

# L'ENVERS DU DÉCOR



Se promener en ville, contempler les façades, identifier leurs matériaux et les formes des bâtiments, voilà le secret pour inventer ton décor de ville...

Va à ta fenêtre ou sors dans la rue. Observe bien dans la ville les différents matériaux : pierre, brique, béton, bois, métal, verre, céramique, ardoise, zinc... Amuse-toi à comparer les styles des fenêtres : avec ou sans garde-corps, balcon filant, volets. Elles portent d'ailleurs de jolis noms : lucarne, œil-de-bœuf, soupirail ou bow-window. As-tu remarqué les frontons, corniches, mascarons et consoles sculptées, sans oublier les gouttières et les cheminées ? Tout cela va te donner de belles idées pour inventer ton propre décor de ville.



## IL TE FAUT :

- un crayon à papier
- des crayons de couleurs et des feutres
- des ciseaux
- de la colle
- du papier bristol blanc format A4

**1** Plie en deux une feuille de bristol blanc. Sur le recto, trace trois étroites bandes de différentes longueurs. Dessine également une ligne brisée qui s'étend sur toute la longueur. C'est le squelette de ta future ville.

**2** La page toujours pliée, découpe le long des trois bandes en pointillés (mais pas le petit trait du bout). Tu vas ainsi créer des jambes de soutien, qui permettront à tes bâtiments de tenir debout.

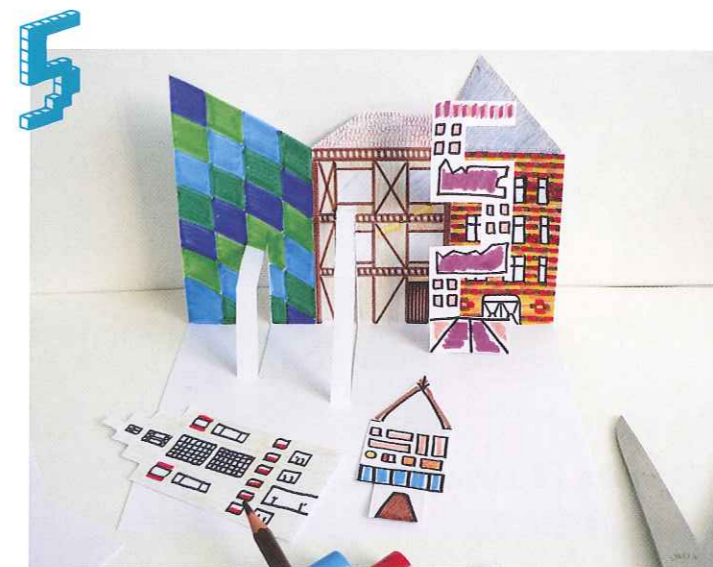
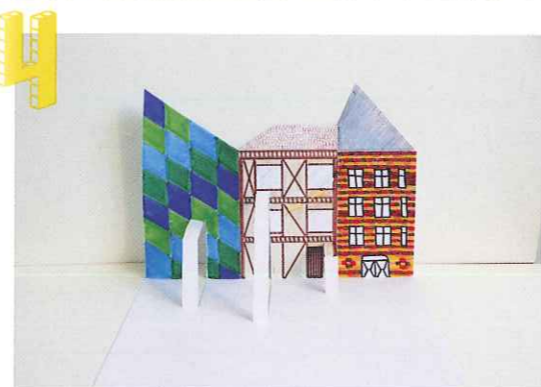
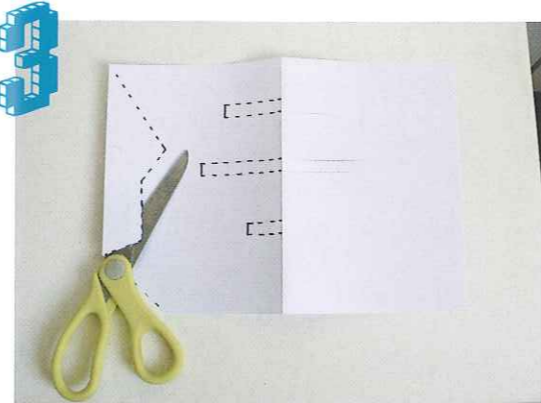
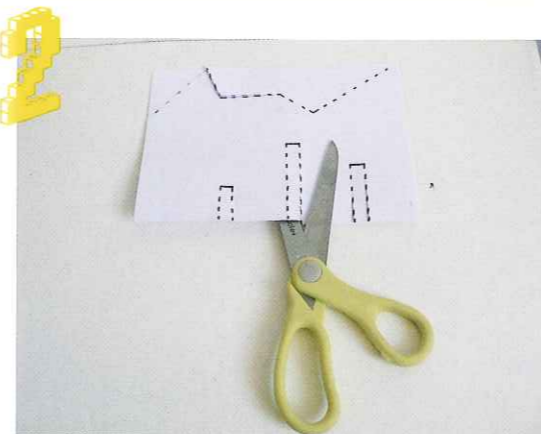
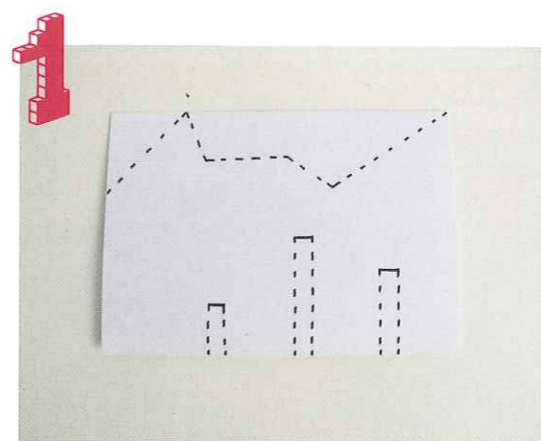
**3** Ouvre la page et découpe alors la ligne brisée. Ce sera ton *skyline* : la ligne d'horizon que forment les immeubles qui s'élèvent dans la ville.

**4** Invente ensuite l'arrière-plan de ton paysage urbain. Utilise le *skyline* pour les toits des tours, maisons, immeubles. N'hésite pas à bien différencier les bâtiments, en jouant sur les matériaux de construction et la composition de la façade : forme des fenêtres, décorations, corniches et balcons...

**5** Plie ensuite les jambes de soutien afin qu'elles jaillissent à l'intérieur de ton morceau de ville. Dessine, découpe, puis colle sur la face des jambes de soutien de nouvelles constructions : boutique, immeuble, hôtel particulier... Attention aux proportions et à la perspective : si deux bâtiments ont la même taille, en réalité, celui qui est ici le plus proche de toi doit paraître plus haut.

**6** Il ne te reste plus qu'à mettre un peu de vie dans ta ville ! Tu peux créer une route, une promenade bordée d'arbres, une fontaine, des feux de signalisation, des piétons... Pour chacun, n'oublie pas la languette de soutien qui permettra à tout ce beau monde de tenir debout et de donner l'illusion d'un véritable paysage urbain !

*Direction des Publics - Cité de l'architecture & du patrimoine*





# ARCHIVILLE

**Fleuve, rue, boulevard... La ville naît, s'agrandit et s'organise autour des voies de circulation. Si les urbanistes ont bien pensé au plan, tout roule !**

Au commencement : un fleuve, une colline, une forêt. Une maison apparaît et d'autres encore, construites en bois, en pierre, en béton, en fer. Des rues et des avenues plantées permettent aux habitants de circuler entre les quartiers, à pied, en bus, en auto. Églises, écoles, théâtres, bureaux, boutiques, cafés sortent de terre. La gare est inaugurée. Les gens arrivent par milliers : la ville se déploie, s'étend... Des tours surgissent et façonnent un nouveau paysage. À toi de créer le tien.

## IL TE FAUT :

- un crayon à papier
- des feutres et des crayons de couleurs
- des ciseaux
- du Scotch ou de la colle
- du papier bristol blanc format A3

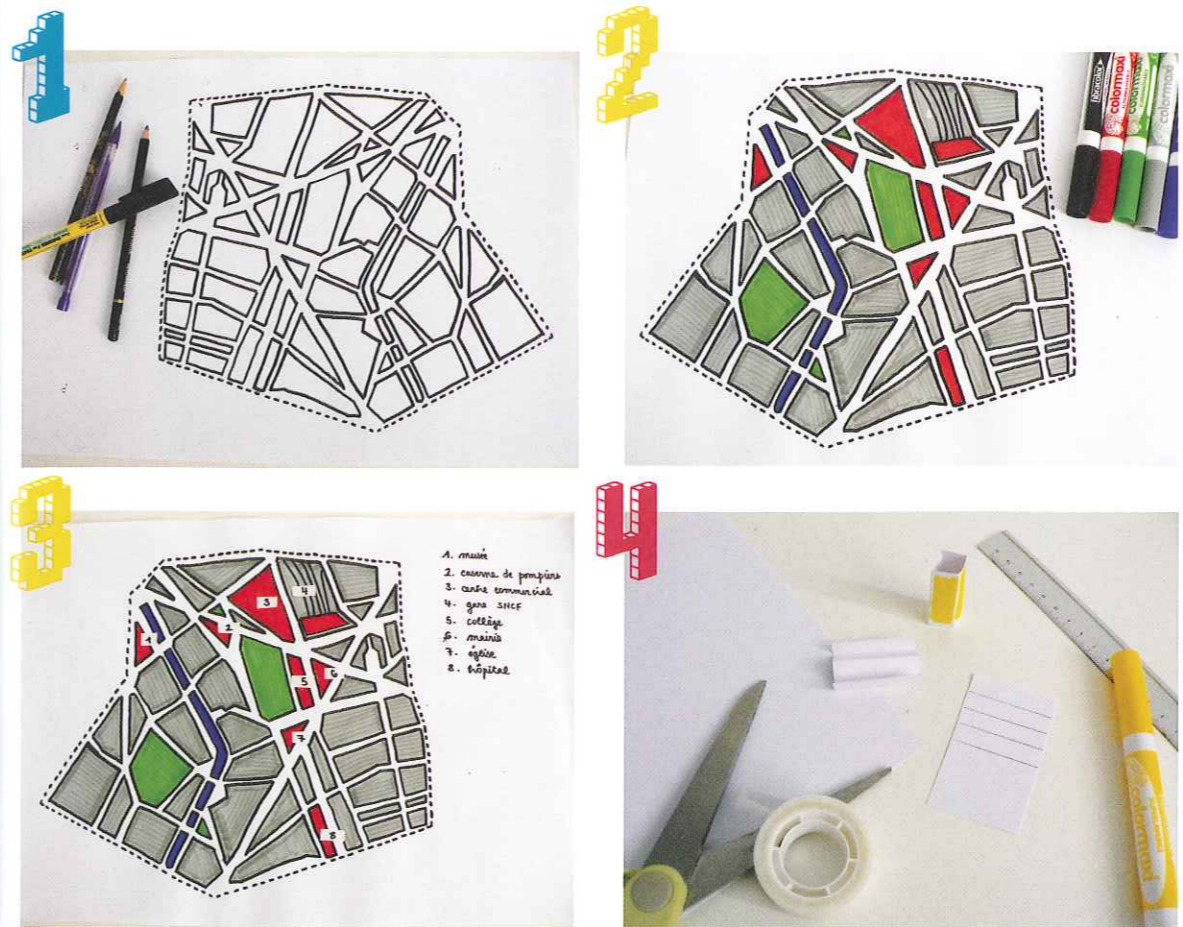
**1** Sur une grande feuille de papier bristol, trace le plan d'un morceau de ville. C'est ce qu'on appelle un quartier : décide de l'emplacement du fleuve, dessine ensuite des rues plus ou moins larges – ruelles, avenues et boulevards – qui se croisent. Imagine comment on se déplace dans ce morceau de ville : à pied, à cheval, en bateau ? Ton plan dépendra avant tout de la circulation. Des îlots vont peu à peu apparaître et t'aider à positionner les espaces verts, les bâtiments importants et les zones d'habitation.

**2** Colorie en bleu le fleuve, en vert les parcs et jardins, et en rouge les bâtiments qui rythment la vie des habitants du quartier comme la mairie, l'hôpital, l'école ou le centre commercial. Pense à les positionner au bon endroit, pour que ta ville soit pratique à vivre. La gare, par exemple, prend beaucoup de place avec ses rails qui s'échappent au loin : nous l'avons donc positionnée un peu à l'écart. N'oublie pas les places et les ponts pour faciliter la circulation.

**3** Numérote et nomme chaque bâtiment important, afin de les identifier facilement.

**4** Pour figurer les bâtiments, trace sur du papier bristol des cubes et autres parallélépipèdes : avec quelques plis et un peu de colle, ta ville va prendre de la hauteur ! Positionne-les sur les îlots sans oublier de les décorer. Répète l'opération et tu obtiendras... une mégapole !

*Direction des Publics - Cité de l'architecture & du patrimoine*



## ACTIVITÉS AUTOUR DE LA VILLE

La Cité de l'architecture & du patrimoine propose aux enfants dès cinq ans des activités et des jeux dans un espace en plein cœur de l'exposition « Circuler. Quand nos mouvements façonnent les villes ». Au programme : grande maquette en Lego, conception de nouveaux moyens de transport, jeu des itinéraires en équipe... Espace-jeu « 1, 2, 3... Circulez ! » du 4 avril au 26 août 2012. Informations sur [www.citechailot.fr](http://www.citechailot.fr)