

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 écoles primaires

# 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. Ils peuvent **être financés par divers dispositifs**, tels que les projets fédérateurs, les fonds propres de l'établissement, ou encore des subventions (communales, territoriales, etc.).





### Description

Imaginer et fabriquer des architectures perchées à partir de la thématique connue de la cabane.

### Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Présentation des techniques de maquettes

Créations individuelles

### Public

CE2-CM2

### Durée

2 ou 3 heures à adapter

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles

# CABANES DANS LES ARBRES

Initiation à la maquette par la cabane

# CABANES DANS LES ARBRES

Cet atelier propose de découvrir l'architecture à travers la **conception de cabanes dans les arbres**, en questionnant la relation entre construction et milieu naturel. Les élèves réfléchissent aux usages, aux formes et à l'implantation de ces **habitats perchés**. Le temps de création de maquettes, permettant d'imaginer et de représenter une cabane adaptée à la branche représentant l'arbre en réalité.

## **Compétences développées**

- *Sensibiliser à la préservation des espaces naturels et à l'impact des aménagements humains*
- *Comprendre comment intégrer une construction dans un environnement naturel en respectant son équilibre*
- *Concevoir et réaliser une production en volume (maquette) à partir d'un projet*
- *Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et de comparaison des dimensions*



**Description**  
Une mallette *archiludique* qui se compose de 3 ateliers pour découvrir l'architecture dès trois ans. Chaque atelier peut se dérouler de façon indépendante.

Atelier 1 : Le métier de l'architecte, ses outils, ses productions

Atelier 2 : Le plan XXL

Atelier 3 : Maison < immeuble < quartier

**Déroulé**  
Atelier de médiation et de manipulation de découverte du domaine de l'architecture

**Public**  
Maternelle - CP

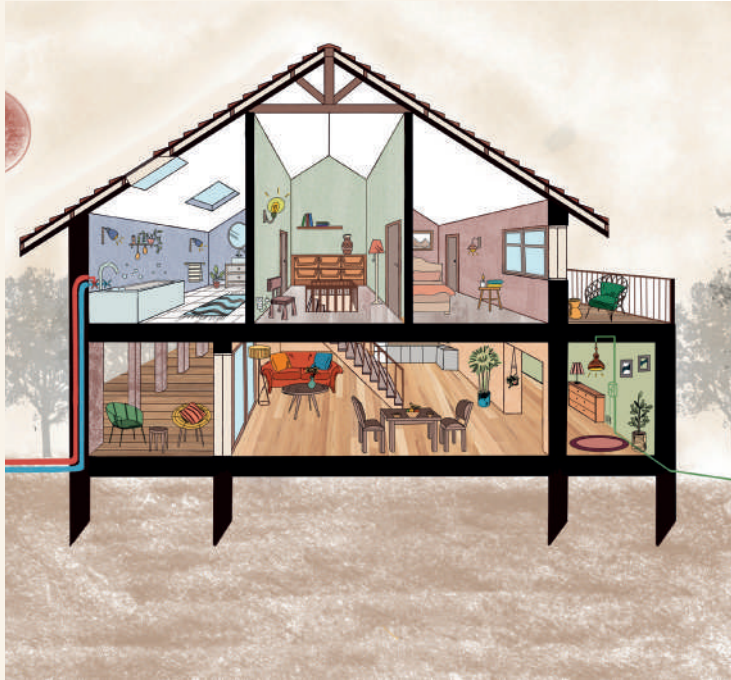
**Durée**  
à adapter selon le nombre d'atelier de la mallette

**Organisation**  
Atelier en classe  
Médiation collective



# MALLETTE PÉDAGOGIQUE ARCHILUDIQUÉ

3 ateliers de découverte de l'architecture



**Description**  
Fabriquer une ville imaginaire  
en maquette colorée et sans  
voiture.

**Déroulé**  
Médiation sur le domaine de  
l'architecture et ses métiers  
Présentation des éléments  
d'une ville  
Créations individuelles et mise  
en commun

**Public**  
MATERNELLE - CP

**Durée**  
8 heures

**Organisation**  
Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles et en  
binômes  
Restitution collective : ville XXL



# LA VILLE IMAGINAIRE EN MAQUETTE

Espaces publics/espaces privés



# LA VILLE IMAGINAIRE EN MAQUETTE

Un atelier qui permet de fédérer la classe autour d'un projet collaboratif de création d'une ville imaginaire en maquette XXL. Chaque enfant réalise des éléments et sont assemblés ensemble à la fin de l'atelier pour voir apparaître la ville entière.

## **Compétences développées**

- *Coopérer et réaliser des projets communs*
- *S'engager dans un projet collectif et persévérer*
- *Pratiquer des arts plastiques : expérimenter, produire, créer*
- *Se repérer dans l'espace et le représenter*
- *Mobiliser le langage pour communiquer et expliquer*
- *Construire les premiers outils pour structurer sa pensée*





### Description

Appréhender et mettre en volume les éléments principaux d'une ville

### Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Présentation des éléments constitutifs d'une ville ou d'un village  
Créations individuelles et en binôme

### Public

CP-CE1

### Durée

2 ou 3 heures à adapter

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles et en binômes  
Restitution collective : ville géante



# LES ÉLÉMENTS DE LA VILLE

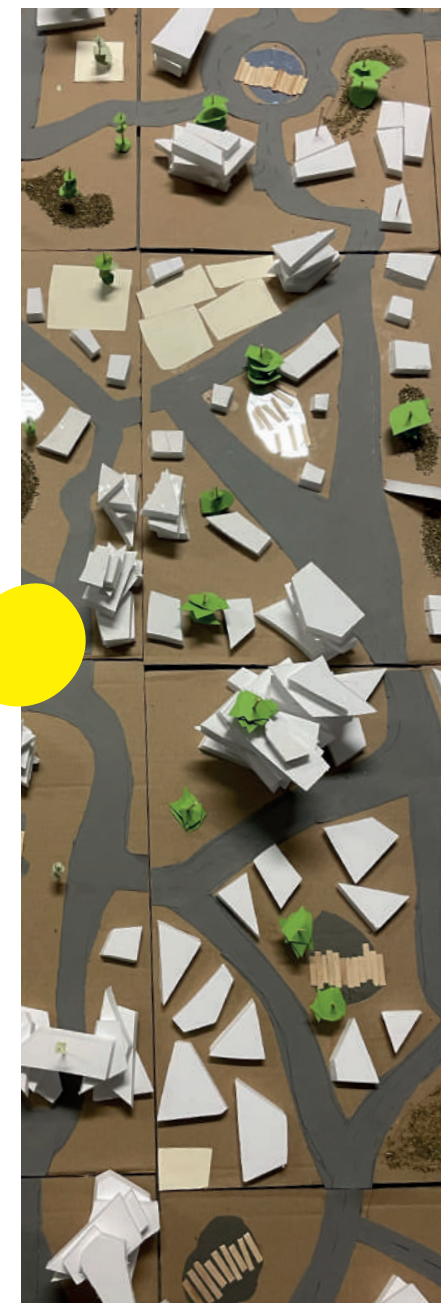
Espaces publics/espaces privés

# LES ÉLÉMENTS DE LA VILLE

Cet atelier propose de découvrir et de s'appropriier les éléments constitutifs d'une commune avec la distinction du public et du privé. Avec une partie en plan pour identifier les différents éléments : routes, jardins, maisons, école, arbres, points d'eau, ... et ensuite une mise en volume de petits quartier pour former ensuite une ville géante pour la classe avec des formes simples favorisant l'autonomie.

## **Compétences développées**

- Comprendre la différence entre espace public et espace privé
- Se repérer dans l'espace et lire un plan simple
- Comprendre l'organisation d'une commune
- Représenter un espace en 2D et en 3D
- Développer l'autonomie et le travail coopératif
- Découvrir le rôle des lieux et des infrastructures dans la vie quotidienne





### **Description**

Cet atelier propose d'explorer l'évolution du territoire local en croisant regards d'architecte, d'historien et d'artiste.

### **Déroulé**

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Présentation des différents supports utilisés quand on évoque le territoire

Balade in situ  
Créations individuelles

### **Public**

CP-CM2

### **Durée**

4 heures minimum à adapter

### **Organisation**

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles

# TERRITOIRE : HIER, AUJOURD'HUI, DEMAIN

Explorer le territoire par la création



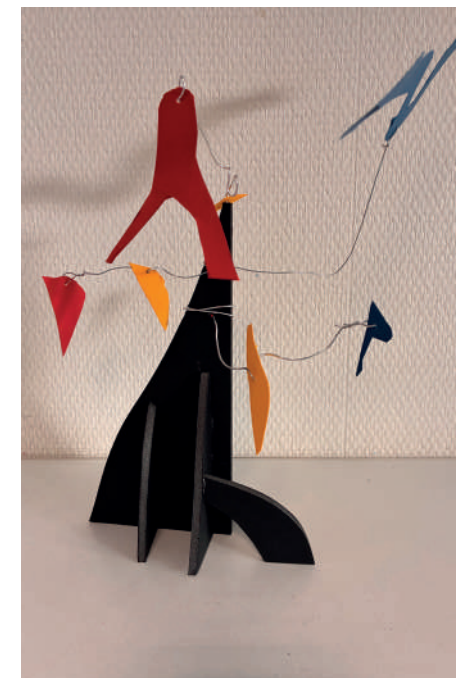
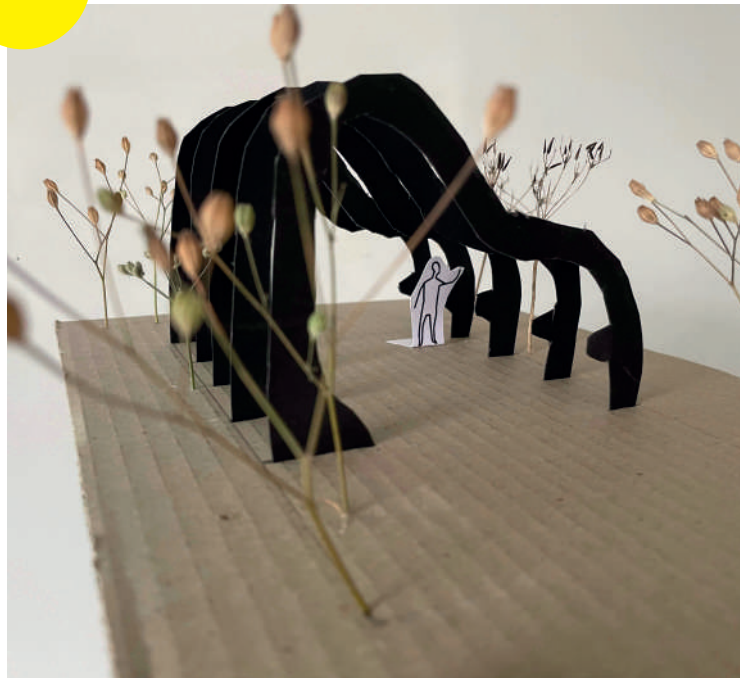
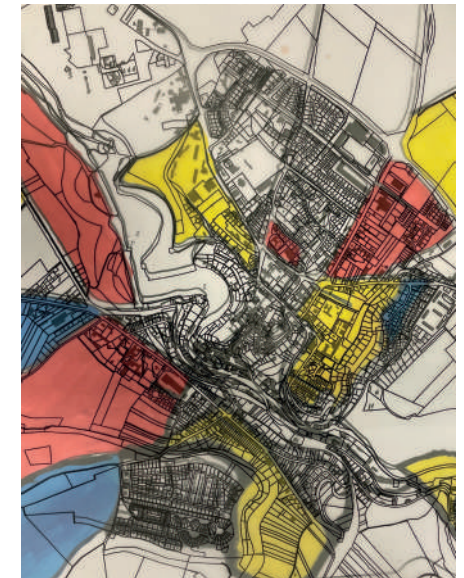
# TERRITOIRE : HIER, AU- JOURD'HUI, DEMAIN

**Connaître son environnement proche** est le meilleur moyen d'en prendre soin. Cet atelier vise à partager l'**évolution du territoire** avec une vision de patrimoine au sens large du terme : architecture, paysage, urbanisme, vie du quartier ou du village, ...

Les médiums utilisés sont ceux de l'architecte et de l'historien et de l'artiste : la cartographie, la balade in situ, les photographies anciennes, les témoignages, la maquette, les créations qui détournent les éléments du territoire,...

## **Compétences développées**

- *Observer et comprendre l'évolution d'un lieu sous l'influence des activités humaines*
- *Se repérer dans l'espace proche à l'aide de cartes, plans et maquettes*
- *Identifier les traces du passé et les éléments du patrimoine local, matériel et immatériel*
- *Expérimenter différents supports et techniques artistiques pour transmettre une idée*
- *Recueillir, organiser et restituer des informations à l'oral et à l'écrit*
- *Comprendre l'importance de connaître, préserver et valoriser son environnement*



### Description

Découvrir comment la lumière transforme les formes architecturales et expérimenter la couleur et la transparence par la création.

### Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Références d'architectures avec des jeux de lumières et de couleurs

Créations individuelles

### Public

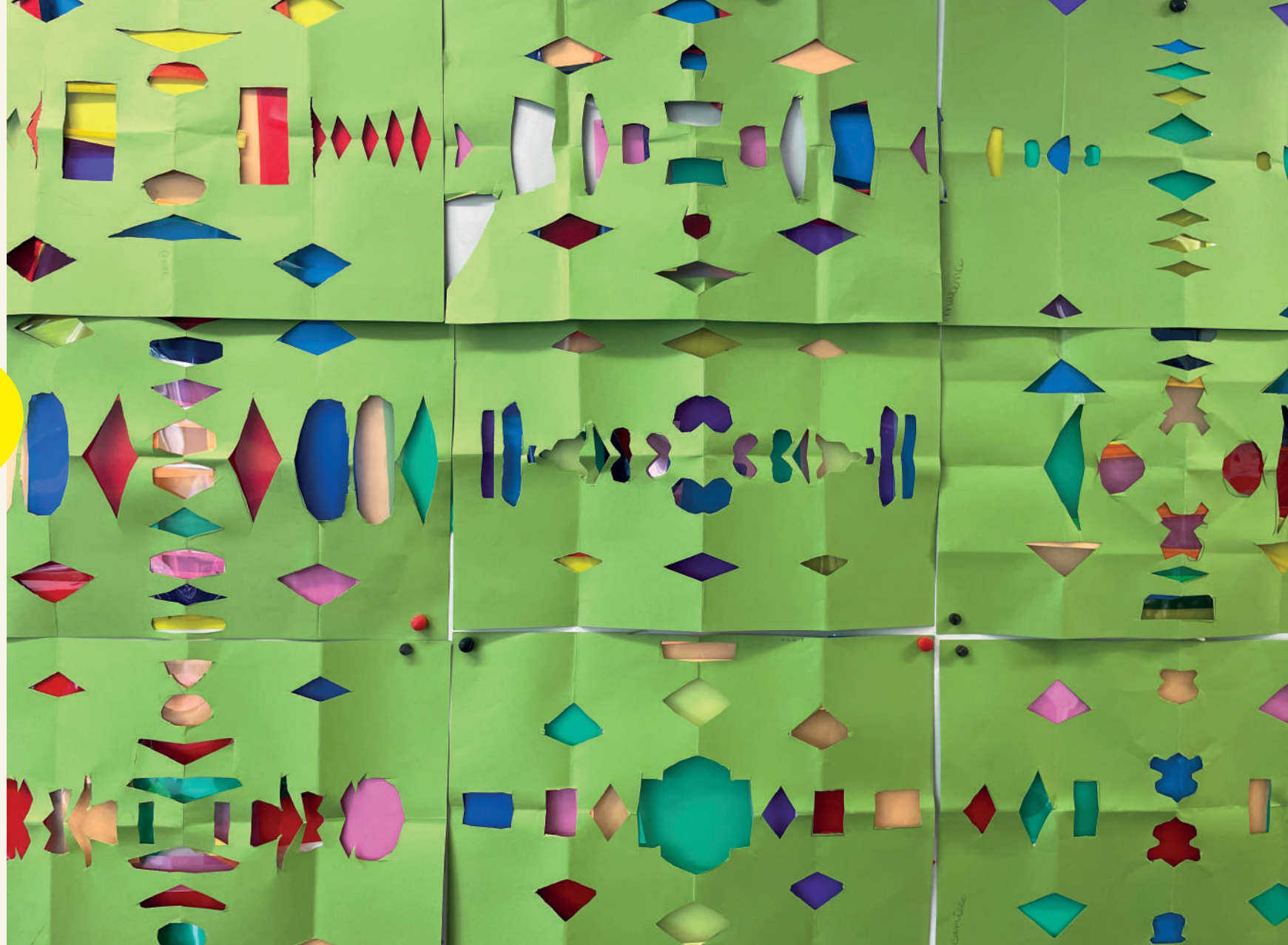
CP-CE2

### Durée

À partir de 2 heures à adapter

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles

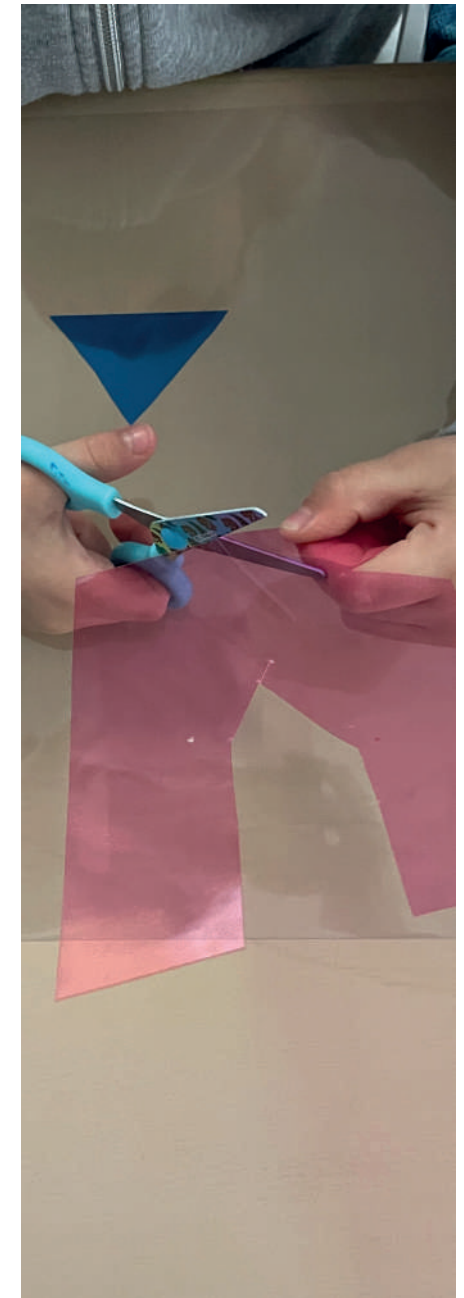


# L'OMBRE ET LA LUMIÈRE

Explorer la couleur et la transparence

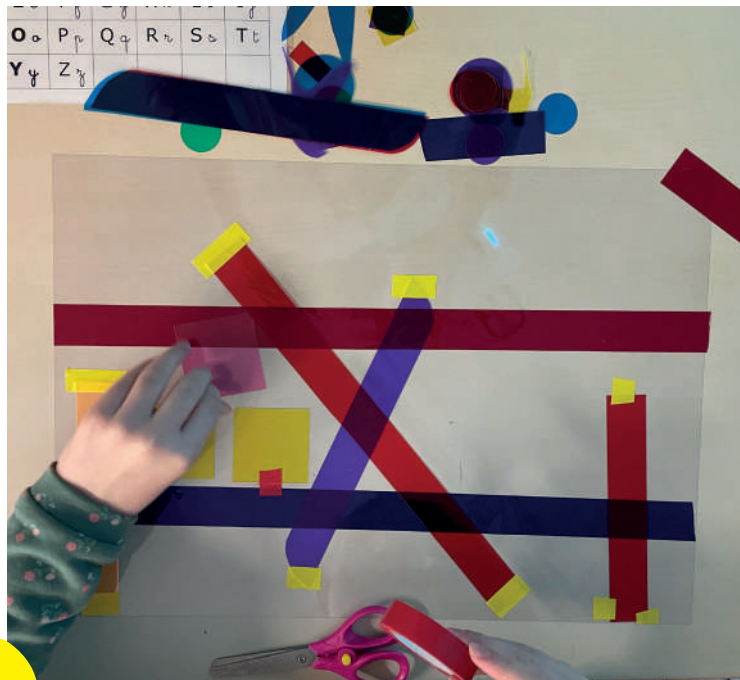
# L'OMBRE ET LA LUMIÈRE

Cet atelier permet de découvrir le travail d'**ombres, de lumières et de couleurs** en architecture en découvrant des bâtiments et des micro-architectures dotés de jeux de lumière très présents. La suite de l'atelier se compose d'un temps de création de projets colorés en transparence et en **testant les travaux de chaque élève avec un dispositif lumineux pour voir l'effet produit.**



## **Compétences développées**

- *Observer et comprendre des phénomènes simples liés à la lumière (ombres, couleurs, transparence)*
- *Expérimenter les effets de la lumière sur différents matériaux et formes*
- *Concevoir et réaliser une petite architecture en maquette*
- *Manipuler et assembler des formes géométriques simples*
- *Coopérer et valoriser le travail de chacun dans une production collective*





### Description

Imaginer et assembler des architectures originales à partir de bâtiments existants ou de thématiques choisies.

### Déroulé

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

Créations individuelles

### Public

CP-CM2

### Durée

À partir de 2 heures à adapter

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles



# CHACUN SON ARCHITECTURE

Créer des mondes à habiter

# CHACUN SON ARCHITECTURE

Cet atelier invite **les élèves à explorer le monde de l'architecture à travers la pratique du collage**, en volume ou à plat, en créant des bâtiments imaginaires inspirés d'une thématique choisie.

Selon le niveau des élèves, le projet peut s'articuler autour de :

un type de bâtiment, des bâtiments existants du territoire local, ou l'univers d'un architecte célèbre. Les élèves seront invités à **choisir, détourner, assembler des éléments de façades pour inventer une architecture originale et imaginaire**, entre observation et créativité.

## **Compétences développées**

- *Développer une expression personnelle à partir de références*
- *Observer et comprendre les caractéristiques de différents bâtiments et architectures*
- *Expérimenter des techniques de collage pour représenter des formes architecturales*
- *Décrire et présenter sa création à l'oral en utilisant un vocabulaire spécifique (architecture, forme, espace...)*
- *Développer imagination, créativité et autonomie dans un projet artistique*





### Description

Cet atelier invite les élèves à imaginer collectivement une cour d'école durable, adaptée à tous

### Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Présentation des enjeux et de références de cours d'écoles

Créations de schémas, croquis, plans et maquettes en petits groupes

### Public

CP-CM2

### Durée

8h

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Concertation collective  
Création en petits groupes

# LA COUR D'ÉCOLE DE DEMAIN

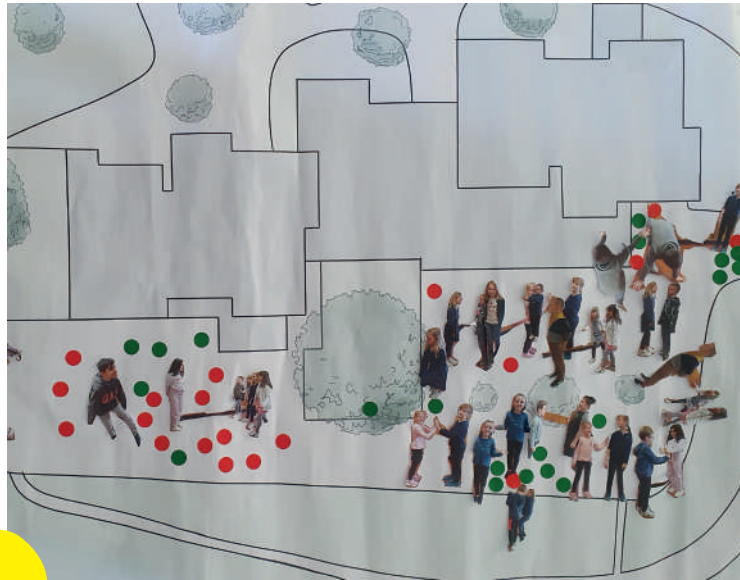
Imaginer la cour idéale adaptée à tous

# LA COUR D'ÉCOLE DE DEMAIN

Les cours d'écoles en France ne sont souvent plus adaptées aux enjeux d'aujourd'hui. L'idée avec cette atelier et **de donner la parole aux élèves pour qu'ils puissent donner leurs avis sur le sujet et imaginer leur cour idéale qui convienne à tous.** À travers la parole bien sur mais aussi **grâce à des croquis, des plans et des maquettes, les élèves auront l'opportunité d'imaginer la cour d'école durable.**

## Compétences développées

- Identifier les besoins et fonctions d'un espace pour ses utilisateurs (mobilité, jeux, repos, végétation)
- Observer et analyser l'organisation d'un espace proche, comme la cour de l'école
- Concevoir et représenter un projet à travers croquis, plans et maquettes
- Mesurer et reporter des dimensions sur un plan
- Travailler collectivement, écouter les autres et construire des propositions partagées
- Intégrer des principes de durabilité et favoriser la biodiversité dans l'aménagement





### Description

Les élèves conçoivent collectivement des maquettes de mondes imaginaires, en s'inspirant des architectures du monde et des milieux naturels.

### Déroulé

Médiation sur le domaine de l'architecture et ses métiers  
Présentation des habitats vernaculaires du monde

Créations individuelles et en petits groupes de maquettes d'habitats

### Public

CE2-CM2

### Durée

Projet long  
Résidence ou projet fédérateur

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations en petits groupes  
Restitution collective

# ARCHITECTURES DU MONDE

Créer des mondes à habiter

# ARCHITECTURES DU MONDE

Plusieurs classes sont invitées à **imaginer et réaliser une maquette collective** représentant un monde utopique, futuriste ou poétique autour du thème « **Habiter les milieux naturels** ». Après un tirage au sort (forêt, montagne, milieu aquatique...), chaque groupe développera son propre projet, en s'inspirant aussi des architectures du monde qui dialoguent avec la nature. **L'atelier alternera réflexion et pratique, pour inventer ensemble des façons originales et durables d'habiter notre planète.**

## **Compétences développées**

- *Observer et comprendre les milieux naturels et leurs caractéristiques (forêt, montagne, milieu aquatique)*
- *Étudier des exemples d'architectures du monde adaptées à différents environnements*
- *Concevoir et réaliser une œuvre collective en maquette ou en production artistique*
- *Mobiliser les notions d'échelle, de proportion et d'organisation spatiale*
- *Travailler en groupe, coopérer et partager les responsabilités dans un projet collectif*
- *Présenter et expliquer ses choix à l'oral et à l'écrit*





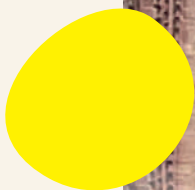
# PAYSAGE ET CARTES SENSIBLES

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 en grand format en expérimentant différentes techniques et volumes
- Travailler les notions de composition, d'échelle, de proportion et d'organisation de l'espace
- Observer et analyser le paysage et le territoire autour de l'école
- Identifier les liens entre éléments naturels et humains et réfléchir à l'environnement
- Coopérer pour construire une carte collective et partager ses idées





### 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

### Public

CM1-CM2

### Durée

2 ou 3 heures

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles



# LES BÂTIMENTS DE L'IMPOSSIBLE

Déconstruire le réel pour bâtir l'imaginaire

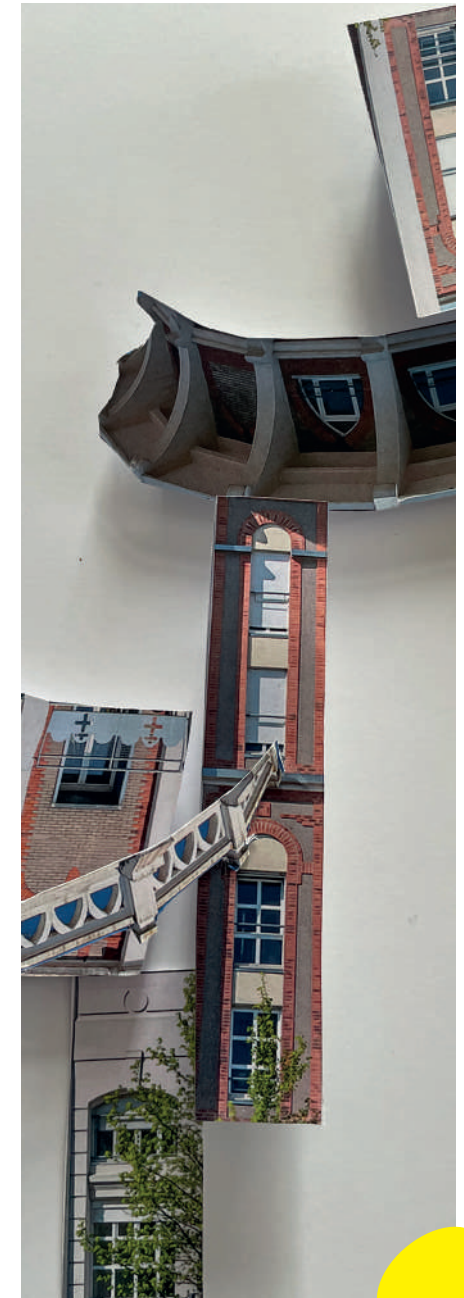
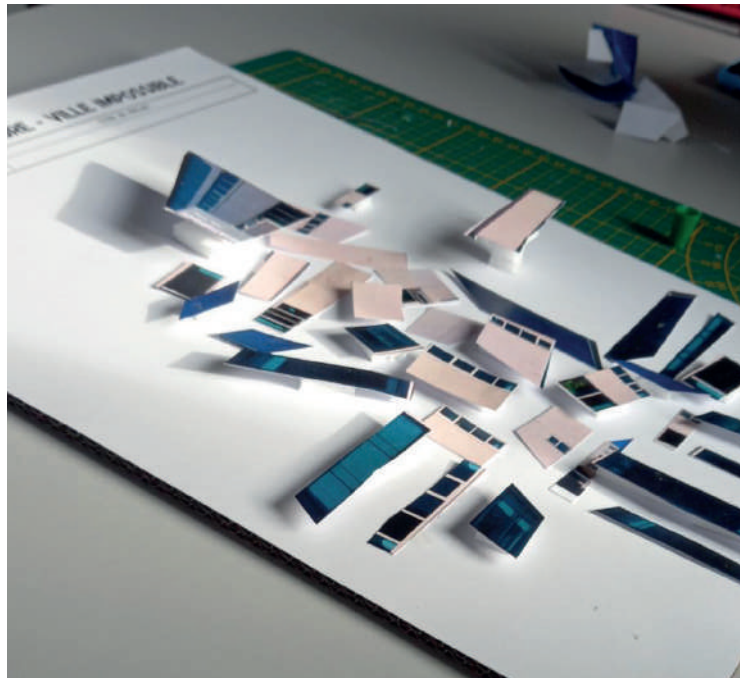
# LES BÂTIMENTS DE L'IMPOSSIBLE

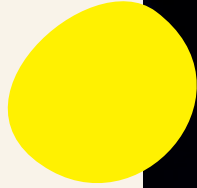
Cet atelier invite les participants à **imaginer des bâtiments de l'impossible à partir de visuels de l'architecture existante du territoire**. Il débute par un temps de médiation autour des bâtiments structurants, de leurs formes, fonctions et usages.

Chaque participant réalise ensuite **une création individuelle en collage**, détournant les éléments architecturaux pour concevoir un bâtiment imaginaire.

## **Compétences développées**

- *Observation et analyse de l'architecture du territoire*
- *Compréhension des notions architecturales (volume, échelle, coupe)*
- *Découverte des outils de représentation de l'architecte*
- *Créativité et imagination*
- *Expression plastique par le collage*
- *Autonomie et démarche de projet*





### 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

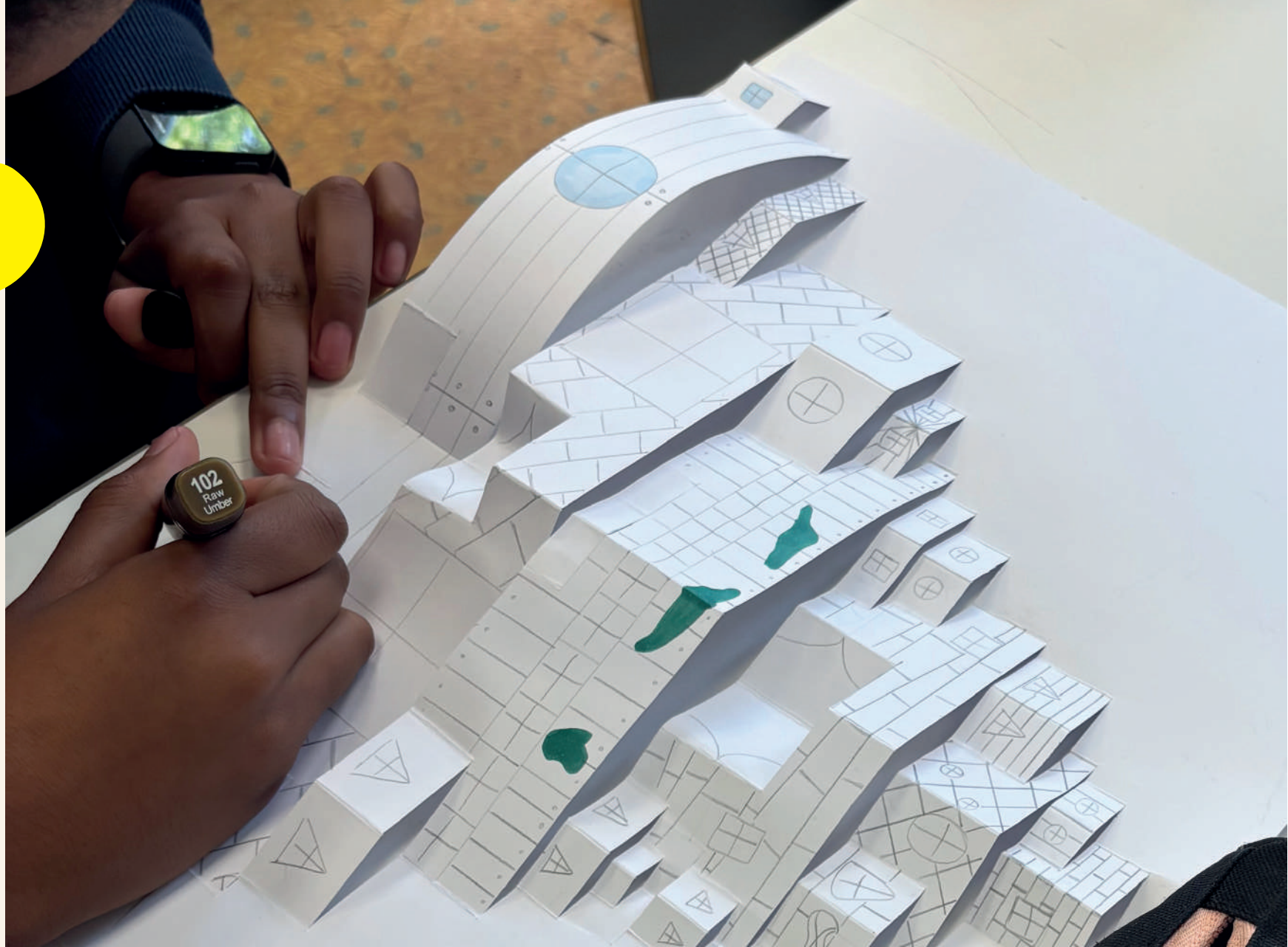
CM1-CM2

### Durée

3 heures

### Organisation

Atelier en classe  
Médiation collective  
Créations individuelles

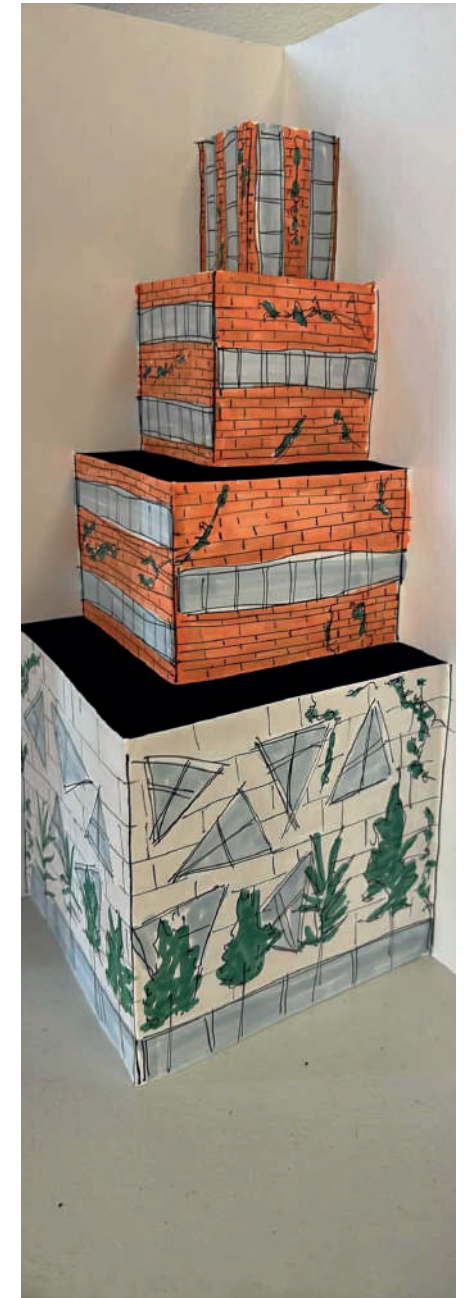
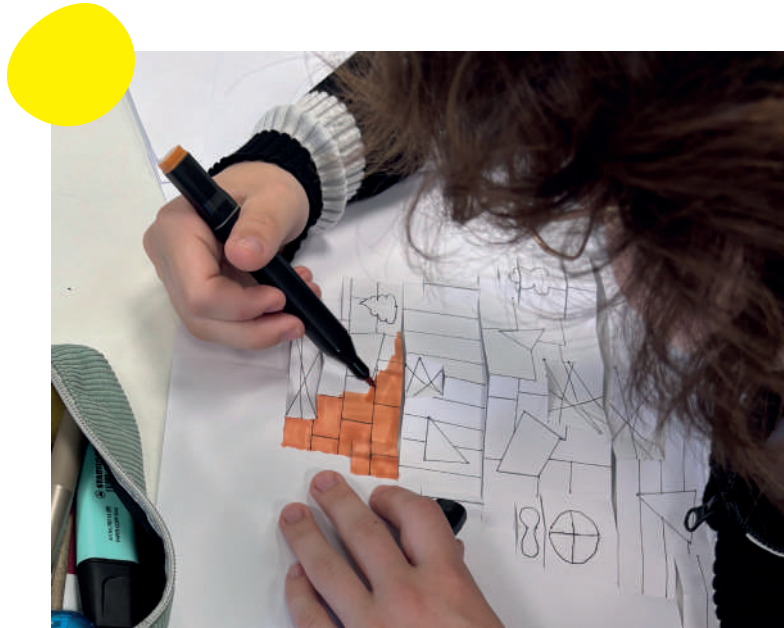


# DES BÂTIMENTS EN POP UP

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**

- *Découvrir et expérimenter le pliage, la découpe et le pop-up pour créer des architectures en volume*
- *Transformer une feuille plate en constructions en 3D en jouant sur les formes et les proportions*
- *Comprendre comment passer d'un plan à un espace et comment les formes changent la perception d'un lieu*
- *Observer son environnement pour s'inspirer dans ses créations artistiques*

**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**  
CM1-CM2

**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 réaliser ensemble une maquette de la ville du futur*
- *Travailler les notions d'échelle, de proportion et d'organisation de l'espace*
- *Imaginer des aménagements respectueux de l'environnement et durables*
- *Comprendre comment la ville, la nature et les habitants interagissent*
- *Coopérer pour prendre des décisions et organiser le projet*
- *Expliquer et présenter ses choix à l'oral ou à l'écrit*



### 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

CM1-CM2

### Durée

3 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 autour de soi (ville et campagne)
- Comprendre les enjeux sociaux et environnementaux
- Concevoir et représenter un quartier miniature en volume
- Travailler les notions d'échelle, de proportion et de géométrie
- Expliquer et présenter ses choix à l'oral ou à l'écrit
- Coopérer pour réaliser un projet collectif

