

Logiciel éducatif pour les 11-15 ans

LA VILLE IDÉALE



4 RUE JEAN LANTIER. 75001 PARIS. CCP 9575.50 W . PARIS.

Comité **C**atholique contre la **F**aim et pour le **D**éveloppement

Le C.C.F.D., qu'est-ce que c'est ?

Le Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement est un organisme non gouvernemental fondé en 1961 et formé de 25 mouvements d'Eglise.

Sa mission est de participer activement au développement de projets dans des pays du Tiers-monde, tels une coopérative agricole, une école, un centre d'éducation sanitaire, etc ...

Son rôle consiste également à sensibiliser les gens, ici en France, à ce qui se passe dans les pays d'Asie, d'Afrique ou d'Amérique latine et à les inviter à se solidariser avec les habitants de ces pays pour lutter contre la faim et permettre aux hommes d'exercer librement leurs droits.

Chaque année, le C.C.F.D. organise une opération importante avec les mouvements de jeunes : ACE (action catholique des enfants), GUIDES DE FRANCE, SCOUTS DE FRANCE, MEJ (mouvement eucharistique des jeunes), au moment du carême (Janvier, Février, Mars, plus particulièrement).

L'opération "ARC-EN-CIEL" est destinée aux jeunes de 10 à 14 ans

Un toit pour se loger, pour apprendre, pour se nourrir, pour travailler, pour exercer ses libertés. Dans le cadre de l'opération Tiers monde à l'école, le CCFD met l'accent cette année sur le thème de l'habitat dans le monde. Le logiciel "La Ville Idéale" s'inscrit dans cette campagne, il permet d'explorer de façon ludique et interactive les conditions d'un équilibre harmonieux des différents éléments de la vie d'une ville tout en étant également confronté aux difficultés qu'implique cet "idéal" alors que bientôt la moitié des habitants de la terre vivront en ville ...

**C.C.F.D. 4 rue Jean Lantier 75001 PARIS
CCP 9575-50 W PARIS ou chèque bancaire**

SOMMAIRE

Les fiches-villes	p. 4
Approche pédagogique	
But du logiciel	p. 5
Public visé	p. 5
Objectifs pédagogiques	p. 5
. de contenu	p. 6
. méthodologiques	p. 6
Chargement des programmes	
Conseils généraux	p. 7
Mise en marche du TO7/70	p. 8
Mise en marche du MO5	p. 9
Utilisation du Nanoréseau	p. 10
Pour jouer	
Votre mission	p. 11
Fonctionnement du jeu	p. 12
Démarrage du jeu	p. 13
Phase 1: construction	p. 14
Phase 2: gestion	p. 16
Fin du jeu	p. 21
Légendes et pictogrammes	p. 22
Lexique	p. 26
Sources documentaires	p. 28
Pour en savoir plus	p. 29
Fiche d'évaluation	p. 31

LES FICHES-VILLES

Le logiciel "La Ville idéale" vous permet, tout en découvrant les difficultés de l'équilibre urbain, de créer la ville de vos rêves. Hélas, les villes ne sont pas toutes aussi faciles à inventer et à gérer. 16 fiches sur des villes du monde présentent quelques aspects de cette évolution fantastique : 1 habitant sur 2 vivra en zone urbaine en l'an 2000 !

Du transport en commun à Besançon à la surpopulation de Mexico ou des bidonvilles de Lima, de la pollution de Tokyo à la création de villes nouvelles, ces fiches illustrent la diversité et les périls des villes du monde.

Pourquoi, à partir de ces exemples, ne pas créer de nouvelles villes sur d'autres villes, sur votre ville ? en classe ou à la maison, à vos crayons... optiques...

BESANCON Ville pilote en matière de transports public

BORDEAUX La rénovation d'une ville traditionnelle

GRENOBLE Une étroite liaison entre industrie et recherche

PARIS Un centre vital pour la France

VILLENEUVE-SUR-LOT Une banlieue pavillonnaire

DJAKARTA Mégalopole de l'Asie

Le CAIRE Un imbroglio permanent

LAGOS Une cité qui se développe dans la confusion

LIMA Des bidonvilles au bord de l'oasis

MEXICO La plus grande ville du monde en l'an 2000

HAMBOURG Une véritable renaissance

LOS ANGELES L'autoroute, fil conducteur

NAPLES Le principal centre urbain du Mezzogiorno

TOKYO Les maux de la société industrielle

BRASILIA La création d'une nouvelle capitale politique

MARNE LA VALLEE Une ville nouvelle à la périphérie de Paris

APPROCHE PEDAGOGIQUE

BUT DU LOGICIEL

La construction puis le fonctionnement d'une ville imaginaire et idéale est l'occasion pour le joueur de découvrir la vie et le développement d'une ville, ainsi que les interactions entre ses différents facteurs (habitat, activité, transport, temps libre). Cette approche met le joueur dans une situation active et permet par l'aspect ludique, pédagogique et didactique du logiciel d'aborder des notions relativement complexes d'équilibre urbain en prenant en compte son propre vécu de la ville. Sensibilisé à ces problèmes, le public visé sera plus ouvert aux difficultés du développement urbain dans le monde.

PUBLIC VISE

Ce logiciel est destiné aux jeunes de 11 à 15 ans et peut être utilisé :

- en classe par les élèves des collèges de la 6ème à la 3ème
- dans les clubs et associations
- en famille

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Ce logiciel a un double caractère ludique et didactique. On peut donc distinguer d'une part, des objectifs pédagogiques de "contenu" relatifs au vocabulaire urbain et aux processus de croissance des villes et d'autre part, des objectifs à caractère plus méthodologique (éléments de cartographie, représentation et analyse de données...) sur lesquels les enseignants ont particulièrement attiré notre attention.

objectifs de "contenu" :

- acquérir du vocabulaire sur la ville et l'urbanisation
- découvrir les interactions des facteurs constitutifs de la ville: l'habitat, le type d'activité, les transports et le temps libre
- découvrir les liens entre la ville et son environnement
- construire et faire gérer une ville dans une perspective d'équilibre entre les différents paramètres du jeu
- prendre en compte certaines données économiques

objectifs méthodologiques :

- travailler et prendre des décisions en petite équipe
- mesurer l'impact de ces décisions sur le développement d'une ville
- découvrir la pertinence de l'informatique comme outil de simulation et d'aide à la décision et pour représenter des informations complexes
- élaborer un scénario urbain et tester des hypothèses grâce à l'ordinateur
- se repérer de façon précise sur une carte
- lire des données démographiques selon diverses représentations conventionnelles
- faire face à des événements liés à la vie de la ville et à son environnement extérieur...

CHARGEMENT DU PROGRAMME

CONSEILS GENERAUX

Branchement : Brancher le téléviseur et les différents appareils

ATTENTION : il est impossible pour ce logiciel, de brancher en même temps le lecteur de cassette et le lecteur de disquette.

Crayon optique : ce programme est conçu pour être utilisé au crayon optique. Pour s'en servir, il est impératif de le régler systématiquement avant chaque utilisation.

Téléviseur : régler l'intensité lumineuse du téléviseur pour une bonne utilisation du crayon optique.

Imprimante : son utilisation est possible en fin de jeu. Si vous souhaitez l'utiliser, il faut penser à la brancher avant le chargement du logiciel.

Commandes : ce logiciel fonctionne au crayon optique grâce à un système évolué de fenêtrage qui apparaît à l'écran pour renseigner le joueur.

Les pictogrammes jouent le rôle de touches de commande. Lorsqu'un pictogramme est pointé, un message apparaît sur la première ligne en haut de l'écran.

Pour activer une commande, appuyez (cliquer) le crayon optique sur un pictogramme.

MISE EN MARCHÉ TO7/70 (cassette)

Branchement : Placer la cartouche BASIC dans son logement.

Crayon optique : Pour le régler, taper **3** au clavier puis pointer le crayon au centre de l'écran. Le réglage est terminé après le "bip" sonore.

Chargement du logiciel :

- Introduire la cassette dans le lecteur, face TO7/70 au-dessus puis rembobiner.
- Appuyer sur la touche > du lecteur de cassettes.
- Sélectionner le choix **2** (cassette) du menu Thomson affiché à l'écran
S'armer de patience... Par contre, le chargement se fait en une seule fois.
Après le défilement du générique apparaît un écran de menu où il s'agit de choisir:
- le nombre de joueur: 1 ou 2 joueurs
- le niveau de difficulté : de 1 à 4
- la topographie de la ville : plaine, montagne ou bord de mer

Pour relancer à tout moment le logiciel : Cliquer sur le pictogramme **STOP**.

L'imprimante: si votre imprimante est branchée et allumée, vous pouvez l'utiliser en fin de jeu en cliquant sur le pictogramme :

M pour l'imprimante M.T 80 de MANNESMAN-TALLY

T pour l'imprimante THOMSON

MISE EN MARCHÉ MO5 (sur cassette)

Crayon optique : Pour le régler, taper l'instruction TUNE au clavier puis appuyer sur la touche ENTREE. Une ligne verticale blanche apparaît à l'écran. Pointer le crayon sur cette ligne et attendre qu'elle disparaisse. Le réglage est alors terminé.

Chargement :

- Introduire la cassette dans le lecteur, face MO5 au-dessus puis rembobiner
- Appuyer sur la touche > du magnétophone
- Taper **RUN "** (n'oubliez pas de taper ") au clavier , puis valider en appuyant sur la touche ENTREE

Le chargement du logiciel s'effectue en une seule fois.

Après le défilement du générique apparaît un écran de menu où il vous faut choisir:

- le nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs
- le niveau de difficulté : de 1 à 4
- la topographie de la ville : plaine, montagne ou bord de mer

Pour relancer à tout moment le logiciel: Cliquer sur le pictogramme **STOP**.

L'imprimante : si votre imprimante est branchée et allumée vous pouvez l'utiliser en fin de jeu en cliquant sur le pictogramme :

T pour l'imprimante THOMSON

UTILISATION DU NANORESEAU

Pour charger la disquette :

- Mettre, en premier, la tête de réseau sous tension
- Mettre sous tension les postes de travail.
- Charger la disquette "système "du Nanoréseau
- Lorsque le système est chargé, mettre le logiciel "LA VILLE IDEALE" dans le lecteur B .
- Taper NR 32 puis valider.
- Initialiser les postes de travail et taper "A " sur les ordinateurs en réseau pour les mettre sous Basic.
- Placer le serveur en mode "DIFFUSION".
- Taper "B : VILLE. MO5" ou VILLE.TO7" et l'écran de présentation du **C.C.F.D.** doit apparaître, puis l'écran de menu permettant de choisir le nombre de joueurs, le niveau de difficulté et le type de ville à construire

POUR JOUER

VOTRE MISSION

Une enquête, réalisée dans une grande ville souffrant de pollution et de surpopulation, révèle que 100.000 habitants sont prêts à changer de ville à condition d'y trouver:

- plus d'espace pour vivre, aussi bien en espace individuel que collectif
- plus de temps pour les loisirs et pour participer à la vie de la ville

On vous confie la mission de construire, puis de gérer cette ville nouvelle qui doit répondre aux attentes de ces habitants.

Après le démarrage qui vous permet de choisir le nombre de joueurs, le niveau de difficulté et le type de carte, le jeu fonctionne en deux phases :

Phase 1 : construction

En fonction d'un budget initial, vous devez construire les aménagements permettant aux 50.000 premiers habitants de se loger, de travailler, de circuler et de disposer de leur temps libre dans la ville.

Phase 2 : gestion

A l'issue de la phase de construction, la population s'installe. Il vous faut maintenant gérer la ville, en trouvant un équilibre entre les coûts des aménagements et la satisfaction de la population.

Pour cela, vous disposez de revenus, d'un tableau de bord permettant de suivre l'évolution de la ville et des experts vous aideront gracieusement à prendre vos décisions ... mais des initiatives privées vont peut-être perturber vos prévisions.

ATTENTION : La vie de la ville est animée et imprévue, elle peut vous réserver quelques surprises...

FONCTIONNEMENT DU JEU

Dans ce jeu qui fonctionne au crayon optique, toutes les commandes sont représentées par des symboles graphiques: des pictogrammes.

En pointant le crayon optique sur un pictogramme, vous verrez s'afficher sa signification sur la première ligne en haut de l'écran.

Si vous voulez prendre une décision, appuyez (cliquez) le crayon optique sur le pictogramme.

Le jeu se déroule de la façon suivante:

- le joueur prend une ou plusieurs décisions en activant les commandes correspondantes
- le joueur valide ces décisions en cliquant sur la commande OK, commande qui a toujours pour effet de terminer le tour
- les décisions sont alors prises en compte et le joueur peut au tour suivant en mesurer les effets en consultant le tableau de bord

DEMARRAGE DU JEU

Au démarrage du jeu, vous devez effectuer plusieurs choix :

- le nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs

- le niveau de difficulté du jeu : de 1 (facile) à 4 (difficile)

Ce choix a une conséquence sur la forme et la disposition du terrain (plus ou moins de zones inconstructibles) et sur la présence de certains aménagements (tunnel, voie ferrée, autoroute)

- la carte : la couleur du terrain indique sa nature et son relief :

Bleu	Fleuve ou mer
Jaune	Bassin
Orange clair	Plaine
Vert clair	Espace vert naturel
Vert foncé	Forêt
Orange foncé	Plateau
Violet	Montagne

Lorsqu'à l'aide du crayon optique, vous cliquerez sur la touche **OK** vos choix seront validés et vous entrerez dans la phase 1 d'aménagement de la ville nouvelle.

PHASE 1 : CONSTRUCTION

BUT DE CETTE PHASE

Vous devez, sans dépasser le budget qui vous est accordé, mettre en place les aménagements permettant d'accueillir les 50.000 premiers habitants.

Chaque fois que vous installez un aménagement, votre budget est diminué de son coût. Vous pouvez, tant que vous n'avez pas validé l'ensemble de vos décisions, annuler un aménagement et en récupérer son coût.

Pour vous aider à réaliser cette tâche difficile, vous disposez dans la documentation de "Renseignements chiffrés" qui donnent le résultat de l'enquête et une liste indiquant la capacité de logement, d'accueil, le nombre d'emplois créés ... pour certains des aménagements.

BUDGET

Au démarrage du jeu, vous disposez d'un budget exprimé en MU (Monnaie Urbaine) qui est suffisant pour équiper votre ville de façon à faire vivre dans de bonnes conditions les 50.000 premiers habitants attendus.

Après chaque aménagement, la nouvelle situation de votre budget est affichée. Si votre budget est insuffisant pour financer un aménagement, un message "Solde insuffisant" s'affiche et votre commande est annulée.

Au début de la phase de gestion, un nouveau budget vous sera accordé.

CONSTRUIRE UN AMENAGEMENT

En cliquant sur le pictogramme de construction, une fenêtre s'ouvre à l'écran. Les 50 pictos représentant les différents aménagements s'affichent.

Cliquez sur l'aménagement voulu, la fenêtre s'efface et la carte réapparaît.

Cliquez sur le terrain choisi, une fenêtre s'ouvre: elle indique la nature du terrain, sa localisation et s'il est constructible, le coût de l'aménagement.

Cliquez la case "Construire", la situation de votre budget apparaît. En éloignant le crayon, la construction s'inscrit sur la carte (en bleu sur fond grisé).

Si le terrain n'est pas constructible ou si vous ne voulez plus construire, cliquez sur la case "Retour". Vous pouvez alors choisir un autre terrain ou un autre aménagement.

ANNULER UN AMENAGEMENT

Cliquez sur la carte la construction que vous souhaitez annuler, puis cliquez sur la case "Construire" dans la fenêtre qui s'ouvre : la croix disparaît et la construction est annulée. Vous disposez à nouveau du montant de son coût.

FIN DE LA PHASE

Quand vous pensez que votre ville est prête à accueillir 50.000 habitants, cliquez la commande **OK** et la phase de construction est terminée.

Les pictogrammes représentés sur votre carte en fond grisé apparaissent alors sur fond blanc et vos constructions sont définitives.

La population arrive....

Si vous jouez seul, la phase de gestion démarre.

Si vous jouez à deux, votre tour est fini et c'est à votre partenaire de jouer. Lorsque lui-même aura terminé sa phase de construction, ce sera de nouveau votre tour: vous commencerez alors votre phase de gestion.

PHASE 2 : GESTION

BUT DE CETTE PHASE

Pendant cette phase, vous devez gérer votre ville en trouvant un équilibre entre les besoins et les attentes des habitants et votre budget.

Votre tâche consiste à prendre des décisions concernant l'aménagement de votre ville et la vie de ses habitants. Pour vous aider, vous disposez d'un tableau de bord et des services d'experts.

Vos décisions entraineront évidemment des réactions de la part de la population actuelle et susciteront ou pas des constructions privées.

DEROULEMENT

Vous pouvez prendre librement à chaque tour, les unes après les autres et dans n'importe quel ordre, les décisions suivantes:

- choisir le temps le travail
- déterminer le montant du loyer que vous versent les habitants
- fixer le montant des taxes que vous versent les entreprises.

Vous pouvez également, à tout moment:

- connaître l'état de votre budget
- consulter le tableau de bord
- demander conseil aux experts

Dans le même tour, vous pouvez en plus:

- soit construire ou démolir des aménagements
- soit demander ou rembourser un emprunt à la banque

TYPES DE DECISIONS

Choisir le temps de travail

Tant que vous ne prenez pas de décision, le temps de travail est de 7 heures par jour et de 5 jours par semaine soit 35 heures/hebdomadaire.

Vous pouvez modifier cette durée, la journée de travail allant de 8 à 20 heures.

L'heure travaillée est indiquée en bleu, l'heure libre en blanc.

En cliquant une case, vous inversez sa couleur et transformez donc une heure libre en heure de travail et vice-versa.

De même pour les jours de travail et les jours fériés.

Le nombre d'heures de travail par jour et par semaine de chaque habitant actif s'affiche automatiquement.

Construire de nouveaux aménagements

La construction de nouveaux aménagements se fait de la même façon que dans la phase de construction.

Démolir des aménagements

Pour démolir, cliquez sur l'aménagement que vous voulez voir disparaître, puis sur la case "Démolir". Cette fois, évidemment, vous ne récupérez pas le coût de l'aménagement.....

Demander un emprunt

Si vous le désirez, vous avez la possibilité de faire un emprunt.

Cliquez sur "Terminal de gestion" puis sur la case "Demander un emprunt": utilisez le clavier optique pour composer le montant. Votre demande sera acceptée si vous êtes raisonnable et si votre gestion est saine.

Attention : Vous ne pouvez obtenir qu'un seul emprunt en même temps !

Rembourser un emprunt

Le remboursement de l'emprunt se fait par prélèvements automatiques, mais vous pouvez décider aussi de rembourser plus tôt. Pour cela, cliquez sur la case "Rembourser un emprunt" de votre terminal de gestion...

Modifier les revenus

Vous disposez de deux sources distinctes de revenus:

- un loyer sur toutes les habitations occupées qui vous appartiennent, représentant un pourcentage du coût de ces constructions
- une taxe sur tous les emplois créés, correspondant à un pourcentage des salaires versés

Vous pouvez modifier le taux de ces revenus en utilisant votre terminal de gestion.

LES AIDES

Consultation des experts.

Les experts vous préviennent des risques de mécontentements qui peuvent surgir. Vous pouvez également les consulter pour vous aider à prendre des décisions.

Les experts INSEE vous donnent des indications concernant :

- le logement: nombre d'habitants à loger dans des tours, immeubles ou lotissements

- le travail: nombre d'emplois à créer dans l'industrie, les services et le commerce

Les experts en urbanisme vous indiquent la satisfaction de la population en ce qui concerne les équipements collectifs (hygiène, sécurité, éducation, etc...)

N'hésitez pas à recourir à leurs conseils: cela vous évitera d'avoir à faire face à des situations difficiles...

Le tableau de bord

Le tableau de bord est votre guide. Il vous indique:

- la répartition moyenne de la journée d'un habitant: temps consacré au travail, au transport, au temps libre (loisirs, vie de famille,...) et au sommeil

- l'indice de satisfaction de la population par tranche d'âge: jeunes, adultes, personnes âgées

- le chiffre total de la population

- le nombre de personnes non logées

- le nombre de personnes à la recherche d'un emploi

Cet outil est très précieux! Consultez le à chaque début de tour: il vous donnera les conséquences des décisions prises au tour précédent. Vous pouvez le consulter à tout moment mais attention, il ne tient compte que des décisions qui ont été validées.

Le terminal de gestion

Il vous donne en permanence la situation exacte de votre compte.

L'ENVIRONNEMENT

Les initiatives privées

Des initiatives privées peuvent surgir pour remédier à certaines de vos défaillances. Quand des constructeurs privés proposent d'installer, en les finançant, des aménagements, les pictos s'affichent sur la carte en rose sur fond grisé.

Si vous ne réagissez pas, leurs projets deviennent réalité. Vous ne toucherez donc pas de loyer sur ces aménagements, mais par contre, vous percevrez, s'il y a lieu, le montant des taxes.

Mais vous pouvez, en cliquant sur ces pictos, refuser l'autorisation de construire.

ACHAT/VENTE

Vous avez la possibilité de racheter les constructions privées. Dans ce cas vous percevrez de nouveaux loyers s'il s'agit d'habitations occupées.

Au contraire, vous pouvez vendre des aménagements au secteur privé. Celui-ci ne peut pas refuser d'acheter, mais vous ne toucherez plus les loyers.

Les événements

Votre ville vit et la vie est faite d'imprévus! Attendez vous donc à quelques surprises.....

Lorsqu'un événement surgit, vous en serez informé par le journal "IDEAL-MATIN".

FIN DE JEU

Une partie peut s'achever de différentes façons:

1. A VOTRE INITIATIVE

Si vous estimez avoir rempli votre mission qui est de construire et faire fonctionner de façon satisfaisante une "Ville idéale" pour une population de 100.000 habitants, cliquez le picto "Stop".

Si vous désirez simplement abandonner la partie en cours, cliquez le même picto.

2. VOUS AVEZ PERDU

- soit parce que la population manifeste son mécontentement de façon définitive
- soit parce que, en raison d'une mauvaise gestion, votre budget ne vous permet plus de continuer.

Vous avez failli à votre mission, elle vous est retirée. Profitez de cette expérience pour ne pas renouveler les mêmes erreurs dans une autre ville...

3. VOUS AVEZ GAGNE

La population est tout à fait satisfaite de votre ville, votre gestion est bonne. Mission accomplie...

Vous lirez votre performance dans le journal "IDEAL-MATIN".

D'autres villes vous attendent.

Si vous avez une imprimante, vous pourrez demander l'impression de la situation de votre ville.

HABITAT TRAVAIL



Tours



Immeubles



Lotissement



Ecole



Université



Industrie



Services



Centre commercial



Boutiques



Agence pour l'emploi

FONCTIONNEMENT



Production d'énergie



Hôpital



Pharmacie



Recyclage des déchets



Epuration des eaux



Police



Pompiers



Château d'eau



Tribunal



Banque

TRANSPORTS



Gare



Port



Aéroport



Pont



Bretelle d'autoroute



Parking aérien



Parking sous-terrain



Station d'essence



Arrêt d'autobus



Station de métro

SOCIO-CULTUREL



Salle de spectacles



Maison de la culture



Bibliothèque



Lieu de culte



Postes et télécommunications



Crèche



Club troisième âge



Hôtel



Antenne de télédiffusion



Mairie

SPORTS ET LOISIRS



Piscine



Patinoire



Court de Tennis



Complexe sportif



Station de ski



Plage



Terrain de jeux



Espace vert



Camping



Zoo

CHOIX



NIVEAU DE JEU
Supérieur



Inférieur



Un ou deux joueurs

COMMANDES



Autre Choix



Validation



Fin de partie



Crayon optique



Cassette



Disquette



Choix du temps de travail



Construire un aménagement



Terminal de gestion



Consulter des experts



Tableau des indicateurs



Consulter la légende



Jeunes



Adultes



Retraités



Imprimante Thomson



Imprimante Mannesmann MT 80

LEXIQUE

Agglomération : ensemble formé par la ville et sa banlieue

Banlieue : ensemble des villes qui environnent un centre urbain

Bidonville : désigne un habitat urbain spontané et précaire fait de matériaux de toutes sortes, sans hygiène ni confort

Chômage : période d'inactivité non volontaire d'un travailleur

Croissance urbaine : augmentation de la superficie d'une ville et de ses constructions

Densité de population : nombre moyen d'habitants au kilomètre carré. La densité indique le taux de concentration des habitants dans la ville

Émigration : action de quitter son territoire d'origine pour aller ailleurs

Environnement : éléments d'ordre climatique, géographique ou écologique qui caractérisent la situation d'une ville

Epuration des eaux : filtration et stérilisation des eaux à usages alimentaires

Exode rural : migration définitive des habitants des campagnes vers les villes

Immigration : entrée dans un pays, d'habitants venus d'autres régions ou États

Inactifs : population composée des enfants d'âge pré-scolaire, des élèves et étudiants, des militaires du contingent, des retraités .

Limitation des naissances : actions entreprises par un gouvernement pour contrôler et faire diminuer le nombre des naissances

Lotissement: terrain divisé en parcelles pour la construction d'habitat pavillonnaire

Mégalopole : désigne une ville ou une agglomération fortement urbanisée et industrialisée

Migration : déplacement de populations qui abandonnent les lieux où elles étaient fixées afin de s'installer ailleurs de façon définitive ou saisonnière

Recyclage des déchets : traitement des ordures en vue d'en effectuer la disparition ou la transformation (engrais par ex)

R.E.R.: (Réseau Express Régional) réseau ferroviaire développé en région parisienne pour améliorer le transport journalier des habitants d'Ile de France

Spéculation foncière : Achats d'immeubles en vue d'en obtenir un gain d'argent lors de leur revente ou, parfois, de leur exploitation

Urbanisation : processus de développement des villes et de concentration de la population dans les villes

Urbanisme : action d'implanter, organiser ou aménager des villes

Ville : concentration de constructions où vivent des habitants travaillant pour la plupart dans les secteurs secondaires et tertiaires

Ville nouvelle : ville créée entièrement ou dans sa plus grande partie dans le cadre d'une politique d'urbanisme

SOURCES DOCUMENTAIRES

Le Monde urbain - Documentation française

(les cahiers français n°203). 1981

La France des Villes - Documentation française .1980

Les Métropoles d'Europe - Documentation photographique n°6066. 1983

Les pays industrialisés - Documentation photographique n°6012. 1976

Tableaux de l'économie française - INSEE 1982

Données sociales - INSEE 1984

Le Monde Diplomatique.1983

Encyclopédie Larousse en 3 volumes.

L'agglomération - F.Beaujeu-Garnier -Encyclopédie Universalis, tome 1

Les Métropoles d'équilibres - Encyclopédie Universalis, tome 7

Réseau urbain/typologie des villes -Encyclopédie Universalis, tome 16

Vivre en ville - Brochure de la Direction de l'Urbanisme
et des Paysages. 1982

Les Villes françaises - Barrere P. et Cassou-Mounat, Masson.1980

Villes et Bidonvilles - Les cahiers Faim et Développement.CCFD. 1986

Cahiers des Jeunes Nations. N°225. Février 1981

Vivienda Popular - Centre d'études et de promotion du développement. Lima

La commune et l'aménagement des sites - Alomée Panel - Berger-Levrault

Introduction à la planification urbaine - J.P Lacaze - Editions du Moniteur

Mieux se déplacer dans votre ville - J.L.Deligny et C.Gressier- Edition du Moniteur

Les équipements publics de quartier - M.Cotten - Documentation française.

POUR EN SAVOIR PLUS

La Charte d'Athènes - Le Corbusier - Seuil

Histoire de l'Urbanisme - J.L.Harouel - Coll. Que sais-je? PUF.1986

La cité à travers l'Histoire - Lewis Mumford - Esprit/Seuil

De Jéricho à Mexico - P.Bairoch - Collection Arcades. Gallimard.1985

Urbanisme: Utopies et réalités - F.Choay- Coll. Points/Seuil.1965

L'homme et les villes - M.Ragon - Albin Michel

La ville. Le fait urbain à travers le monde - P.George. PUF.1956

Géographie urbaine - J.Beaujeu-Garnier - Coll. U /A. Colin.1980

L'espace urbain - J.Bastie et B.Dezert. Masson.1980

La logique des Villes - P.Claval - LITEC. 1981

Agir sur la ville - J.Vicari - Edition du Moniteur.

Espace urbain et équipement - E.Leb Blanc-Bazou et J.Zeitoun - Centre de recherches d'urbanisme.

Les villes nouvelles - P.Merlin - Presses universitaires de France.

Les Villes nouvelles dans le Monde - C.Chaline - Coll. Que sais-je? PUF.1985

Les bidonvilles de l'espoir - N.Cannat. Editions Denoël.1986

La planète des bidonvilles - B.Granotier - Seuil. 1980

La ville et l'enfant - Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition "La ville et l'enfant" au CNAC G.Pompidou. Paris. Octobre 1977



Questionnaire d'évaluation

Nous vous remercions de bien vouloir remplir ce questionnaire et de nous faire part de vos remarques et suggestions concernant le jeu "LA VILLE IDEALE".

Utilisation

Sur quel ordinateur avez-vous utilisé ce logiciel ?

MO5

TO7

En configuration Nanoréseau

Avez-vous utilisé une imprimante

oui non

Avez-vous joué : seul à deux en équipe

dans un établissement scolaire

dans un club

à domicile

31

Aspect pédagogique

Considérez-vous ce logiciel comme :

- un simple divertissement

- un jeu de sensibilisation à l'urbanisme

- un outil pédagogique à part entière

oui non

oui non

oui non

Avez-vous utilisé les fiches-villes comme support de cours

oui non

Combien de villes avez-vous construit avec ce logiciel ?

...



Vos remarques et suggestions

.....
.....
.....

NOM :

ETABLISSEMENT ou CLUB :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Profession :

Enseignant ...

Elève ...

Autres : (à préciser)

Je suis intéressé par les problèmes du développement et je souhaite être informé des parutions du C.C.F.D

Audiovisuelles

Brochures

Logiciels éducatifs

Veillez retourner cette fiche à :

**C.C.F.D. Service Enfance Jeunesse
4 rue Jean Lantier . 75001 PARIS**

Conception et réalisation du logiciel et de la documentation:



9 Bd Montparnasse 75006 Paris

scénario interactif : M.AB, E.BLEPP, J-Y.DERRIEN, J.NAYMARK

réalisation informatique : Jean-Jacques BOUET

graphisme : Jean-Yves DERRIEN

documentation : Michel AB

Avec la collaboration du Service Enfance Jeunesse du C.C.F.D

Tous droits de traduction, d'adaptation, et de reproduction par tous procédés sont réservés pour tous pays sur le programme, la présentation et le document les documents d'accompagnement.

TO770, MO5 sont des marques déposées par la société Thomson.

Copyright **C.C.F.D, JériKo**, 1986

