



Parcours Aménagement

Le parcours s'organise autour de 3 ateliers de 2 heures

Animation du jeu « Villes Ogresses »

Animation du jeu en 30/45 minutes en classe entière. Quand cela est possible, l'animateur.trice se renseignera sur l'historique de la ville concernée du collège dans le Val d'Oise. Sinon par défaut, une ville du Val d'Oise sera choisie comme exemple.

Le jeu sera suivi d'une animation de 45 minutes :

A l'aide d'une frise chronologique, les élèves seront amenés à retrouver l'Histoire d'une ville en lien avec différentes périodes de l'histoire.

Tel des spécialistes en urbanisme, ils partiront à la recherche des indices permettant de créer l'aménagement urbain de la ville concernée (centre-ville, banlieue, espaces verts naturels ou créés, ...). Les modes de transport seront intégrés à cette recherche.

Intentions pédagogiques :

- Connaître les différentes étapes de la construction des villes et constater leur développement exponentiel
- Comprendre les conséquences de l'étalement urbain

Atelier scientifique

Il s'agira d'un jeu/expérience de prospective demandant aux élèves en petits groupes de créer la ville durable en respectant les règles d'urbanisme pour l'habitat, l'environnement, les modes de transports, etc...

L'animateur.trice divisera la classe en groupe de 4 à 5 élèves. Il demandera à chaque groupe de dessiner et d'imaginer la ville idéale de demain.

Il leur faudra respecter plusieurs critères pour que cette ville puisse obtenir le label "ville durable".

Une présentation orale de quelques minutes se fera au bout d'une heure trente de réflexion et de dessin.

Intentions pédagogiques :

- Connaître les règles d'aménagement d'une ville "durable".
- Imaginer la ville durable "idéale" de demain

Le débat

Animation d'un débat participatif permettant d'échanger ensemble sur les solutions permettant d'agir à court et à long terme.

ASSOCIATION LES PETITS DEBROUILLARDS IDF

Contact : Gaëlle PRAT et Delphine ARIXI

g.prat@lespetitsdebrouillards-idf.org et d.arixi@lespetitsdebrouillards-idf.org