



RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE



UNIVERSITÉ FERHAT ABBAS -SETIF- 1
INSTITUT D'ARCHITECTURE ET DES SCIENCES DE LA TERRE
DÉPARTEMENT D'ARCHITECTURE

MEMOIRE DE MASTER

DOMAINE : Architecture urbanisme et métiers de la ville

FILIERE : Architecture

OPTION : Habitat

THEME :

L'INTEGRATION DU BIOMIMÉTISME DANS LE PROJET ARCHITECTURAL : PROJET D'UNE LUDO-MEDIATHEQUE A BORDJ BOU ARRERIDJ

Présenté par :

LAYES Sara
HADDAD Norelhouda

Encadré par :

Dr TEDJARI Abdelmalek Farouk

Membres du jury :

Président : Mr. BELASSEL

Encadrant : Mr. TEDJARI

Examineur : Mme. KENTACHE

2023/2024

Table des matières

Remerciement

Dédicace

Liste des illustrations

1) Introduction :	1
2) Problématique :	2
3) Les hypothèses :	3
4) Les objectifs :	3
5) Structure de mémoire :	4
Premier Chapitre : Fondements théoriques et Concepts clés	5
1. Le biomimétisme :	5
2. La Médiathèque :	11
3. La ludothèque :	17
Comment les ludothèques et les médiathèques collaborent-elles ensemble	29
Le rôle de projet Ludo-médiathèque :	29
Comment construire une Ludo-médiathèque avec l'utilisation de biomimétisme :	31
Deuxième Chapitre : Analyse Approfondie et Synthèse des Exemples.....	32
Analyse des exemples :	32
Analyse de site :	49
Troisième chapitre : Démarche, Évolution Conceptuelle et Présentation Visuelle.....	59
La composition de projet :	59
Le biomimétisme dans notre projet :	61
Le programme de notre projet :	61

Résumé :

Le mémoire intitulé "L'intégration du biomimétisme dans le projet architectural : projet d'un Ludo-médiathèque à Bordj Bou Arreridj" explore l'application des principes du biomimétisme dans la conception architecturale d'une Ludo-médiathèque dans la ville de Bordj Bou Arreridj. En s'inspirant des formes, structures et processus naturels, ce projet vise à créer un espace innovant et durable qui combine une ludothèque et une médiathèque. L'objectif est de concevoir un environnement interactif et éducatif, favorisant le développement des compétences cognitives et motrices des enfants tout en offrant des ressources multimédias pour tous les âges. Le mémoire analyse les avantages écologiques, économiques et sociaux du biomimétisme et propose des solutions architecturales concrètes adaptées au contexte local, basées sur des exemples réels et des études de cas.

Abstract :

The thesis titled "The Integration of Biomimicry in Architectural Design : Project of a Play and Media Library in Bordj Bou Arreridj" explores the application of biomimicry principles in the architectural design of a play and media library in the city of Bordj Bou Arreridj. By drawing inspiration from natural forms, structures, and processes, this project aims to create an innovative and sustainable space that combines a play library and a media library. The goal is to design an interactive and educational environment that fosters the development of children's cognitive and motor skills while providing multimedia resources for all ages. The thesis analyzes the ecological, economic, and social benefits of biomimicry and proposes concrete architectural solutions tailored to the local context, based on real-world examples and case studies.

ملخص:

يتناول الأطروحة بعنوان "دمج التقليد الحيوي في التصميم المعماري: مشروع مكتبة اللعب والإعلام في برج بوعريريج" تطبيق مبادئ التقليد الحيوي في التصميم المعماري لمكتبة لعب وإعلام في مدينة برج بوعريريج. من خلال استلهام الأشكال والهياكل والعمليات الطبيعية، يهدف هذا المشروع إلى إنشاء مساحة مبتكرة ومستدامة تجمع بين مكتبة لعب ومكتبة إعلام. الهدف هو تصميم بيئة تفاعلية وتعليمية تعزز من تنمية المهارات المعرفية والحركية للأطفال مع توفير موارد متعددة الوسائط لجميع الأعمار. تحلل الأطروحة الفوائد البيئية والاقتصادية والاجتماعية للتقليد الحيوي وتقدم حلولاً معمارية ملموسة تتناسب مع السياق المحلي، بناءً على أمثلة واقعية ودراسات حالة.