


iri
Institut de recherche et d'innovation

O'Z

ici!

IGN
INSTITUT NATIONAL DE L'INFORMATION GÉOGRAPHIQUE ET FORESTIÈRE

seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

CDOS SEINE SAINT-DENIS

GROUPE Caisse des Dépôts



**Voici le carnet de votre groupe. Gardez-le toute la journée !**

**Il sert à vous rappeler plusieurs informations utiles pour la construction/modélisation du village aquatique de la Seine-Saint-Denis, comme les différents rôles que vous allez jouer ou les types de matériaux que vous pourrez utiliser.**

# PROGRAMME

# Déroulé de la journée

**Le défi :** chaque groupe d'élèves aménage un espace de la Seine pour imaginer collectivement le village aquatique de Seine-Saint-Denis.

**L'organisation** : chaque groupe est accompagné toute la journée par un architecte référent. Deux porte-paroles (un garçon et une fille) présenteront en fin de journée le projet de leur équipe.

## Matinée

**De 8h30 à 9h00**

Arrivée des groupes

**De 9h00 à 10h00**

Présentation générale dans l'amphithéâtre et interventions :

Christian Piel, hydrologue, Urban Water / Séverine Delbosq, conseillère Nature et ville, eau, energies, démocratie locale, l'Ile-Saint-Denis et batelière

**De 10h00 à 12h30**

Répartition des groupes dans les salles

Découverte de l'espace à aménager

Découverte des rôles

Réflexion et préparation à la modélisation

Début de la modélisation

**De 12h30 à 13h30**

Pause déjeuner

## Après-midi

**De 13h30 à 16h00**

Point d'étape de la modélisation

Finalisation de la modélisation

Visite d'Elodie Girardet, conseillère déléguée chargée du Projet éducatif départemental, Conseil départemental du 93

**De 16h00 à 16h30**

Finalisation de la présentation du projet

**De 16h30 à 17h30**

Retour dans l'amphithéâtre

Présentation des projets du village aquatique

# LES RÔLES

# L'écologue

L'écologue travaille dans l'écologie, et ne doit pas être confondu avec l'écologiste, qui milite pour protéger l'écologie. Le métier d'écologue consiste à étudier les relations entre les organismes et le monde environnant. Par exemple, l'écologie des populations est l'étude des relations entre des populations d'individus d'une même espèce et leur habitat.



## Ce qu'il/elle défend :

La protection et le renforcement des écosystèmes existants dans et hors de l'eau (incluant les animaux et les plantes), ce qui veut dire :

- pas trop de bruit, de circulation
- protéger et renforcer la biodiversité, la faune et la flore terrestre et aquatique
- planter des végétaux, arbres, arbustes, herbes, en créant des corridors écologiques (des couloirs de circulation pour la faune et la flore).

# L'hydrologue

Spécialiste de l'étude du cycle de l'eau, l'hydrologue contrôle la qualité et les quantités d'eau de surface, depuis la source jusqu'à la distribution. L'eau étant désormais un enjeu stratégique, les hydrologues sont de plus en plus sollicités.



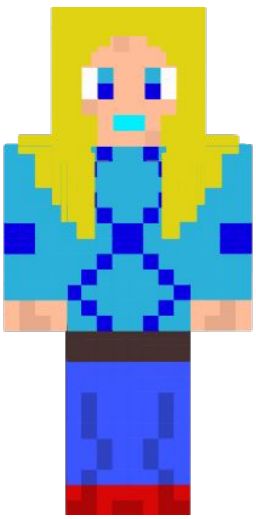
## Ce qu'il/elle défend :

- le maintien de la qualité de l'eau et d'une quantité d'eau suffisante
- la continuité du cycle de l'eau, du trajet de l'eau de pluie jusqu'au fleuve, à travers la ville, les jardins et sous terre dans les nappes phréatiques.
- la prévention des risques d'inondation de la ville et de crue des fleuves

# L'habitant

L'habitant est celui qui habite un espace. Dans le village aquatique, il y a des habitants qui habitent :

- sur les berges
- sur la Seine, dans des bateaux



## Ce qu'il/elle défend :

La protection de sa qualité de vie, ce qui veut dire :

- pas trop de bruit et de pollution (et donc pas trop de circulation de personnes, de voitures, de bateaux ...)
- de l'animation, mais sans nuisances nocturnes,
- des liaisons simples et rapides à pied ou à vélo pour faire ses courses, pour prendre les transports collectifs, ou aller dans des équipements.
- des espaces pour se détendre, picniquer, jouer, jardiner ou faire du sport.

# Le pêcheur

Le pêcheur est celui qui recherche et capture des poissons et autres animaux marins vivant dans l'eau, ou qui recueille des coquillages pour les manger. Dans le monde entier, on dénombre 38 millions de pêcheurs pratiquant la pêche commerciale ou de subsistance, et des pisciculteurs, c'est-à-dire des professionnels de l'élevage de poissons et autres animaux marins..



## Ce qu'il/elle défend :

La possibilité de pêcher, ce qui veut dire :

- l'accès aux berges
- des espaces de berges calmes (sans trop de circulation)
- une qualité de l'eau propice à la vie des poissons et autres espèces aquatiques.

# Le plaisancier

Le plaisancier apprécie les activités sur et au bord de l'eau. Il peut utiliser des véhicules nautiques de plaisance (cayak, aviron, voilier, bateau à moteur, véhicules amphibies, motomarines, aéroglisseurs, hydravions, sous-marin de poche).



## Ce qu'il/elle défend :

La possibilité de pratiquer son activité sur la Seine, ce qui veut dire :

- la possibilité de naviguer sur la Seine
- l'aménagement de zones d'accès pour les  bateaux (etc.).

# Le sportif

Le sportif est celui qui fait du sport sur les berges.



## Ce qu'il/elle défend :

- l'accès le plus large possible aux berges
- des aménagements sportifs sur les berges.

# LES MATÉRIAUX

# Sols et voirie

## Gravier



Le gravier ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **gravel** et **permafrost with stones**





## Sable



Le sable ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **sand**



## Gravier enherbé



Le gravier enherbé ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **permafrost whit moss** et **mossycobble**





## Pavements à larges joints



Les pavements à larges joints ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **iron stone bricks**



# Sols et voirie

## Pavements perméables



Les pavements perméables ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **obsidian brick**



## Enrobé perméable



L'enrobé perméable ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **desert stone bloc** et **stone block**





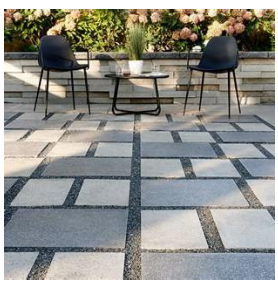
## Dalles alvéolées



Les dalles alvéolées ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **grate**



## Copeaux de bois



Les copeaux de bois ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **coral brown** et **dirt with coniferous litter**





# Sols et voirie

## Asphalte perméable



L'asphalte perméable ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **tar**



## Peinture au sol



La peinture au sol ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **hardened clay**





## Pierre de taille



La pierre de taille ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **stone brick, sandstone brick** et **silver sandstone brick**







## Sols stabilisés



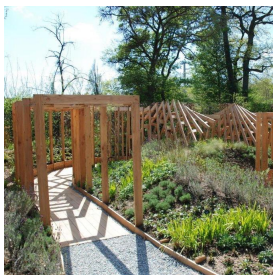
Les sols stabilisés ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs du **desert sand** et **silver sand**





# Matériaux pour bâtiments écologiques

## Structures bois



Les structures bois ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **tree** et **pine tree** ainsi que **wood** et **pine wood**



## Paille



La paille ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **straw**



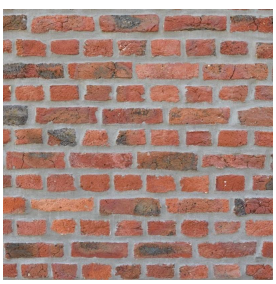
## Terre crue



La terre crue ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser les blocs de **dry dirt, desert sandstone** et **adobe**



## Brique de réemploi



La brique de réemploi ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **brick**

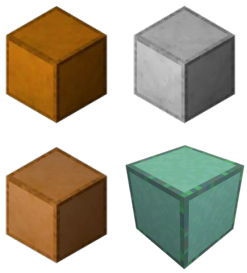


# Matériaux pour bâtiments écologiques

## Métal de réemploi



Le métal de réemploi ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser le **bronze bloc, cooper bloc, steel bloc** et **copper patina**



# Flotter

## Coque en acier



La coque en acier ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser le **steel bloc**



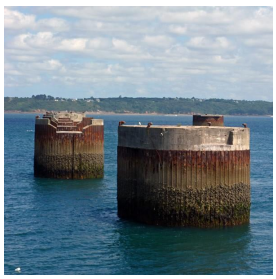
## Coque en bois



La coque en bois ... Pour la représenter dans Minetest, tu peux utiliser des **wood**



## Duc d'albes



Les duc d'albes ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le **stone bloc**



## Flotteur plastique



Les flotteurs plastiques ... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **mese**

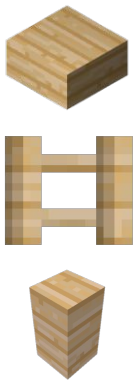


# Flotter

## Ponton en bois



Le ponton en bois ... Pour le représenter dans Minetest, tu peux utiliser des **slab, fence** et **micro**



# Se suspendre

## Porte-à-faux



Le porte-à-faux ... Voici un exemple pour t'aider à modéliser ton propre porte-à-faux



## Cable d'acier



Les câbles d'acier... Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser la **chain steel**

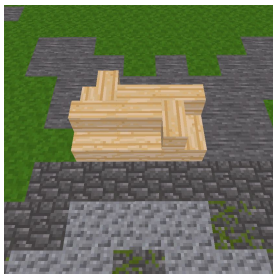


# Pour un aménagement convivial

## Bancs longilignes



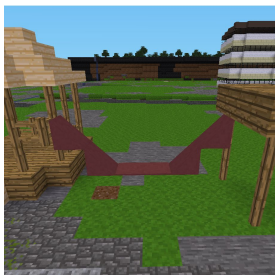
Les bancs longilignes ... Voici un exemple pour t'aider à modéliser ton propre banc



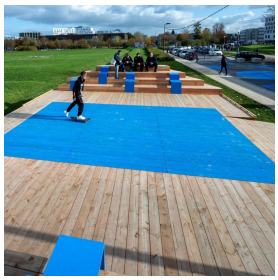
## Hamacs



Les hamacs ... Voici un exemple pour t'aider à modéliser ton propre hamac



## Plateformes



Les plateformes ... Voici un exemple pour t'aider à modéliser ta propre plateforme



## Amphithéâtres extérieurs



Les amphithéâtres extérieurs ... Voici un exemple pour t'aider à modéliser ton propre amphithéâtre extérieur



# Pour un aménagement convivial

## Kiosques



Les kiosques … Voici un exemple pour t’aider à modéliser ton propre kiosque



## Voiles d'ombrage



Les voiles d’ombrage … Voici un exemple pour t’aider à modéliser tes propres voiles d’ombrage



## Arbres



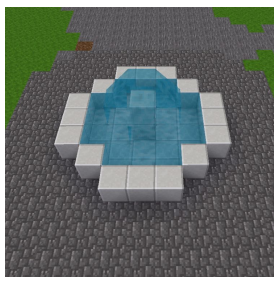
Les arbres … Voici un exemple pour t’aider à modéliser tes propres arbres



## Fontaines à eau



Les fontaines à eau  … Voici un exemple pour t’aider à modéliser ta propre fontaine à eau

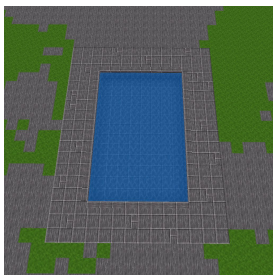


# Pour un aménagement convivial

## Miroir d'eau



Le miroir d’eau … Voici un exemple pour t’aider à modéliser ton propre miroir d’eau



## Arbres divers



Les arbres … Voici un exemple pour t’aider à modéliser tes propres arbres.

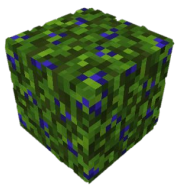




## Buissons à baies



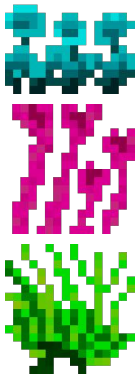
Les buissons à baies … Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le bloc de **blueberry bush leaves**



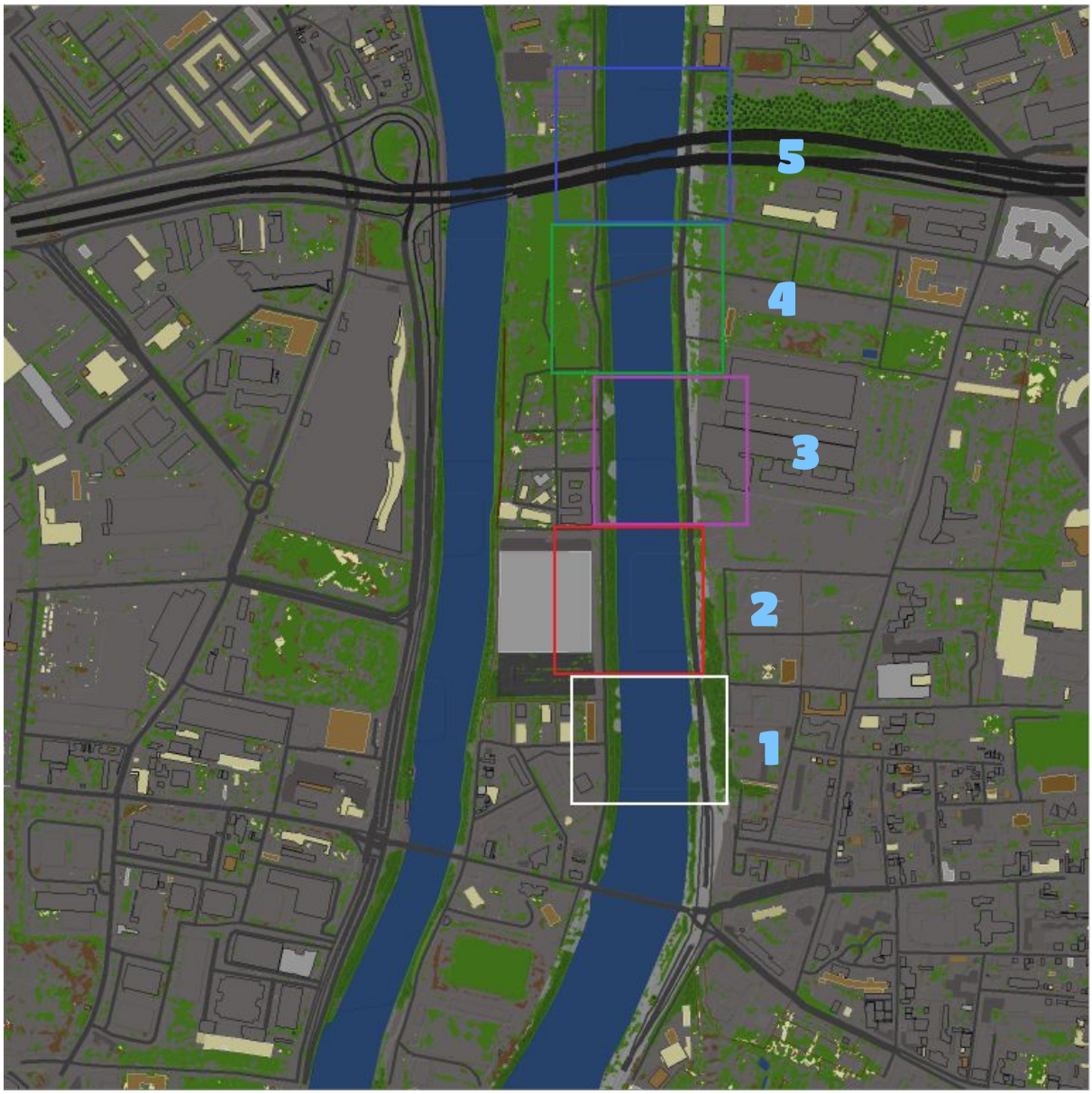
## Herbe aquatiques



Les herbes aquatiques … Pour les représenter dans Minetest, tu peux utiliser le **coral cyan, coral pink** et **coral green**



# LES BASSINS DE JEU



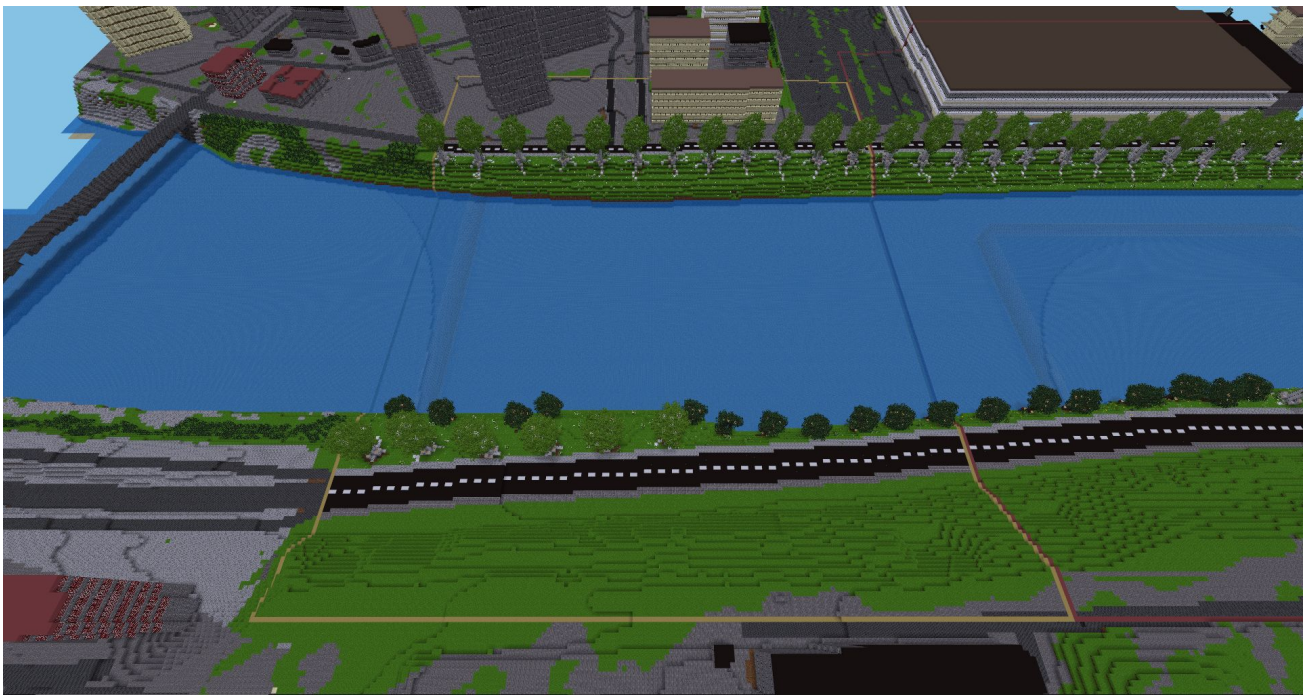

La Seine et ses berges sont divisées en 5 bassins de jeu qui sont les espaces dans lesquels les équipes devront construire.

Chaque bassin de jeu présente des contraintes et intérêts différents.

Chaque équipe d'élèves se voit attribuer un bassin, dans lequel elle est seule à modéliser.

La conjugaison du travail de toutes les équipes formera le « village aquatique », sur une large partie de la Seine et des berges à proximité du Village des Athlètes.

# Bassin de jeu n°1
# Aménager les berges naturelles et habitées



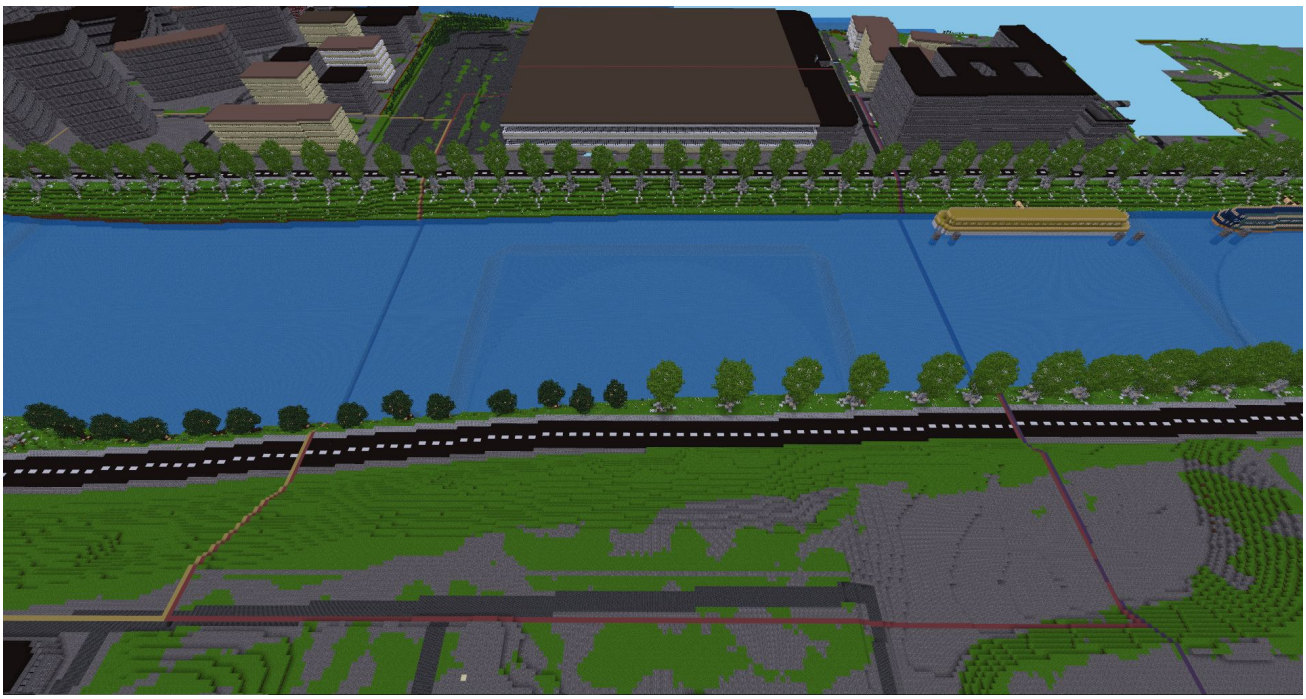
L’équipe jaune s’occupe de faire des propositions au sein du Bassin n°1.

L’équipe devra imaginer des constructions et des aménagements qui correspondent aux besoins de chacun des rôles (l’écologue, l’hydrologue, l’habitant, le pêcheur, le plaisancier et le sportif), et aux besoins et désirs des membres de l’équipe.

Les projets pourront être situés sur les berges, au-dessus de l’eau, sur l’eau et sous l’eau.

L’équipe devra également imaginer des aménagements pour mettre en valeur la berge naturelle et offrir des activités aux habitants de l’île.

# Bassin de jeu n°2
# Créer un port fluvial



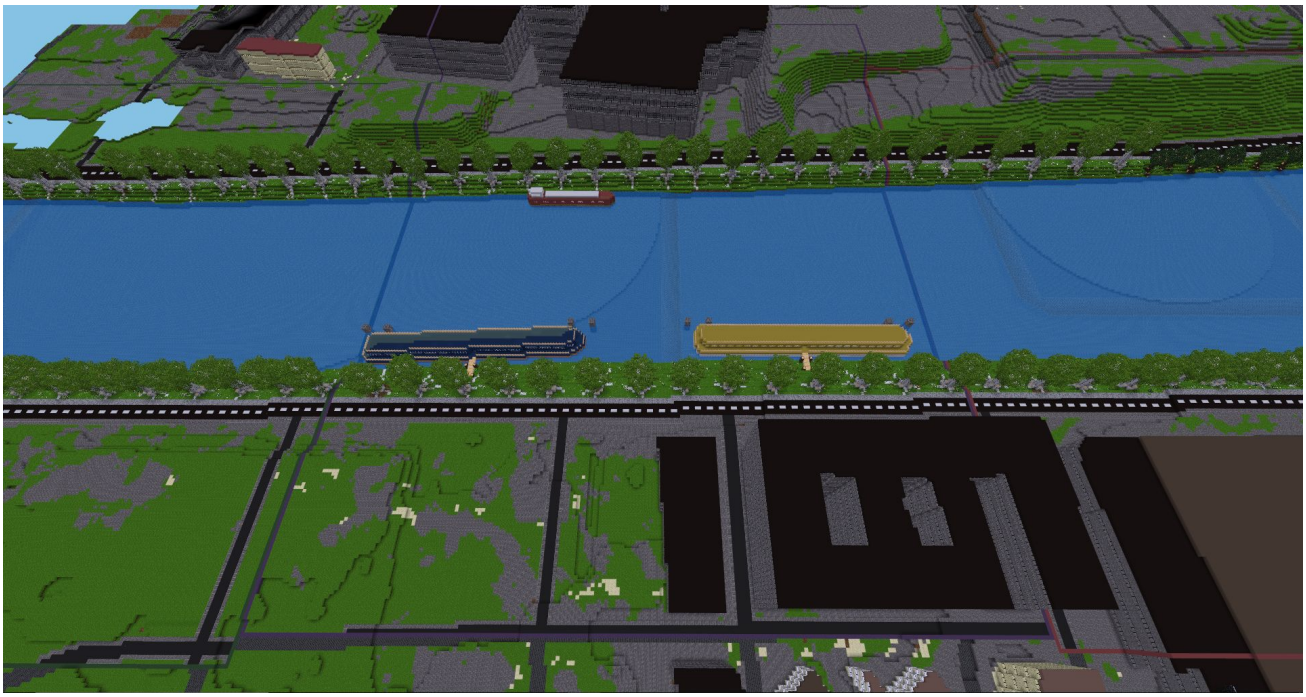
L’équipe rouge s’occupe de faire des propositions au sein du Bassin n°2.

L’équipe devra imaginer des constructions et des aménagements qui correspondent aux besoins de chacun des rôles ( l’écologue, l’hydrologue, l’habitant, le pêcheur, le plaisancier et le sportif), et aux besoins et désirs des membres de l’équipe.

Les projets pourront être situés sur les berges, au-dessus de l’eau, sur l’eau et sous l’eau.

L’équipe devra également imaginer un port fluvial qui permettra de livrer des marchandises dans les entrepôts et commerces de l’île.

# Bassin de jeu n°3
# Jouer avec les péniches



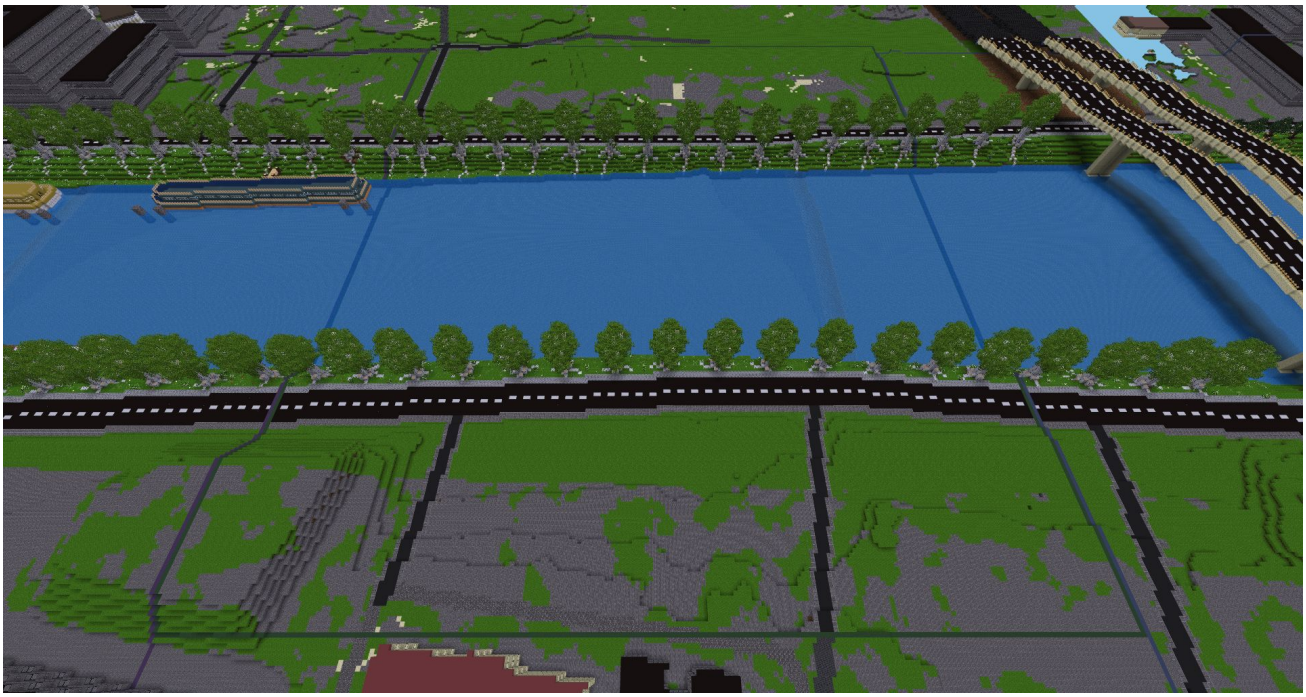
L’équipe violette s’occupe de faire des propositions au sein du Bassin n°3.

L’équipe devra imaginer des constructions et des aménagements qui correspondent aux besoins de chacun des rôles (l’écologue, l’hydrologue, l’habitant, le pêcheur, le plaisancier et le sportif), et aux besoins et désirs des membres de l’équipe.

Les projets pourront être situés sur les berges, au-dessus de l’eau, sur l’eau et sous l’eau.

L’équipe devra également imaginer des aménagements et constructions sur les péniches ou à côté.

# Bassin de jeu n°4
# Créer une passerelle



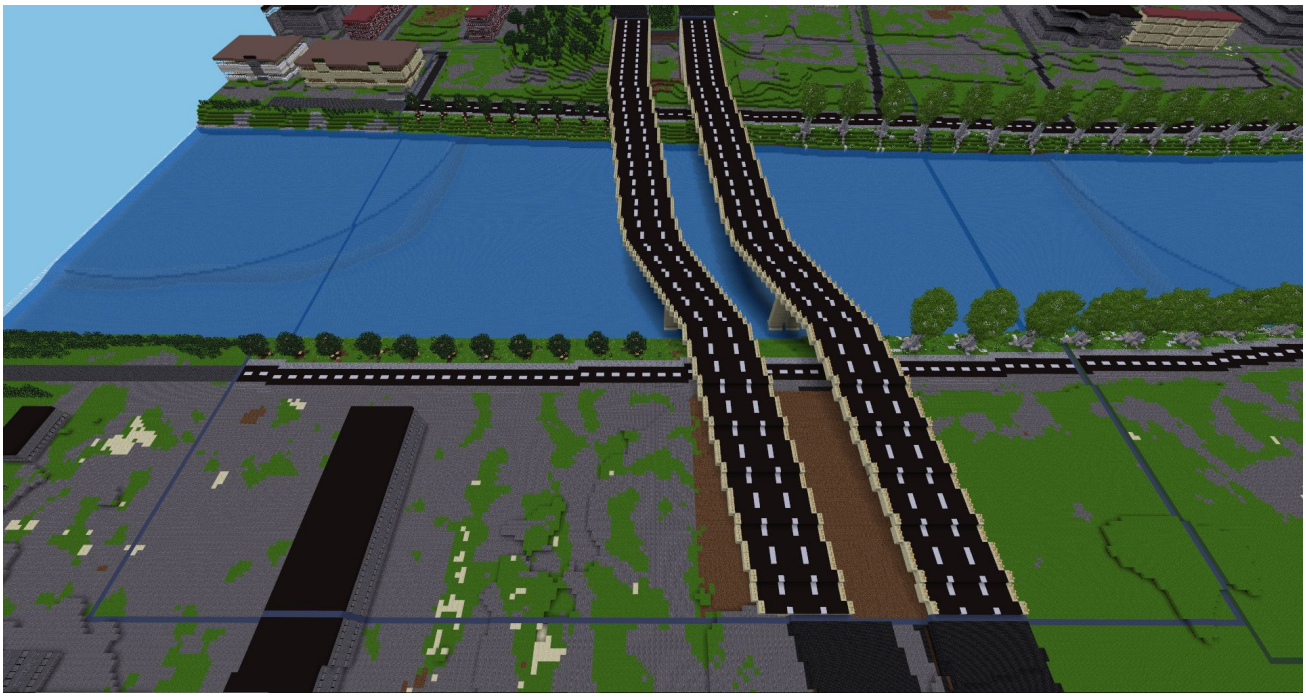
L’équipe verte s’occupe de faire des propositions au sein du Bassin n°4.

L’équipe devra imaginer des constructions et des aménagements qui correspondent aux besoins de chacun des rôles (l’écologue, l’hydrologue, l’habitant, le pêcheur, le plaisancier et le sportif), et aux besoins et désirs des membres de l’équipe.

Les projets pourront être situés sur les berges, au-dessus de l’eau, sur l’eau et sous l’eau.

L’équipe devra également imaginer une passerelle pour les piétons, les vélos et d’autres usages, pour mettre en relation le futur Village des athlètes de part et d’autre du fleuve.

# Bassin de jeu n°5
# Jouer avec le pont de l'autoroute



L’équipe bleue s’occupe de faire des propositions au sein du Bassin n°5.

L’équipe devra imaginer des constructions et des aménagements qui correspondent aux besoins de chacun des rôles (l’écologue, l’hydrologue, l’habitant, le pêcheur, le plaisancier et le sportif), et aux besoins et désirs des membres de l’équipe.

Les projets pourront être situés sur les berges, au-dessus de l’eau, sur l’eau et sous l’eau.

L’équipe devra également imaginer des constructions s’accrocher sous le pont de l’autoroute, et sur ses côtés.

# Bon jeu !