

Commande

Mallette ludique et itinérante sur la thématique du bois et de la forêt & Panneaux d'exposition participative

Contenu

Mallette ludique itinérante

Boîte sur mesure

Pièces de jeu en bois 10,5*10,5cm

(revue de presse, photographies)

Pièce de jeu en bois 21*21cm (carte

médiation et information

Cartes en papier 21*21cm (fiche

émotions)

Sabliers de gestion du temps

Crayons et stylos

Panneaux d'exposition

Frise participative

Palets «actions locales»

9 panneaux de médiations

3 structures itinérantes d'affichage

Public

Grand public

Prestataires

Impression bois : Graphimage

Graphisme : Nina Hernandez

Découpe et gravure bois : Greenkut

Livraison

2021

Localisation

Nancy



LES ATELIERS DES FORÊTS ET DU BOIS 2021

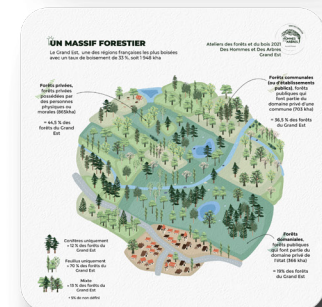
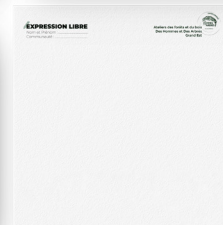
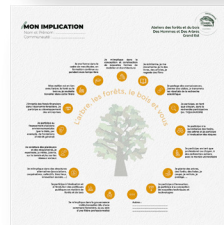
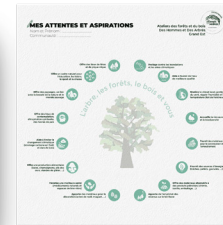
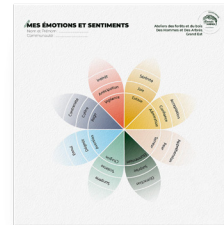
Association Des Hommes et Des Arbres

MALLETTE LUDIQUE ITINÉRANTE

Dans le cadre des assises de la forêt et du bois 2021, l'association DHDA avait pour mission de réaliser **un cycle d'ateliers de concertation auprès des différents groupes** (professionnels du bois ou de la forêt, élus, chercheurs, étudiants, naturalistes, citoyens...).

Le but :

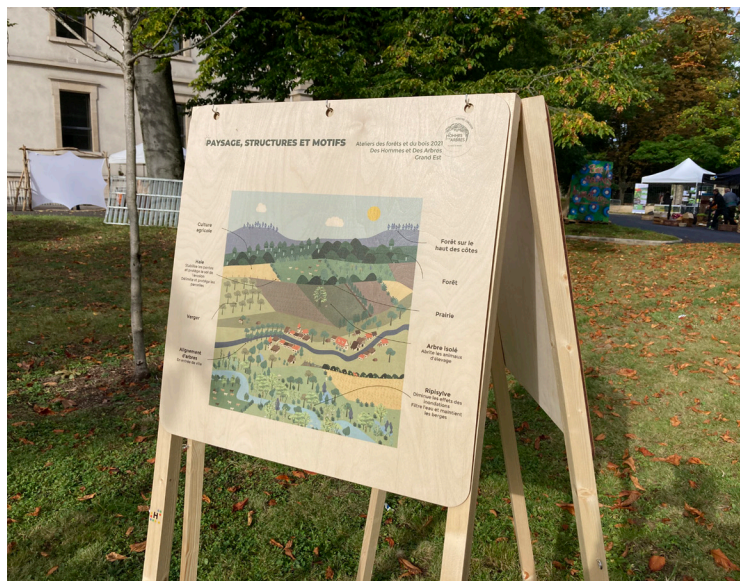
S'interroger sur l'avenir de la forêt et du bois pour le réinventer : Qu'attendons-nous des forêts ? Produire, préserver, accueillir ? Sont-elles toujours en capacité d'y répondre ? Comment pouvons-nous agir collectivement pour les y aider ? Nous avons alors créé un **outil de médiation itinérant, utilisé comme support pour engager les débats.**



PANNEAUX D'EXPOSITION PARTICIPATIVE

En parallèle, les **cartes médiation de la mallette ont été réédités en XXL dans le cadre d'une exposition** ayant pris place à la manifestation 'Jardins extraordinaires' organisée par le Conseil Départemental 54. Cela a permis de mener une action de concertation avec les visiteurs.

Nous avons également réalisé une **frise participative avec un système de palets magnétisés** à replacer, en recensant les actions locales menées en faveur de la forêt et du bois.



Commande

2 outils pédagogiques autour de la lecture de paysage rural

Contenu

Outil 1// Le paysage rural et ses ressources

Livret de jeu à destination des médiateurs

Maquette topographique en bois

Différents pièces de jeu en bois :

Photographies, sensations et sentiments, noms de lieux, enjeux

Outil 2 // Le village, son évolution et ses enjeux

Livret de jeu à destination des médiateurs

Tapis de jeu représentant un village-rue typique de Lorraine

Différents bâtiments en impression

3D (habitats, églises, bâtiments agricoles, ...)

Fiches narratives chronologiques

Public Scolaire

Prestataires

Impression bois : Graphimage

Découpe et gravure bois: Greenkut

Livraison 2021

Localisation

Coline de Sion (54)



OUTILS DE LECTURE DE PAYSAGE

La Cité des paysages (Site géré par le Conseil départemental 54)

OUTIL 2 / LE VILLAGE, SON ÉVOLUTION ET SES ENJEUX

Ensuite, autour d'une bâche représentant en **plan masse un village lorrain fictif**, cette phase propose d'étudier plus précisément le village-rue typique et ses caractéristiques. Elle permet de **reconstituer un village** (en treize étapes successives et chronologiques) et de **se questionner sur les problématiques actuelles et leurs éventuelles solutions**.



Commande

Jeu de piste à réaliser en autonomie pour découvrir l'histoire des anciens abattoirs municipaux

Contenu

Un livret narratif d'enquêtes à utiliser sur site pour résoudre une enquête

Un plan d'époque à superposer sur une photographie aérienne actuelle

Public

Grand public

Prestataires

Impression : Imprimerie Thorax

Livraison

2023

Localisation

Nancy

BALADE FRICHÉE

OCTROI Nancy - Tiers-lieu culturel et créatif



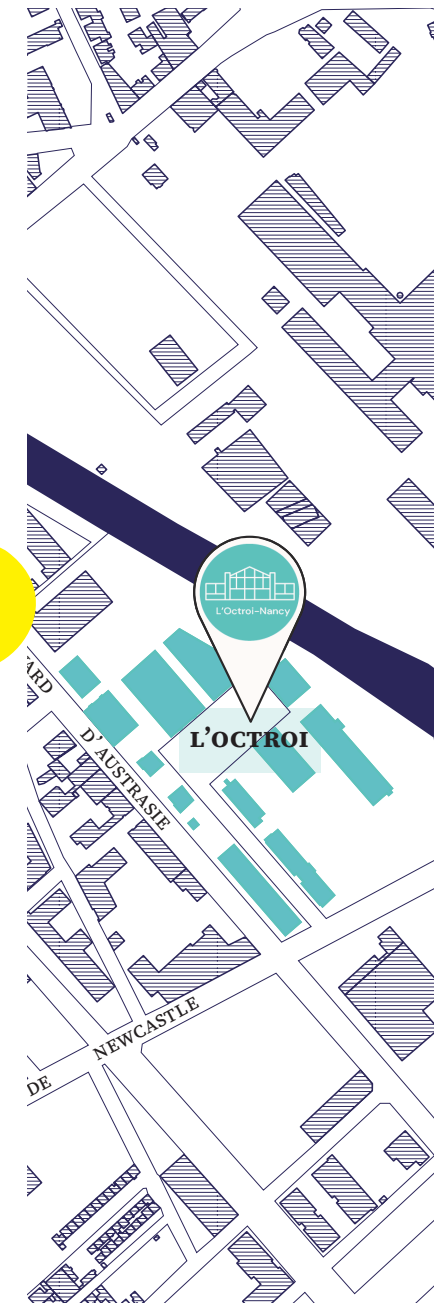
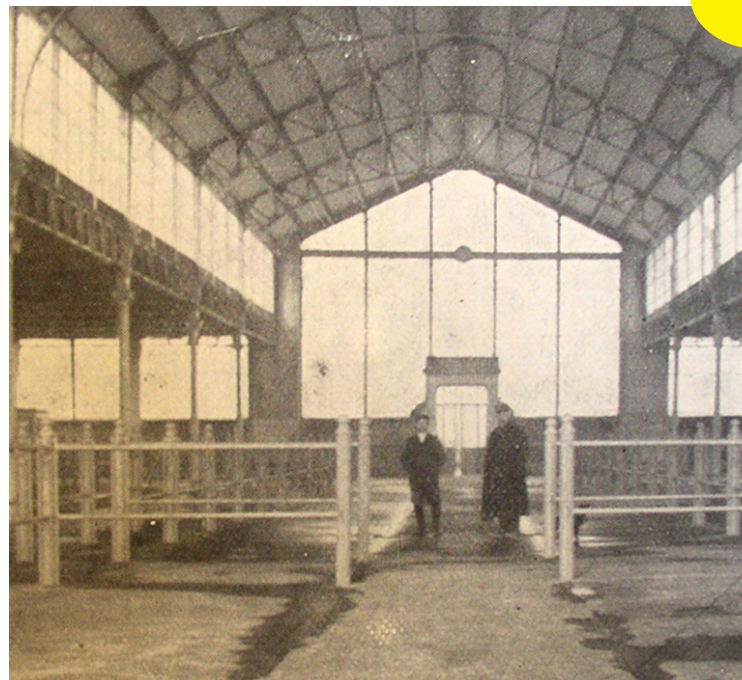
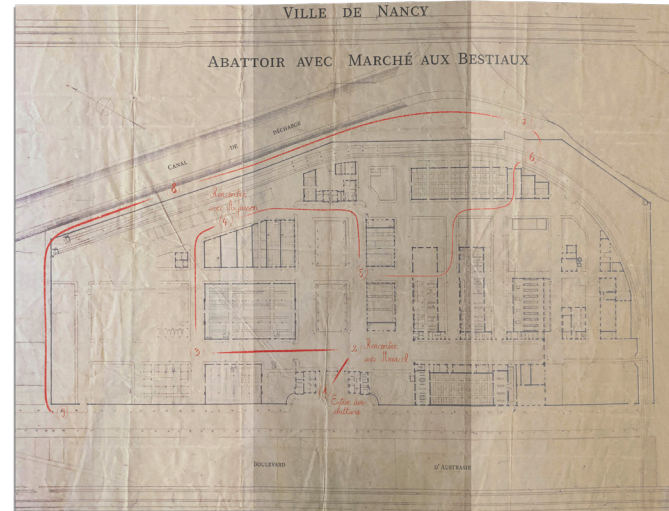
BALADE FRICHÉE

Dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine 2023, l'association OK3 nous a confié la **création d'un jeu de piste pour faire découvrir l'histoire de l'Octroi et des anciens abattoirs**, construits boulevard d'Austrasie entre 1909 et 1912 par l'architecte Albert Jasson. Grâce à **un livret de jeu et un plan de repérage**, les participants ont vécu une **expérience immersive** aux côtés de Louis, jeune journaliste fictif de l'Est Républicain.

L'élaboration de cet outil s'est fait en plusieurs étapes :

- **collecte de documents d'archives et de témoignages** permettant de restituer au plus proche la vie des anciens abattoirs au début du XXème siècle
- **création du contenu de l'énigme globale** plongeant le visiteur dans l'ambiance
- **création des étapes intermédiaires** mettant l'accent sur le côté ludique avec différentes illustrations

Devant le succès de l'édition 2023, Balade Frichée a été reprogrammée pour les éditions 2024 et 2025 des Journées Européennes du Patrimoine.





Commande

Atelier pédagogique pour sensibiliser à l'aménagement d'un logement

Contenu

12 plateaux en bois striés
Pans de murs modulables en bois de différentes dimensions (cloisons simples, cloisons avec fenêtres ou portes, ...)
Palets mobilier en bois pour chacune des pièces de la maison

Public

Jeune public

Prestataires

Bois - découpe et montage :
EML Interactive
Gravure : Greenkut

Livraison

2024

Localisation

Luxembourg Ville

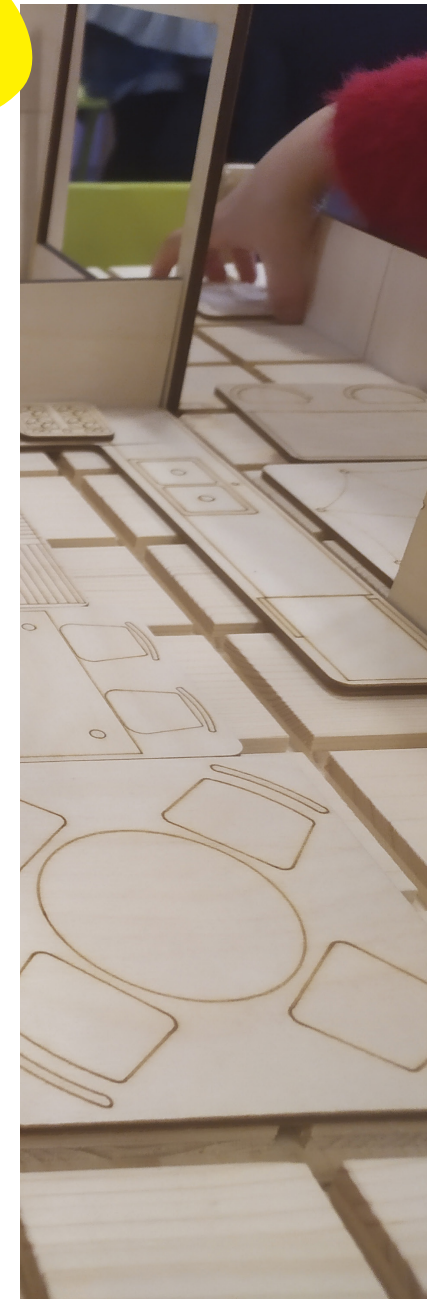
JOUE À L'ARCHITECTE!

LUCA : LUXembourg Center for Architecture

JOUE À L'ARCHITECTE !

Le LUCA nous a commandé, dans le cadre de ses ateliers jeune public, un **outil pour sensibiliser au métier d'architecte et expérimenter la création et l'aménagement d'un bâtiment en maquette.**

Nous avons créé une **mallette pédagogique** permettant aux enfants d'organiser les pièces d'un bâtiment en fonction de **ses usages, en plaçant les cloisons modulables et le mobilier.** Cet atelier amène à une réflexion sur l'agencement spatial et les besoins de chaque pièce en terme de desserte et d'éclairage.



Commande

Un escape game à ciel ouvert
à destination des habitants et
touristes permettant de découvrir
trois lieux et périodes significatifs
de la commune

Contenu

Un sac à dos permettant de rendre
nomade l'escape game
parcours pour s'orienter
3 énigmes cadénacées à décoder
constituées d'un guide, de
différents jeux et enquêtes

Public

Grand public

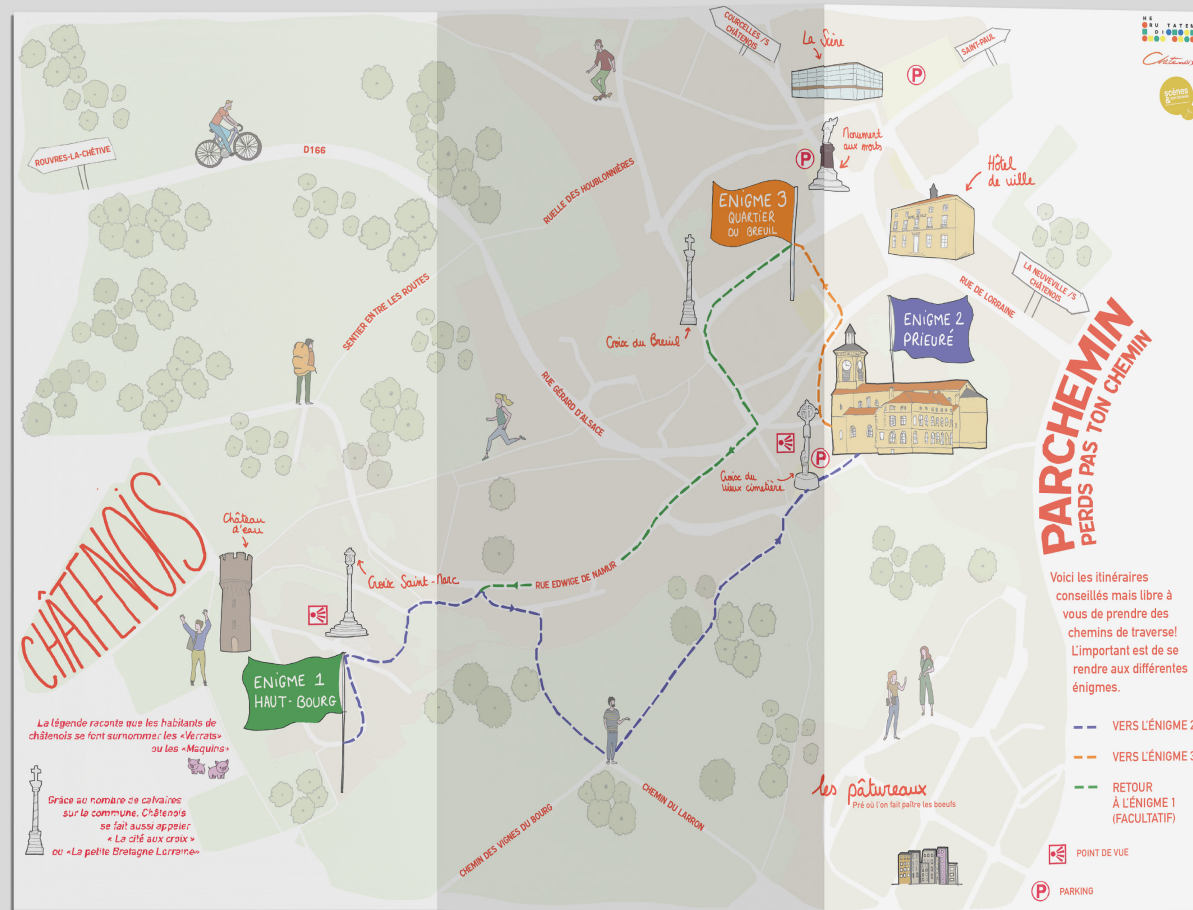
Prestataires

Bois - Gravure : Greenkut
Impression bois : Graphimage

Livraison
2023

Localisation

Châtenois (Vosges)



LES MYSTÈRES DE CHÂTENOIS

Commune de Châtenois

LES MYSTÈRES DE CHÂTENOIS

Nous avons réalisé un **escape game urbain au sein de la commune vosgienne de Châtenois**. Cet outil a un objectif double : d'abord **l'observation de l'espace public** avec un autre regard et **son expérimentation par le jeu**, puis la découverte de l'histoire du territoire. Avec le **sac à dos rempli d'indices à décoder**, de cadenas à ouvrir et d'anecdotes réelles à découvrir, les habitants et touristes de passage sont invités à percer les mystères de Châtenois, berceau des ducs de Lorraine.

Une version scolaire, adaptée à un plus grand groupe a été par la suite réalisée et mise à disposition des établissements scolaires du secteur.

L'escape game est disponible à la mairie de Châtenois et à l'Office de Tourisme de Neufchâteau.



Un outil permettant l'observation et le dessin du paysage, utilisable lors de diverses manifestations

Structure en bois
Plexiglass sur mesure
Feutres acryliques

Grand public

Bois : Menuiserie Keller

2024

Itinérant (La Grande Fosse, Hoste, ...)

FENÊTRES SUR PAYSAGES

Heruditatem (outil interne)



FENÊTRES SUR PAYSAGES

Afin de répondre à des demandes de partenaires sur l'organisation d'**ateliers de lecture de paysage et de croquis paysagers**, nous avons conçu et utilisons en interne un **outil permettant de cadrer et de dessiner le paysage**.

Prendre le temps de dessiner permet d'être plus **attentif aux éléments patrimoniaux présents**, en terme de bâti et de non bâti. C'est également l'occasion de **sensibiliser le public à l'évolution du paysage**. Les ateliers menés donnent naissance à une série de dessins paysagers, réalisée collectivement et exposée la suite dans un lieu public de la commune (mairie, etc).



Commande

Outils de médiation interactif pour découvrir les fonctions de plusieurs lieux de l'ensemble XVIIIème classé au patrimoine mondial de l'UNESCO

Contenu

OUTIL 1 // 3 places 5 fonctions

Plateau de jeu circulaire avec cadastre ancien et textes explicatifs
Éléments 3D à placer

OUTIL 2 // Le pavillon du musée à la loupe

Façade en bois interactive
Dessin en perspective de scènes de vie de l'époque

Public

Grand public

Prestataires

Bois : Menuiserie Keller
Gravure et découpe bois : Greenkut
Impression bois : Graph'image
Impression 3D : LF2L

Livraison
2023

Localisation
Nancy



ÉVOLUTION DE L'ENSEMBLE XVIIIÈME

Musée des Beaux-Arts de Nancy

OUTIL 1 / 3 PLACES 5 FONCTIONS

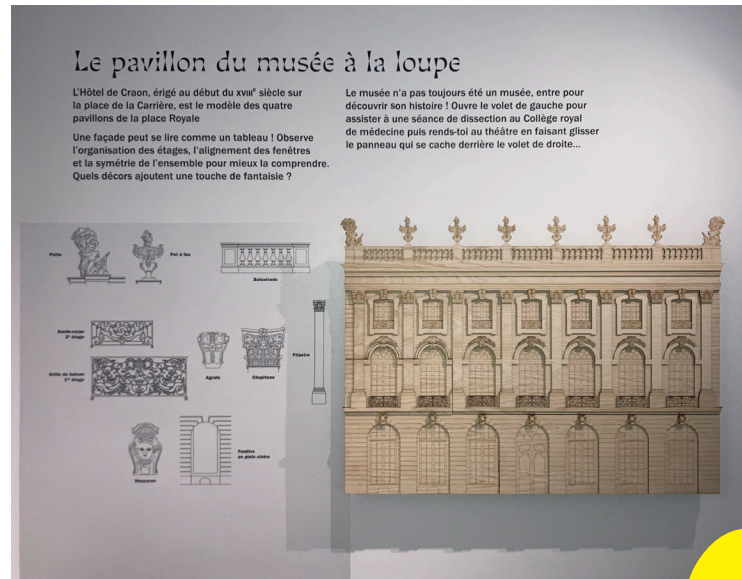
Le musée des Beaux-Arts de Nancy a commandé **deux outils destinés** à sa salle de médiation, dans le cadre de l'anniversaire du classement au patrimoine mondial de l'UNESCO de l'exceptionnel ensemble architectural XVIII^{ème} siècle conçu par l'architecte du roi Stanislas, Emmanuel Héré.

Le premier outil **présente le centre ville de Nancy tel qu'il était sous le règne de Stanislas** : Les trois places y constituaient alors le cœur de la vie politique, intellectuelle et sociale de la cité. **Les participants sont invités à replacer les bâtiments emblématiques** de l'ensemble XVIII^{ème} **sur la maquette** et à y découvrir leurs fonctions initiales : glorifier, soigner, se divertir, administrer ou se loger.



OUTIL 2 / LE PAVILLON DU MUSÉE À LA LOUPE

Le second outil développé est **la façade, en bois et à l'échelle 1/20, du pavillon de l'actuel musée des beaux-arts**. En relief, elle met en valeur le style ordonnancé et ornementé (rythme, matériaux, décor et ornements). Un système d'ouverture permet alors de **découvrir les usages passés du bâtiment avec des vues en perspective de scènes de vie** du XVIII^{ème} siècle (le collège de médecine, le théâtre de la Comédie ainsi que son vestibule avec son remarquable péristyle).



Commande

Outil de médiation en lien avec
le mapping sur les façades des
bâtiments de la place Stanislas

Contenu

Deux structures en bois
Une élévation XXL de la façade de
l'hôtel de ville de Nancy
Des supports transparents rigides
Des formes géométriques de
couleur

Public

Grand public

Prestataires

Bois : Menuiserie Keller

Livraison

2022

Localisation

Nancy

CHACUN SON MAPPING

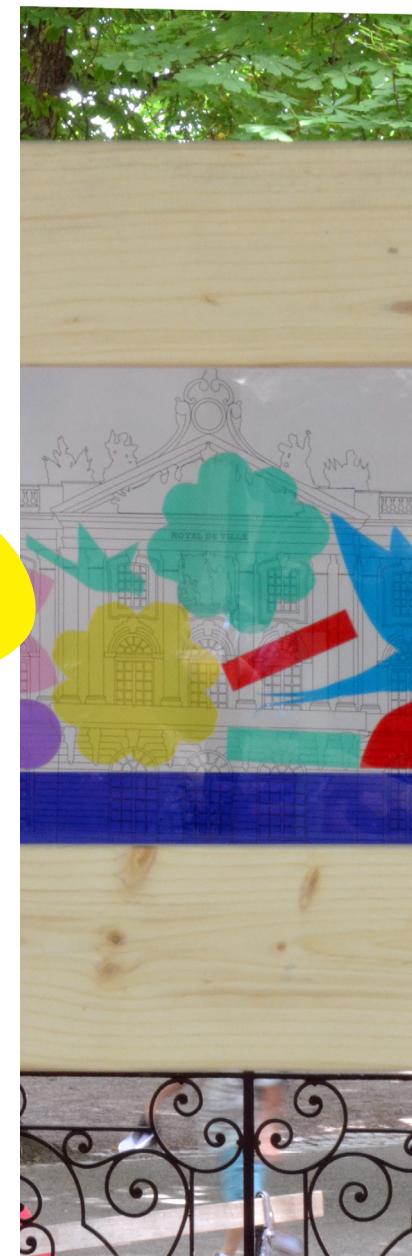
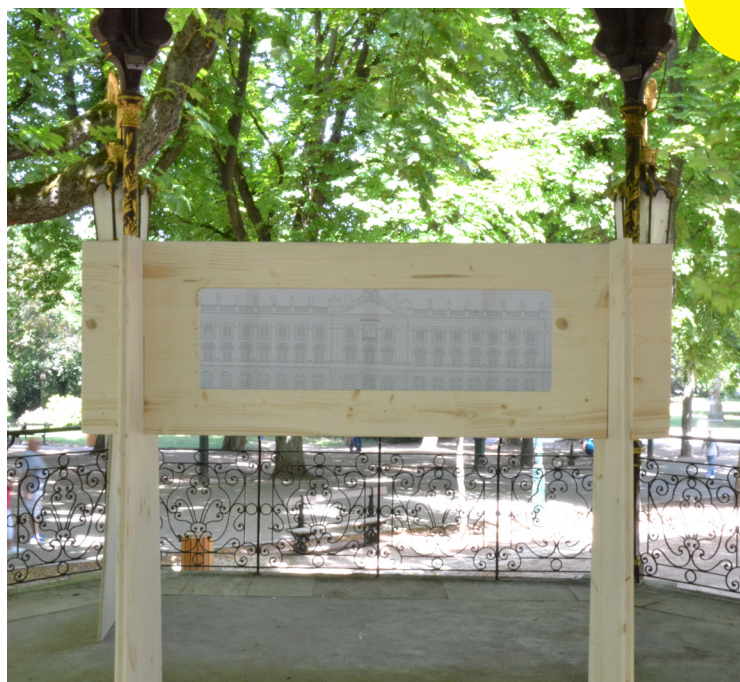
Super Idée



CHACUN SON MAPPING

Pour accompagner le lancement du mapping 2022 de la Place Stanislas, Heruditatem a été missionnée pour **réaliser des supports interactifs à destination des passants** (adultes, enfants, touristes, habitants). Ces derniers ont été invités à **réaliser une composition graphique à l'aide de différents formes figuratives** (via des pochoirs, des éléments découpés, etc) faisant écho au mapping et aux thématiques qu'il aborde : l'eau, les saisons, la temporalité de la journée, l'art nouveau.

Les créations, **réalisées dans l'espace public** sur des supports transparents, ont ensuite été positionnées à l'intérieur d'un cadre. En prenant un peu de distance et par un mécanisme d'anamorphose, elles se superposent alors à l'imposante façade de la place Stanislas ... **permettant ainsi à chacun de devenir le créateur de son propre mapping**.



Commande

Mise en espace de l'exposition photographique sur les métiers de la filière bois dans le cadre du projet national « Arborescence »

Contenu

4 panneaux recto-verso avec photographies amovibles
Tablettes en bois servant de liaison

Public

Grand public

Prestataires

Découpe et impression bois :
Graphimage

Livraison

2022

Localisation

Grand-Est
Île-de-France
Bretagne

ARBORESCENCE

FIBOIS GRAND EST / FIBOIS ÎLE-DE-FRANCE / FIBOIS BRETAGNE



ARBORESCENCE

Pour la mise en espace de l'exposition photographique « Arborescence », portée par Fibois Grand Est et la Maison de l'Emploi, Heruditatem a **conçu et réalisé un mobilier scénographique modulable et mobile, invitant le public à plonger dans l'univers de la forêt et du bois.** En valorisant les photographies, ce mobilier propose un **parcours en lien avec la temporalité des métiers de la filière forêt-bois** : de la forêt à l'usage du bois, en passant par sa transformation.

Pensés pour être facilement montés, démontés et transportés dans un véhicule classique grâce à un système d'emboîtements mi-bois, les modules s'adaptent aux différents lieux d'accueil. Dans sa version minimale, le dispositif comprend 4 modules indépendants ; dans sa version complète, il offre des surfaces horizontales à différentes hauteurs, servant de supports variés. Réalisés en contreplaqué clair (peuplier), les éléments mettent en valeur la qualité des photographies.

L'exposition a été rééditée pour les antennes Île-de-France et Bretagne de l'association Fibois.



Commande
Une mallette pédagogique pour
comprendre les différents tissus
urbains et leurs enjeux et pouvoir
proposer des solutions, utilisable
en milieu scolaire

Contenu
Fiches d'identités des tissus
urbains
Six cadastres XXL
Bâtiments en 3D
Palets aménagements espace
public

Public
Jeune public

Prestataires
Impression 3D : Conceptify

Livraison
2021

Localisation
Itinérant



JOUE À L'URBANISTE

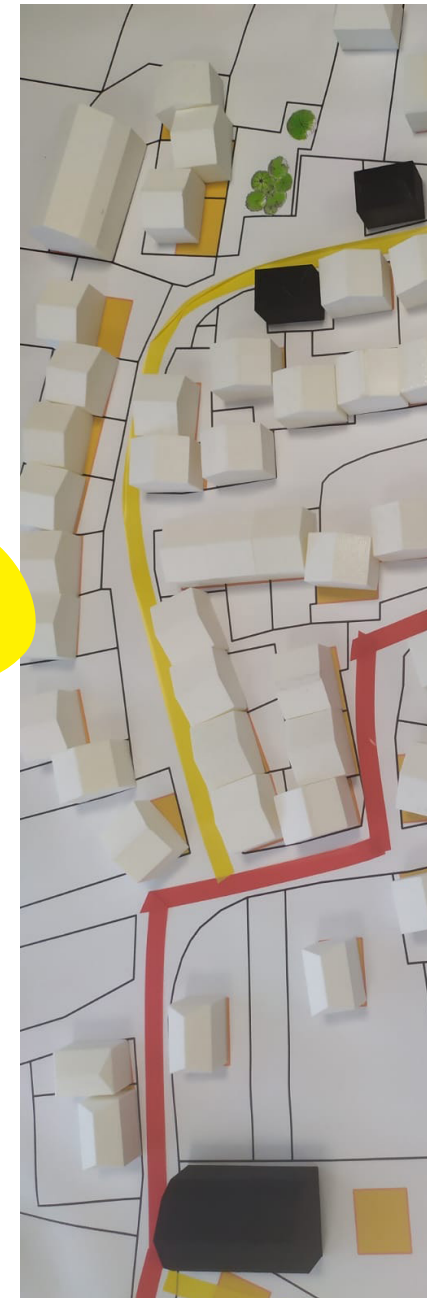
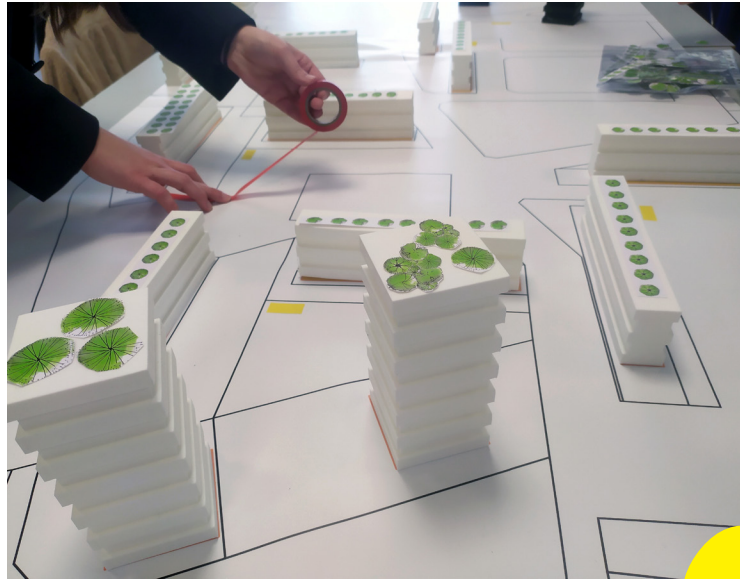
Heruditatem // outil interne

JOUE À L'URBANISTE

Pour un usage interne, Heruditatem a conçu un **outil pédagogique permettant au public scolaire d'endosser le rôle d'une équipe d'urbanistes le temps d'un atelier**. Il comprend :

- une **présentation théorique sur les notions clés de l'urbanisme** (tissus urbains, éléments constitutifs, enjeux de durabilité et de mixité) ;
- un **atelier pratique avec des cadastres imprimés** sur bâches, des éléments bâtis en 3D au 1/250 et des fiches d'identité des différents tissus urbains.

Les participants **analysent les problématiques propres à chaque milieu de vie et proposent des solutions adaptées** : densification des zones pavillonnaires, nouveaux modes de transport en milieu rural, ou encore mixité dans les grands ensembles. **Leurs idées sont ensuite mises en œuvre sur les maquettes en volume.**



Commande
Une version plus accessible de la
frise pédagogique de l'exposition
Archirama

Contenu
Une boîte de rangement
6 plateaux de jeu emboîtables
42 palets en bois édifices
29 palets en bois mots clefs
6 palets en bois période

Public
Grand public

Prestataires
Bois - Gravure : Greenkut
Impression sur bois : Devisu

Livraison
2025

Localisation
Itinérant en Meurthe-et-Moselle



FRISE ARCHIRAMA

CAUE (Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement) 54

FRISE ARCHIRAMA

« Archirama » retrace un siècle d'évolutions architecturales en Meurthe-et-Moselle, à travers un jeu de 7 familles et une exposition. Le jeu de cartes présente une sélection non exhaustive de bâtiments du département, et l'exposition en propose une lecture historique et thématique. Dans le cadre de son itinérance, le CAUE 54 a souhaité revisiter certains éléments pour en **proposer une version plus accessible, notamment de la frise pédagogique.**

Nous avons été missionnés pour **créer une version réduite sous forme de 6 plateaux de jeu, correspondant chacun à une période historique**(art nouveau, première reconstruction, art déco, seconde reconstruction et expérimentations, architecture de la croissance, post-modernisme), qui s'emboîtent comme des pièces de puzzle. **Les visiteurs doivent replacer les édifices de différentes typologies** (lieu de culte, culture sport éducation, administration, habitat individuel, habitat collectif, commerce, industrie) et les caractéristiques sur le plateau de la bonne période.



Commande

Maquette sensible et sonore du
parlement européen

Contenu

Une maquette sensible en bois à
l'échelle 1/200
Un Hangdrum
Un carillon

Public

Grand public

Prestataires

Instruments : collectif Zentone

Livraison

2021

Localisation

Strasbourg

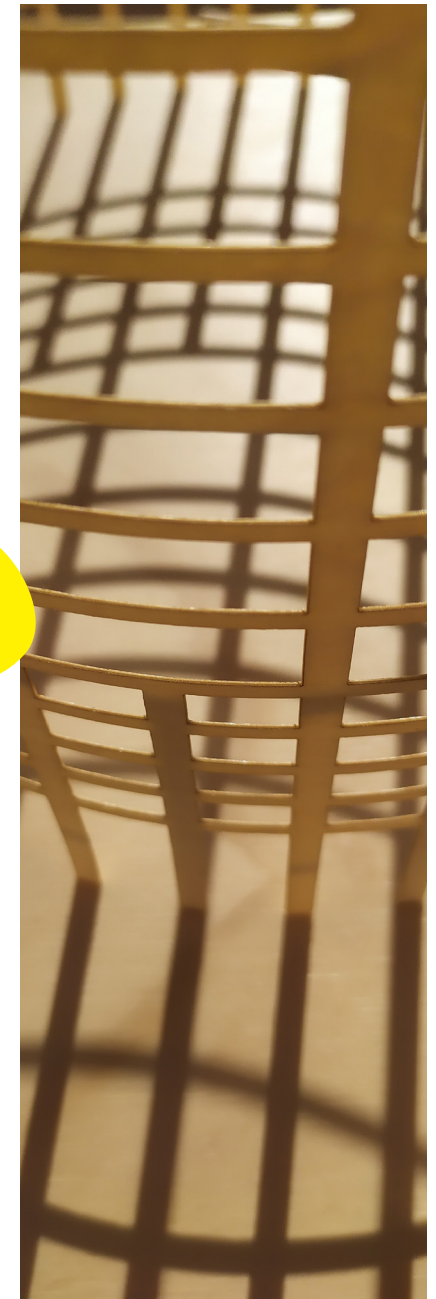
MAQUETTE SONORE DU PARLEMENT

Ville de Strasbourg - Association No Limit Orchestra



MAQUETTE SONORE DU PARLEMENT

Pour le projet Eurogeek porté par l'association No Limit Orchestra et financé par l'Eurométropole de Strasbourg, nous avons proposé de mettre en résonance les domaines musical et architectural en créant une **maquette sensible du Parlement Européen de Strasbourg** dans laquelle **des éléments sonores viennent faire écho aux éléments de la construction**. Cette outil, permet par exemple **d'aborder des notions d'architecture comme celle de rythme en façade**, de propriétés de matériaux, ou encore d'usages.



Commande
Narration de 4 jeux de piste numériques pour découvrir anecdotes et histoire de différents quartiers de Strasbourg

Contenu
2 itinéraires (centre ville et quartier européen)
1 narration junior «Mission temporelle»
1 narration expert «Epidémie artistique»
1 narration junior «La quête des étoiles perdues»
1 narration expert «A la croisée des époques»
4 trames d'intégration web comprenant titre, guide de cheminement, localisation, message de succès, type de quizz, ...

Public
Grand public

Livraison
2021

Localisation
Strasbourg

JEUX DE PISTE EUROGEEK

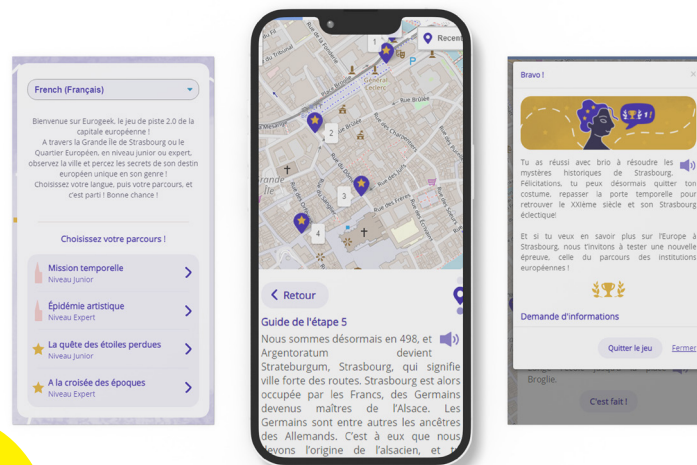
Ville de Strasbourg - Association No Limit Orchestra

**EURO
GEEK★**

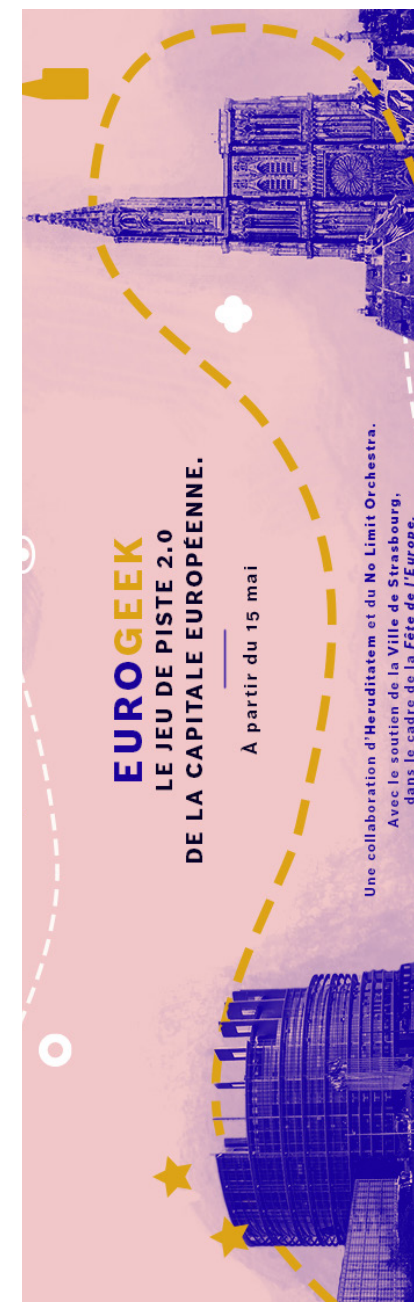
JEUX DE PISTE EUROGEEK

Pour le projet Eurogeek, le jeu de piste européen, interactif et festif initié par l'association No Limit Orchestra, nous avons été missionnés pour le **développement du récit et du caractère ludique du jeu de piste.**

Afin de proposer des visites novatrices de deux quartiers de Strasbourg et de **rendre le public acteur de sa visite, nous avons proposé de miser sur le côté immersif du récit et sur l'observation des éléments de l'espace public et des bâtiments.** Si le scénario se suit depuis une application mobile, **la ville reste le véritable terrain de jeu et il faut absolument l'arpenter pour espérer en trouver la clef.** Ce type d'approche permet un engagement maximal du public grâce à une enquête urbaine au service du patrimoine Strasbourgeois existant. C'est une découverte de l'inconnu et une redécouverte du familier qui **offre une culture urbaine avec une vision décalée, ainsi qu'un moment récréatif.**



EUROGEEK



Commande

Outils de médiation itinérants sur
la découverte des architectures
vernaculaires

Contenu

OUTIL 1 // architectures du monde
Livret de jeu à destination des
médiateurs

Carte du monde en bois

Tableau en bois

Palets en bois à replacer : visuel
d'habitats, matériaux, plans

Plans des habitats en bois

Fiches récit des habitants

Packs mobilier

OUTIL 2 // architectures régionales
françaises

Livret de jeu à destination des
médiateurs

Carte de France en bois

Tableau en bois

Palets en bois à replacer : visuel
d'habitats, matériaux, cartes postales
anciennes, descriptifs

Public

Jeune public et grand public

Prestataires

Découpe bois : Greenkut

Impression bois : Graphimage

Graphisme : Nina Hernandez

Livraison

2022

Localisation

itinérant



ARCHITECTURES VERNACULAIRES

Heruditatem (outil interne)

OUTIL 1

ARCHITECTURES DU MONDE

Cet atelier propose une **immersion ludique dans l'univers des habitats traditionnels du monde** (tipi, yourte, igloo, ...).

À travers trois étapes – situer les habitats, associer plans et matériaux, puis aménager l'intérieur grâce à un récit – les participants découvrent comment les savoir-faire, **les matériaux** et le mobilier traduisent une **adaptation aux territoires, aux ressources et aux modes de vie**.



OUTIL 2

ARCHITECTURES RÉGIONALES FRANÇAISES

Cet atelier propose une **immersion ludique dans l'univers des habitats traditionnels régionaux** (ferme lorraine, chalet alpin, longère bretonne, mas provençal, ...).

À travers deux étapes – situer les habitats puis associer photographies, matériaux, cartes postales anciennes et descriptifs – les participants découvrent comment les savoir-faire et les matériaux locaux ont participé à l'identité régionale de ses habitats.

Un voyage participatif qui relie architecture, environnement et culture.



Commande

Un outil de valorisation, diffusion et de médiation à l'architecture et aux espaces urbains et paysagers

Contenu

- 5 capsules déployables contenant chacune :
- 1 atelier d'expérimentation décliné en 3 niveaux abordant une notion d'architecture du mobilier intégré
- 1 livret de médiation
- 1 tableur de suivi des consommables
- 1 inventaire de pièces

Public

Jeune public

Partenaires

Bureau d'étude : EML Interactive
Menuiserie : EML Interactive
Gravure bois : Greenkut

Livraison

2019-2020

Localisation

Nancy

ARCHINoMADE

ENSAN (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Nancy)



ARCHINoMADE

QUELLE ARCHITECTURE SUIS JE ?

Atelier d'identification et de mise en contexte d'architectures, en associant 4 à 4 documents et matériaux.

Niveau 1// Ce niveau propose la comparaison des habitats des animaux en associant les photographies des animaux à celles de leurs habitats, aux matériaux naturels utilisés ainsi que leur localisation dans le milieu naturel. Il permet à un public jeune d'utiliser les différents sens pour associer des éléments de natures différentes.

Niveau 2// Ce niveau propose la comparaison des habitats du monde en associant les photographies de l'habitat aux plans correspondants, aux matériaux utilisés ainsi que leur localisation dans le monde. Il permet de découvrir les spécificités de construction des habitats et de sensibiliser à l'architecture vernaculaire.

Niveau 3// Ce niveau propose la comparaison des habitats régionaux français en associant les photographies actuelles des habitats, aux anciennes cartes postales correspondantes, aux matériaux de construction et à leur localisation. Cette activité permet de sensibiliser l'utilisation des cartes postales anciennes comme outil de mémoire et d'apprendre à décrire précisément un paysage bâti actuel ou passé.



ARCHINoMADE

ARCHITECTURE DES VILLES

Un atelier **pour jouer à l'urbaniste et aborder de façon ludique la réhabilitation, l'urbanisme, l'écologie, la circulation et la qualité de vie.**

Niveau 1// Cet atelier se déroule autour et sur un plan imprimé et ambitionne de faire comprendre aux plus jeunes le rapport existant entre plan urbain et volumes architecturaux. La question de la typologie des bâtiments et celle de la densité urbaine sont alors abordées de façon concrète et contextuelle.

Niveau 2// Cet atelier aborde la question de la place de la végétation en ville et des espaces publics. Il questionne sur la localisation à choisir pour créer des espaces publics (avenues plantées, parcs, places, parvis, ...) et la façon de les investir. Il permet aussi, dans un contexte grandissant de questionnement d'agriculture urbaine, d'aborder des solutions alternatives comme les toitures végétalisées.

Niveau 3// Cet atelier propose de construire une ville fictive en fonction des éléments naturels structurants et de réfléchir aux usages de la ville en instaurant un code couleur (logement, commerce, travail, loisirs, ...). La question de la limitation du phénomène de zoning des activités est alors abordée en sensibilisant à la mixité des usages au sein des quartiers (commerces en RDC, ...).



ARCHINoMADE

ARCHITECTURE EMPILÉE

Un atelier pour **expérimenter le métier d'architecte et concevoir un immeuble** en orientant étages, pièces, murs et fenêtres selon la lumière naturelle et les usages.

Niveau 1// Les notions abordées dans cet atelier sont diverses : éclairage naturel / artificiel, course du soleil, durée d'ensoleillement en fonction des saisons, ... Une fois ces notions comprises et maîtrisées, le public est invité à trouver une orientation pour qu'un appartement dispose d'un éclairage satisfaisant et confortable, nécessaire à la qualité de vie.

Niveau 2// Le but de cet atelier est l'aménagement d'une maquette d'immeuble en plaçant des cloisons modulables dans chaque appartement. Les notions à aborder sont la distinction entre espaces servis (pièces de vie) et espaces servants (désertes). Cet atelier amène à une réflexion sur les besoins de chaque espace en terme d'éclairage et sur la répercussion de l'agencement spatial.

Niveau 3// L'enjeu énoncé est le placement du mobilier à l'intérieur d'une habitation en fonction de l'éclairage naturel et artificiel. En plus d'aborder des questions de vivabilité de l'espace, il permet de sensibiliser le public aux notions de Feng shui en considérant l'architecture comme médecine préventive.



ARCHINoMADE

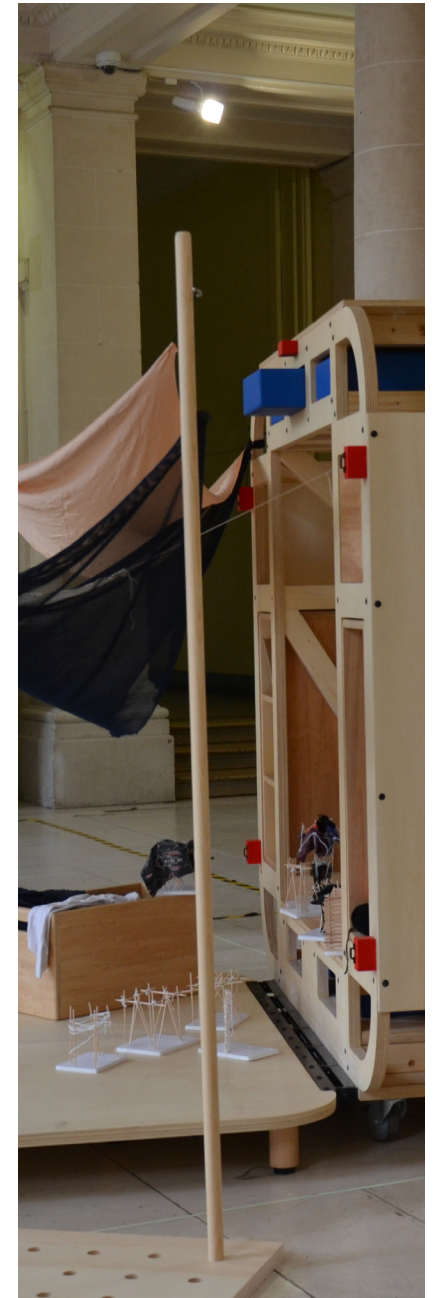
ARCHITECTURE TEXTILE

Un atelier autour du **textile dans la construction** permettant de créer des abris inspirés des amérindiens et de **découvrir l'usage des toiles tendues dans l'architecture contemporaine**.

Niveau 1// Les notions de transparence en fonction des matières, d'occultation ou non de la lumière, de mouvement d'un tissu sont abordées grâce aux toiles tendues autour de la capsule. Un jeu d'assemblage est proposé avec la construction d'un abris à petite échelle à partir de différentes sortes de tissu. Chaque participant repart avec sa propre maquette textile .

Niveau 2// En partant de l'étude des structures tendues et de l'architecture textile du monde, l'atelier appelle au sens du touché pour s'appropriier les différentes matières textiles et leurs différentes caractéristiques grâce à une matériauthèque.

Niveau 3// En analogie avec l'art, l'esthétique du tissu et du tissage est abordée grâce à une exposition autour de l'architecture textile contemporaine et des références tirées de ce qui nous entoure.



ARCHINoMADE

ÉCHELLES D'ARCHITECTURE

Un atelier pour **comprendre la notion d'échelle en architecture**, de la chambre à la ville, et pour découvrir les **productions graphiques des architectes** (plans, coupes, façades), en **mettant l'accent sur l'humain et les usages**.

Niveau 1// Cet atelier utilise le corps comme outil de mesure. Les enfants participants à l'atelier doivent alors utiliser les mesures de leurs propres corps pour évaluer les éléments présents autour d'eux (portes, fenêtres, mobilier, ...), la hauteur des murs, ainsi que la largeur de la salle.

Niveau 2// L'atelier remet l'Homme au cœur des préoccupations en imaginant le processus de création architecturale par et pour l'humain. Les participants doivent alors se questionner sur la manière de dessiner une façade, un plan ou une coupe en partant d'un grouillot (personnage à une échelle donnée)

Niveau 3// L'atelier propose une activité de collage autour des proportions et des échelles. En superposant différents éléments (du paysage au détail (mobilier)), le participant réalise un projet architectural global.

