

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 12 ans

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

Pour les scolaires :

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.

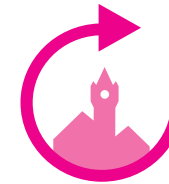
Faire jouer l'espace, faire jouer dans l'espace (visites, expériences sensibles et d'observation).

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 (TOUS)

- A imprimer : x questionnaires papiers sur l'empreinte écologique

- 7 Panneaux :

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

2ÈME PARTIE (PAR GROUPE DE 8)

- A imprimer : la grille de prise de notes
- A prévoir : papier calque, feutres bleus, verts, rouges et noirs pour chaque groupe

- Un grand plateau de jeu représentant un terrain en friche, un panneau de 3 cases correspondant aux 3 échelles d'approche, un petit plateau « détachable » sur lequel le projet de 8 habitations sera disposé au préalable,

- Les modules qui constituent les habitations : 16 jaunes (1 volume jour= 1 petite pièce de vie), 16 bleus (1 volume nuit=2chambres), 8 blancs (1 volume= 1 garage ou atelier)

- Les cartes rôles : 10 cartes prénoms, 10 cartes situations familiales et professionnelles, 10 cartes hobbies

- Les cartes-questions :

8 cartes VILLE : 2 cartes nature, 2 cartes eau, 2 cartes bâti, 2 cartes mobilité, 7 cartes QUARTIER : 2 cartes nature, 1 carte eau, 2 cartes bâti, 2 cartes mobilité
8 cartes TERRAIN : 2 cartes nature, 2 cartes eau, 2 cartes bâti, 2 cartes mobilité, 4 cartes «bonus»

- 8 réglettes

- Les blocs/piliers développement durable: 13 verts (environnement), 13 rouges (social), 13 gris (économique)

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 le panneau des 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 le panneau des 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 « étale » est présentée. (maisons isolées à l'extérieur de la ville, jardin individuel, consommation de terrain, pas d'isolation grâce aux voisins, déplacements en voiture, construction de routes, imperméabilisation des sols...) puis celle d'un lotissement « dense » (maisons groupées en ville, déplacements en transports en commun, petit extérieur privé, grand parc partagé...)

Questionner pour mettre en évidence les différences entre ces deux types de lotissement.

Poser la question « Quelles sont les qualités d'un lotissement durable ? »

Noter les réponses au tableau.

Vérifier que rien n'a été oublié en montrant le panneau des 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 visibles. 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)

Distribuer à chaque joueur une carte prénom, une carte situation familiale et professionnelle et une carte hobbies, ainsi qu'une réglette. Les 3 cartes sont glissées sur la réglette.

Raconter l'histoire d'introduction.

Au premier tour de table, chaque participant se présente dans son rôle (prénom, situation familiale et hobbies). Il se demande si l'habitation qu'on lui propose (1 grande pièce de vie (=2 cubes jaunes), 4 chambres (=2cubes bleus), 1 garage ou atelier (=1 cube blanc)) correspond à ses besoins. Il ajoute ou enlève des modules jour ou/et des modules nuit en fonction de son profil : chacun a des besoins différents.

A la fin de ce tour de table, engager une discussion sur la pertinence de l'opération proposée : demander aux futurs habitants si le projet initial tient compte de la diversité, s'il s'intègre dans le terrain existant, s'il respecte les piliers du développement durable, leur demander d'argumenter. On constate collectivement que l'opération proposée ne tient pas compte de la diversité, ne répond pas aux critères d'un éco-quartier, ne respecte pas l'environnement...
Il faut un nouveau projet !

Retirer le petit plateau et demander à chaque joueur de replacer les modules (jour, nuit, garage) dont il a besoin sur le grand plateau, à l'emplacement qui lui semble pertinent, sachant que ce n'est pas définitif.

Expliquer qu'un nouveau projet participatif va être élaboré : ce projet devra être adapté aux besoins de chacun et répondre à certaines contraintes. Tous les futurs habitants devront s'exprimer et se mettre d'accord sur la décision à prendre.

ECHANGES SUR LE PROJET

Des questions vont être posées aux futurs habitants suivant les 3 échelles d'approche d'un projet, du cadrage le plus large (la ville) au cadrage le plus précis (le terrain). L'animateur consignera la décision prise par le groupe dans la grille de prise de notes, le groupe évaluera pour chaque réponse collective donnée si elle tient compte ou non des piliers développement durable.

2 à 4 cartes par échelle seront tirées, en suivant l'ordre ville, puis quartier, puis terrain, de façon à aborder au moins 2 des 4 thèmes eau, nature, bâti, mobilité. Les cartes bonus peuvent aussi être tirées.

Proposer à un joueur de tirer une carte VILLE. Il lit la question à voix haute. L'animateur s'assure que tout le monde a compris la question (enlever les cartes expert selon le public).

Chacun, dans son rôle de futur habitant, doit répondre à la question, valoriser ses idées. et débattre avec le groupe de la solution à apporter. Un esprit de coopération, d'appartenance à un projet commun doit être créé afin d'aider à l'expression de la créativité.

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 habitations, parkings, espace public...).

Après chaque question, le groupe décide s'il a gagné ou non un bloc pilier du développement durable et le positionne sur la case correspondante du panneau échelles d'approche (Attention au faux-ami «économique» qui signifie «*Production et échanges de biens et de services*» et non «*économie*»!).

Procéder de la même façon pour toutes les questions (au moins 2 thèmes par échelle).

Quand les 2 à 4 questions d'une échelle ont été débattues, on peut passer à l'échelle suivante. Il faut, au minimum, un bloc par pilier pour y accéder.

LA REPRÉSENTATION DU PROJET (30min)

Placer un calque sur le grand plateau.

Inviter les participants à disposer leurs modules d'habitation 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 (soit par l'animateur, soit chacun se charge d'une représentation), 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.