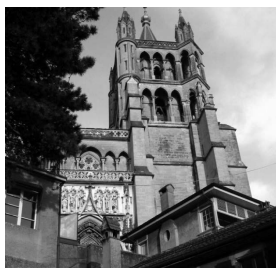




# DE LA MAISON AU TERRITOIRE : DÉCOUVRE LES ESPACES QUE NOUS HABITONS AVEC VILLE EN TÊTE

ANNÉE SCOLAIRE 2023-2024



ANNÉES PRIMAIRES 1 ET 2 (4-6 ans) - 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) - 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) - 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) - 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 LIMITE !**

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

Les animations se déroulent le matin sur toute l'année scolaire à une semaine d'intervalle.  
Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.  
Début des animations le 30.10.2023, et à partir du 08.01.2024 pour les classes de 1-2 P.

Pré-inscription en ligne dès le 28.08.2023 via un formulaire sur : [ville-en-tete.ch/animations](http://ville-en-tete.ch/animations) 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 09.10.2023

[www.ville-en-tete.ch](http://www.ville-en-tete.ch), [sensibilisation@ville-en-tete.ch](mailto:sensibilisation@ville-en-tete.ch)



Ville de Lausanne



**sia**  
section vaud



FINANCEMENT

HORAIRES DES ANIMATIONS

INSCRIPTIONS

INFOS COMPLÉMENTAIRES



# DÉROULÉ ET CONTENU DES ANIMATIONS

## ANNÉES PRIMAIRES 1 ET 2, 4 - 6 ANS

### 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 08.01.2024 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 28.08.2023 via un formulaire sur : [ville-en-tete.ch/animations](http://ville-en-tete.ch/animations)  
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 09.10.2023.

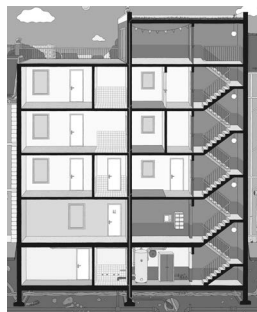
### INFOS COMPLÉMENTAIRES

[www.ville-en-tete.ch](http://www.ville-en-tete.ch), [sensibilisation@ville-en-tete.ch](mailto: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.



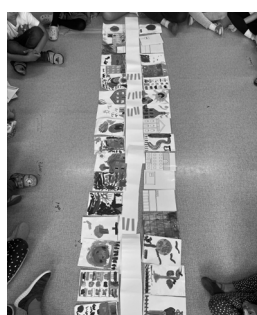
### 2. LES ÉLÉMENTS D'UN IMMEUBLE, ANIMATION EN CLASSE (1 HEURE)

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<sup>ER</sup> 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<sup>ÈME</sup> 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<sup>ÈME</sup> 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