



# 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 ATELIERS

ANNÉES PRIMAIRES 7P, 8P ET 9S, 10 - 13 ANS  
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 30.10.2023 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 28.08.2023 via un formulaire sur : [ville-en-tete.ch/animations](http://ville-en-tete.ch/animations)  
L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2023

## INFOS

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

## COMPLÉMENTAIRES



### 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<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 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<sup>ÈME</sup> 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