



# IMAGINONS NOTRE... IDÉAL

## VILLE ET UTOPIES

**En s'appuyant sur la réalité d'un site existant, les participants sont invités à se projeter dans un imaginaire et à trouver des solutions pour proposer un cadre de vie idéal en dépit de contraintes imposées.**

**La discussion en groupe permet d'aborder les éléments qui composent le lieu de vie (site, bâtiments, espaces non bâtis, voies de communication...), l'organisation dans l'espace, la mise à l'échelle, le vocabulaire lié au lieu de vie concerné.**

Cet échange d'idées en vue de s'entendre sur la conception de son mode de vie idéal prépare à la responsabilité citoyenne. La réalisation d'une brochure illustrant une expression, les attentes et souhaits, permet la restitution aux autres groupes et la conscience d'autres idéaux.

*Cet atelier s'intègre particulièrement à l'enseignement moral et civique et à l'enseignement de la géographie, mais aussi des mathématiques, des arts plastiques et des lettres. Il demande de l'expression et de l'écoute. Il exige un travail d'équipe.*

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

#### SAVOIR :

La lecture du plan, la représentation, la symbolique sur le plan, l'échelle...

#### SAVOIR FAIRE :

Exprimer sa créativité, s'exprimer oralement, travailler en groupe, se projeter...

#### SAVOIR ETRE :

Etre critique, à l'écoute de l'autre, responsable, autonome, organisateur, respectueux des différences, ...



# DÉROULÉ ET CONTENU

## Accueil de l'atelier

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

## Matériel

Pour chaque groupe :  
Carte du site de projet  
Maquette du tract cité idéale  
Ciseaux, colle, feutres, magazines à découper, matières...  
Appareil photo

## Niveau

A partir du cycle 3

## Durée

2 heures

## Questionnements à proposer

Quel environnement ?  
Quels bâtiments ?  
Quels types d'habitations ? (formes, couleurs, matières)  
Quel site ? (eau, relief, végétation,...)  
Quels espaces non bâtis ?  
Quelles voies de communication ?  
Comment vit-on ?  
Quelles formes d'approvisionnements ?  
Quels espaces ?  
Quels divertissements ?  
Quelle place pour les animaux ?  
Quels moyens de locomotion ?  
Quels moyens de paiement ? Troc, gratuité, argent...  
Combien d'habitants ?

Et aussi : Quelles odeurs, quels bruits, quelles matières, ....

## PRÉALABLE :

Préparer les cartes.  
Préparer la salle avec les différents espaces de travail par groupes.  
Faire attention à la proximité des groupes pour éviter les nuisances.

## INTRODUCTION :

Introduire l'atelier : En s'appuyant sur la réalité d'un site existant, les participants vont se projeter dans un futur imaginaire et trouver des solutions pour proposer un cadre de vie idéal en dépit des contraintes.

Constituer des groupes selon la réponse à la question « Quel type de gouvernance pour votre ville idéale : Coopération, compétition ou subordination ? »

Selon leur réponse, les participants se regroupent. Ajuster les groupes si besoin.

Chaque groupe tire au sort un climat ( venteux, pluvieux, aride chaud, aride froid ou les 4 qui alternent).  
La consigne : Proposer un lieu de vie adapté aux contraintes données, produire un tract publicitaire avec un slogan.

Une trame de restitution est proposée pour faciliter la lecture du projet final et le partage.

## RÉFLEXIONS :

Dans chaque groupe :

L'animateur engage la discussion en interrogeant thématiquement, il établit des listes au fur et à mesure des énoncés.

Chaque questionnement est l'occasion d'un tour de table, d'une discussion, le but est d'inciter les participants à une réflexion personnelle, avec une mise en commun.

L'animateur veille à ce que chacun s'exprime et respecte le temps de parole des autres.

Les questions thématiques sont approfondies pour ouvrir au maximum le débat sur le lieu de vie idéal afin de laisser s'ouvrir la porte de l'imaginaire, « la part de rêve », l'utopie qui est suscitée par l'esprit de liberté de l'exercice.

L'animateur réalise un schéma d'organisation rapide du lieu de vie afin d'inciter les participants à faire des choix et à prendre des décisions. Il veille à l'homogénéité du projet, soulève les incohérences et laisse aux participants le soin de rectifier. En concertant les participants, il situe et représente les idées retenues sur la carte du site de projet.

L'animateur laisse au groupe un temps de réflexion sur le nom du site et sur le slogan.

## CRÉATION :

Les participants mettent en page et en image leur projet, en utilisant les supports mis à disposition.  
L'animateur prépare le groupe à une présentation de l'ensemble du projet.

## RESTITUTION :

Chacun des projets est présenté et valorisé par des applaudissements. Le groupe et son projet sont pris en photo.