



GUIDE D'ANIMATION: URBANISTES EN HERBE

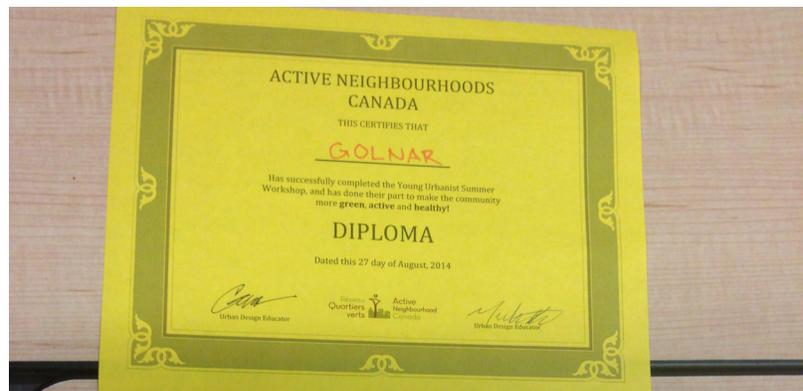
PROGRAMME POUR UN CAMP JEUNESSE D'ACTIVITÉS D'URBANISME PARTICIPATIF

Type d'activité: Comprendre, Vision, Créer

Public cible: Résidents, Partenaires organisationnels

Objectifs

En utilisant différents outils de la présente boîte à outils, vous pouvez inviter les jeunes à en apprendre davantage sur la planification urbaine et à partager leurs idées pour leur quartier. Les jeunes savent des choses très utiles sur leur quartier, mais leurs voix ne se font pas souvent entendre dans les exercices traditionnels de planification urbaine. Les jeunes se déplacent beaucoup à pied et à vélo. Ils ont aussi des points de vue étonnants et créatifs sur ce qui marche et ce qui ne marche pas. Un espace d'échange axé sur leurs besoins leur permettra de faire entendre leurs idées tout en suscitant leur intérêt pour l'urbanisme et l'aménagement urbain.



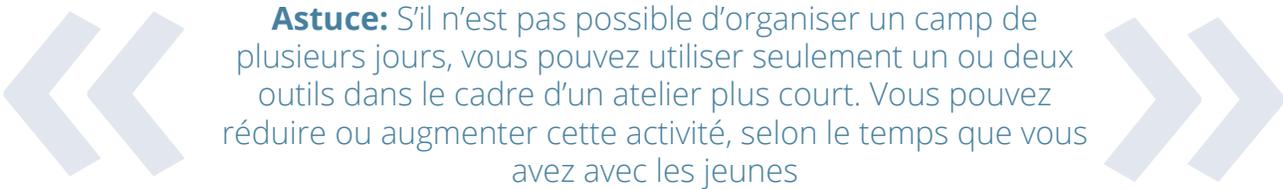
Manière de procéder

Matériel requis

1. Guides d'animation pour les outils suivants, tirés de la boîte à outils www.urbanismeparticipatif.ca : [Cartographie affective](#), [Marche-exploratoire-dans-les-souliers-de](#), [Marche-exploratoire](#), [Évaluation-des-infrastructures-piétonnes-et-cyclables](#) et [Carte-des-temps-de-parcours](#), [Atelier-de-cocréation](#)
 - Pour connaître le matériel supplémentaire nécessaire à l'organisation de votre camp, reportez-vous aux sections de ces guides portant sur le matériel.
2. Soutien à l'animation : Il est suggéré d'avoir 1 adulte pour 4 ou 5 jeunes
3. Marqueurs de couleur
4. Cartes de quartier simples Pour créer vos propres cartes de base, consultez le guide « Créer une carte de base » sur le site urbanismeparticipatif.ca.
5. Film pour enfants sur les villes (p. ex. : Saga-Cité : <http://www.sagacite.org/>)
6. Chevalet à feuilles mobiles
7. Pour la problématique d'aménagement à solutionner :
 - Documents avec explications
 - Si disponible, un modèle tridimensionnel du site. Sinon, une grande carte imprimée de la zone d'étude.
8. Projecteur et ordinateur pour diaporama
9. Divers matériaux de modélisation. Suggestions : carton, papier cartonné, papier de couleur, colle/ruban adhésif, cure-pipe, bâtonnets).
10. Ciseaux ou couteaux à lame rétractable et tapis de coupe

Processus d'animation (pour des instructions, voir les modèles)

1. Jour 1 : Introduction, curiosité, nouveaux mots et discussion
 - **Activité 1 : Introductions et séance de premier contact** - Posez des questions telles que « Pour vous, qu'est-ce qu'une ville extraordinaire? », « Qu'avez-vous hâte d'apprendre au camp d'été des urbanistes en herbe? »
 - Divisez les jeunes en petits groupes de travail (de 3 à 5 jeunes), et demandez-leur de se trouver des noms d'équipe amusants. Les jeunes travailleront au sein du même groupe pendant toute la durée du camp.
 - **Activité 2 : Promenade de découverte** - Promenez-vous dans le quartier et demandez aux participants de répondre à des questions basées sur leur expérience. [Cartographie affective](#), [Marche-exploratoire-dans-les-souliers-de](#), [Marche-exploratoire](#), [Évaluation-des-infrastructures-piétonnes-et-cyclables](#) et [Carte-des-temps-de-parcours](#) sur [urbanismeparticipatif.ca](#).
 - **Activité 3 : Film pour enfants traitant d'urbanisme et des transports** - Organisez la projection d'un film comme Saga Cité. Discutez du film et écrivez sur un mur une liste de nouveaux mots et de nouvelles notions. Dorénavant, ce sera le « mur du savoir » présentant les nouveaux thèmes abordés et les notions apprises au camp.
 - **Activité 4 : Introduire la problématique à solutionner** - En vous basant sur les thèmes définis pendant les promenades de découverte et le film, travaillez avec les jeunes pour trouver les zones du quartier qui pourraient être améliorées par des changements à l'environnement bâti ou par des aménagements urbains.
 - Concentrez-vous sur un ou deux domaines d'intervention. Ils représenteront la problématique que les élèves tenteront de solutionner au cours des jours 2 et 3
 - Terminez la journée en ajoutant de nouveaux mots sur le mur du savoir.
 - Prenez des photos tout au long de la journée. Cela vous aidera à réviser les activités de la journée.



Astuce: S'il n'est pas possible d'organiser un camp de plusieurs jours, vous pouvez utiliser seulement un ou deux outils dans le cadre d'un atelier plus court. Vous pouvez réduire ou augmenter cette activité, selon le temps que vous avez avec les jeunes

2. Jour 2 : Discussion et conception

- **Activité 5 : Cercle de partage et autres activités pour briser la-glace** - Présentez un diaporama de la veille, comprenant des photos des activités et une révision des notions et des mots appris. Récapitulez le problème de design dont il a été question la veille.
- **Activité 6 : Cartographie** - En vous appuyant sur l'Activité 2 du jour 1, faites des cartes sur des thèmes tels que l'environnement, les transports, les espaces publics ou la sécurité. Aider les jeunes à trouver et à cartographier les secteurs clés du quartier qui se rapportent à ces thèmes-là. Travaillez avec les groupes formés le jour 1.
- **Activité 7 : Accompagnement à la conception** - Chaque équipe refait l'aménagement d'une rue, d'une intersection ou d'un autre espace public. Reportez-vous à l'outil [Atelier de cocréation](http://urbanismeparticipatif.ca) sur urbanismeparticipatif.ca pour plus de détails sur la façon de relever ce défi et sur le matériel nécessaire.
- **Activité 8 : Modélisation 3D des idées** - Une fois la conception terminée, les équipes peuvent en créer des versions 3D avec le matériel fourni.
- Terminez la journée en ajoutant de nouveaux mots et notions sur le mur du savoir.

3. Jour 3 : Présentation

- Récapitulatif de la veille Révision du mur du savoir
- **Activité 9 : Présentation des grandes idées et du travail de conception** - À chaque table, les animateurs invitent les différentes équipes à choisir les principales raisons pour lesquelles elles ont réalisé leurs cartes/modèles pour chaque thématique (30 minutes). Chaque groupe présente son travail de conception et récapitule ses « grandes idées » (10 min/équipe)
- **Activité 10 : Célébration!** Pour clore le camp, organisez une cérémonie de remise de prix.



Astuce: Pour organiser le camp, profitez des contacts des écoles locales ou des organismes jeunesse.



Astuce: Le camp a été conçu pour des jeunes de 10 à 13 ans, mais il peut être adapté à différents groupes d'âge, à la discrétion des instructeurs.



Exemples de matériel

1. Défi de design urbain au camp (Urban Design Challenge,TCAT)



URBAN DESIGN CHALLENGE

Problem Statement:

“How can we redesign this site to encourage safe walking and cycling and also to make more inviting public spaces?”

Site:

This site stretches between the busy intersection of Don Mills and Overlea and the entrance to the ravine park below.

Questions for discussion:

1. There are two large schools near the intersections, how does this affect the site?
2. Don Mills and Overlea are major streets with 6-8 lanes of car traffic, how does this affect the feeling of walking?
3. Think about different times of year, how is the site used differently in different seasons? weather conditions?
4. Look at the entrance to the ravine park, is it inviting for people that are walking and cycling?

Some things to learn before we start designing:

Site- the physical location of the design problem

Site plan- a type of drawing where are looking down, like a bird's eye view or a map

Site section- a vertical drawing of the site, as if you were cutting through it

Model-3D scaled down version of the site

Perspective- a drawing style as if you were standing in the space (photographs are perspectives)

Scale- remember to think about the scale of your designs, think about how big things are in relation to buildings, people etc.



Centre d'écologie
urbaine de Montréal



Sustainable
Calgary



the centre for
active transportation

Cette ressource a été rendue possible grâce à une contribution financière de l'Agence de santé publique du Canada. Les idées exprimées ici ne représentent pas nécessairement celles de l'Agence de la santé publique du Canada.