

HERUDITATEM est une association nancéienne reconnue d'intérêt général, dédiée à la transmission de la culture architecturale.

Partant du constat que l'architecture reste méconnue du grand public, elle œuvre à sensibiliser tous les publics au patrimoine local — bâti, non bâti, matériel et immatériel — principalement en région Grand Est.

À travers des actions pédagogiques itinérantes, ludiques et participatives, HERUDITATEM invite chacun à porter un nouveau regard sur son cadre de vie et à en prendre soin.



HERUDITATEM
Architectes-Médiatrices
03.65.67.18.58 - 06.52.36.76.29
contact@heruditem.com
<http://heruditem.com>

À LA DÉCOUVERTE DE L'ARCHITECTURE

Ateliers ludiques collèges et lycées

LES ENJEUX

- **Acquérir une curiosité d'esprit** à l'égard de l'environnement bâti et naturel.
- Se préparer à être un **citoyen averti** et responsable de demain.
- **Apprendre en manipulant** (médias de type maquettes, grands formats, ...).
- **Découvrir le domaine de l'architecture et ses métiers.**

LE DÉROULÉ

Chaque atelier débute par **une médiation** sur le domaine de l'architecture, les différents métiers et l'explication de la thématique choisie avec à l'appui des références concrètes. Vient ensuite **l'atelier d'expérimentation** et de manipulation puis lorsqu'il est terminé, un temps de restitution clôture l'intervention.

LES FINANCEMENTS

Nos ateliers incluent la médiation, le matériel ainsi que les déplacements des architectes-médiatrices. La **part collective du pass Culture** permet aux professeurs de financer des activités d'éducation artistique et culturelle pour leurs classes. Ce volet s'applique aux élèves de la sixième à la terminale des établissements publics et privés sous contrat.



pass
Culture

ADAGE

Description

Imaginer un jardin paysager en s'inspirant des formes naturelles et de sa propre empreinte digitale.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation du biomimétisme

Choix des éléments retenus de l'empreinte digitale grâce au papier calque puis réalisation d'un plan de parc ou jardin paysager

Création de la maquette au 1/100ème en se basant sur leur plan

Public

6^{ème}-3^{ème}

Durée

4 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations individuelles



BIOMIMÉTISME : JARDIN PAYSAGER

De l'empreinte au paysage

BIOMIMÉTISME : JARDIN PAYSAGER

Cet atelier est une **initiation au biomimétisme** et vise à s'inspirer du vivant, en l'occurrence des empreintes digitales, **pour concevoir des espaces extérieurs.**

À partir de sa propre empreinte, **chaque élève est amené à concevoir sa maquette** au format A3 représentant un jardin paysager à l'échelle 1/100ème.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter un jardin paysager à l'échelle*
- *Comprendre et appliquer les notions d'échelle, de proportion et de volume*
- *Expérimenter le biomimétisme à partir de l'observation du vivant*
- *Imaginer des aménagements paysagers durables*
- *Exprimer et justifier une démarche créative*
- *Utiliser un vocabulaire spécifique lié au paysage et à l'environnement*



Description

Observer, comprendre, détourner : les participants inventent un bâtiment impossible à partir de l'architecture existante de leur territoire.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Analyse rapide des bâtiments du territoire

Découpage selon le rythme architectural du bâtiment et assemblage grâce au collage d'un bâtiment irréel

Création d'une coupe correspondante au bâtiment imaginé afin de projeter des nouveaux usages

Public

6^{ème}-3^{ème}

Durée

3 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations individuelles



LES BÂTIMENTS DE L'IMPOSSIBLE

Déconstruire le réel pour bâtir l'imaginaire

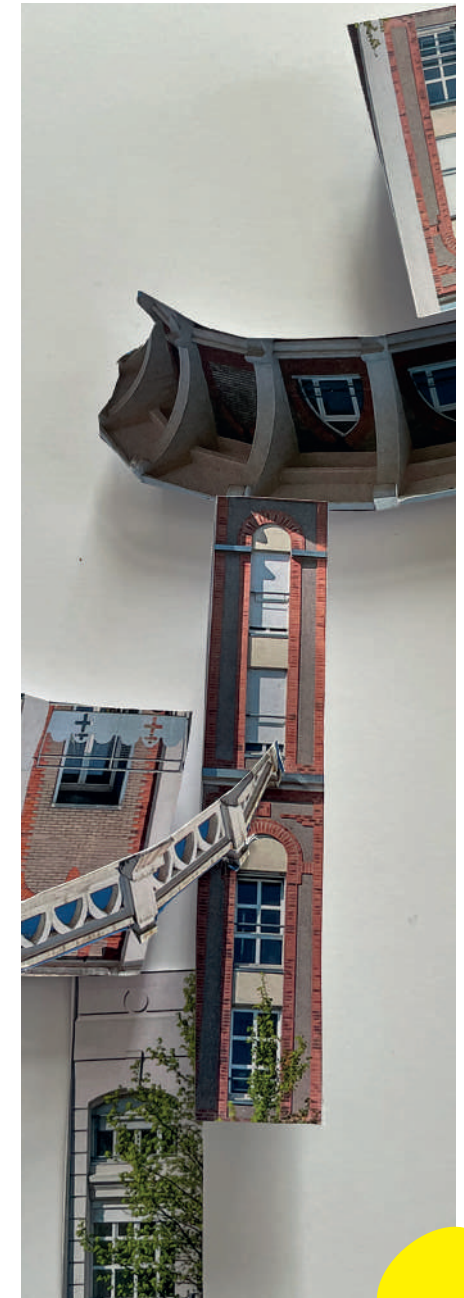
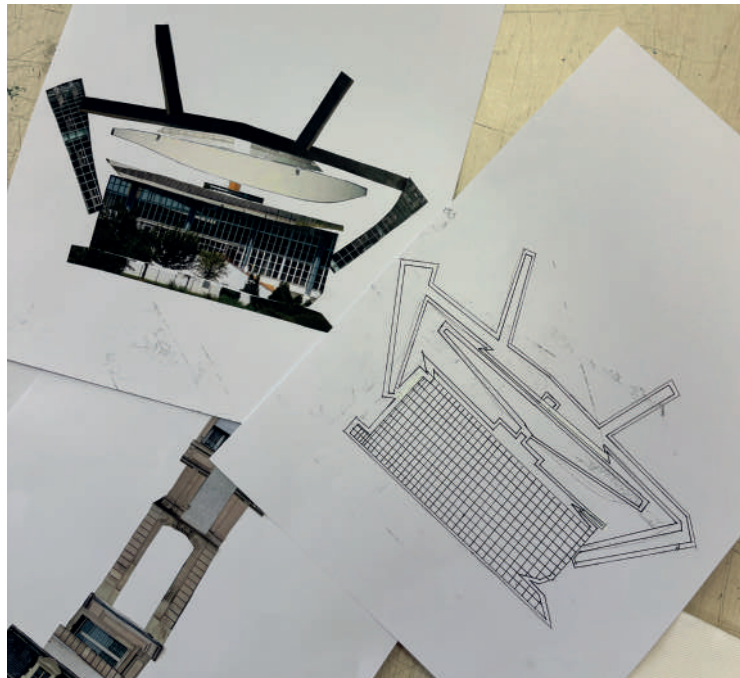
LES BÂTIMENTS DE L'IMPOSSIBLE

Cet atelier invite les participants à **imaginer des bâtiments de l'impossible à partir de visuels de l'architecture existante du territoire**. Il débute par un temps de médiation autour des bâtiments structurants, de leurs formes, fonctions et usages.

Chaque participant réalise ensuite **une création individuelle en collage**, détournant les éléments architecturaux pour concevoir un bâtiment imaginaire, puis un **dessin de coupe** afin de mieux comprendre l'architecture et d'imaginer de nouveaux usages du territoire.

Compétences développées

- *Observation et analyse de l'architecture du territoire*
- *Compréhension des notions architecturales (volume, échelle, coupe)*
- *Créativité et imagination*
- *Expression plastique par le collage et le dessin*
- *Réflexion sur les usages et l'aménagement du territoire*
- *Autonomie et démarche de projet*





Description

Comprendre les principes de la ville romaine en les transposant en volume.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des éléments constitutifs d'une ville romaine typique.

Analyse d'un texte descriptif d'une ville romaine et réalisation d'un plan

Création de la maquette en se basant sur leur plan et leur compréhension du texte

Public

5^{ème} - 3^{ème}

Durée

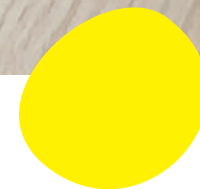
4 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en binômes

LA VILLE ROMAINE EN MAQUETTE

Comprendre l'antiquité par la pratique



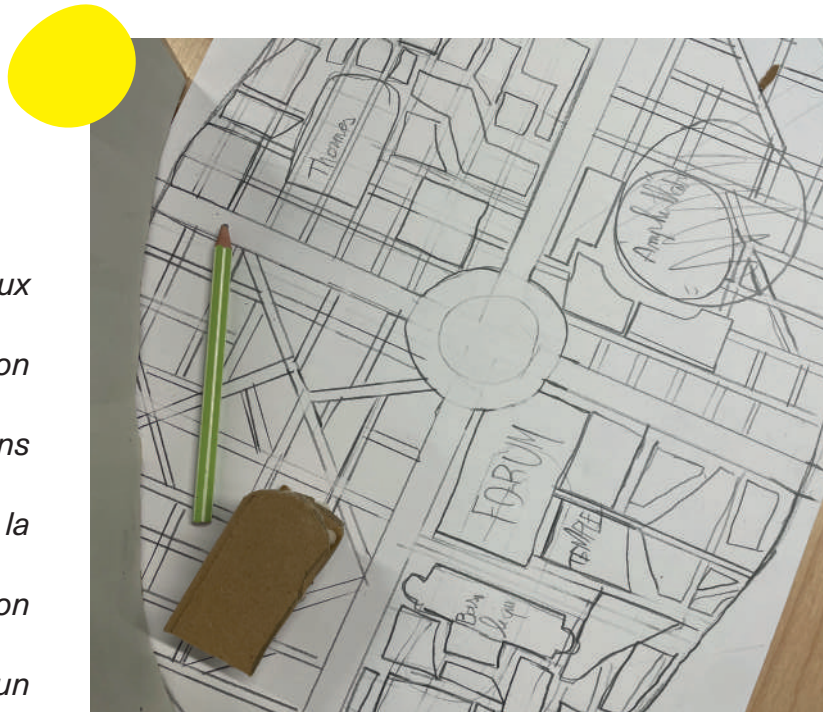
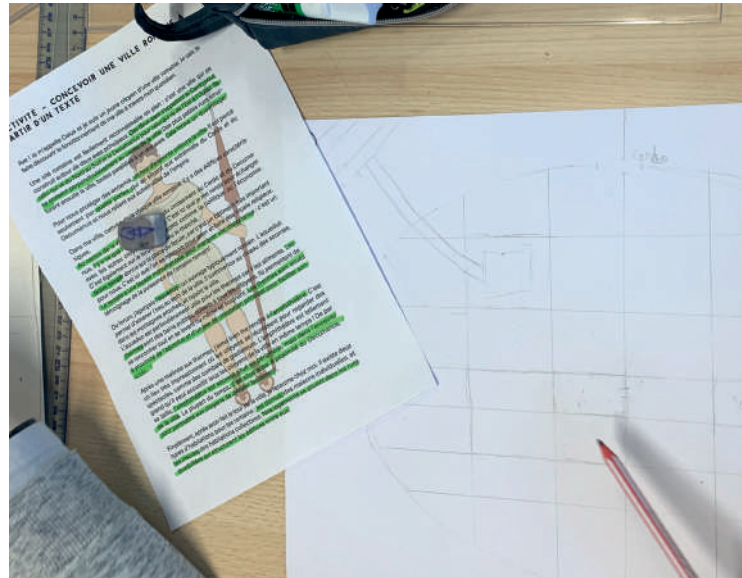
LA VILLE ROMAINE EN MAQUETTE

Cet atelier est une **initiation au biomimétisme** et vise à s'inspirer du vivant, en l'occurrence des empreintes digitales, **pour concevoir des espaces extérieurs**.

À partir de sa propre empreinte, **chaque élève est amené à concevoir sa maquette** au format A3 représentant un jardin paysager à l'échelle 1/100ème.

Compétences développées

- Représenter en volume les principaux éléments d'une ville romaine
- Appliquer les notions d'échelle, de proportion et d'organisation spatiale
- Comprendre l'urbanisme romain et ses liens avec le mode de vie antique
- Passer de la recherche documentaire à la création d'une maquette
- Exprimer et justifier ses choix de conception à l'oral et à l'écrit
- Travailler en coopération pour élaborer un projet collectif



Description

Cet atelier propose de découvrir la conception architecturale par le principe de répétition et la réalisation de maquettes.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des notions de répétitions et de modules en architecture

Choix d'un usage et d'une volumétrie de micro-architecture (croquis, texte, annotations)

Création de la maquette en se basant sur leurs idées

Public

4^{ème} - 3^{ème}

Durée

12 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes



MICRO-ARCHITECTURES ET MODULES

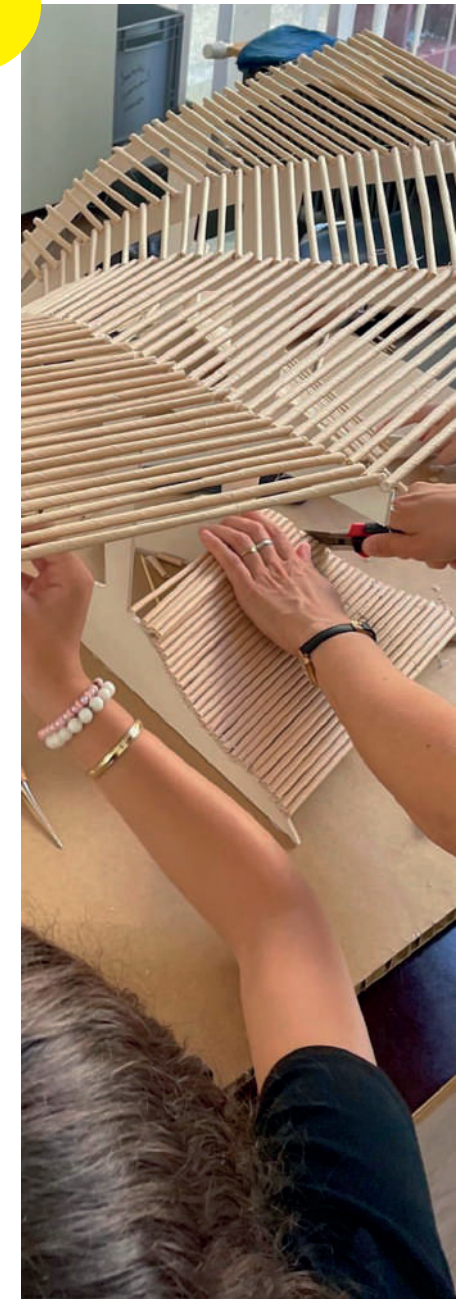
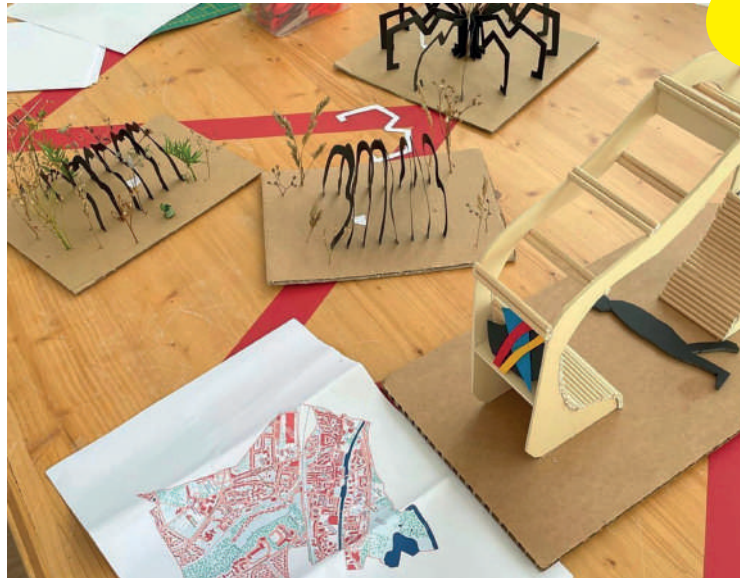
Explorer la conception architecturale par le module

MICRO-ARCHITECTURES ET MODULES

Cet atelier vise à **imaginer des architectures par le principe de répétition** en réalisant des maquettes au 1/20ème ou au 1/10ème. Ces **architectures en maquettes peuvent être des aménagements destinés à prendre place dans la cour de l'établissement scolaire**, des pavillons d'exposition pour un parc de la commune, ...

Compétences développées

- *Expérimenter et représenter des architectures modulaires à l'échelle (1/20e ou 1/10e)*
- *Appliquer les notions de proportion, volume et répétition dans la conception architecturale*
- *Observer et analyser la relation entre l'architecture et son insertion dans l'espace*
- *Comprendre les usages, fonctions et impacts des aménagements sur le territoire et l'environnement*
- *Argumenter et justifier ses choix architecturaux à l'oral et à l'écrit*
- *Travailler en coopération pour concevoir un projet collectif cohérent*



Description

Les élèves appliquent concrètement les notions d'urbanisme et d'aménagement sur un quartier miniature, en réfléchissant aux enjeux contemporains.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des notions d'urbanisme et des enjeux de la ville de demain

Analyse des problématiques et enjeux de chaque quartier
Positionnement des éléments du quartier actuel.

Proposition d'aménagement en volume pour le quartier de demain

Option : réalisation des plans correspondant à chaque projet

Public

6^{ème}-3^{ème}

Durée

2 heures ou 4h avec option

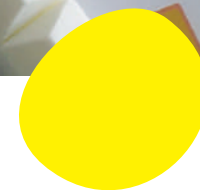
Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes



PROJETS URBAINS

Devenir urbaniste le temps d'un atelier



PROJETS URBAINS

Cet atelier propose aux **participants de se mettre dans la peau d'un urbaniste** le temps d'un atelier, en ayant pour mission de réaménager différents tissus urbains suivant les grands enjeux contemporains (sociaux, écologiques, etc). Particulièrement adapté au programme scolaire, cet atelier permet de mettre en application les notions étudiées de façon concrète sur un quartier miniature en volume.

En option pour laisser une trace de ces projets, les participants prennent en photo leurs projets et le retrace grâce au calque afin de passer du volume au plan et d'y ajouter une légende.

Compétences développées

- Observer et analyser les espaces urbains et ruraux
- Comprendre les enjeux sociaux, écologiques et de développement durable
- Concevoir et représenter un quartier miniature en volume
- Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et de géométrie
- Argumenter et présenter ses choix à l'oral et à l'écrit
- Travailler en coopération pour élaborer un projet collectif



Description

Cet atelier propose d'explorer l'urbanisme durable à travers la création collective d'une ville du futur en maquette.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des notions d'urbanisme et des enjeux de la ville de demain

Expression et analyse des fonctions d'une ville

Création de maquettes d'une partie de la ville en groupe

Assemblage de chaque partie de la ville de façon collective

Option : Même atelier sur des plus petits formats en 4h

Public

6^{ème}-3^{ème}

Durée

8 heures ou 4h avec option

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes
Restitution collective



LA VILLE DU FUTUR

Imaginer les modes de vie de demain

LA VILLE DU FUTUR

Cet atelier vise à **créer collectivement une maquette de la ville de demain** en prenant en compte les besoins actuels notamment environnementaux : Les mobilités plus douces comme le vélo ou le covoiturage seront privilégiées. L'urbanisme privilégiera les «écoquartiers» et la ville se développera de façon verticale, en végétalisant toitures et façades ... L'ensemble de ces actions contribuera à améliorer la qualité de vie en ville de ceux qui pratiquent la ville.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter collectivement une maquette de la ville du futur*
- *Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et d'organisation spatiale*
- *Imaginer des aménagements urbains durables intégrant les enjeux environnementaux*
- *Comprendre les interactions entre ville, environnement et qualité de vie*
- *Coopérer pour prendre des décisions et organiser un projet collectif*
- *Présenter et argumenter des choix d'aménagement à l'oral et à l'écrit*





Description

Concevoir une cabane en lien avec l'arbre, le paysage et les usages imaginés.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de la thématique de la cabane en architecture

Temps de réflexion en groupe sur l'usage et le projet (listes, croquis, schémas, ...)

Création de maquettes d'une cabane par groupe

Option : Même atelier sur des plus petits formats individuels en 4h pour des 6^{ème}

Public

6^{ème} - 3^{ème}

Durée

8 heures ou 4h avec option

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations individuelles

CABANE DANS LES ARBRES

Imaginer des architectures légères en milieu naturel

CABANE DANS LES ARBRES

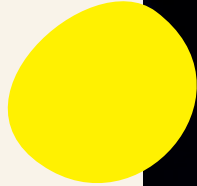
Cet atelier propose aux élèves de **concevoir et aménager des cabanes dans les arbres en plaçant l'espace naturel au centre de la réflexion et de la création**. Il sensibilise au territoire, à ses enjeux écologiques et paysagers, et met en valeur les espaces non bâtis.

En groupes, les élèves imaginent une cabane en **lui attribuant une fonction précise** : poste d'observation de la nature, dispositif pour cadrer ou cibler un élément du paysage, aménagement ludique ou espace de repos, etc. La réalisation se fait sous forme de maquette à l'échelle 1/20e, à partir de matériaux variés, en intégrant les contraintes et atouts du site.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter une maquette à l'échelle*
- *Mobiliser les notions de proportion, d'espace et de géométrie*
- *Expérimenter des matériaux, des formes et des volumes*
- *Analyser l'impact des aménagements humains sur le milieu naturel*
- *Coopérer et argumenter un projet à l'oral et à l'écrit*





Description

Cet atelier initie à la lecture et à la transformation de la façade architecturale en volume par la technique du pop-up.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des éléments d'une façade et des calepinages possibles

Traçage et création du pop up

Dessin des éléments de façades et mise en couleur

Mise en volume des créations

Public

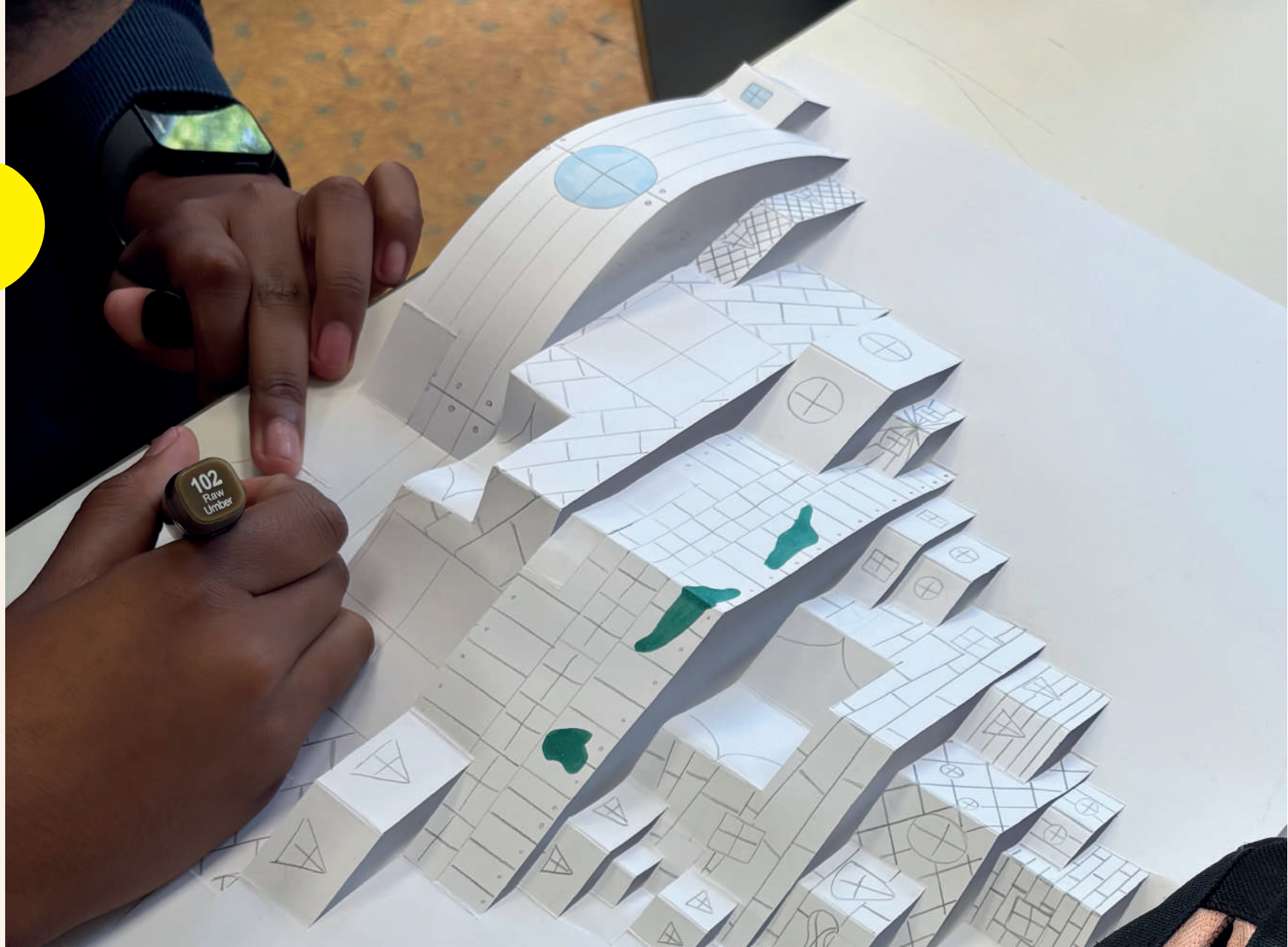
6^{ème}-3^{ème}

Durée

3 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes

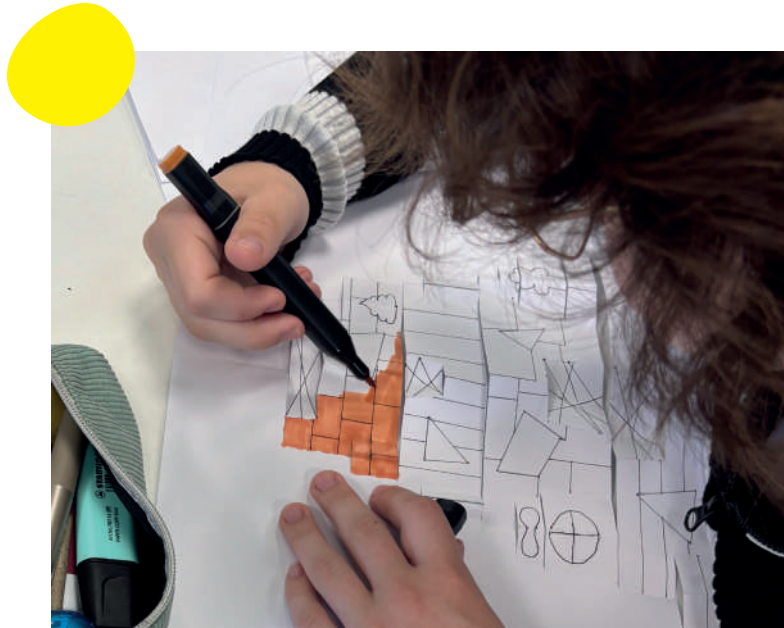


DES BÂTIMENTS EN POP UP

Quand la façade devient volume

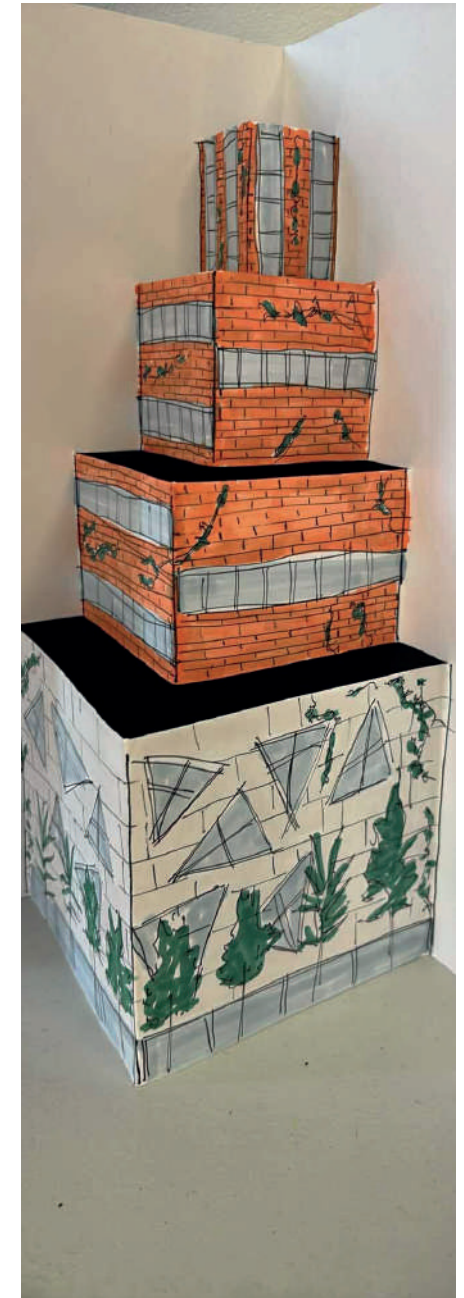
DES BÂTIMENTS EN POP UP

Cet atelier permet d'initier les élèves à l'art du **pliage et de la découpe pour créer des architectures en relief**. De façon individuelle et en suivant de simples règles communes, chaque élève créera une architecture unique, dictée par le hasard des dimensions. C'est à l'ouverture de leur feuille que la magie des pop-ups opère en faisant surgir le volume.



Compétences développées

- *Expérimenter le pliage, la découpe et le pop-up pour créer des architectures en volume*
- *Transformer une surface plane en volume en travaillant sur proportion, symétrie et géométrie*
- *Comprendre le passage du plan à l'espace et l'impact des formes architecturales sur la perception d'un lieu*
- *Relier observation de l'environnement et création artistique*
- *Présenter et justifier sa démarche créative à l'oral et à l'écrit*



Description
Cet atelier propose d'aborder les formes labyrinthiques et la déambulation à travers le dessin de plan et la réalisation de maquettes.

Déroulé
Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de différents labyrinthes et déambulations architecturales

Dessin de plan et choix des idées en petits groupes

Mise en volume grâce à la maquette

Public
6^{ème} - 3^{ème}

Durée
8 heures

Organisation
Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes



LABYRINTHES ET DÉAMBULATIONS

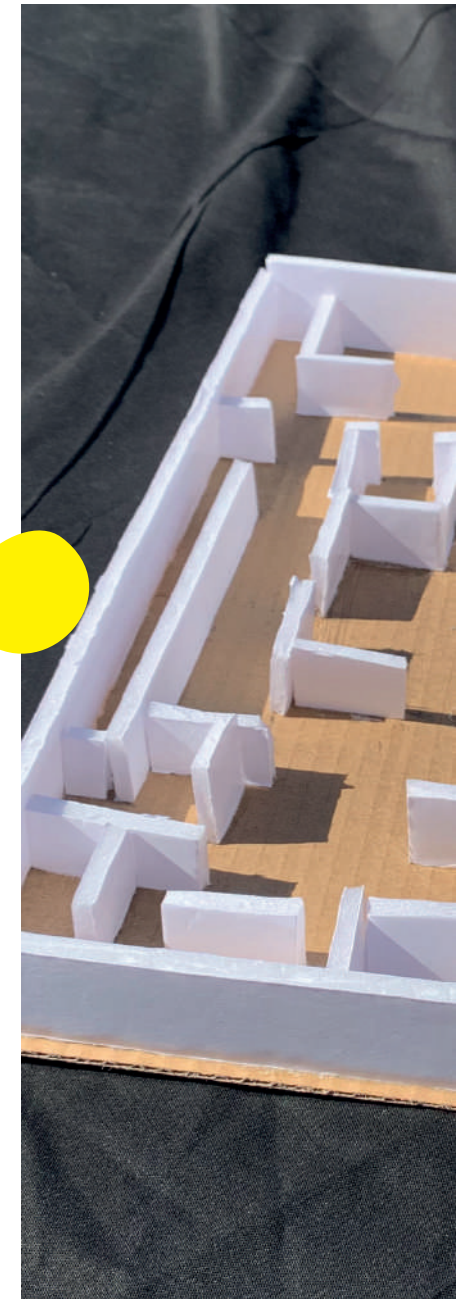
Imaginer des parcours et ambiances

LABYRINTHES ET DÉAMBULATIONS

Les **formes labyrinthiques** ont inspiré de **nombreuses civilisations** depuis la préhistoire. Dans l'imaginaire collectif, il s'agit d'un tracé sinueux, muni ou non d'embranchements, d'impasses, de fausses pistes, destiné à perdre ou à ralentir ses visiteurs. Cet atelier propose aux **élèves de travailler sur les différentes formes et ambiances des labyrinthes**. Le travail, en plan et en maquette à une échelle donnée, permet d'aborder la question de la promenade architecturale.

Compétences développées

- *Concevoir des plans et maquettes de labyrinthes à une échelle donnée*
- *Expérimenter formes, volumes, tracés sinueux et ambiances spatiales*
- *Comprendre le parcours, la circulation et l'orientation dans l'espace*
- *Relier architecture, paysage et expérience sensorielle ou émotionnelle*
- *Présenter et justifier ses choix de conception à l'oral et à l'écrit*
- *Coopérer pour élaborer un projet collectif et développer l'esprit critique*





Description

Un atelier pour analyser des visions utopiques de la ville et les traduire en maquettes collectives.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de références de ville utopique dans l'art et l'architecture

Analyse du texte et dessin de plan en binôme

Mise en volume grâce à la maquette

Public

4^{ème}-3^{ème}

Durée

6 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes

VILLES UTOPIQUES EN MAQUETTE

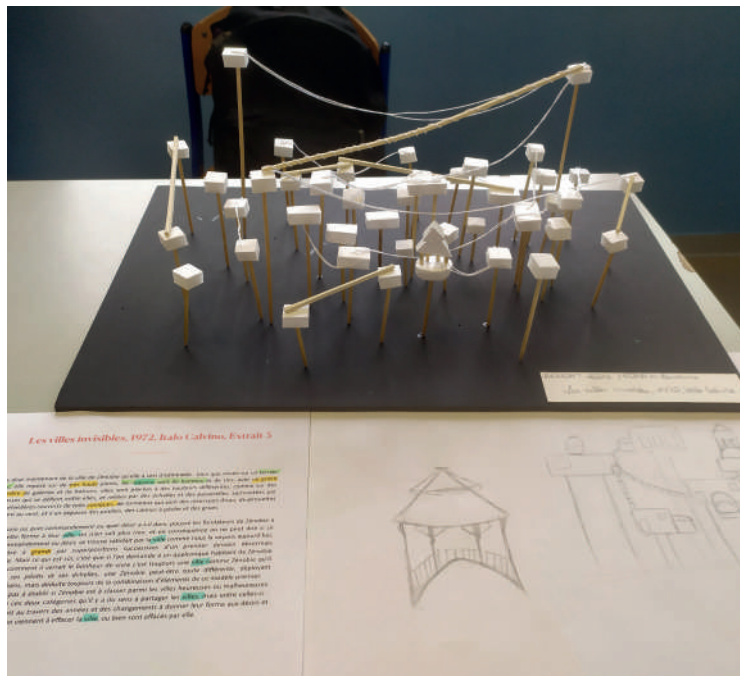
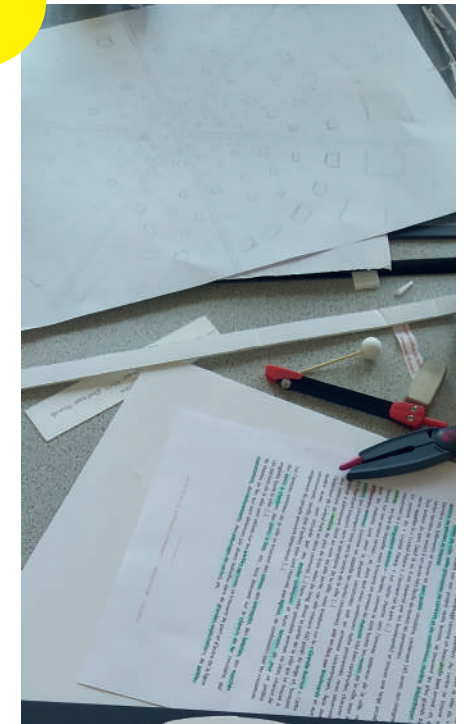
La ville : des œuvres à la maquette

VILLES UTOPIQUES EN MAQUETTE

Cet atelier vise à **analyser en détails des récits ou des œuvres d'art** traitant de la ville utopique (Thomas More, Italo Calvino, Rabelais, ...) et à **les transcrire en maquettes** en binôme ou trinôme au format A3.

Compétences développées

- Traduire un récit ou une œuvre d'art en maquette
- Explorer les notions de volume, d'espace, de proportion et de géométrie
- Étudier et analyser des représentations de villes utopiques à travers l'histoire et la littérature
- Relier les imaginaires urbains aux enjeux contemporains (sociaux, écologiques, organisation de la ville)
- Coopérer en binôme ou trinôme pour élaborer une vision commune
- Présenter et argumenter une création collective à l'oral et à l'écrit



Description

Cet atelier invite les élèves à valoriser leur territoire quotidien à travers la réalisation de cartes sensibles combinant dessin, collage et volumes

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de la notion de cartes sensibles

Balade dans le territoire

Création en petits groupes d'une carte sensible grand format

Public

6^{ème}-Terminale

Durée

8 heures

Organisation

Atelier en classe
Déambulation extérieure
Médiation collective
Créations en petits groupes



PAYSAGE ET CARTES SENSIBLES

Du paysage vécu à la carte créative

PAYSAGE ET CARTES SENSIBLES

Cet atelier vise à **mettre en valeur le territoire local par la réalisation de cartes sensibles** grand format avec différentes techniques (aquarelle, cartons en relief, dessin, collage, ...) après une déambulation dans le paysage du territoire.



Compétences développées

- Réaliser des cartes sensibles grand format en expérimentant techniques et volumes
- Mobiliser les notions de composition, échelle, proportion et organisation spatiale
- Observer et analyser le paysage et le territoire local
- Identifier les interactions entre éléments naturels et humains et réfléchir aux enjeux environnementaux
- Coopérer pour construire une carte collective et partager des idées
- Présenter et justifier ses choix de représentation à l'oral ou à l'écrit





Description

Un atelier pour analyser, concevoir et réaménager un espace connu à travers plans et maquettes.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de la notion d'aménagement et de rénovation

Création en petit groupe de plans et de maquettes avec différents projets pour le même espace

Public

4^{ème}-Terminale

Durée

10 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes
Restitution collective

RÉAMÉNAGER UN ESPACE DU QUOTIDIEN

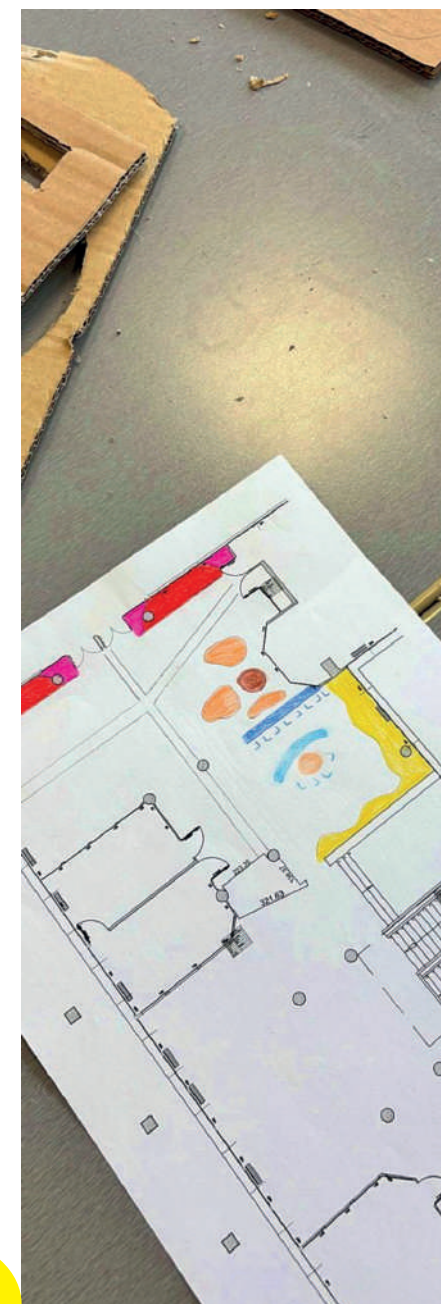
Penser l'espace pour mieux le pratiquer

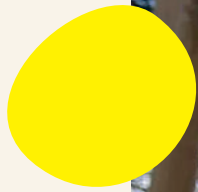
RÉAMÉNAGER UN ESPACE DU QUOTIDIEN

Cet atelier vise à **plonger les élèves dans démarche d'aménagement d'un espace connu, transformé, valorisé et donc respecté.** En fonction des lieux (espace commun de type hall ou foyer, espace de travail comme une salle de classe ou un CDI), le projet est l'occasion de travailler sur la configuration des éléments (dans un premier temps déjà existant) qui compose le lieu, sur l'aménagement des espaces spécifiques (espace prof, espace élèves, espace recherches, espace exposition/valorisation des travaux d'élèves) et sur l'identité visuelle du lieu. **Ce travail se base sur une création de plans et maquette.**

Compétences développées

- *Concevoir et représenter des plans et maquettes pour repenser un espace existant*
- *Expérimenter organisation, proportions, volumes et composition spatiale*
- *Développer créativité et sens esthétique dans l'aménagement et l'identité visuelle du lieu*
- *Observer et analyser les usages et la configuration des espace.*





Description

Concevoir et construire des structures en bambou supports de plantes grimpantes, du modèle réduit à la réalisation in situ.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de la notion de micro-architecture

Création en petit groupe de plans et de maquettes avec différents projets

Chantier participatif

Public

4^{ème}-Terminale

Durée

12 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes
Chantier participatif dans la cour



MICRO-ARCHITECTURES EN BAMBOU

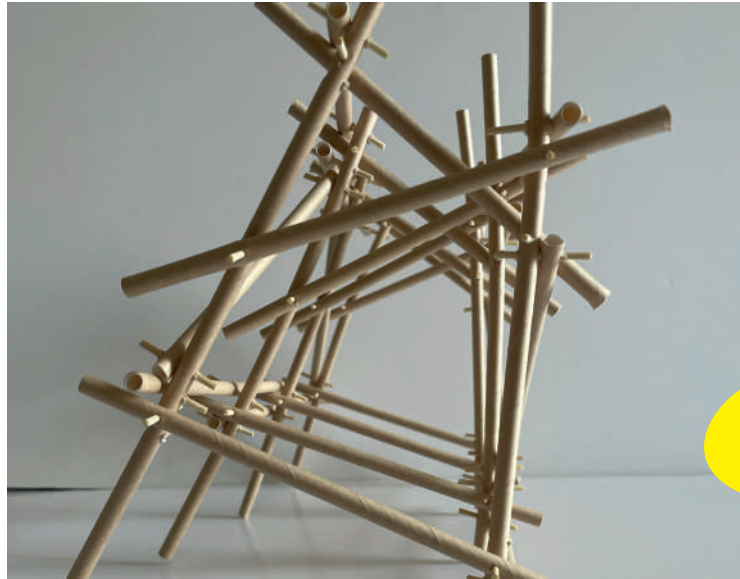
De la maquette à l'échelle réelle

MICRO-ARCHITECTURES EN BAMBOU

Cet atelier propose un travail sur l'élaboration de structures en bambous qui peuvent par exemple servir de **supports de plantes grimpantes** et ainsi créer des zones ombragées. En premier lieu, un travail permettra de connaître les techniques d'assemblage du bambou. Des maquettes à échelle réduite (1/10 puis 1/5) permettront de **questionner la forme donnée aux structures** qui seront ensuite réalisées in situ à échelle 1.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter des structures à différentes échelles, de la maquette à l'échelle réelle*
- *Mobiliser les notions de proportion, d'échelle, de volume et de géométrie dans la construction*
- *Explorer la créativité architecturale dans l'aménagement extérieur*
- *Comprendre les relations entre structure, végétation et environnement*
- *Coopérer et argumenter des choix de conception et d'implantation*



Description

Un atelier pour concevoir en maquette un habitat collectif en tenant compte du site, et des contraintes environnementales.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de références d'habitats collectifs durables et des enjeux

Création en petit groupe de plan et de la maquette d'un niveau de l'habitat

Assemblage collectif et réflexion sur l'espace public

Public

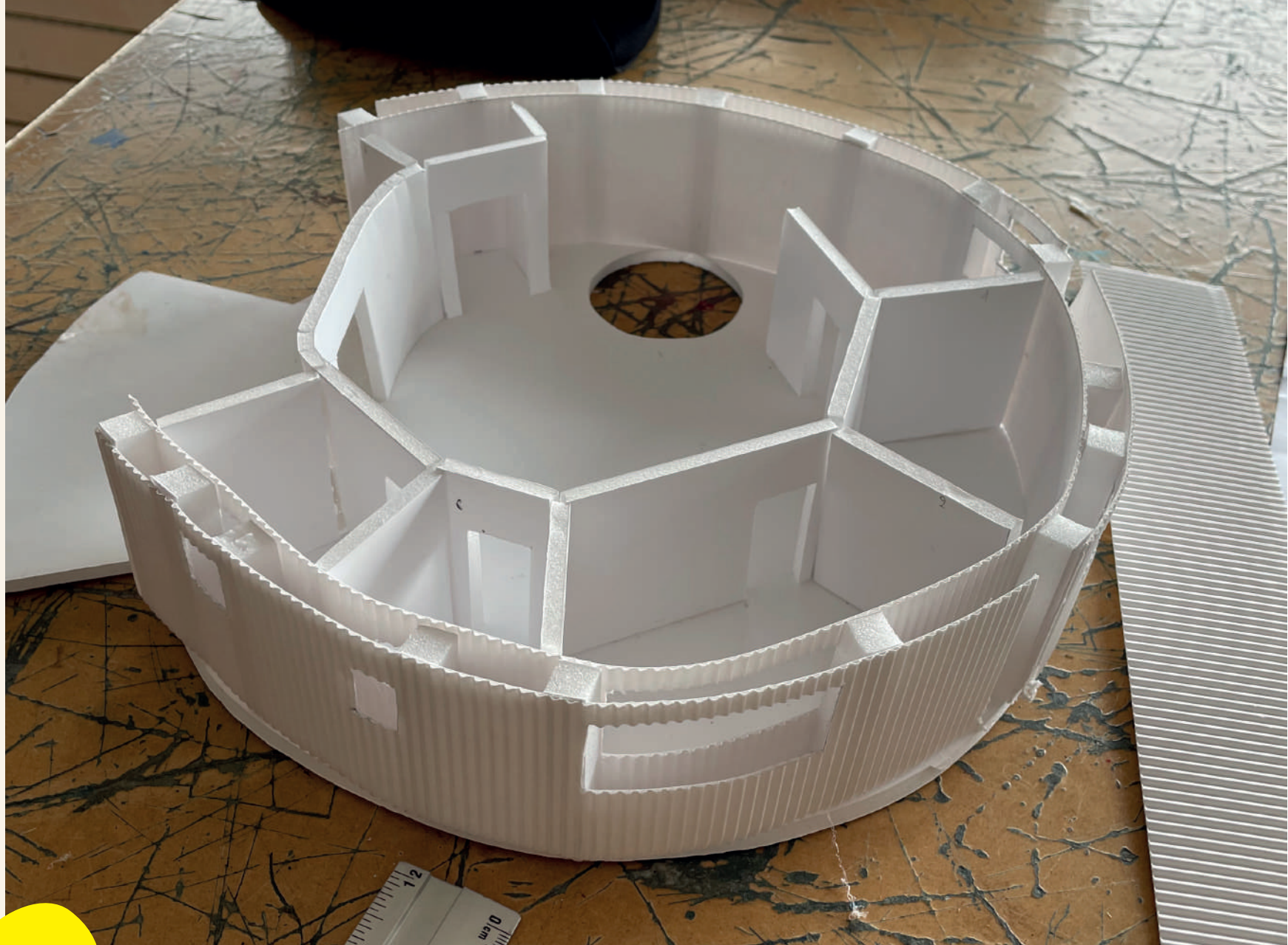
4^{ème}-2nd

Durée

12 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes
Assemblage collectif



LE LOGEMENT COLLECTIF DE DEMAIN

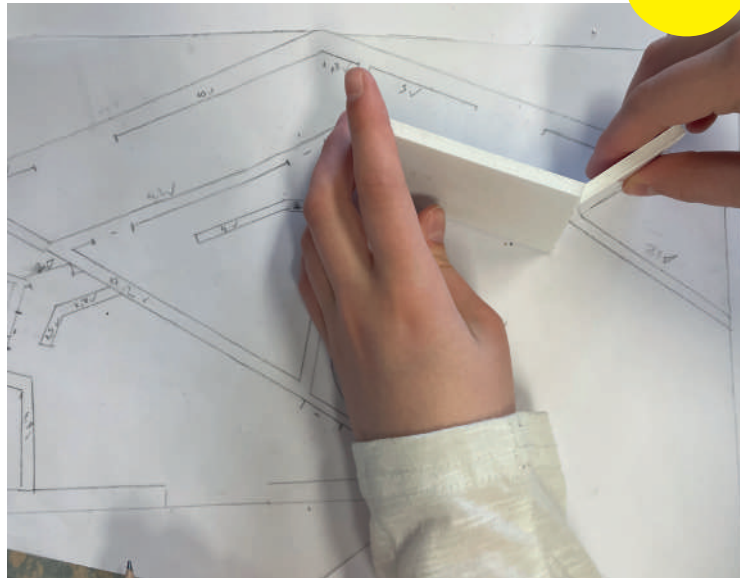
Penser l'habitat face aux enjeux environnementaux

LE LOGEMENT COLLECTIF DE DEMAIN

Cet atelier vise à **concevoir et à créer en maquette d'une tour d'habitat collectif** dans le respect des contraintes climatiques du lieu : la localisation, le climat de la région, l'orientation du terrain choisi, ... Plusieurs disciplines peuvent donc être abordées via ce projet (les mathématiques pour les questions d'échelle, la géographie pour l'étude de site, les arts plastiques pour la création de la maquette, ...).

Compétences développées

- *Concevoir et représenter en maquette un habitat collectif en tenant compte des contraintes*
- *Mobiliser les notions d'échelle, de proportion, de volume et de géométrie dans un projet architectural*
- *Intégrer des enjeux environnementaux et de développement durable dans la conception de l'habitat*
- *Coopérer au sein d'un groupe pour élaborer et ajuster un projet collectif*
- *Présenter, argumenter et porter un regard critique sur des choix d'aménagement urbain*





Description

Un atelier pour concevoir des micro-architectures destinées à observer et valoriser le paysage local à travers la maquette.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de références de micro-architectures

Choix de l'idée et de la volumétrie et réalisation de la maquette en petit groupe

Restitution collective de chaque projet

Public

6^{ème}-Terminale

Durée

10 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes
Restitution collective

PAYSAGE : TOUR D'OBSERVATION

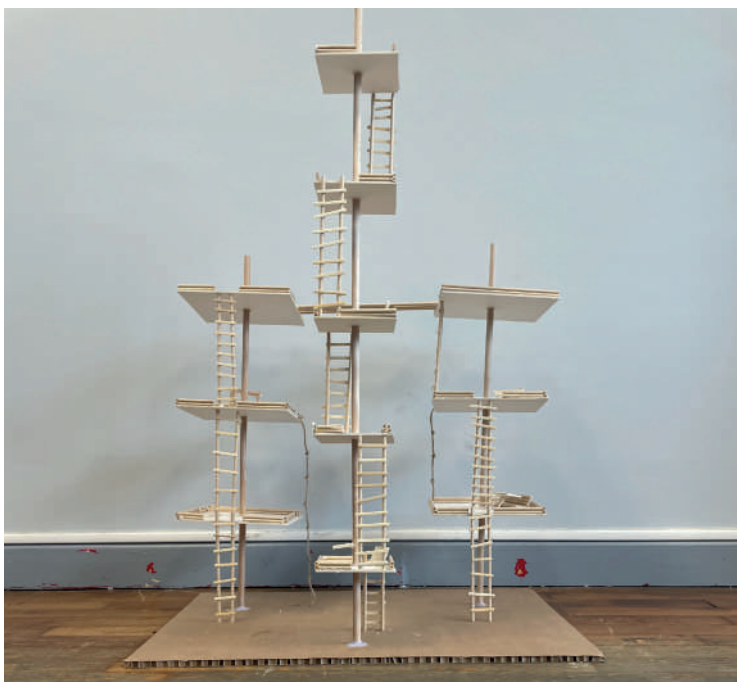
Penser l'habitat face aux enjeux environnementaux

PAYSAGE : TOUR D'OBSERVATION

Cet atelier vise à imaginer **une mise en valeur du paysage** grâce à des « micro-architectures ». Il permet notamment de réinterpréter différents événements comme le festival des cabanes d'Annecy ou le festival « L'écho du marteau », par la création de **maquettes de différentes constructions destinées à mettre en valeur le paysage. (cabane, tour d'observation, belvédère, ...)**. Ce projet permet aux élèves d'aborder l'architecture et sa relation à un environnement proche : la commune où se situe l'établissement.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter des micro-architectures en lien avec un site réel*
- *Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et de passage du plan au volume*
- *Analyser la relation entre architecture, paysage et territoire*
- *Comprendre les fonctions des micro-architectures dans la mise en valeur du paysage*
- *Présenter, argumenter et porter un regard critique sur des choix de conception*





Description

Explorer le dialogue entre architecture et végétal à travers la création d'un bâtiment-jardin en maquette.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de représentations des jardins suspendus de Babylone

Choix de l'idée et de la volumétrie et réalisation des maquettes en binôme

Public

6^{ème}-2nd

Durée

10 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en binômes
Restitution collective

LE CONCEPT DE BÂTIMENT-JARDIN

Intégrer le végétal à l'architecture

LE CONCEPT DE BÂTIMENT-JARDIN

L'atelier porte sur la découverte de références d'œuvres architecturales contemporaines **mêlant à la question du bâti celle du paysage** et réinterprétant ainsi les **mythiques jardins suspendus de Babylone**. À la suite, les participants sont invités à **réaliser une maquette concept d'un «bâtiment jardin»** au 1/200 ème.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter une maquette conceptuelle de bâtiment-jardin à l'échelle 1/200e*
- *Analyser des références d'architecture contemporaine en lien avec le végétal et le paysage*
- *Comprendre les enjeux environnementaux et urbains liés à l'intégration de la nature en ville*
- *Coopérer pour élaborer un projet collectif associant architecture et paysage*
- *Présenter, argumenter et porter un regard critique sur des choix architecturaux et paysagers*



Description

Cet atelier invite les élèves à expérimenter l'urbanisme à travers la création de mini villes flottantes organisées en archipel.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de représentations des villes.

Réflexions et réalisations des maquettes en individuel

Public

5^{ème} - 3^{ème}

Durée

4 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations individuelles



ARCHIPEL URBAIN

Imaginer des villes flottantes

ARCHIPEL URBAIN

Dans cet atelier, les élèves sont invités à **devenir les urbanistes de mini villes flottantes**, sur un simple disque argenté dont la surface représente une étendue d'eau. Les élèves doivent imaginer des morceaux de terre qui flottent, se relient, ou dérivent... et y **construire une ville à leur image**. Ils seront invités à tracer des rues, inventer des places, des parcs, des ponts et bien-sûr place des bâtiments... **En ville comme en maquette, tout sera question d'équilibre entre les éléments** : la nature, les bâtiments et les chemins qui les relie.

Compétences développées

- *Concevoir et représenter un espace urbain imaginaire en volume*
- *Utiliser les notions d'échelle, de proportion et d'organisation spatiale*
- *Comprendre les relations entre aménagement urbain et environnement naturel*
- *Travailler en groupe pour élaborer un projet collectif*
- *Présenter et justifier des choix*



Description

Les élèves conçoivent des maquettes de mobilier d'exposition adaptées à un lieu et à des objets à présenter.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de références de mobiliers ou de structures d'exposition

Réflexions et réalisations des maquettes en petits groupes

Public

4^{ème}-Terminale

Durée

10 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations en petits groupes



IMAGINER DU MOBILIER D'EXPOSITION

Entre design, art et architecture

IMAGINER DU MOBILIER D'EXPOSITION

Cet atelier vise à **concevoir et à réaliser des maquettes, en petit groupe, de mobilier d'exposition** au 1/10ème pour un lieu défini dans l'établissement (salle de classe, hall, ...) pour divers objets à exposer (livres, affiches, tableaux, fleurs, sculptures, maquettes, photographies, pop-ups, ...).

Compétences développées

- *Concevoir et réaliser un projet en volume*
- *Mobiliser les notions d'échelle et de proportion*
- *Analyser un espace et ses usages*
- *Travailler en équipe et coopérer*
- *Présenter et argumenter une démarche de*





Description

Les élèves conçoivent des maquettes de mobilier d'exposition adaptées à un lieu et à des objets à présenter.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation de références de mobiliers ou de structures d'exposition

Réflexions et réalisations des maquettes en petits groupes

Public

5^{ème} - 3^{ème}

Durée

6 heures

Organisation

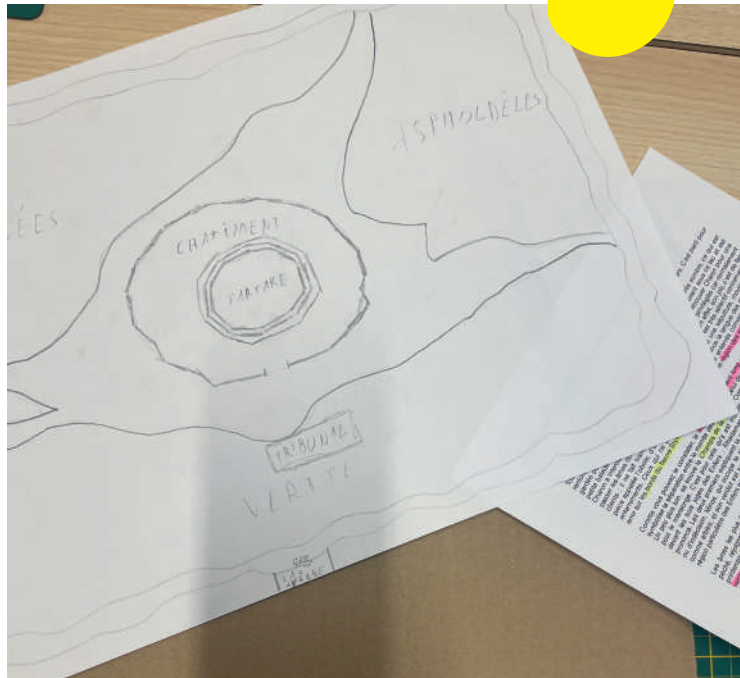
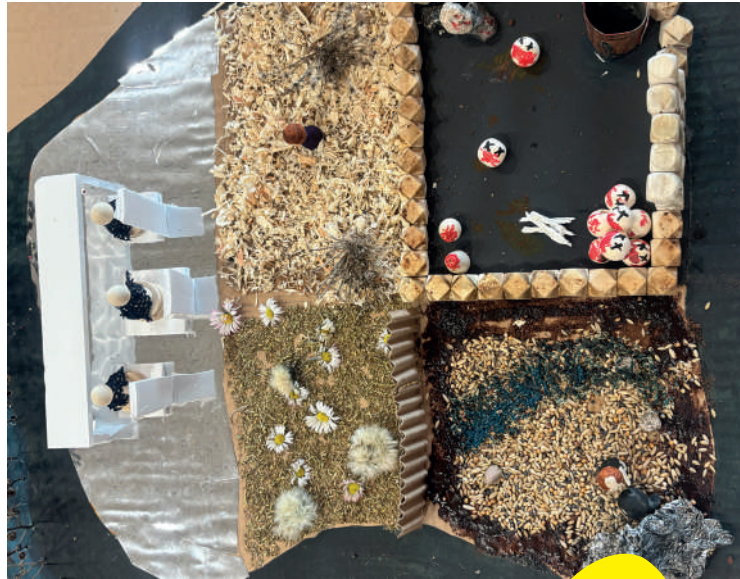
Atelier en classe
Médiation collective
Créations en binômes

LA GÉOGRAPHIE DES ENFERS

Entre design, art et architecture

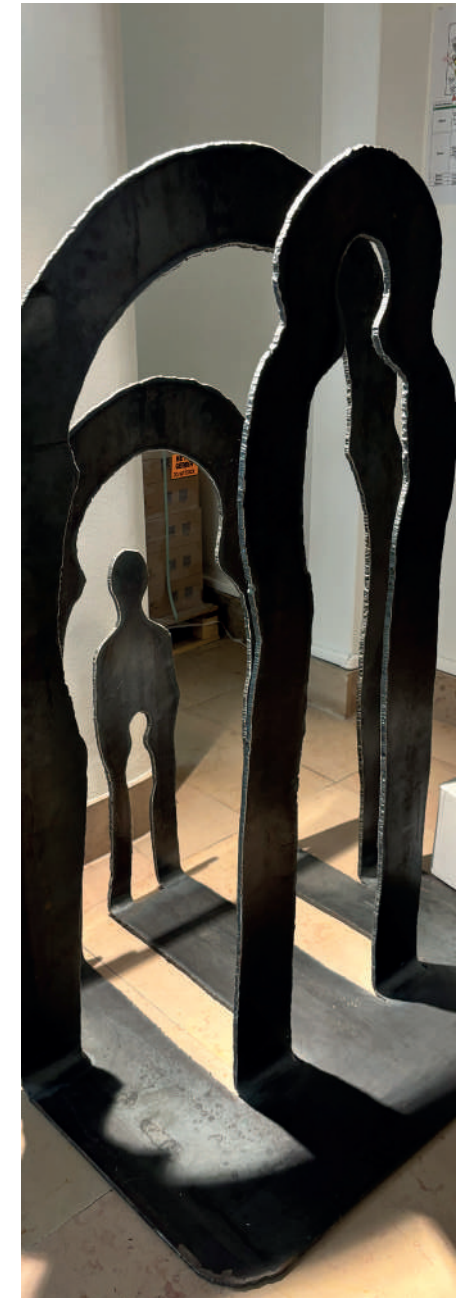
LA GÉOGRAPHIE DES ENFERS

Cet atelier pour objectif de **placer les élèves dans une dynamique artistique et créative** sur le thème des lieux des **Enfers dans la mythologie**. Imaginer, concevoir et mettre en volume ces lieux particuliers sur la base d'un récit.



Compétences développées

- Représenter en volume les principaux éléments d'une ville romaine
- Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et de composition spatiale
- Passer de la recherche documentaire à la création plastique et technique
- Analyser l'organisation urbaine antique et ses critères d'implantation
- Relier l'urbanisme, le mode de vie et les usages sociaux de l'époque
- Travailler en groupe et présenter ses choix de conception à l'oral ou à l'écrit





Description

Cet atelier invite les élèves à s'inspirer d'artistes explorant l'architecture et à expérimenter leurs méthodes à partir du territoire de l'établissement.

Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers
Présentation des artistes et de leurs façon de travailler

Réalisations des créations individuelles

Public

5^{ème}-3^{ème}

Durée

6 heures

Organisation

Atelier en classe
Médiation collective
Créations individuelles

LE TERRITOIRE DÉTOURNÉ

Art et architecture, à la manière de

LE TERRITOIRE DÉTOURNÉ

Cet atelier vise à faire **découvrir le travail d'artistes plasticiens** qui ont appréhendé de près ou de loin **des éléments d'architecture** dans leurs oeuvres. De Mondrian à Calder en passant par Matisse, l'objectif est d'**expérimenter leur façon de travailler en prenant des éléments du territoire** (forme des rues, courbes de niveau, îlots,...) de l'établissement comme base.

Compétences développées

- *S'inspirer d'artistes plasticiens pour expérimenter formes et compositions*
- *Utiliser des éléments architecturaux et du territoire comme base de création*
- *Expérimenter différentes techniques artistiques en lien avec l'espace et le volume*
- *Analyser l'organisation spatiale de l'établissement et de son territoire*
- *Travailler en groupe et présenter ses choix artistiques à l'oral ou à l'écrit*

