

MODALITÉS

CONDITIONS :

L'atelier s'inscrit dans le cadre d'un projet éducatif établi avec le CAUE et en lien au territoire.

Sous condition d'adhésion au CAUE du Nord

NIVEAU :

À partir de la 5ème

DURÉE :

2 heures

ACCUEIL DE L'ATELIER :

2 ou 3 tables de 8 personnes assises chacune, disposées aux extrémités d'une grande salle.

2 ou 3 groupes homogènes.

«L'architecture est une expression de la culture. La création architecturale, la qualité des constructions, leur insertion harmonieuse dans le milieu environnant, le respect des paysages naturels ou urbains ainsi que du patrimoine sont d'intérêt public.

Le conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement a pour mission de développer l'information, la sensibilité et l'esprit de participation du public dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme, de l'environnement et du paysage.»

Extraits de la loi sur l'architecture du 3 janvier 1977



CONSEIL D'ARCHITECTURE,
D'URBANISME ET DE L'ENVIRONNEMENT
DU NORD

98, RUE DES STATIONS,
59000 LILLE
TEL 03 20 57 67 67
WWW.CAUE-NORD.COM
CONTACT@CAUE-NORD.COM

PISTES D'EXPLOITATION SPÉCIFIQUES À L'ATELIER

Faire une liste des actions simples que l'on peut faire chaque jour : tri sélectif à la cantine, création d'un compost,...

Proposer aux autres classes une charte regroupant tous les petits gestes que l'on peut faire au quotidien, dans son collège ou son lycée.

Faire un reportage photo d'un lotissement et trouver ce qui est en accord avec les piliers du développement durable.

Elire un éco-délégué et/ou constituer un agenda 21.

PISTES D'EXPLOITATION GÉNÉRIQUES

Faire présenter aux élèves leur expérience : aux autres élèves de la classe, aux autres classes de l'école.

Prévoir une présentation du travail au cours d'exposition de fin d'année, de journées portes ouvertes aux parents.

Se servir de son environnement proche et quotidien pour exploiter les notions abordées : classe, école, quartier, lieu d'habitation, cheminement journalier.

Profiter d'un projet d'aménagement dans l'école, dans la commune ou le quartier pour faire participer les élèves à cette dynamique communale ou départementale.

Faire jouer l'espace, faire jouer dans l'espace (visites, expériences sensibles et d'observation).

UN PREMIER LIVRE

WILLEMIN, Véronique

Habiter demain

Paris : Editions Alternatives, 2010. 192 pages.



HABITONS DEMAIN, URBANISME

RÉFLEXION AUTOUR DE L'URBANISME DURABLE

Au cours de ce jeu coopératif, les participants essaient d'établir, ensemble, un principe de projet sur une friche en cœur de ville en tenant compte des piliers du développement durable.

Chacun, dans le rôle d'un futur habitant, est acteur de la démarche et va être amené à défendre ses positions, mais les choix ne seront validés qu'après une discussion animée afin de s'assurer que la décision répond aux besoins de la majorité ! Une évaluation collective au regard des piliers du développement durable sera faite à chaque décision prise.

Cet atelier s'intègre plus particulièrement à l'enseignement des sciences naturelles, de l'histoire, de la géographie, mais aussi des arts plastiques et de l'enseignement moral et civique. Il demande attention, écoute et inventivité.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

SAVOIR :

Le vocabulaire...

SAVOIR FAIRE :

Observer, écouter, réfléchir ensemble, mettre en commun...

SAVOIR ÊTRE :

Tolérant, respectueux, avoir l'esprit critique, inventif...

Le CAUE du Nord propose un accompagnement des équipes pédagogiques au service d'un projet qui développe l'intérêt des enfants pour leur cadre de vie. Il propose des ressources, des outils de sensibilisation et de diffusion en lien au territoire.



DÉROULÉ ET CONTENU

MATÉRIEL

1ÈRE PARTIE

Questionnaires papiers sur l'empreinte écologique

7 Panneaux :

1. piliers du développement durable
2. enjeux transversaux
3. chaîne de conséquence négative « consommation et ressource » : le jus d'orange en briquette du Brésil
4. chaîne de conséquence positive « consommation et ressource » : le jus de pomme bio de mon terroir
5. chaîne de conséquence négative « espace comme ressource » : lotissement en étalement
6. chaîne de conséquence positive « espace comme ressource » : lotissement dense
7. cibles d'un éco-quartier

2ÈME PARTIE

3 jeux contenant :

1. Un plateau de jeu représentant un terrain en friche, un panneau de 3 cases correspondant aux 3 étapes de réflexion, un plateau « détachable » avec le projet de 8 maisons préfiguré.
2. Les volumes qui constituent les maisons : 16 jaunes (volume jour), 16 bleus (volume nuit), 8 blancs (volume garage ou annexe)
3. Les cartes 10 cartes rôles : 10 cartes prénoms, 10 cartes situations familiales et professionnelles, 10 cartes hobbies 8 cartes : « j'habite ma ville » 8 cartes : « je m'installe dans mon quartier », 8 cartes : « je m'implante sur mon terrain »
5. Les volumes/piliers développement durable
6. La boussole
7. La grille de prise de notes
8. Du papier calque
9. Des feutres pour chaque groupe

PRÉALABLE :

Mettre en place un plateau de jeu par table de 8 (cf photo en annexe).

1ÈRE PARTIE : SENSIBILISATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE (30min)

1ER EXERCICE : L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

Distribuer le questionnaire de l'empreinte écologique (cf. annexe).

Faire lire et remplir le questionnaire (accompagnement ou non selon l'âge).

Calculer l'empreinte écologique de chacun.

Comparer les résultats avec l'empreinte écologique de la France, puis celle des autres pays.

Mettre en évidence que chaque geste compte et que nos modes de vie doivent évoluer.

2ÈME EXERCICE: LE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Demander la définition du développement durable (*S'efforcer de répondre aux besoins présents sans compromettre la capacité des générations futures à satisfaire les leurs*).

Présenter les 3 Piliers du développement durable et mettre en évidence l'interaction entre ces 3 piliers.

Environnement : Ce qui nous entoure, économie de ressources

Economique : Production et échanges de biens et de services

Social : Recherche du bien-être ensemble

Présenter les 3 enjeux transversaux (selon l'âge).

Gouvernance : Participation de tous au processus de décision

Coopération : Entraide dans un but commun (différent de compétition)

Création : Prise en compte des talents de chacun, de la capacité à innover, inventer

3ÈME EXERCICE : LES CHAÎNES DE CONSÉQUENCES POUR MIEUX INTÉGRER LA NOTION DE DÉVELOPPEMENT DURABLE.

Expliquer 2 chaînes de conséquences :

-Les chaînes jus d'orange / jus de pomme servent d'exemple pour comprendre la chaîne négative/positive.

-La chaîne de conséquences du lotissement « étalement » est présentée, puis celle d'un lotissement « dense ».

Les participants répondent à la question « Quelles sont les qualités d'un lotissement durable ? »

Les réponses sont notées au tableau.

On vérifie que l'on n'a rien oublié en montrant le panneau avec les cibles d'un éco-quartier.

2ÈME PARTIE : LE JEU COOPÉRATIF D'URBANISME DURABLE (1h30)

PRÉALABLE

Les 3 panneaux, piliers, enjeux et cibles d'un éco-quartier restent affichés. Les groupes sont éloignés les uns des autres pour favoriser la communication.

Expliquer aux participants qu'ils vont engager en commun un projet de construction d'habitat sur un terrain de notre région en zone urbaine. Ils vont devoir tenir compte des piliers du développement durable dans la réalisation de leur projet individuel et collectif. Ils vont jouer « gagnant/gagnant », rechercher ensemble des solutions pour que chacun puisse avoir une habitation au plus proche de ses besoins et des exigences du développement durable. Le jeu sera terminé quand le groupe aura défini un principe de projet en conformité avec ses aspirations et quand il l'aura évalué au regard des piliers du développement durable.

LE JEU (1h)

Raconter l'histoire d'introduction.

Les 3 séries de cartes rôles (prénoms, situations familiales et professionnelles et hobbies) sont distribuées au hasard.

Au premier tour de table, chaque participant se présente dans son rôle (situation familiale et hobbies).

Il se demande si la maison qu'on lui propose correspond à ses besoins. Il ajoute ou enlève des modules jour ou des modules nuit en fonction de son profil. Chacun a des besoins différents. On met en avant que ce genre d'opération ne tient pas compte de la diversité.

Ensuite on regarde comment l'opération de logement s'intègre dans le terrain existant, là aussi on se rend compte qu'elle ne respecte pas l'environnement.

On reprend ensuite la réflexion à partir du terrain vierge et les modules (jour, nuit, garage) dont on a besoin.

ECHANGES SUR LE PROJET

Sur le plateau, trois cases étapes représentent les 3 échelles d'approche d'un projet (implantation dans la ville, implantation dans le quartier, implantation sur le terrain).

2 à 4 cartes par étape sont tirées en respectant l'ordre des échelles (ville, puis quartier, puis terrain). La question est lue à voix haute par un participant. Il faut s'assurer que tout le monde a compris la question.

Chacun, dans son rôle de futur habitant, doit répondre à la question et débattre avec le groupe de la solution à apporter.

Chaque participant doit s'exprimer et valoriser ses idées. Un esprit de coopération, d'appartenance à un projet commun doit être créé afin d'aider à l'expression de la créativité.

Au fur et à mesure du jeu et pour chaque question, l'animateur prend des notes dans la grille prévue à cet effet pour savoir ce qui a été retenu afin de définir un principe de projet (délimitation de la zone constructible, disposition des maisons, parkings, espace public...).

Après chaque question, le groupe décide s'il a gagné ou non un ou des éléments de pilier du développement durable et le positionne sur les cases étapes. Il faut, au minimum, un module dans chaque pilier pour passer à l'étape suivante.

LA REPRÉSENTATION DU PROJET (30min)

Les participants disposent ensuite les volumes sur un calque posé sur le terrain suivant les décisions prises au cours du jeu, afin de représenter le projet.

Les tracés et ajouts sont dessinés sur le calque, en tenant compte des codes couleurs. (Eau : bleu / Nature : vert / Bâti : rouge / Mobilité : noir)

L'animateur et le groupe évaluent leur parcours à partir des trois piliers et des trois enjeux transversaux, ils dégagent les points forts du groupe, et les points qui restent à améliorer.

Chaque groupe présente ensuite son projet aux autres groupes.



HISTOIRE

Vous voulez acheter un logement dans une ville de votre région. Un projet de 8 maisons neuves vous est proposé, vous avez la maquette sous les yeux.

Le terrain, qui était auparavant le parc d'une maison de maître, est aujourd'hui en friche. L'ancien propriétaire était le patron de la scierie, qui se situe juste à côté de ce terrain. Passionné de nature il avait planté des arbres d'espèces variées dans son parc, dont certains sont des essences rares, autour d'une mare. Le terrain est bordé de petites maisons ouvrières en bande.

Le Maire et son équipe voudraient que ces nouvelles constructions prennent en compte les 3 piliers du développement durable : environnement, économique et social.

Vous allez chercher ensemble quelles améliorations vous pouvez apporter à ce projet, pour tenter de répondre au mieux aux principes du développement durable.