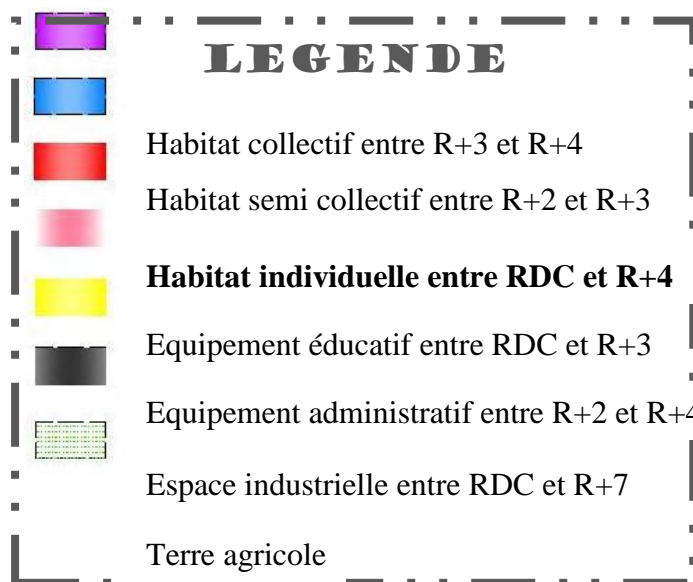
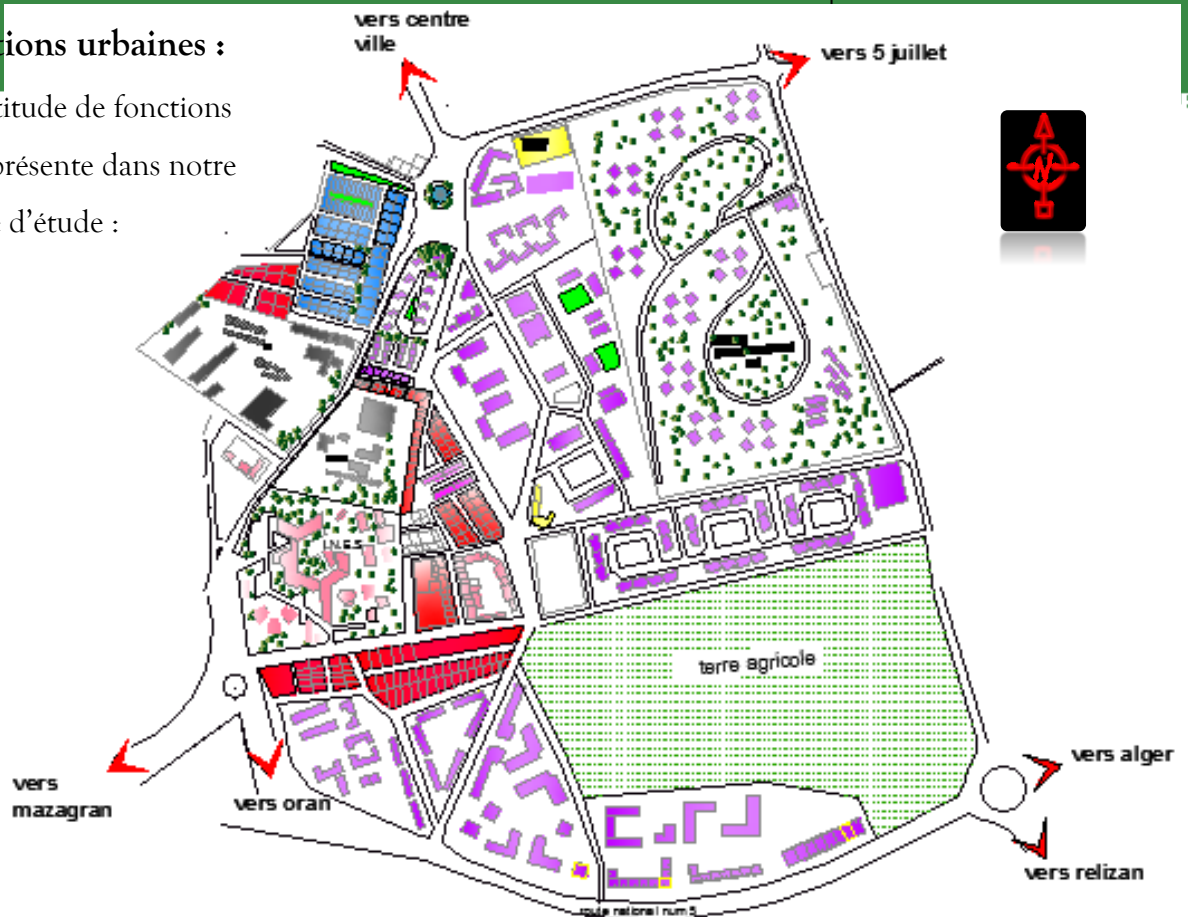
-**Trame urbaine régulière** : Structurée suivant la morphologie du terrain (déformé par le désaxement des parcelles), avec des îlots uniforme et homogène.

-**Trame urbaine irrégulière** : est une trame de grande taille, non homogène, avec des îlots irrégulière.



### 5. Fonctions urbaines :

Une multitude de fonctions est omniprésente dans notre périmètre d'étude :



L'habitat : le quartier de Zaghoul est formé par un grand nombre de résidences individuelles, semi collectif et collectif.

Equipements administratifs : on rencontre les différentes administrations publiques (DHE, hôtel de finance ...)

Equipements éducatifs : un lycée, l'université et une école primaire.

## 6. Etat de bâtis :

Notre zone d'étude récemment urbanisée, cela signifie que la majorité des édifices est nouveaux, on y trouve que les constructions industrielles vétuste et sous utilisées (ORAVIO et OAIC).



Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
Cité Zaghoul (construction bon état)



Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
Ecole primaire (bon état)



Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
Cité Zaghoul (construction bon état)



Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
ORAVIO (friche industriel, mauvaise état)



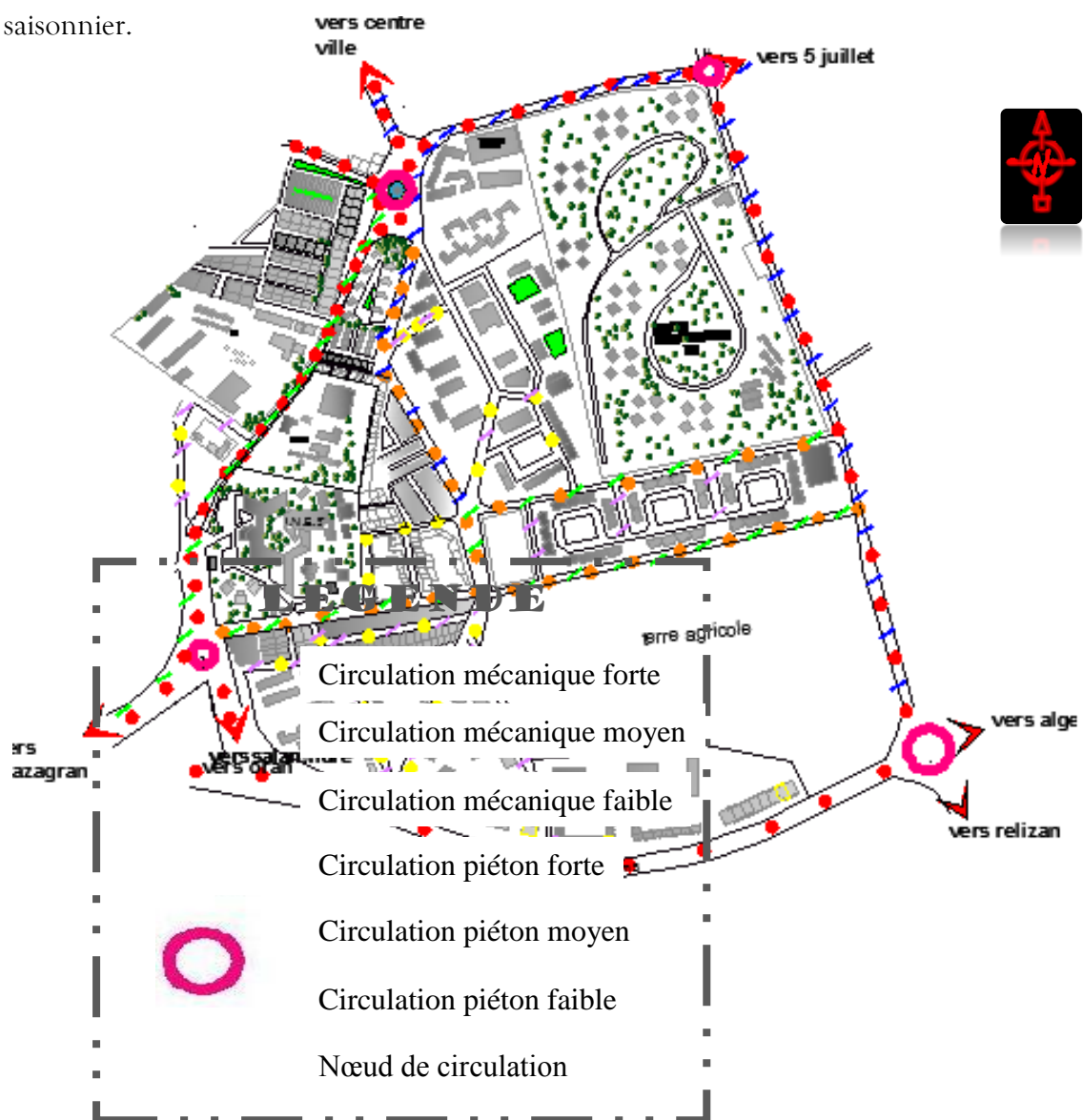
Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
OAIC (friche industriel, mauvaise état)



Photo de constat. Auteur. 13/12/2016  
Maison individuel (bon état)

## 6. Circulation :

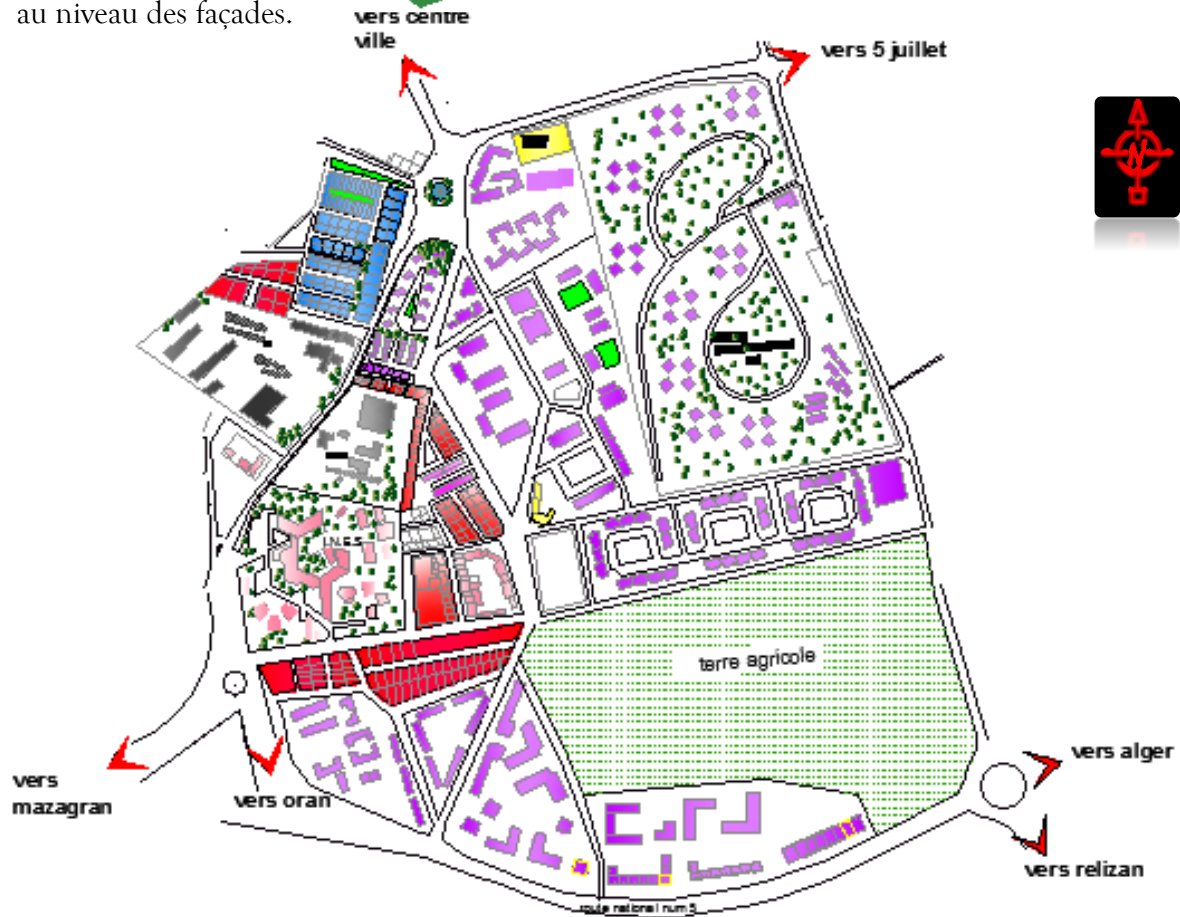
Notre zone d'étude possède un axe majeur qui relie la ville de Mostaganem et Mazagran. La partie où se trouve le site se caractérise par un flux mécanique fort avec un flux piéton saisonnier.








### 7. Etat des Hauteurs :

Les hauteurs varient entre RDC et R+7

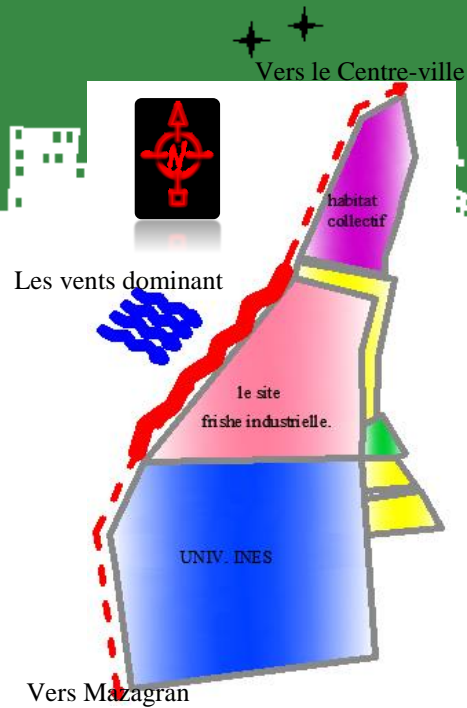
Les constructions qui entourent le site, sont écrasées par leur hauteur réduite qui varie entre le RDC et R+4, d'où on constate une horizontalité dominante, et l'absence d'éléments verticaux au niveau des façades.



LEGENDE	
	Habitat collectif entre R+3 et R+4
	Habitat semi collectif entre R+2 et R+3
	Habitat individuelle entre RDC et R+4
	Equipement éducatif entre RDC et R+3
	Equipement administratif entre R+2 et R+4
	Espace industrielle entre RDC et R+7

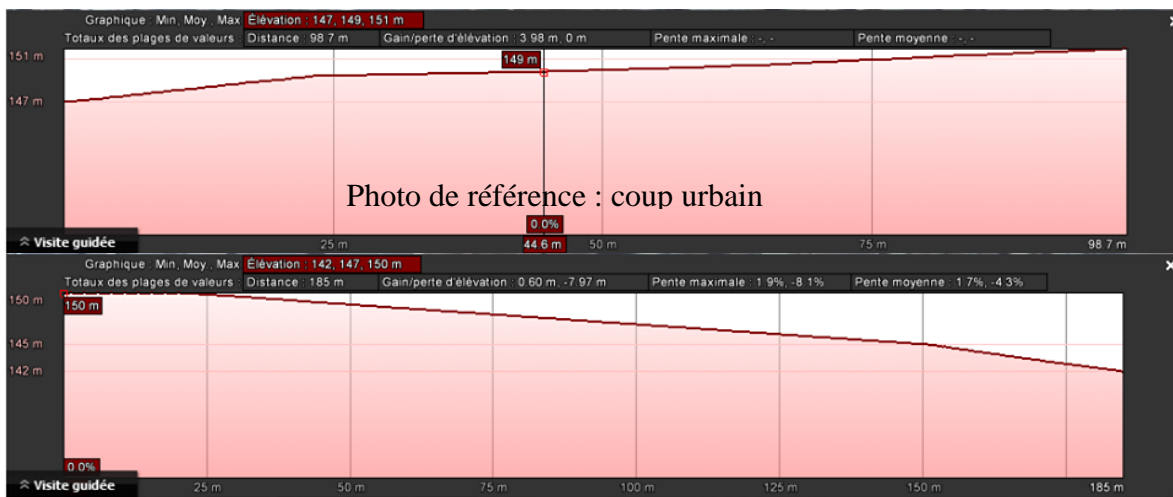
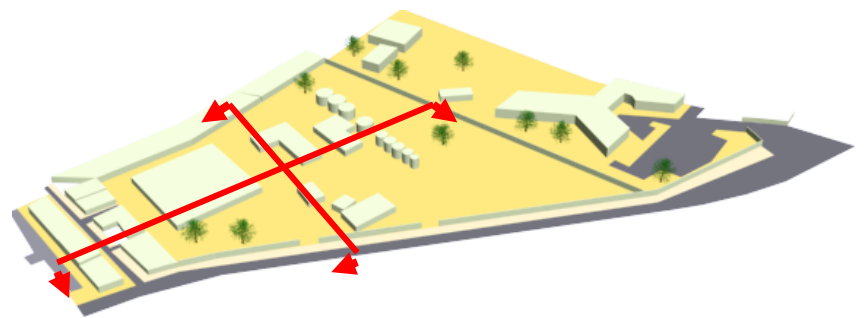
### 8. Limites et accessibilité :

Notre site est accessible par une coté par une voie principale avec une vaste ouverture. Et il est limité par des limites physiques (Les voies qu'ils entourent). Il est limité par la voie principale à l'ouest, l'habitat individuel à l'est et au nord, l'équipement éducatif au sud (INES)<sup>7</sup>.



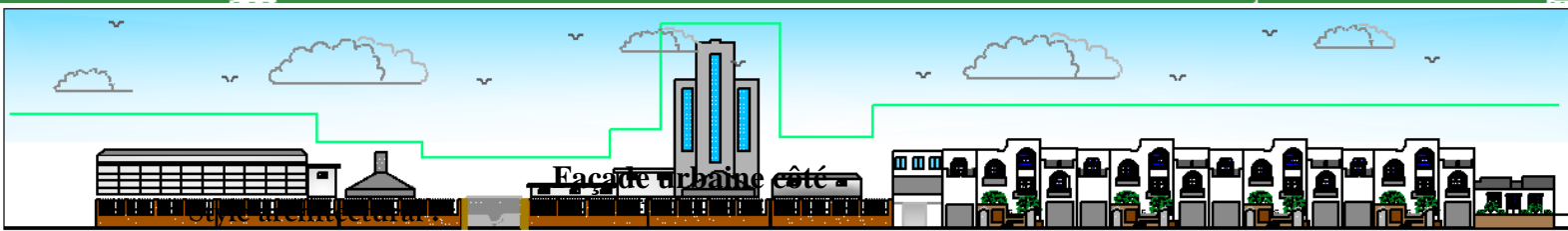
### 9. Topographie et forme :

Le terrain à une forme régulière et une superficie de 2 hectares, il est plat, puisque il est déjà construit. Le terrain est bien exposé, donc il profite au maximum du soleil.



<sup>5</sup> INES université de science exacte et informatique

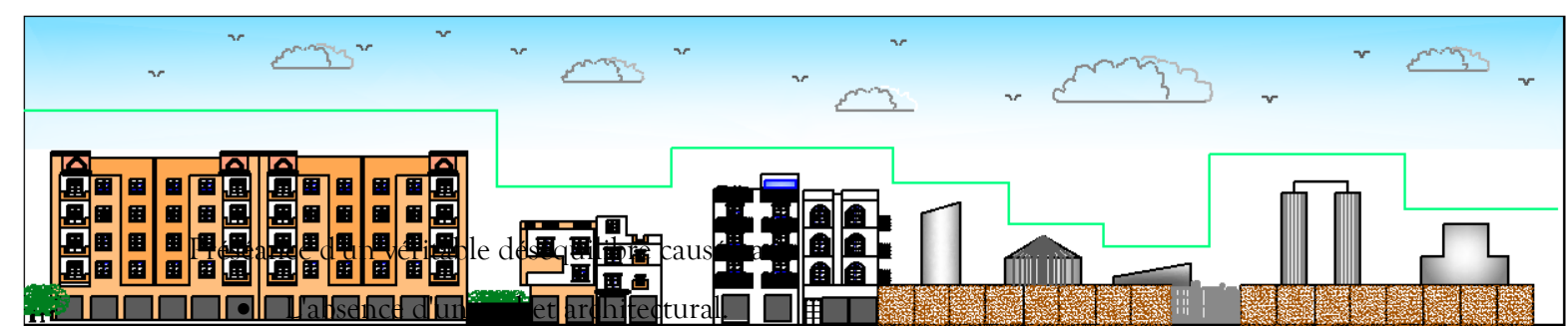
## 10. Façade urbaine :



Un enchaînement d'habitation semi collectif conçu sur le principe de répétitions on peut définir un équilibre causé par :

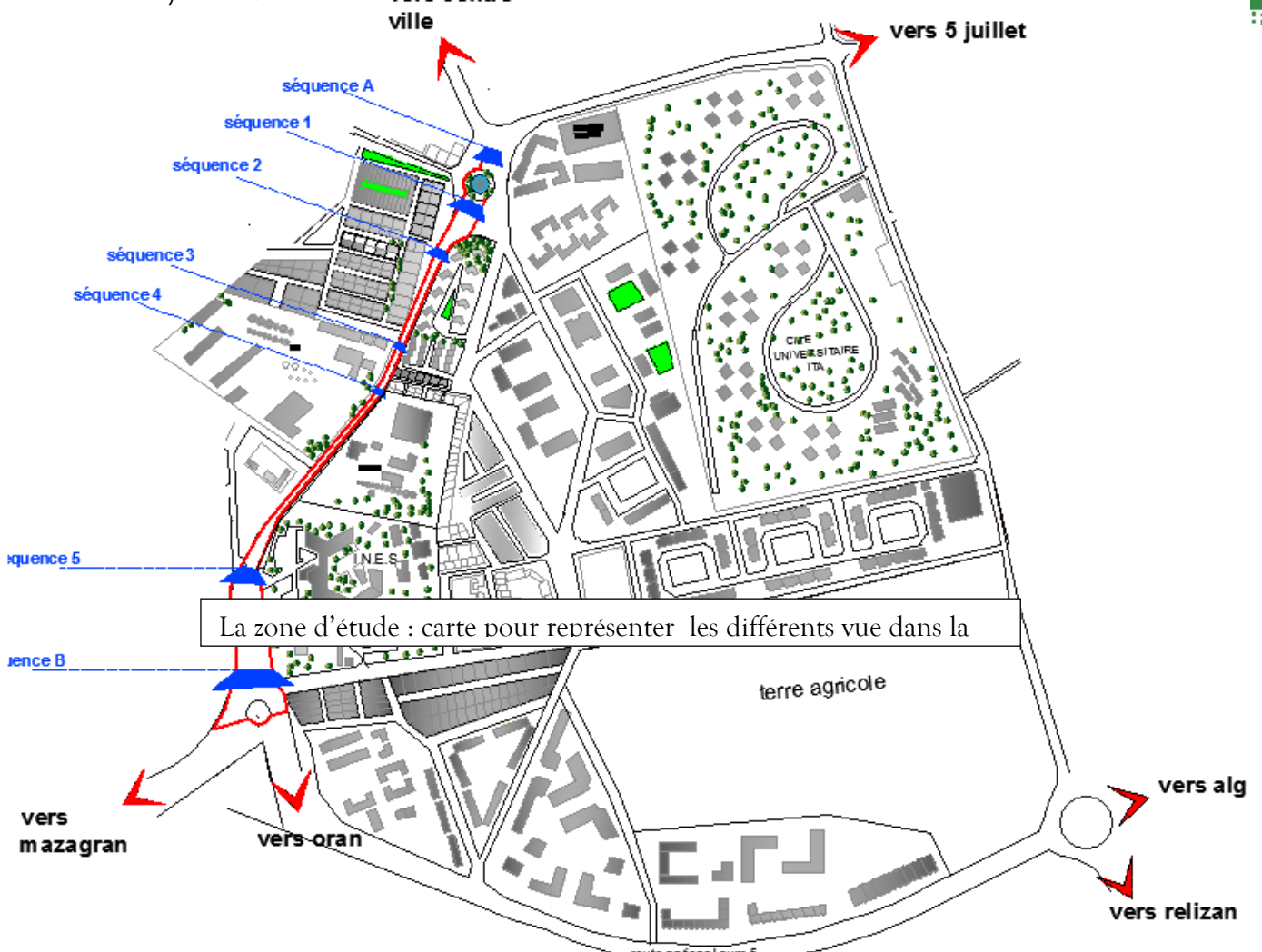
- Le style architectural unique
- L'alignement et la continuité du gabarit
- La continuité de la composition visuelle

La présence d'une clôture qui pressante un obstacle en face aux hangars qui ont aucune configuration et aucun alignement avec les autres constructions et qui ont des hauteurs varier .Ce qui présente une rupture et des vides urbain le long de la façade.



- Le choix des couleurs est contradictoire avec l'environnement immédiat des constructions
- La discontinuité du gabarit
- La variété des hauteurs

# Analyse séquentiel :



**séquence A:** photo de constat séquentielle . auteur . 27/11/2016  
point de départ .le grande rond-point des zegloul , un large champs visuel





**séquence 5:** photo de constat séquentielle . auteur . 27/11/2016

Rue créant un renvoie, apparitions d'une convexité



**séquence 5:** photo de constat séquentielle . auteur . 27/11/2016

concavité de la voie . un bornage axial , bordée par les murs de clôture de l'OAIC et (notre site) O.R.A.V.I.O qui marquent l'alignement.



**séquence 5:** photo de constat séquentielle . auteur . 27/11/2016  
un grande champ visuel donne un effet d'inflexion



**séquence B:** photo de constat séquentielle . auteur . 27/11/2016  
Le point d'accès . le rond-point de mazagran , un carrefour créant une transition de la route vers route salamandre et la route de Mazagran