COLLECTION PENSER ET CRÉER LE PRENDRE SOIN DANS LA VILLE
Saint-Médard-en-Jalles « Ville-Forêt »

Audrey Brugnoli (designer, coordination petits designers urbains)
avec **Marcela Mussi** (ingénierie projet)
et **Antoine Fenoglio** (supervision design), **Cynthia Fleury** (supervision philosophie)

Les Petits Designers Urbains

PENSER ET CRÉER LE PRENDRE SOIN DANS LA VILLE

Saint-Médard-en-Jalles « Ville-Forêt »

Les petits designers urbains

Audrey Brugnoli

avec

Antoine Fenoglio, **Marcela Mussi**, **Cynthia Fleury**

Remerciements

• les écoliers de l'école de la Garenne

• leurs enseignants : **Nicolas Perille** et **Maïté Lansalot**

• les parents accompagnateurs

• l'équipe de direction de l'école : **Thierry Ezcurra** (directeur) et **Aure Thomas** (service civique)

• les services municipaux de Saint-Médard-en-Jalles : **Stéphane Delpeyrat** (maire), **Christophe Vignaux** (direction éducation), **Marie-Dominique Canouet** (adjointe au maire, déléguée éducation, parentalité et petite enfance)

2024-2025

Que peut le soin pour la citoyenneté ?

Depuis l'automne 2024, des expérimentations sont conduites auprès de différents groupes d'usagers de la Ville et des services municipaux. L'objectif de ce travail expérimental ? S'engager dans une innovation sociale et sociétale où le prendre soin devient un socle commun sur lequel se construisent et s'articulent les politiques publiques.

"Prendre soin de tout ce qui fait la Ville"

Tout comme le concept *One Health*, qui vise à penser la santé comme étant unique et liée entre celle des animaux, des humains et de l'environnement, une innovation sociale et sociétale est en expérimentation à Saint-Médard-en-Jalles. Il s'agit pour les habitants, agents et élus de prendre soin de la ville, d'eux-mêmes, et de la biodiversité. Cette manière d'aborder le soin permet de raisonner et repenser l'ensemble du système pour trouver des solutions qui réparent et préparent aux enjeux éthiques et climatiques de société, d'avenir et d'environnement.

"En prenant soin de ce qui fait nos villes, comment agissons-nous en faveur de la démocratie et de la citoyenneté ?"

Cette initiative est librement inspirée de la *Charte du Verstohlen*, écrite par la philosophe Cynthia Fleury et le designer Antoine Fenoglio (Gallimard, 2022), qui définit 10 points essentiels pour consolider nos libertés et renforcer nos pouvoirs d'agir ensemble pour une vie bonne. Elle est accompagnée par la Chaire de philosophie à l'hôpital via son programme de recherche-action « Climat de soin » et l'ingénierie créative du projet est assurée par le collectif Issues.

4 carnets expérientiels ont été édités à l'occasion de la première année de ses expérimentations (« Comme chez soi à l'EHPAD », « Le parlement du soin », « Les soins aux morts » et « Les petits designers urbains »), que vous pouvez consulter via le lien QR Code de la page précédente.

Cynthia Fleury, philosophe
Antoine Fenoglio, designer
et **Stéphane Delpeyrat**, maire de Saint-Médard-en-Jalles

« Accéder à une vue, dans l'espace privé ou l'espace public, est une nécessité journalière. Voir l'horizon, voir la beauté, voir la lumière naturelle, voir précisément ce "milieu" dans sa capacité "phorique" élémentaire, ressentir par le sens de la vue comment ce milieu nous porte, nous inspire, nous soutient, et sollicite notre prendre soin en retour. »

Charte du Verstohlen, p. 5-6
Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio
2022

Comment les enfants, par leur regard singulier sur le territoire, peuvent-ils devenir des citoyens-designers du soin et nous transmettre des enseignements sur l'art d'habiter et de prendre soin de la Ville-Forêt ?

Les petits designers urbains est une expérimentation pédagogique qui fait le pari que **le regard singulier de l'enfance sur le territoire** peut révéler de nouvelles formes de citoyenneté du soin et accompagner nos manières d'habiter et d'aménager nos espaces de vie. La philosophie du projet trouve son ancrage dans le premier point de la *Charte du Verstohlen*, partant de la compréhension de **la perspective comme ressource existentielle et nécessaire au prendre soin**, il propose d'accompagner la capacité d'observation et de création des enfants avec les outils du design pour qu'ils puissent devenir des citoyens-designers de leur ville-forêt. Car le regard des enfants possède cette qualité : moins expérimenté que celui des adultes, il remarque ce que nous ne voyons plus, s'attarde sur des détails que nous négligeons, tisse des liens inattendus entre des éléments que nous séparons. Cette sensibilité particulière aux « milieux » qui les entourent nous permet de « voir » - au double sens de percevoir et de se projeter - et d'expérimenter avec eux une posture capable d'identifier les vues à préserver, mais aussi d'imaginer des solutions qui articulent besoins humains et enjeux du territoire.

Le **design, comme discipline de l'attention, de l'analyse et de la proposition**, permet cette capacité à transformer le regard en geste, la perception en création. À travers une série d'ateliers dans l'école, dans la forêt et dans la ville, les enfants ont progressivement affiné leur perception de la ville-forêt non comme deux entités distinctes mais comme un milieu intégré, où chaque élément influence et nourrit l'autre. La démarche s'organise autour de trois phases complémentaires : enquêter par l'immersion sensible, expérimenter par la cocréation de projets collectifs, et déployer par la transmission des apprentissages. Elle poursuit ainsi trois objectifs : pédagogique (développer chez les enfants une capacité d'observation, d'analyse et de création), citoyen (les positionner comme acteurs légitimes dans la réflexion citoyenne) et méthodologique (construction d'un projet transmissible à d'autres écoles).

Portée par **Audrey Brugnoli**, designer-chercheuse, cette première année d'expérimentation s'est déployée avec deux classes de CM1-CM2 de l'école de la Garenne, soit **55 écoliers** accompagnés par leurs enseignants **Nicolas Perille** et **Maïté Lansalot**. Le projet bénéficie de la supervision de **Marcela Mussi** (ingénierie projet), **Antoine Fenoglio** (design) et **Cynthia Fleury** (philosophie), ainsi que du soutien actif de la municipalité de Saint-Médard-en-Jalles.

Lancement
Octobre 2024
Appel à projet
Écoles de Saint-Médard-en-Jalles

Séance 1
« Perspectives sur l'école »
Novembre 2024
Immersion
École La Garenne

Séance 2
« Perspectives sur la forêt »
Décembre 2024
Immersion
Parc du Bourdieu

Séance 3
« Perspectives sur la ville »
Janvier 2025
Immersion
Saint-Médard-en-Jalles

Séance 4
« Cartographie des perspectives »
Janvier 2025
Expérimentation - Idéation
École La Garenne

Séance 5
« Des idées pour la ville-forêt »
Février 2025
Expérimentation - Idéation
École La Garenne

Séance 6
« Fiches projets design »
Février 2025
Expérimentation - Idéation
École La Garenne

Séance 7
« Des maquettes à l'échelle »
Mars 2025
Expérimentation - Cocréation
École La Garenne

Séance 8
« Jeux et évènements »
Avril 2025
Expérimentation - Cocréation
École La Garenne

Séance 9
« Implantation des projets »
Mai 2025
Expérimentation - Cocréation
Parc du Bourdieu

Illustrations des projets
Mai 2025

Séance 10
« Finalisation des éléments »
Mai 2025
Expérimentation - Cocréation
Parc du Bourdieu

Montage exposition
Juin 2025
Parc du Bourdieu

Restitution
« Remise des diplômes »
17 Juin 2025
Déploiement
Parc du Bourdieu

École La Garenne

Ville de Saint-Médard-en-Jalles

Thierry Ezcurra
Directeur de l'école La Garenne

Aure Thomas
Service civique de l'école La Garenne

Services internes de l'école La Garenne

Stéphane Delpeyrat
Maire de Saint-Médard-en-Jalles

Marie-Dominique Canouet
Adjointe au Maire, Déléguée éducation, parentalité et petite enfance

Services municipaux

Parents accompagnateurs

Maïté Lansalot
Maîtresse classe CM1-CM2

Nicolas Pérille
Maître classe CM2

55 écoliers

Christophe Vignaux
Directeur de l'éducation

Habitants et agents interviewés

Audrey Brugnoli
Designer, coordinatrice du projet Petits Designers Urbains

Antoine Fenoglio, Marcela Mussi et Cynthia Fleury
Supervision projet Ville-Forêt

Équipe des Petits Designers Urbains

« Est-ce qu'on veut juste préserver ces lieux pour les soigner ? Est-ce qu'on veut faire en sorte qu'ils soient plus jolis, plus grands, avec d'autres usages ? »

ENQUÊTER

Observations
Immersions
Écoute sensible

EXPÉRIMENTER

DÉPLOYER

« J'aimerais vraiment qu'on améliore cette école, pour que l'année prochaine, même si on est plus là, les autres enfants et les adultes gardent une trace de nous »

Comment les enfants perçoivent-ils leur milieu et quelles perspectives souhaitent-ils préserver ou révéler pour accompagner la Ville-Forêt de demain ?

La première phase **Enquêter** a consisté en une immersion progressive dans trois environnements complémentaires : l'école, la forêt et la ville. Cette exploration structurée visait à initier les 55 écoliers à la posture de designer à partir de leur perception quotidienne du territoire pour expérimenter leur capacité d'observation critique et sensible de « ce qui ne peut être volé » à Saint-Médard-en-Jalles.

Chaque territoire a révélé une dimension particulière de la « ville-forêt » :
- **l'école :** lieu du quotidien, de l'intime et de la mémoire collective des enfants
- **la forêt :** espace de biodiversité, des échelles plurielles et des perspectives non-humaines
- **la ville :** territoire des usages partagés, des infrastructures et interactions sociales

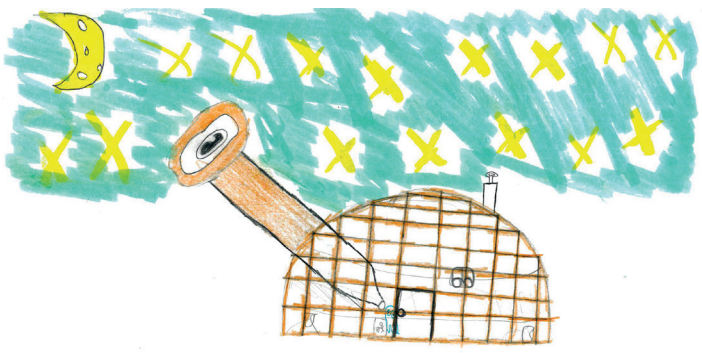
Équipés d'**outils d'observation** (cartes « métiers » et « attitudes » de la ville-forêt, loupes, cadres, enregistreurs), les enfants ont appris à documenter leur environnement selon différentes perspectives et échelles. Chaque séance a produit des matériaux suivant le programme pédagogique (dessins, photographies, cartographies, interviews) qui ont nourri une compréhension progressive du territoire comme « ville-forêt ». Cette méthodologie s'est enrichie de manière itérative, à l'écoute des retours des écoliers, enseignants, parents et agents municipaux, les séances pouvaient évoluer d'une classe à l'autre de façon à alléger le protocole ou expérimenter différentes activités en fonction des écoliers.

Séance 1

Perspectives sur l'école

25-26 Novembre 2024

Objectif pédagogique : Initiation à la posture de designer et à la notion de perspective
Outils mobilisés : Arpentage, appareil photo, enregistreur audio, plan de l'école
Lieu d'action : École La Garenne (espaces intérieurs et cour de récréation)

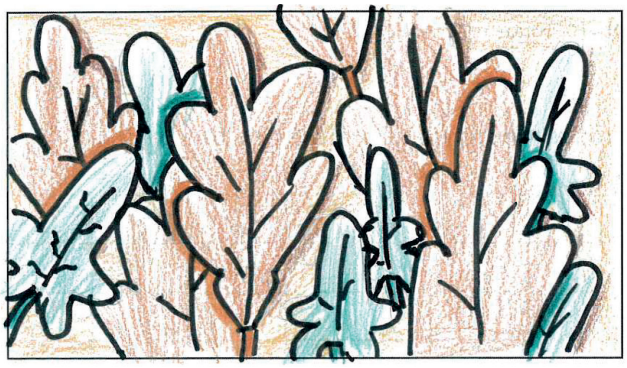


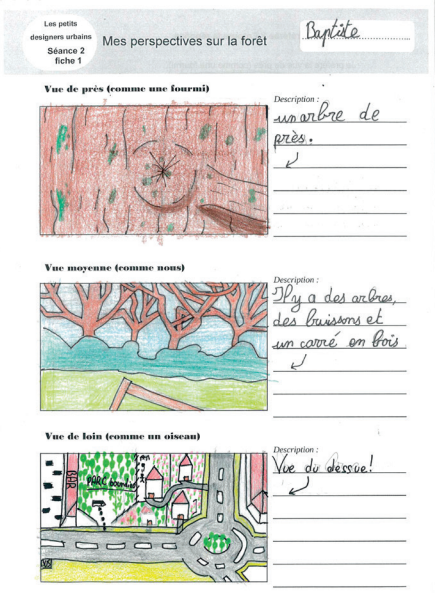
Séance 2

Perspectives sur la forêt

9-10 Décembre 2024

Objectif pédagogique : Comprendre les échelles d'observation
Outils mobilisés : Loupe, jumelles, cadre, fiches d'observations des perspectives de la forêt
Lieu d'action : Parc du Bourdieu




Les petits designers urbains
Séance 2 fiche 1
Mes perspectives sur la forêt
Baptiste
Vue de près (comme une fourmi)
Description : un arbre de près.
Vue moyenne (comme nous)
Description : Il y a des arbres, des buissons et un carré en bois
Vue de loin (comme un oiseau)
Description : Vue du dessus!

Équipés de loupes, jumelles et cadres d'observation, les enfants ont appris à regarder **la forêt selon différentes perspectives** : les détails du sol et de l'écorce, les vues moyennes à travers les troncs, et les perspectives lointaines vers la canopée. L'expérimentation des « rôles » (botaniste, photographe, archéologue...) leur a permis d'adopter différents regards sur leur forêt. En incarnant un chien renifleur ou une abeille en quête de fleurs, ils ont découvert la forêt par l'action et développé une sensibilité aux liens entre ses habitants non-humains. Cette immersion a fait émerger la dimension temporelle de la forêt : traces du temps dans l'âge des arbres, cycles des saisons, évolution des paysages. Les enfants ont documenté leurs découvertes par le dessin et l'observation, apprenant à traduire leurs perceptions sensorielles en représentations graphiques. La forêt s'est révélée comme un espace de biodiversité et de perspectives plurielles, où chaque échelle d'observation dévoile une richesse particulière, nourrissant leur compréhension de la « ville-forêt » comme territoire vivant en interaction avec la ville.

PHASE ENQUÊTE : SYNTHÈSE DES APPRENTISSAGES

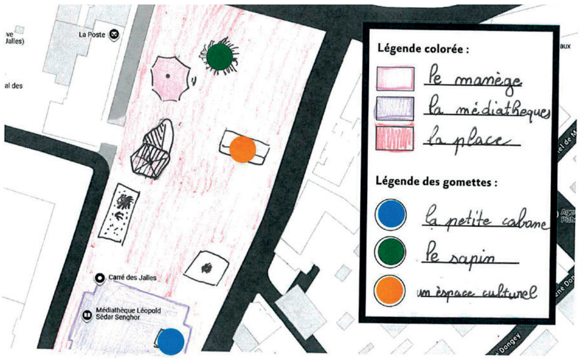
- Posture d'observation
- Techniques de documentation
- Compréhension des échelles
- Travail d'équipe

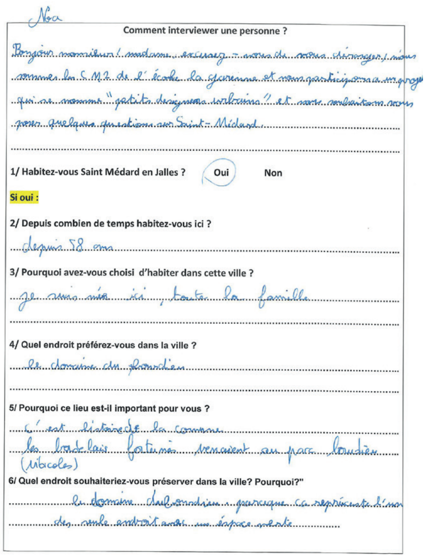
Séance 3

Perspectives sur la ville

6-7 Janvier 2025

Objectif pédagogique : Développer la capacité d'enquête citoyenne et de cartographie sensible
Outils mobilisés : Interviews rédigées par les écoliers , enregistreurs, cartes de la ville à remplir
Lieux d'action : Mairie et Médiathèque




Noa

Comment interviewer une personne ?

Bonjour monsieur/madame excusez-nous de vous déranger, nous sommes les CM2 de l'école la Garenne et nous participons à un projet qui se nomme "petits designers urbains" et nous souhaitons vous poser quelques questions sur Saint-Médard.

1/ Habitez-vous Saint Médard en Jalles ? Oui Non

Si oui :

2/ Depuis combien de temps habitez-vous ici ?

depuis 58 ans

3/ Pourquoi avez-vous choisi d'habiter dans cette ville ?

je suis née ici, toute la famille

4/ Quel endroit préférez-vous dans la ville ?

le domaine du Bourdieu

5/ Pourquoi ce lieu est-il important pour vous ?

c'est l'histoire de la commune
les bordelais fortunés venaient au parc Bourdieu (viticoles)

6/ Quel endroit souhaiteriez-vous préserver dans la ville? Pourquoi?"

le domaine du Bourdieu parceque ça représente l'un des seule endroit avec un èspace verte

Répartis entre la mairie et la médiathèque, les enfants ont découvert **les espaces publics comme lieux de vie**, révélant la dimension urbaine de la « ville-forêt ». L'expérience des interviews leur a permis de recueillir les perspectives d'acteurs diversifiés : agents municipaux, maire, habitants, touristes, policiers. Équipés d'enregistreurs et de questionnaires préparés avec leur maître, ils ont développé leur capacité d'enquête et appris à valoriser les points de vue des autres sur leur territoire. Parallèlement, la cartographie sensible leur a offert un nouveau mode de représentation de leurs perceptions. En traduisant par des couleurs, gommettes et dessins leurs observations urbaines, ils ont expérimenté comment faire dialoguer subjectivité et objectivité dans la lecture d'un territoire. Cette immersion urbaine a révélé la ville comme territoire des usages partagés et des infrastructures collectives, où nature et culture s'articulent. Les enfants ont ainsi aperçu comment leurs perceptions individuelles peuvent nourrir une compréhension collective des besoins et des possibles pour leur « ville-forêt ».

ET DES PRODUCTIONS

- Cartographies sensibles
- Dessins d'observation
- Interviews d'agents et habitants
- Collecte et assemblage de matériaux naturels

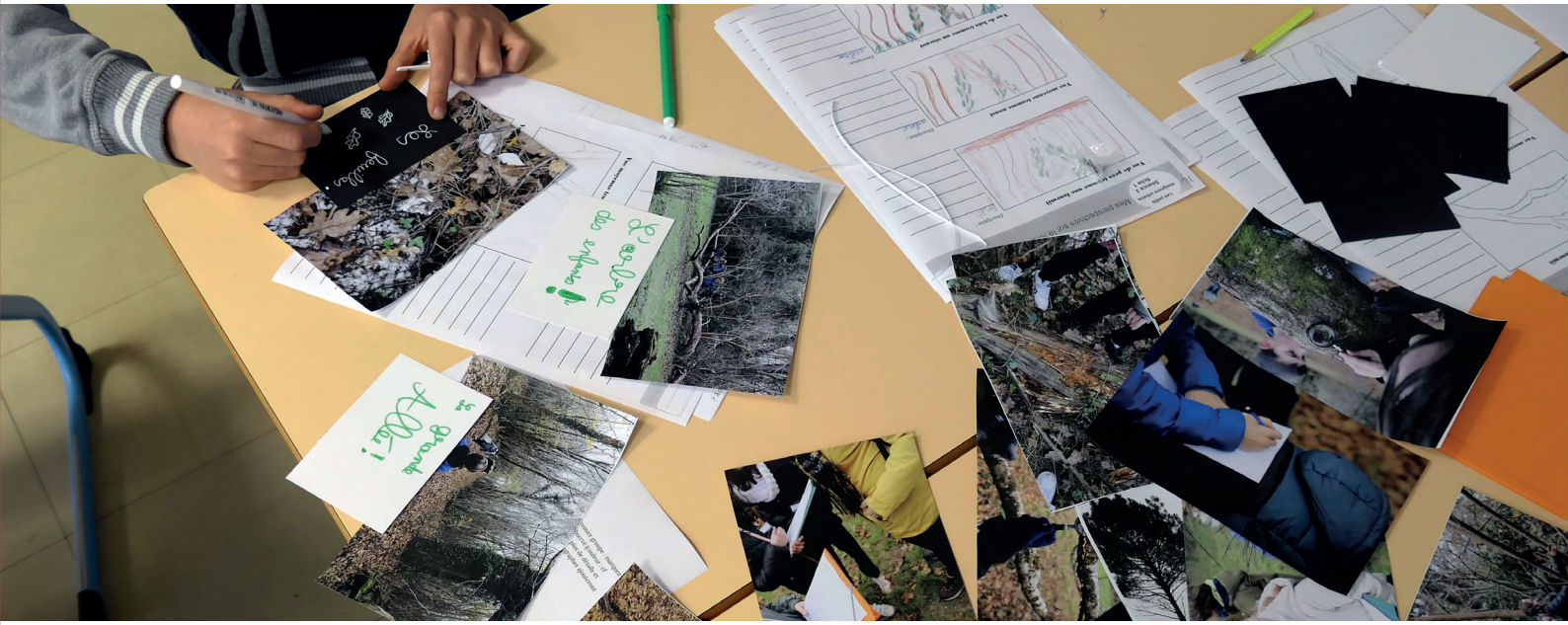
ENQUÊTER

EXPÉRIMENTER

Prototypes
Tests
Ateliers

DÉPLOYER

« Mon moment préféré, c'était quand on a fait le jeu de rôle et qu'on incarnait la perspective d'un animal avec les outils, moi c'était le chien, j'ai découvert plein d'odeurs ! »



Comment les enfants construisent-ils une perspective commune à partir de leurs expériences individuelles du territoire ?

La phase **Expérimenter** constitue le cœur créatif du projet **Les petits designers urbains**. Elle vise à transformer le regard développé lors de l'enquête en capacité créative et collective, permettant aux enfants de passer du statut d'observateurs à celui de concepteurs. Durant cette phase, qui incluait **7 ateliers**, les 55 élèves ont travaillé à la création d'une cartographie sensible de la « Ville-Forêt », puis ont généré et sélectionné des projets ancrés dans les besoins réels identifiés lors de l'immersion. Cette approche progressive articule deux sous-phases complémentaires : l'idéation pour imaginer ensemble, et la cocréation pour matérialiser les perspectives collectives.

Séances 4 à 6
Idéation

Objectif pédagogique : Transformer les découvertes individuelles en projets collectifs par la cartographie et le vote démocratique
Outils mobilisés : Cartographies, fiches de vote, fiches projets design
Lieu d'action : École La Garenne

Séances 7 à 10
Cocréation

Objectif pédagogique : Matérialiser les idées communes par l'apprentissage des outils du designer
Outils mobilisés : Dessins, maquettage, tests de terrain
Lieu d'action : École La Garenne et Parc du Bourdieu

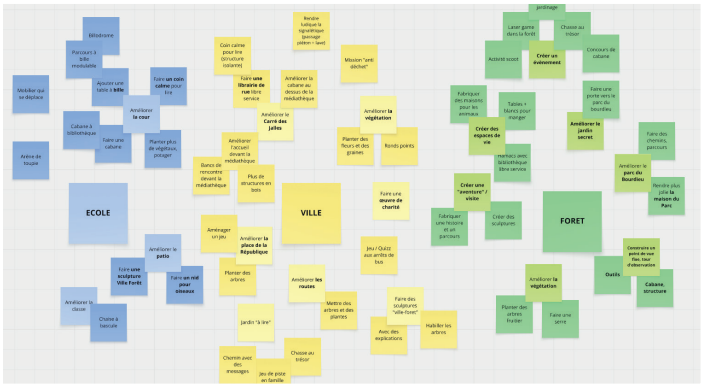
Équipés des **outils du designer** (cartographie, dessin, maquettage, tests à l'échelle 1:1), les enfants ont expérimenté les processus de conception collaborative, développant leur capacité à imaginer des solutions tout en négociant collectivement leurs envies individuelles pour aboutir à des consensus créatifs. Ils ont développé un vocabulaire commun pour parler de perspective, d'échelle et de préservation, s'appropriant les concepts de la *Charte du Verstohlen* adaptés à leur âge. Au-delà des objets produits, c'est une éthique partagée du soin qui s'est construite, intégrant systématiquement la préoccupation du « vivre ensemble » dans la salle de classe jusque dans l'espace urbain. Les 6 projets proposés portent en eux ce que pourrait être la Ville-Forêt de demain, nourrie par 55 regards d'enfants qui ont expérimenté (non sans difficultés) à regarder et à agir ensemble leur territoire.

Séances 4 à 6

Idéation

Janvier/Février 2025

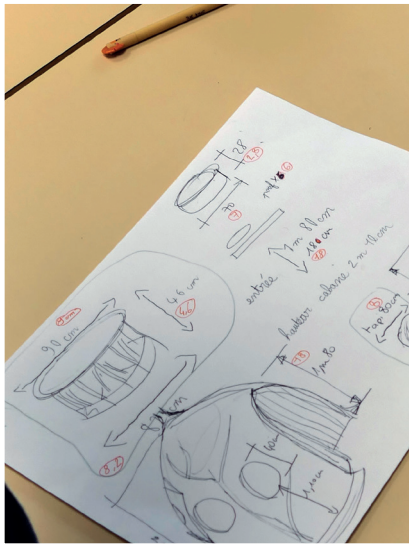
Cartographie → Brainstorming classe entière → Vote démocratique → Formalisation des projets



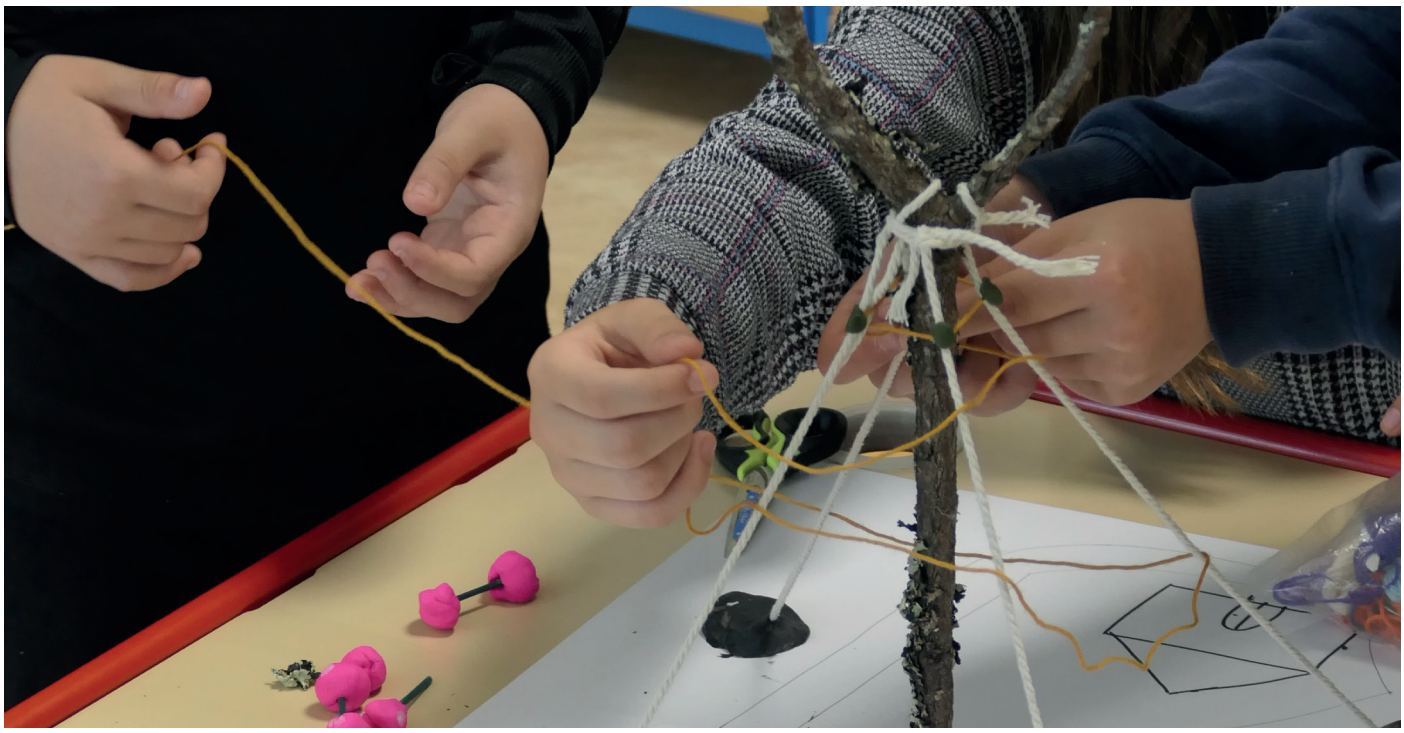
Le processus d'idéation a suivi une logique progressive de conception en design qui prend appui les matériaux d'enquête pour formaliser les projets des enfants.

Lors de la **cartographie des observations** (séance 4), les écoliers ont été organisés en groupes thématiques (les «Géographes», les «Explorateurs de l'école», les «Enquêteurs de la ville», les «Reporters de la forêt») pour assembler leurs découvertes sur de grandes nappes de papier au sol. Ce travail a nécessité l'élaboration d'une légende commune : palette de couleurs codifiée, systèmes de connexion (fils, flèches), formats variés d'expression (verbatims, photos, dessins). Cette représentation spatiale a ensuite fait émerger des zones d'intérêt partagées.

Le **brainstorming** en classe entière (séance 5) a généré un maximum d'idées notées sur post-its et regroupées par zones d'implantation. Le tableau Miro compilait leurs suggestions en temps réel : circuits de billes, sculptures, city-stades, cabanes perspectives... Le **vote démocratique** suivait cet échange actif : chaque élève a choisi ses trois projets préférés sur bulletin secret, «comme aux présidentielles». Le dépouillement a permis de sélectionner les 6 projets développés durant cette année.



La **formalisation** (séance 6) a enfin figuré les idées en fiches projet design. Répartis en groupes selon leurs votes, les écoliers ont détaillé leur concept : nom, description, fonctionnement, usages, matériaux. Les premiers croquis légendés donnaient forme aux idées. Ces fiches, conçues pour figurer la cocréation, ont été amenées à évoluer et à se préciser jusqu'à la restitution de l'année 1.



Séances 7 à 10

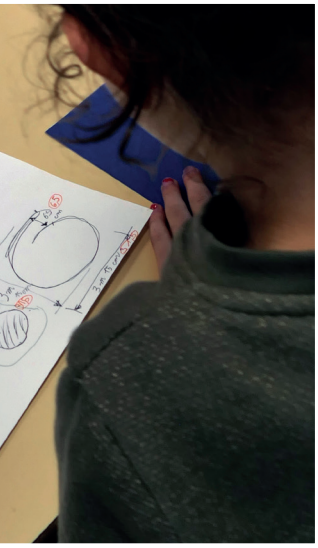
Cocréation

Mars/Juin 2025

Maquettes à l'échelle → Jeux et évènements → Tests au parc du Bourdieu → Exposition des projets

Le processus de cocréation a suivi une logique de prototypage itératif qui matérialise les projets depuis leur dess(e)in jusqu'à leur implantation au parc du Bourdieu.

Lors de l'**apprentissage des échelles** (séance 7), les élèves ont traduit leurs idées en trois dimensions : mètre ruban en main, ils ont converti leurs mesures à l'échelle adaptée à leur projet (1:20 ou 1:100) puis ont construit les premières structures de leurs maquettes avec carton et matériaux collectés au parc du Bourdieu et dans l'école.



Les **jeux et événements** (séance 8) ont ensuite permis d'incarner chaque projet d'aménagement (tournois, jeux de rôle, quiz, parcours ludique) pour apporter une dimension sociale et ludique aux projets. Cette étape avait pour objectif de montrer aux élèves qu'un aménagement ville-forêt ne se limite pas à une structure physique mais nécessite un protocole d'usage des lieux.

L'**implantation au parc du Bourdieu** (séance 9) a confronté les projets à l'échelle réelle, transformant le parc en laboratoire d'expérimentation grandeur nature. Munis de balisages et matériaux naturels, les groupes ont sélectionné leurs lieux d'installation, collecté bambous et autres éléments, testé leurs aménagements en situation et corrigé leurs fiches projets.

La **préparation de l'exposition** (séance 10) a consolidé l'ensemble : finition des maquettes, création des supports de présentation, figuration de la scénographie d'exposition et préparation des discours de restitution.

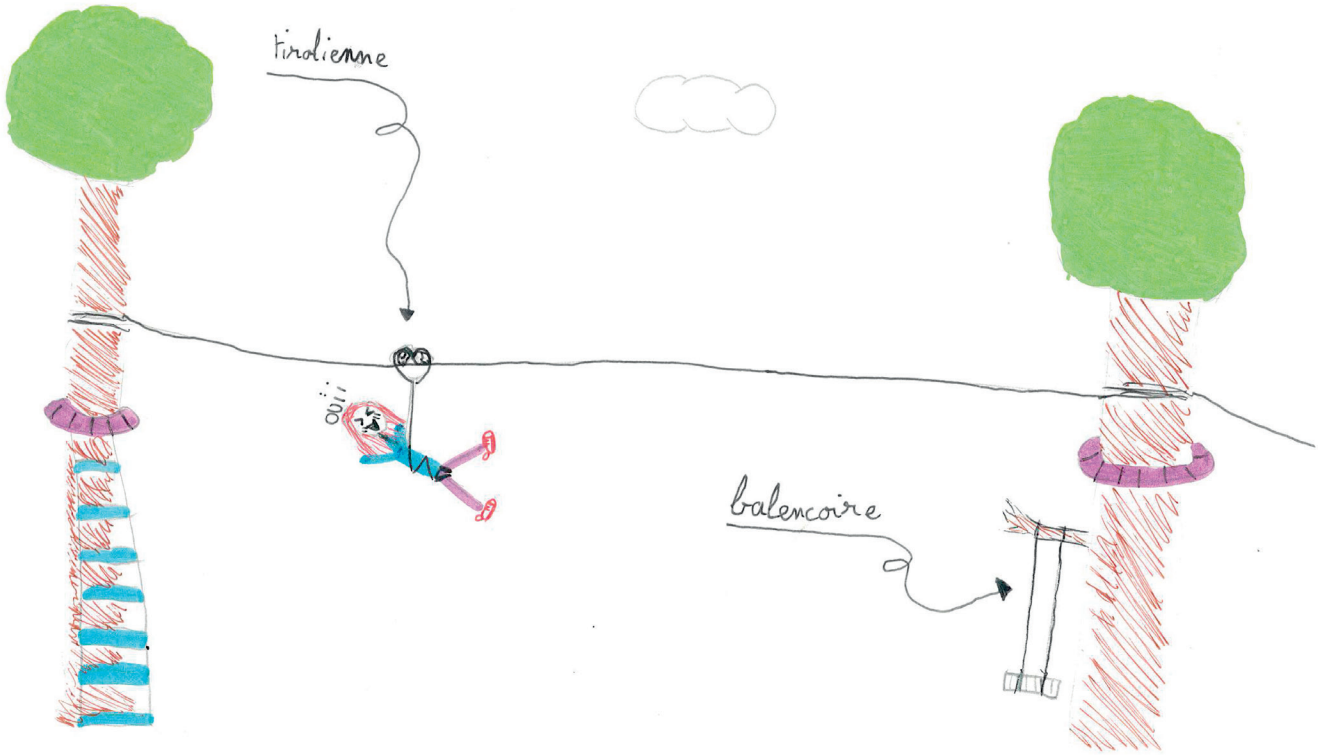
Cabane des perspectives

Arthur, Baptiste, Ilyes, Jules, Léonie, Maddie, Mila, Nathan, Romain, Sarah & Simon

Avec ce projet, nous souhaitons créer un espace d'observation qui permet de redécouvrir la forêt à travers différents points de vue. Notre cabane sert de point de rassemblement autour duquel sont installés quatre dispositifs d'observation, chacun représentant la vision d'un être vivant différent. En utilisant différents outils (microscope pour la bactérie, loupe pour la fourmi, cadre pour le renard, jumelles pour l'oiseau), nous invitons à changer d'échelle et de perspective pour percevoir la nature différemment. Cette approche multisensorielle révèle la diversité des expériences possibles dans un même environnement. Ce dispositif nous encourage à sortir de notre vision humaine habituelle pour adopter temporairement le regard d'autres êtres vivants. Il crée ainsi une expérience qui sensibilise à la richesse des perceptions et à l'importance de considérer la pluralité des points de vue dans notre rapport à la nature.

Aire de jeux « Ville-Forêt »

Amaïa, Baptiste, Denys, Eno, Louis, Lucas, Mélodie, Noa, Sofia, Rayan &Tom



Avec ce projet, nous réinterprétons le «parc de jeux» traditionnel en créant un parcours intégré au Parc du Bourdieu. Notre démarche adapte des modules de jeux urbains (tyrolienne, toile d'araignée, parcours d'équilibre) en les ancrant aux éléments naturels existants (arbres, roches, reliefs) établissant un dialogue entre «infrastructure» et environnement forestier. Chaque module s'inspire à la fois des équipements urbains et des comportements animaux : une tyrolienne entre deux arbres évoque le déplacement de l'écureuil, une toile d'araignée tissée entre les troncs rappelle l'habitat de l'arachnide, un parcours sur des souches mime le chemin emprunté par le renard. Ces jeux nous amènent par l'action à adopter la perspective visuelle et sensorielle de l'animal, transformant l'expérience ludique en immersion. En adaptant les jeux urbains au milieu forestier, notre parcours valorise le patrimoine naturel du Parc du Bourdieu et invite les joueurs à percevoir la forêt comme un partenaire de leurs activités récréatives.

Quizz « Ville-Forêt »

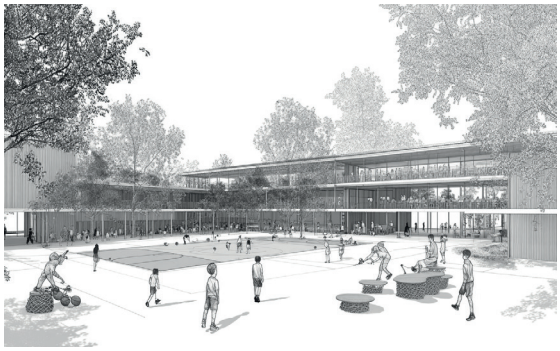
Anna, Imran, Liham, Maëlya, Milan, Morgan, Noé & Tiago

Avec ce projet, nous souhaitons créer un lien ludique entre la ville et la forêt. Les questions de notre jeu se retrouvent à la fois aux arrêts de bus en ville et sur des balises dans le parc, mais avec des indices complémentaires. En ville, le quizz peut par exemple fournir le nom d'une espèce animale (forêt) ou encore d'une architecture (ville) sous forme de texte, tandis que dans le parc, des balises présentent les photos correspondantes sans les nommer. Cette complémentarité crée une double lecture : on découvre l'apparence visuelle dans un lieu et son identité dans l'autre. Ce dialogue entre environnements urbains et naturels nous invite à observer différemment notre cadre de vie quotidien. Le temps qui s'écoule entre la question et la découverte complète de la réponse ouvre un espace de réflexion et de méditation, favorisant une imagination progressive des connexions invisibles entre ville et forêt.

Agora des écoles

Alix, Antoine, Axel, Chjiara, Evan, Izia, Léo, Milo & Naël

Avec ce projet, nous proposons une agora qui réinterprète le city-stade pour répondre à l'absence d'espaces sportifs dans le quartier de l'école ainsi que d'événements rassemblant les établissements scolaires. Notre école ouvrant déjà sa cour de récréation pendant les vacances, cet aménagement bénéficiera à l'ensemble des habitants. Le tournoi inter-écoles constitue le cœur de notre projet, créant pour la première fois à Saint-Médard un rendez-vous où les élèves de différents établissements pourront se rencontrer et tisser des liens. Ces moments sportifs partagés favoriseront une cohésion sociale au-delà des frontières habituelles de chaque école. L'aménagement s'inspire de la forêt (nids d'oiseaux, zones végétalisées, mobilier en bois) pour symboliser l'interconnexion entre les personnes, écoles et quartiers, comme dans un écosystème forestier. Ce lieu de rencontre renforcera ainsi le tissu social local tout en sensibilisant à la cohabitation entre ville et nature.



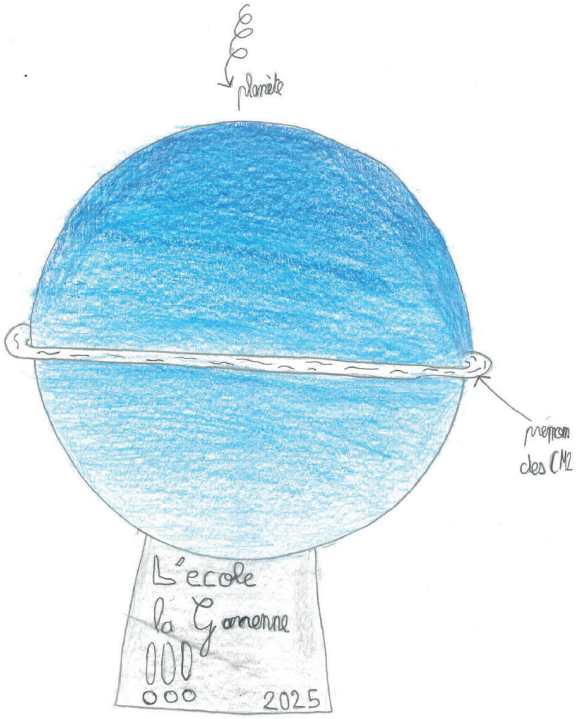
Cabane du silence

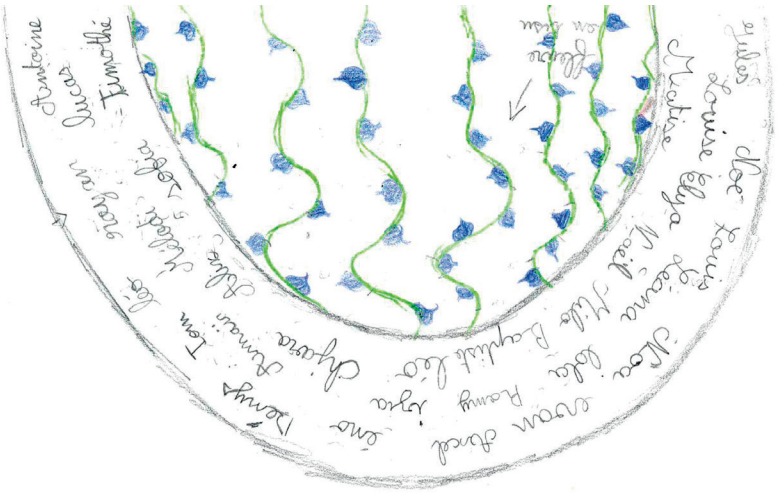
Alice, Clémentine, Enaé, Léona, Lou, Orianne, Roxane & Soline

Avec ce projet, nous souhaitons créer un espace de tranquillité au sein de notre cour de récréation, qui est actuellement un lieu très animé ne permettant pas des moments de silence. Notre cabane s'inspire des qualités apaisantes de la forêt (silence, sérénité, connexion à la nature) que nous voulons transposer à l'école. Ce lieu offrira aux élèves qui souhaitent lire, se reposer ou simplement s'isoler un moment, un espace délimité et aménagé pour favoriser le silence. Actuellement, les enfants cherchant un peu de tranquillité doivent se réfugier derrière les portes ou dans des espaces inadaptés. En utilisant des matériaux naturels et des aménagements simples, nous voulons créer une bulle sensorielle au milieu de l'agitation de la cour. Ce projet sensibilise à l'importance des moments de pause et d'écoute dans notre quotidien, tout en offrant une alternative concrète pour les élèves qui ont besoin de ces instants de calme pendant les récréations.

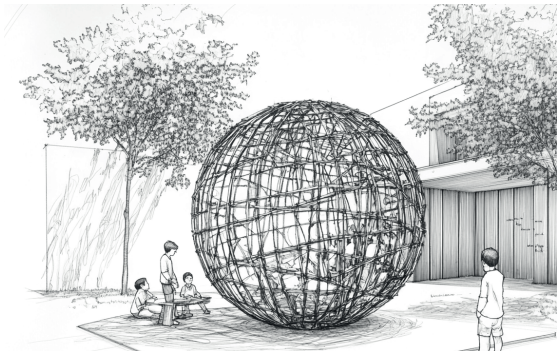
Capsule temporelle

Elya, Jules, Léana, Lola, Louise, Mathis, Noé, Romy & Timothé





Avec ce projet, nous créons un symbole durable permettant aux élèves de CM2 de laisser une trace avant leur départ au collège. Notre sculpture, inspirée par la forêt, utilise des matériaux naturels du parc du Bourdieu pour allier mémoire collective (urbain) et cycles naturels (forestier). Chaque élève grave son prénom sur un élément de la sculpture et contribue à une capsule temporelle collective contenant objets personnels et messages. Ces capsules suivent un cycle de 5 ans : chaque année (à partir de la 5ème), une capsule est ouverte et une nouvelle est créée. Lors de ces cérémonies, les anciens élèves reviennent ouvrir leur capsule et partager leurs souvenirs avec les CM2 actuels. Ensemble, ils perpétuent le rituel en créant une nouvelle capsule et en gravant de nouveaux prénoms. Ce moment privilégié de transmission entre générations souhaite renforcer les liens d'une communauté traversant le temps, créant une œuvre évolutive qui raconte l'histoire vivante de notre école-forêt.



ENQUÊTER

EXPÉRIMENTER

DÉPLOYER

Consolidations
Transmissions
Restitutions

« Je préfère rester en classe et ne pas aller en récré, le foot on peut en faire tous les jours alors que les petits designers non ! »

Quels enseignements les enfants transmettent-ils aux habitants et aux élus sur l'art d'habiter et de soigner un territoire, et comment leurs projets ouvrent-ils de nouvelles perspectives d'action citoyenne ?

La phase **Déployer** fait écho à cette capacité des enfants à tisser des liens inattendus : elle cherche à déplier l'expérience vécue par les 55 écoliers en ressources transmissibles et perspectives d'action citoyenne pour la «Ville-Forêt». Car au-delà de ce qui a été vécu et créé, se dessinent des possibles : la consolidation des apprentissages, leur transmission aux acteurs du territoire, et leur déploiement vers d'autres contextes éducatifs où le regard de l'enfant pourrait aider à révéler d'autres formes de citoyenneté du soin. La **restitution du 17 juin 2025** au Parc du Bourdieu constitue un moment où les enfants peuvent interpeller les habitants, parents et élus en présentant leurs projets. Cette journée associe exposition des projets réalisés (démarche, dessins, maquettes), ateliers guidés par les enfants, remise des «diplômes petits designers urbains» et une table ronde où prennent la parole un enfant, un parent accompagnateur et un enseignant. L'exposition se déplace ensuite vers l'école pour la kermesse de fin d'année, prolongeant la rencontre de leurs idées avec leurs camarades à l'école La Garenne.

Cette expérimentation s'est pensée dès l'origine comme transmissible, portant en elle l'ambition de développer un **kit pédagogique**. Chaque séance a fait l'objet d'un protocole détaillé, chaque outil a été conçu pour être reproductible, chaque itération documentée. Si la forme que prendra ce kit reste à préciser (programme complet, séances à la carte favorisant «l'école du dehors», diffusion via Canopé...) l'ensemble des matériaux nécessaires repose désormais là, rédigé et rassemblé, prêt à être activé. Ces ressources pourraient permettre un déploiement dans de nouvelles écoles et au-delà, dans d'autres contextes urbains, y compris hors cadre scolaire.

L'expérience révèle cette évidence trop souvent négligée : l'importance d'intégrer le regard de l'enfant dans la concertation citoyenne, non comme simple consultation mais comme force de proposition capable d'imaginer ce que nous ne voyons plus. Car pour que la singularité de leurs perspectives puisse véritablement agir sur le territoire, elle doit trouver des appuis méthodologiques et éthiques : c'est ce que permet le design, cette discipline qui figure les idées jusqu'à l'action en passant par une sensibilisation à la citoyenneté. Elle questionne ainsi les liens entre éducation et aménagement et ouvre de nouvelles formes de participation démocratique.

Cette expérimentation s'inscrit dans une dynamique plus large de « climat de soin » à Saint-Médard-en-Jalles, en écho avec d'autres projets (« Comme chez soi à l'EHPAD », « Le parlement du soin » et « Les soins aux morts »), avec ou à partir desquels des liens plus concrets pourraient se tisser.

COLLECTION PENSER ET CRÉER LE PRENDRE SOIN DANS LA VILLE
Saint-Médard-en-Jalles « Ville-Forêt »

Audrey Brugnoli (designer, coordination petits designers urbains)
avec **Marcela Mussi** (ingénierie projet)
et **Antoine Fenoglio** (supervision design), **Cynthia Fleury** (supervision philosophie)