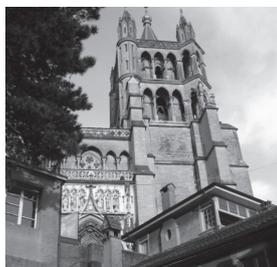




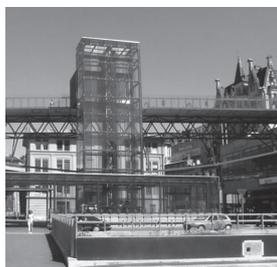
DE LA MAISON AU TERRITOIRE : DÉCOUVRE LES ESPACES QUE NOUS HABITONS AVEC VILLE EN TÊTE

ANNÉE SCOLAIRE 2025–2026



ANNÉES PRIMAIRES 1 ET 2 (4–6 ans) : MAISONS D'ICI ET D'AILLEURS – 4 animations
A PARTIR DE JANVIER

- 1 maisons d'ici et d'ailleurs, animation en classe (1 heure)
- 2 les éléments d'un immeuble, animation en classe (1 heure)
- 3 la cité, visite en ville (1 heure)
- 4 ma rue idéale, jeu collectif (1 heure)



ANNÉES PRIMAIRES 3 ET 4 (6–8 ans) : QUARTIER VIVANT – 4 animations

- 1 les outils de l'architecte, cours en classe (2 périodes)
- 2 le quartier du Flon, visite en ville (2 périodes)
- 3 la forme des maisons, animation et projection en classe (2 périodes)
- 4 mon quartier idéal, discussion sur base d'une maquette réalisée en classe avec l'enseignant·e entre le cours 3 et le cours 4 (1 période)



ANNÉES PRIMAIRES 5 ET 6 (8–10 ANS) : VILLE IDÉALE – 4 animations

- 1 mon quartier, cours en classe (2 périodes)
- 2 la vallée du Flon, visite en ville (2 périodes)
- 3 l'évolution des villes, cours en classe (2 périodes)
- 4 ma ville idéale, discussion sur base d'une maquette réalisée en classe avec l'enseignant·e entre le cours 3 et le cours 4 (1 période)



ANNÉES PRIMAIRES 7P, 8P ET 9S (10–13 ANS) : MUSÉES EN VILLE – 2 animations
OUVERT AUX CLASSES DU CANTON DE VAUD, Y COMPRIS AUX CLASSES D'ACCUEIL
EN PARTENARIAT AVEC PLATEFORME 10

- 1 projeter un musée: quelles questions se poser?
jeu de rôles en classe (2 périodes)
- 2 le quartier de la gare et Plateforme 10,
visite participative en ville (2 périodes)

**INSCRIPTIONS POSSIBLES TOUT AU LONG DE L'ANNÉE
MAIS NOMBRE DE PLACES LIMITÉ !**

Animations prises en charge par la Ville de Lausanne et Plateforme10, avec le soutien de la SIA Vaud.

Les animations ont lieu le matin tout au long de l'année scolaire, avec un intervalle d'une semaine entre chaque animation.

Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.

Début des animations le 27.10.2025, et à partir du 05.01.2026 pour les classes de 1–2 P.

Pré-inscription en ligne dès le 18.08.2025 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code.

Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité.

Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 06.10.2025

www.ville-en-tete.ch, sensibilisation@ville-en-tete.ch



Ville de Lausanne



ΣCBV
mudac
PHOTO
ELYSEE

sia
section vaud



FINANCEMENT

HORAIRES DES ANIMATIONS

INSCRIPTIONS

INFOS COMPLÉMENTAIRES



DÉROULÉ ET CONTENU DES ANIMATIONS

ANNÉES PRIMAIRES 1 ET 2, 4–6 ANS : MAISONS D'ICI ET D'AILLEURS

FINANCEMENT

Animations prises en charge par la Ville de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.

HORAIRES DES ANIMATIONS

Les 4 animations se déroulent le matin à partir du 05.01.2026 à une semaine d'intervalle. Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.

INSCRIPTIONS

Pré-inscription en ligne dès le 18.08.2025 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité. Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 06.10.2025

INFOS COMPLÉMENTAIRES

www.ville-en-tete.ch, sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. MAISONS D'ICI ET D'AILLEURS, ANIMATION EN CLASSE (1 HEURE)

Cette animation sensibilise les enfants au fait que les maisons ne sont pas construites de la même manière dans les différentes régions du monde. Des images leur permettent d'associer matières premières et matériaux de construction. Différents types de maisons traditionnelles (yourte mongole, igloo, chalet, etc.) sont ensuite présentés. Les enfants ont ainsi un aperçu des différentes façons d'habiter et de construire dans le monde. L'animation leur permet de comprendre quelles sont les raisons qui ont déterminé la forme des maisons présentées.



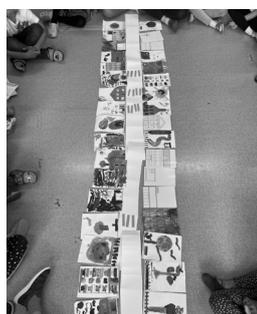
2. LES ÉLÉMENTS D'UN IMMEUBLE, ANIMATION EN CLASSE (1 HEURE)

La deuxième animation de ce cycle amène les enfants à observer où ils et elles habitent. Après avoir partagé les dessins de différentes pièces de leurs propres appartements, la classe observe, grâce à une maquette, l'extérieur puis l'intérieur d'un immeuble. On repère les différents éléments: les murs, les escaliers, les portes, les différentes pièces communes, le système de chauffage, d'électricité, etc. La discussion permet d'expliquer la différence entre les éléments fixes et le mobilier que les enfants vont positionner grâce à des aimants. Il s'agit de réfléchir à l'usage des différentes pièces et comment on peut y vivre.



3. LA CITÉ, VISITE EN VILLE (1 HEURE – SANS LE TRAJET)

La vieille ville de Lausanne, appelée la Cité, est construite sur une colline entourée par le Flon et la Louve. Elle est habitée depuis plus de 2000 ans. De la rue centrale à la place du château, la visite permet de découvrir cette partie ancienne de la ville. Où se trouve le château? Pourquoi la cathédrale est-elle si grande par rapport aux autres maisons? Pourquoi trouve-t-on autant de fontaines? Au cours de la visite, les enfants vont observer et chercher des choses simples: la molasse, les immeubles qui sont collés les uns aux autres, les escaliers, la dimension des rues, etc.. Ils vont ainsi découvrir que la forme de la ville, de ses rues, de ses bâtiments est liée à son histoire.



4. MA RUE IDÉALE, ANIMATION EN CLASSE (1 HEURE)

Comme les maisons, toutes les rues ne ressemblent pas. Lors de cette dernière animation, après avoir observé des exemples de rues du monde entier, les enfants réalisent plusieurs rues sous forme de jeu. Les cartes «bâtiments» et «espaces extérieurs» préalablement coloriées en classe et dont les enfants ont imaginé et complété le contenu, permettent de mettre en relation les éléments et d'interroger les relations entre les différents programmes. A travers les différentes étapes, la classe peut voir si un quartier se crée, imaginer comment on y vit. Petit à petit, ils et elles précisent leur rue idéale de manière collective.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 1-2 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire...

→ en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux.

Mathématiques

MSN 11 — Explorer l'espace...

→ en effectuant et décrivant ses propres déplacements et des déplacements d'objets
→ en se situant ou situant des objets à l'aide de systèmes de repérage personnels

Géographie

SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social...

→ en utilisant des termes spécifiques liés à l'espace et à la géographie
→ en se familiarisant avec la lecture de photos, maquettes, schémas, plans et cartes
→ en explorant l'espace vécu et l'espace des autres (activités humaines), en exprimant sa perception

Arts

A 11 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques...

→ en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes
→ en appréhendant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 14-15 — Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer...

→ en utilisant la négociation pour prendre des décisions
→ en développant le respect mutuel
→ en élaborant des buts communs en regard des intérêts particuliers

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

→ en envisageant les conséquences de ses actions courantes sur l'environnement naturel, aménagé et construit
→ en dégagant certaines règles élémentaires à respecter pour préserver l'environnement



Ville de Lausanne

sia

section vaud

DÉROULÉ ET CONTENU DES ATELIERS

ANNÉES PRIMAIRES 3 ET 4, 6–8 ANS : QUARTIER VIVANT

FINANCEMENT

Animations prises en charge par la commune de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.

HORAIRES DES ANIMATIONS

Les 4 animations se déroulent le matin à partir du 27.10.2025 à une semaine d'intervalle, sauf pour la discussion autour de la maquette.

Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.

INSCRIPTIONS

Pré-inscription en ligne dès le 18.08.2025 via un formulaire sur :

www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code.

Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité.

Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 06.10.2025

INFOS

www.ville-en-tete.ch, sensibilisation@ville-en-tete.ch

COMPLÉMENTAIRES



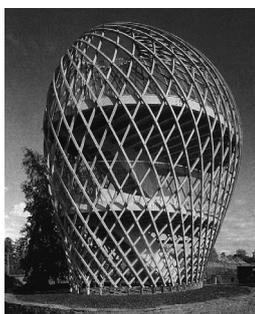
1. LES OUTILS DE L'ARCHITECTE, ANIMATION EN CLASSE (2 PÉRIODES)

Quel est le rôle d'un architecte dans la construction d'une maison? De quelle manière représente-t-il une maison avant la construction? Les enfants apprennent à se familiariser avec les outils de représentation couramment utilisés par les architectes tels que la maquette et les dessins, les plans, les coupes et les façades. A l'aide d'une maquette, l'importance des ouvertures est également abordée : quelle est leur fonction principale: aérer, amener de la lumière, permettre la vue? Un petit jeu de repérage spatial sur la base d'un plan de la classe dessiné par l'architecte clôt cette animation.



2. LE QUARTIER DU FLON, VISITE EN VILLE (1H15 – SANS LE TRAJET)

Le quartier du Flon est une plateforme qui résulte du comblement progressif (jusqu'à 27 mètres de hauteur) de la vallée du Flon comprise entre le Grand Pont et le Pont Chauderon. Plateau industriel de la fin du 19ème siècle au milieu du 20ème siècle, ce quartier a profondément changé aujourd'hui. Il reste cependant encore quelques traces de ce passé industriel. La visite proposée permet, en observant la forme et la disposition des bâtiments ainsi que le caractère de l'espace public, de comprendre la relation entre le Flon d'aujourd'hui et le Flon industriel d'hier, ainsi que de parler du nouveau rôle de ce quartier dans la ville de Lausanne.



3. LA FORME DES MAISONS, ANIMATION ET PROJECTION EN CLASSE (2 PÉRIODES)

Pourquoi les maisons ont telle ou telle forme? Pourquoi ne sont-elles pas toutes pareilles? La forme des maisons dépend du climat de la région où elles sont construites, des matériaux utilisés, ainsi que de l'usage qu'on en fait (on ne construit pas de la même manière un cinéma ou un bâtiment de logement). A travers des dessins, des images projetées, d'expérimentations à l'aide d'éléments disponibles dans la classe et en réalisant un petit exercice simple de statique avec une feuille de papier, les enfants vont se familiariser avec ces différentes notions (climat, matériau, usage) et comprendre l'influence qu'elles ont sur la forme des maisons.



4. MON QUARTIER IDÉAL, DISCUSSION (1 PÉRIODE)

Entre les animations 3 et 4, les enfants réalisent, avec l'enseignant-e et de manière collective, une maquette de leur quartier idéal. Pour ce faire, chaque enfant reçoit une feuille de papier avec un modèle de maison, à colorier, à découper et à coller. Après avoir réfléchi à «l'histoire des gens qui habitent dans leurs maisons», les enfants se mettent d'accord sur la manière de les disposer sur un fond de maquette commun. Ce dernier est complété avec d'autres bâtiments ou aménagements, discutés et réalisés librement. Si différentes classes participent à cet exercice, leurs maquettes peuvent être mises en commun pour former une ville. Une fois l'exercice réalisé, les enfants présentent leur quartier et expliquent comment on y vit.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 5-6 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 23-24 — Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante...
→ en enrichissant son capital lexical et syntaxique
→ en adaptant son écoute en fonction de la situation de communication

Mathématiques

MSN 21 — Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace...
→ en représentant des figures planes et des solides à l'aide de croquis, de maquettes, d'ébauches de perspective,...

Géographie

SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace...

SHS 23 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en se repérant sur des représentations graphiques diverses et en passant de la réalité à la carte et inversement

→ en se représentant le temps à l'aide de repères et d'outils variés

Arts

A 21 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques...

→ en inventant et réalisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

→ en appréhendant et en organisant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 24 — Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs...

→ en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun

FG 25 — Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire...

→ en participant au débat, en acceptant les divergences d'opinion, en prenant position

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine...

→ en mettant en évidence quelques relations entre l'humain et les caractéristiques de certains milieux

→ en identifiant des comportements favorisant la conservation et l'amélioration de l'environnement et de la biodiversité



DÉROULÉ ET CONTENU DES ATELIERS

ANNÉES PRIMAIRES 5 ET 6, 8 – 10 ANS : VILLE IDÉALE

FINANCEMENT	Animations prises en charge par la commune de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.
HORAIRES DES ANIMATIONS	Les 4 animations se déroulent le matin à partir du 27.10.2025 à une semaine d'intervalle, sauf pour la discussion autour de la maquette. Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.
INSCRIPTIONS	Pré-inscription en ligne dès le 18.08.2025 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité. Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 06.10.2025
INFOS COMPLÉMENTAIRES	www.ville-en-tete.ch , sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. MON QUARTIER, COURS EN CLASSE (2 PÉRIODES)

Les enfants découvrent leur quartier et leurs espaces du quotidien sous des angles différents. A travers des échanges avec le-la médiateur-trice, les enfants apprennent à se repérer sur une photo aérienne et abordent les notions d'espace public et privé, de mixité, de modes de déplacements. Les caractéristiques et la vie du quartier sont étudiées ainsi que les divers acteurs de la ville intervenant dans leur quartier ou lors de la création d'un nouveau morceau de ville. Le cours se termine avec une carte mentale individuelle pour initier ou exercer la représentation en plan.



2. LA VALLÉE DU FLON, VISITE EN VILLE (1H15 – SANS LE TRAJET)

Ce nouveau regard sur notre environnement proche nous accompagne lors de cette visite. De la place de la Sallaz à la place de la Riponne, la ville se développe de long de la vallée du Flon. Ce cours d'eau est aujourd'hui invisible mais des éléments attestent de sa présence. La visite permet de comprendre la topographie complexe de la ville et de voir de quelle manière les constructions se sont progressivement implantées dans la vallée. A travers un repérage des éléments disparus, toujours présents ou à venir, les enfants sont sensibilisés aux multiples facettes et sensations de l'environnement urbain



3. L'ÉVOLUTION DES VILLES, COURS EN CLASSE (2 PÉRIODES)

Les connaissances acquises lors de la visite sont appliquées en classe par un travail sur des cartes historiques et contemporaines. Les enfants partent à la recherche de traces historiques du développement de la ville et des programmes publics. Les notions abordées sur le terrain sont approfondies. Comment a évolué l'espace autour de nous, comment devrait-il évoluer idéalement ?

Un diaporama introduit d'autres exemples de villes qui permettent d'identifier quelques-uns des éléments déterminant l'évolution des villes.



4. MA VILLE IDÉALE, DISCUSSION SUR LA BASE D'EXERCICE COLLECTIF (1 PÉRIODE)

Entre les animations 3 et 4, les enfants réalisent, avec l'enseignant-e et de manière collective, une maquette de leur quartier idéal, selon un plan d'ensemble fourni. Au sein d'un même collège ces espaces peuvent être regroupés pour former une ville. Cette ville est le résultat des réflexions collectives établies par chaque classe : comment disposer les bâtiments, y mettre des fonctions mixtes, comment créer des espaces extérieurs agréables et des modes de déplacement qui ne nuisent pas à la qualité de notre environnement proche. Une fois l'exercice réalisé, les enfants présentent leur quartier au-la médiateur-trice.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 3-4 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire...

→ en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux

Mathématiques

MSN 11 — Explorer l'espace...

→ en se situant ou en situant des objets à l'aide de systèmes de repérage personnels

MSN 14 — Comparer et sérier des grandeurs...

→ en construisant et exprimant une mesure avec des unités non-conventionnelles et/ou conventionnelles

Géographie

SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social...

SHS13 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour découvrir et se questionner sur des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en se repérant sur des représentations graphiques diverses

→ en décrivant et en comparant avec la réalité actuelle différentes représentations temporelles ou spatiales

Arts

A 11 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques...

→ en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

→ en appréhendant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 14-15 — Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer...

→ en utilisant la négociation pour prendre des décisions

→ en élaborant des buts communs en regard des intérêts particuliers

→ en s'exerçant à l'écoute de l'autre et en respectant son temps de parole

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

→ en envisageant les conséquences de ses actions courantes sur l'environnement naturel, aménagé et construit

→ en dégagant certaines règles élémentaires à respecter pour préserver l'environnement



DÉROULÉ ET CONTENU DES ATELIERS

ANNÉES PRIMAIRES 7P, 8P ET 9S, 10 - 13 ANS : MUSÉES EN VILLE

CONTENU ADAPTABLE POUR LES CLASSES D'ACCUEIL
OUVERT AUX CLASSES DU CANTON DE VAUD
EN PARTENARIAT AVEC PLATEFORME 10

Pour approfondir
la thématique
l'animation peut
être combinée
avec une visite
d'exposition des
musées



FINANCEMENT

Animations prises en charge par Plateforme10.

HORAIRES DES ANIMATIONS

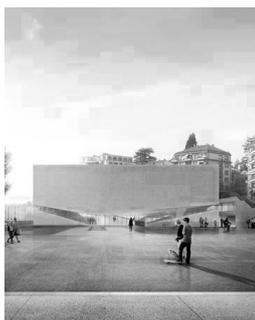
Les 2 animations se déroulent le matin à partir du 27.10.2025 à une semaine d'intervalle ou sur une même matinée. Lors des animations sur une même matinée, le début est fixé à 8h45 afin de permettre l'arrivée sur site.
Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.

INSCRIPTIONS

Pré-inscription en ligne dès le 18.08.2025 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code.
L'inscription sera confirmée par mail à partir du 06.10.2025

INFOS COMPLÉMENTAIRES

www.ville-en-tete.ch, sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. PROJETER UN MUSÉE : QUELLES QUESTIONS SE POSER ? JEU DE RÔLES EN CLASSE (2 PÉRIODES)

Les élèves sont répartis en différents groupes avec des rôles spécifiques (staff des musées, visiteurs, riverains, autorités, etc.) et doivent prendre position sur les questions fondamentales à se poser avant de dessiner un projet (en l'occurrence trois nouveaux musées) : où faut-il construire? Faut-il plusieurs sites ou un seul? Quels sont les autres équipements nécessaires, indispensables ou superflus? Quels espaces publics trouve-t-on aux abords des musées?

Au travers de ce jeu de rôles, les élèves sont sensibilisés au fait que la formalisation d'un projet dépend de nombreux critères et de règles déterminées par des acteurs et actrices qui n'ont pas toujours les mêmes intérêts ou sensibilités. Les notions de démocratie et de débat sont ainsi expérimentées.



2. LE QUARTIER DE LA GARE ET PLATEFORME 10 VISITE PARTICIPATIVE EN VILLE (2 PÉRIODES)

La gare de Lausanne est un quartier en pleine mutation au cœur de la ville. D'importants chantiers sont déjà en cours et nombre de projets viennent de se terminer ou sont encore en réflexion. Ensemble nous faisons le tour de ces projets, depuis Plateforme 10, où les élèves découvrent quels choix ont guidé l'implantation des 3 musées sur le site, jusqu'à la gare de Lausanne. Au cours de la visite, les élèves observent les changements déjà visibles à l'aide de cartes et de photos historiques ou à venir avec des images de synthèse. On compare le présent, le passé et l'avenir du quartier. Ces observations sont discutées et permettent de mieux comprendre le développement du quartier, sa densification, l'évolution des usages et de leurs espaces publics et les différents acteurs et actrices impliqués dans les projets. La visite permet ainsi d'appréhender les différentes échelles de développement de la ville, du bâtiment à l'agglomération.





OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 7-8 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 23-24 — Comprendre et produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante...

→ en enrichissant son capital lexical et syntaxique

→ en organisant son propos pour tenir compte de la situation de communication

Géographie

SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace...

SHS 23 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en décrivant et en comparant les représentations d'un espace à différentes échelles

Citoyenneté

SHS 24 — Identifier les formes locales d'organisation politique et sociale...

→ en distinguant les divers acteurs et la répartition des responsabilités

→ en s'initiant au débat démocratique par l'expression et la confrontation d'opinions diverses et argumentées

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 24 — Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs...

→ en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun

FG 25 — Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire...

→ en participant au débat, en acceptant les divergences d'opinion, en prenant position

→ en négociant des prises de décision dans le cadre de l'école et en y pratiquant le débat démocratique

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine...

→ en mettant en évidence quelques relations entre l'humain et les caractéristiques de certains milieux

→ en identifiant des comportements favorisant la conservation et l'amélioration de l'environnement et de la biodiversité