

BRICOLARCHI – ARCHICOUTURE



UN QUARTIER POUR DEMAIN

À l'occasion de l'exposition « Quartiers de demain » qui présente les propositions pour transformer dix quartiers prioritaires de la politique de la ville en France jusqu'au 30 mars 2026, imaginez à votre tour un quartier pour améliorer la qualité de vie des habitants.

Les trente projets exposés partagent une ambition commune : penser l'existant avant de construire du neuf, donner sens à la transition écologique, renouveler le cadre de vie des habitants, renforcer les liens sociaux, expérimenter de nouvelles façons de faire et de décider.

Relevez le défi et emparez-vous de votre quartier ! À vous de repenser six bâtiments aux fonctions essentielles et complémentaires : école, médiathèque, gymnase, immeuble, gare et centre commercial.

Des cartes contraintes et défis orienteront vos choix et vous aideront à améliorer la vie des habitant, sans oublier d'imaginer un avenir en harmonie avec l'environnement.

En + : un dossier documentaire présente quelques projets inspirants pour imaginer votre quartier de demain : les architectes ont pensé ces bâtiments en lien avec leurs quartiers ou le paysage.

Dans une démarche environnementale, ils ont intégré matériaux et énergies renouvelables en adéquation avec les usages.
Bonne découverte !

FOURNITURES

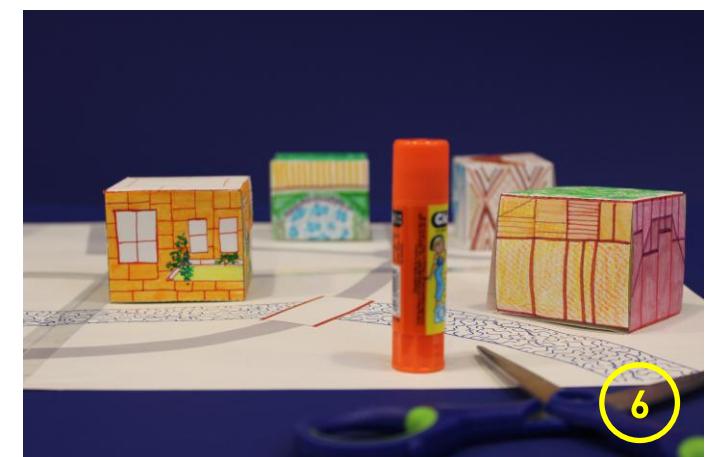
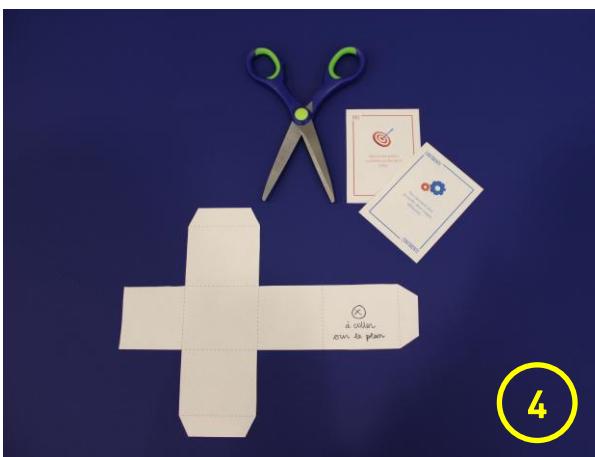
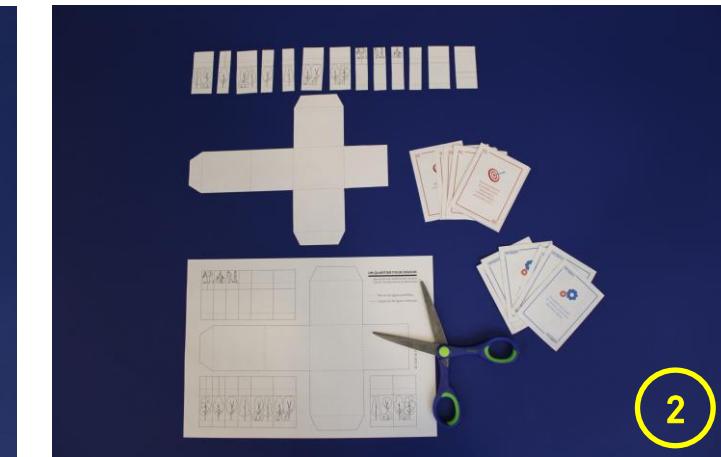
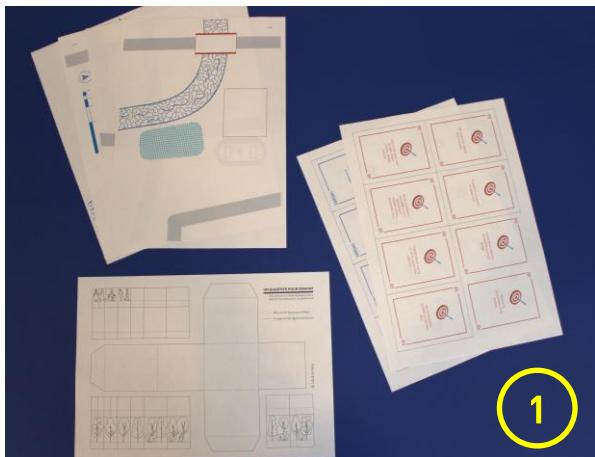
- Patrons à imprimer ;
- Une paire de ciseaux ;
- Un bâton de colle ;
- Des feutres ou crayons de couleurs ;
- Des feuilles de papier blanc ou de couleurs.

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Imprimez les patrons : 4 fonds de plan, 6 patrons de bâtiments et les cartes contraintes / défis.
2. Découpez les patrons de bâtiments, les éléments de décor (arbres, automobiles, personnages) et les cartes.
3. Assemblez les 4 fonds pour reconstituer le plan de votre quartier.
4. En vous aidant des descriptions actuelles des lieux, transformez ces bâtiments pour les rendre plus agréables à vivre, durables et inclusifs. Avant de dessiner et colorier, piochez 1 carte défi et 1 carte contrainte.
5. Pliez, assemblez et collez chaque bâtiment.
6. Placez les bâtiments sur le plan grâce à leurs fiches d'identité et les indices de localisation.
7. N'oubliez d'aménager des voies de circulation, des espaces verts et de positionnez les habitants dans ce quartier de demain !

ÉTAPES DE FABRICATION

3



L'ÉCOLE AUX MURS GLACÉS

Dans cette école, on apprend tout en grelottant... Les vieux murs en béton gris s'effritent. Les fenêtres, petites et rayées, laissent à peine passer la lumière du jour. Le toit plat laisse tomber des gouttes dans les classes et les radiateurs ronchonnent sans vraiment chauffer. La cour bitumée brûle les pieds l'été et se transforme en patinoire l'hiver. Pas un arbre, pas d'ombre, pas même un coin de verdure pour rêver un entre deux leçons. Le matin, les élèves arrivent en voiture, car il n'y a ni piste cyclable, ni abri pour les vélos.

Localisation : elle surplombe le fleuve, à l'ouest du pont.

L'IMMEUBLE FATIGUÉ

Cet immeuble de logements bâille d'épuisement ! Toute droit sortie d'un autre temps, sa façade est grise de pollution, la peinture s'écaille tachée par la pluie. Les murs sont minces, et laissent passer le froid de l'hiver et le bruit des voitures. Pas de balcon pour voir le coucher du soleil, pas de plantes pour respirer, pas d'endroit pour se croiser entre voisins. Devant, le bitume règne. L'été, la chaleur s'y accumule comme dans une casserole. Les déchets s'entassent au pied des poubelles et la pluie forme des flaques sombres.

Localisation : au croisement de deux routes, il se situe à 6 mètres du fleuve.

LE CENTRE COMMERCIAL ENDORMI

C'est un énorme cube tout gris, sans fenêtre, entouré d'un parking vide et d'asphalte à perte de vue. Sous ses néons blafards, ce grand bâtiment ronronne toute la journée. L'air y est artificiel, la lumière aussi. À l'intérieur comme à l'extérieur, les tuyaux et câbles serpentent le long des murs, bourdonnant d'énergie gaspillée. Dehors, rien à voir : pas d'arbre, pas de banc, pas de vie. Les vitrines brillent, mais le reste est triste, et les déchets s'accumulent. Le sol est glissant, et dehors, aucun arbre pour s'abriter.

Localisation : faisant face à un grand parking, il est directement relié au rond point.

LA MÉDIATHEQUE POUSSIÉREUSE

Ici, les livres souffrent et les ordinateurs toussent ! Dans ce bâtiment aux briques usées, les vitres teintées empêchent le soleil de passer. Les lumières artificielles restent allumées toute la journée. Entre les fissures, la mousse s'accroche et la pluie laisse des traces sombres. Dedans, tout est trop petit, l'air est lourd et l'écho se propage à chaque pas. Sur le toit plat, rien ne pousse, rien ne vit, alors qu'il pourrait accueillir un jardin suspendu ou des panneaux solaires pour éclairer les lecteurs du soir.

Localisation : elle se situe à 30 mètres au sud-est de l'école.

LA GARE DÉLAISSEÉE

Sous sa grande verrière fêlée, la gare ronfle doucement. Autrefois fière, sa structure métallique est maintenant rouillée et le verre terni par les fumées de locomotives d'autrefois. Sur les quais, le béton fissuré laisse pousser quelques herbes téméraires. Aucun arbre pour abriter les voyageurs, les bancs sont durs et rares. Dehors, le parking est une vaste mer d'asphalte. L'eau de pluie y stagne, faute de sol perméable pour s'infiltrer. Autour, pas de trace de nature, ni de lien avec la ville.

Localisation : au nord de la ville, elle se situe à 15 mètres à l'est du centre commercial.

LE GYMNASSE EN PANNE D'ÉNERGIE

Ce gymnase a connu de grands matchs... mais aussi de grosses fuites ! Carré, massif, recouvert de tôle brûlante l'été et glacée l'hiver, il se dresse comme une boîte de conserve. Le toit laisse passer la pluie et les murs transpirent l'humidité. Dehors, le terrain est trop petit, désert et fissuré, le goudron brûle. Un grillage fatigué sépare le centre sportif d'un grand terrain vague où l'herbe pousse au hasard. Les oiseaux passent sans s'arrêter, et les enfants filent vite à l'intérieur, faute d'un coin agréable pour jouer.

Localisation : à l'est de la ville, il jouxte un square laissé en friche.

ÉCOLE

Groupe scolaire Simone Veil, Agence Lepenhuel & Associés,
Tremblay-en-France (93) [équerre d'argent 2025]



© Lepenhuel & Associés – Vladimir De Mollerat du Jeu

Composé de huit classes, le groupe scolaire Simone Veil est une école-manifeste, pensée pour encourager la curiosité, la coopération et le plaisir d'apprendre. Conçue pour expérimenter une nouvelle pédagogie, l'architecture est mise au service du projet éducatif et environnemental. Construit avec des **matériaux bio- et géo-sourcés***, le programme superpose un gymnase au-dessus des espaces d'apprentissage. Des cours plantées sont accessibles directement depuis les salles de classe prolongées de terrasses, un toit est composé d'un jardin d'apprentissage, des **patios**** apportent de la lumière naturelle au cœur du bâtiment. Le bois et la terre crue dominent à l'intérieur. Les façades en pierre massive donnent sur un **parvis*** arboré**, dont les abords ont été réaménagés pour favoriser les mobilités douces.

En savoir + : [Lepenhuel & Associés](#)

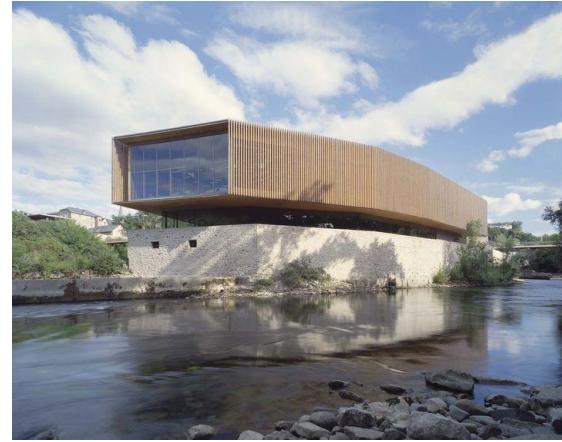
* [Matériaux bio- et géo-sourcés](#)

** cour intérieure à ciel ouvert

*** place située devant la façade d'un bâtiment

MÉDIATHEQUE

La médiathèque des gaves, Pascale Guédot, Oloron-Sainte-Marie (64) [équerre d'argent 2010]



© Pascale Guédot architecte - Gaston Bergeret

Depuis les années 1970, la médiathèque est devenue un équipement clé dans la ville. Celle d'Oloron-Sainte-Marie occupe la pointe du confluent de deux petits gaves (rivières pyrénéennes). Elle limite son impact sur l'environnement, en étant posée, comme en lévitation, sur un socle de pierre qui dissimule une **friche industrielle*** : une ancienne manufacture de bérrets et d'espadrilles. Le public y vient grâce à deux passerelles de 48 mètres chacune. La lumière y pénètre par une série de sheds en zinc, qui rappelle les toitures en dents de scie des usines. Véritable prouesse architecturale, son niveau inférieur totalement vitré offre une transparence totale et une ouverture privilégiée sur le paysage.

En savoir + : [Pascale Guédot](#)

* terrain laissé à l'abandon suite à l'arrêt de l'activité industrielle qui s'y exerçait.

IMMEUBLE

Résidences sociales et étudiantes, Agence Equateur,
161 et 161bis rue de la Convention, Paris 15e
[Lauréat du prix « Habitat Solaire Habitat d'Aujourd'hui » 2009-2010]



© Equateur - Luc Boegly

La réhabilitation de cet immeuble, construit en 1926, a permis d'implanter des résidences pour étudiants et pour personnes en situation de fragilité. Les objectifs de mixité sociale et intergénérationnelle mais aussi d'accessibilité ont été complétés par une démarche environnementale : isolation complète, production d'énergies renouvelables (solaire thermique et photovoltaïque), qualité de l'air intérieur, choix des matériaux en fonction de leur **énergie grise*** et de leur caractère renouvelable (extensions en bois, isolation en laine de chanvre, etc.). Enfin le bâtiment est à **biodiversité positive****, avec une végétalisation adaptée au jardin, aux terrasses et aux façades sur cour.

En savoir + : [Equateur architecture](#)

*L'énergie grise représente la quantité totale d'énergie utilisée lors du cycle de vie d'un produit, depuis l'extraction des matières premières jusqu'à sa fabrication, son transport, son installation, son entretien, et enfin son recyclage ou élimination.

Une construction est dite « à biodiversité positive » si elle abrite dans (ou sur) ses structures extérieures une **biodiversité supérieure à ce qu'elle aurait naturellement été sur le site s'il était vierge de construction.

GARE

« Gares de demain » et initiatives citoyennes,
2021-2024 / 2025-2028



© SNCF Gares & Connexions

Le programme « Gares de Demain » consiste à implanter des services de proximité dans les petites gares de la grande couronne francilienne. Il vise à redonner vie à des espaces vacants au sein des bâtiments voyageurs. L'implantation de nouvelles activités doit contribuer à dynamiser le quartier et l'environnement de la gare, à offrir aux habitants et aux voyageurs des services de proximité utiles au quotidien. Ce **patrimoine revalorisé*** et situé au cœur des villes a ainsi déjà vu depuis 2021 l'installation du fleuriste « Maison Zamparo » à Bessancourt dans le Val-d'Oise (ligne H), le salon de thé « Aux Quais » à L'Étang-la-Ville dans les Yvelines (ligne L), la friperie vintage « Joema » à Bourron-Marlotte-Grez en Seine-et-Marne (ligne R) ou encore un loueur de vélos électriques à Us dans le Val-d'Oise (ligne J).

Savoir + : [Gare & connexions](#)

*consiste à faire connaître et à mettre un patrimoine local en valeur afin de favoriser l'attractivité du territoire et de créer un levier de développement économique.

CENTRE COMMERCIAL

La Réserve, écolieu vivant de l'Artois, Agende Béal & Blanckaert,
Nœux-les-Mines (62)
[Lauréat des [Trophées rev3 du Bâtiment Durable](#), 2025]



© Nœux Environnement

C'est un ancien supermarché qui a laissé place à « la Réserve », site démonstrateur de la transition écologique et solidaire, et de l'alimentation durable, géré par l'association Nœux Environnement. À la croisée des enjeux humains, écologiques et hydrologiques, le projet mêle **architecture frugale*** et créative, lien à la nature et pédagogie. Le bâtiment d'origine a été conservé. Le parking a été **désimperméabilisé**** et renaturé tandis que la friche commerciale a été rénovée afin d'expérimenter des techniques de réhabilitation énergétique. Les espaces intérieurs ont été organisés autour de puits d'air et de lumière, tels des clairières. Une ancienne parcelle agricole sera également restaurée pour favoriser la biodiversité avec un verger et un espace de maraîchage.

En savoir + : [La Réserve](#)

https://www.youtube.com/channel/UChi36NV-gcmCya7N_pF78vg

*Usage raisonné du sol, réduction de la consommation d'énergie et priorité à des matériaux de construction bio- et géo-sourcés issus de la région.

**Consiste à rendre aux sols leur capacité d'absorption naturelle, soit en supprimant les surfaces imperméables comme les pavés ou le bitume, soit en les modifiant pour qu'elles laissent passer l'eau et ainsi réduire les risques d'inondation.

GYMNASE

Stade nautique Youri-Gagarine, construit et rénové par Paul Chemetov (1928-2024), Villejuif (94), 1967-1969 / 2005-2010



© Paul Chemetov architecte, ADAGP, Paris, 2026

Le stade nautique Youri-Gagarine composé de quatre bassins est un bâtiment unique en son genre. Il a été conçu en harmonie avec le groupe scolaire, le gymnase et le stade Karl Marx, situés à proximité et datant des années 1930. Le terrain étant étroit, le bâtiment en verre et béton a été imaginé sur plusieurs niveaux : chaque volume est visible en façade. La **réhabilitation*** et l'extension du bâtiment ont été réalisée par son propre concepteur, Paul Chemetov, qui a traité les ajouts en verre, métal et bois, laissant ainsi visible l'intervention par rapport aux structures en béton d'origine. Enfin, dans une démarche environnementale, le système de chauffage a été remplacé par de la **géothermie****. La qualité de ces installations a valu au stade nautique Youri-Gagarine d'être désigné site d'entraînement pour la natation lors des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

En savoir + : [Paul Chemetov architecte](#)

*réhabilitation : rénover un bâtiment sans procéder à des travaux de démolition

**Dans le sous-sol, la température augmente en moyenne de 30°C par kilomètre. L'eau qui parfois s'y trouve atteint plus de 100°C à 3000 m de profondeur. La géothermie consiste à exploiter cette ressource sous forme de chaleur pour produire de l'électricité.

LES CARTES DÉFIS

DÉFI



Fais revenir les oiseaux et les insectes.

DÉFI



Transforme une partie en espace vert.

DÉFI



Construis un bâtiment qui produit sa propre énergie.

DÉFI



Favorise la récupération d'eau de pluie.

DÉFI

DÉFI

DÉFI

DÉFI

DÉFI



Crée un lieu pour tous les âges (bébés, enfants, adultes, seniors).

DÉFI



Rends le bâtiment accessible à tous (personnes à mobilité réduite, poussettes, etc.).

DÉFI



Transforme un mur ou un sol en œuvre d'art collective.

DÉFI



Ajoute des pistes cyclables ou des abris vélos.

DÉFI

DÉFI

DÉFI

DÉFI

LES CARTES CONTRAINTES

CONTRAINTE



Tu dois utiliser des matériaux uniquement récupérés ou recyclés.

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Le bâtiment est isolé, connecte-le au reste de la ville grâce à la végétation.

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Tu ne peux pas utiliser l'électricité en continu, trouve des solutions naturelles !

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Tu n'as pas d'espace au sol, utilise le toit ou imagine une surélévation.

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Le sol est pollué, il faut végétaliser ou protéger.

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Ton bâtiment doit accueillir deux usages différents.

CONTRAINTE

CONTRAINTE



Le quartier est envahi de voitures, trouve une alternative douce.

CONTRAINTE

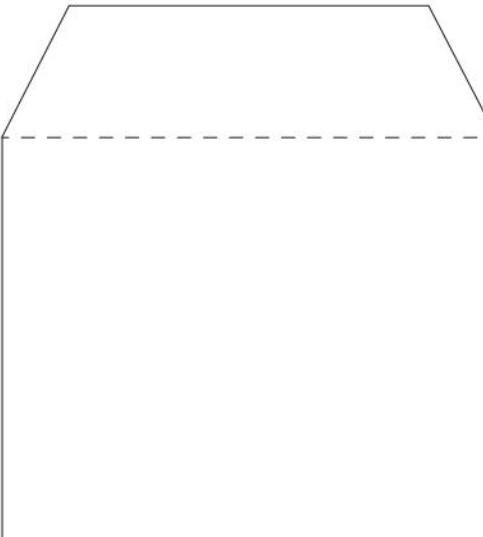
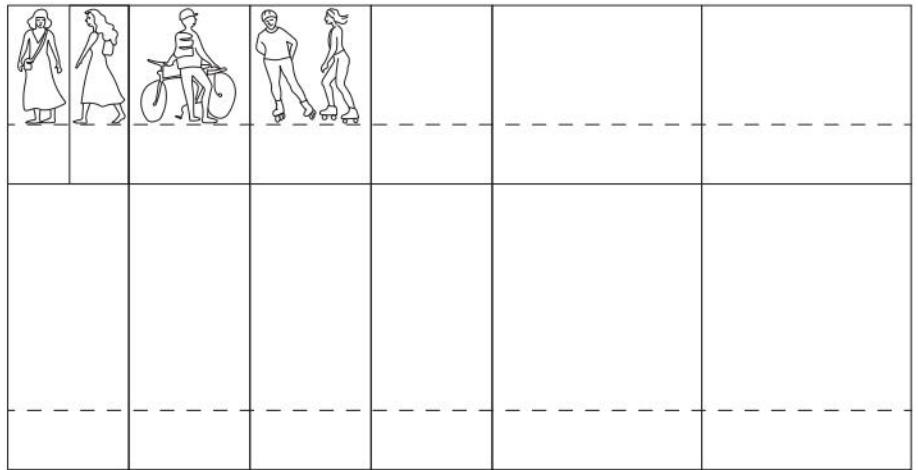
CONTRAINTE



Le soleil cogne fort, ajoute des ombrages.

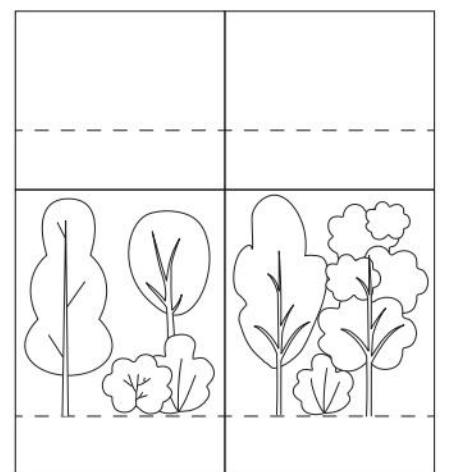
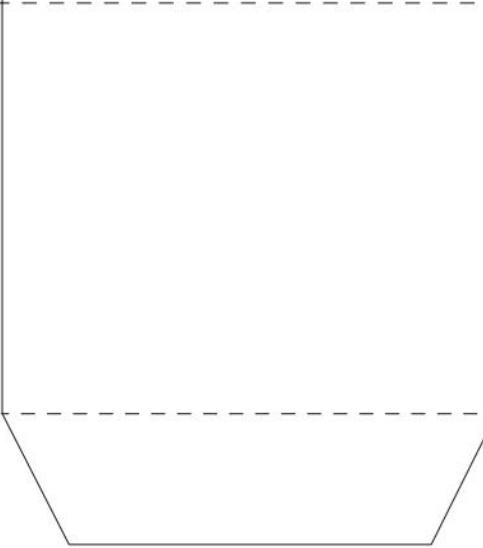
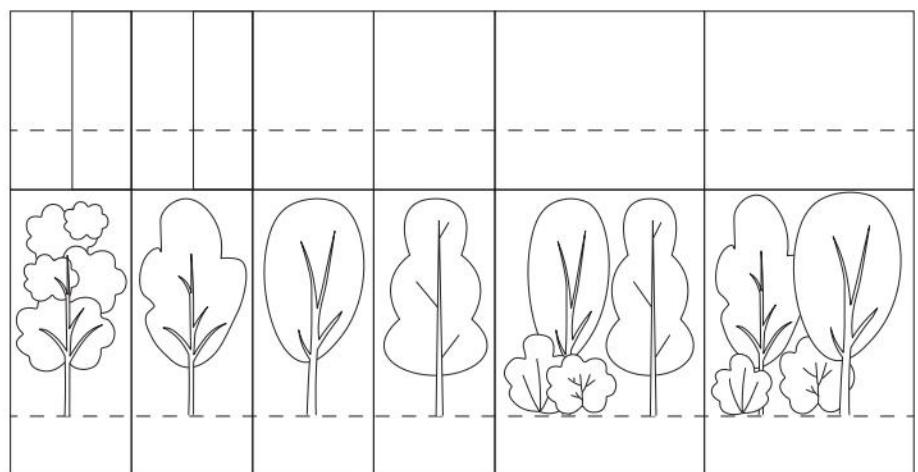
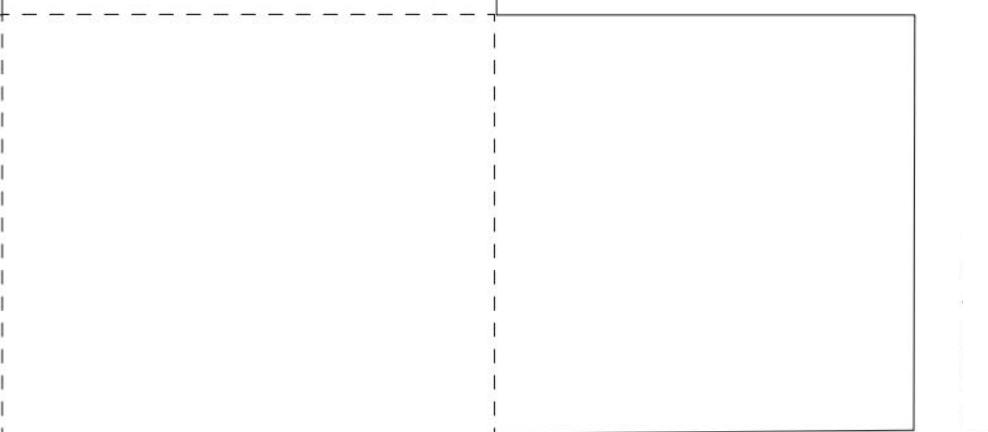
CONTRAINTE

LES PATRONS

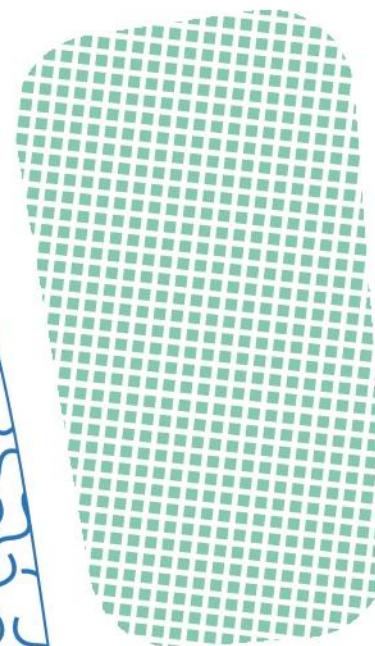
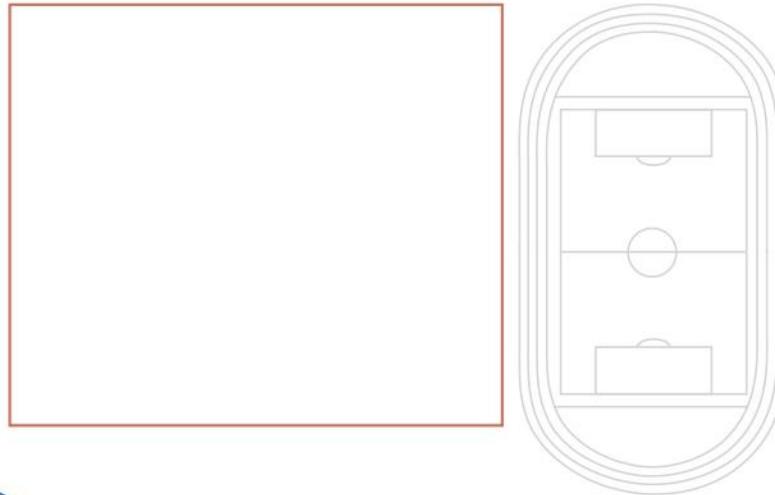
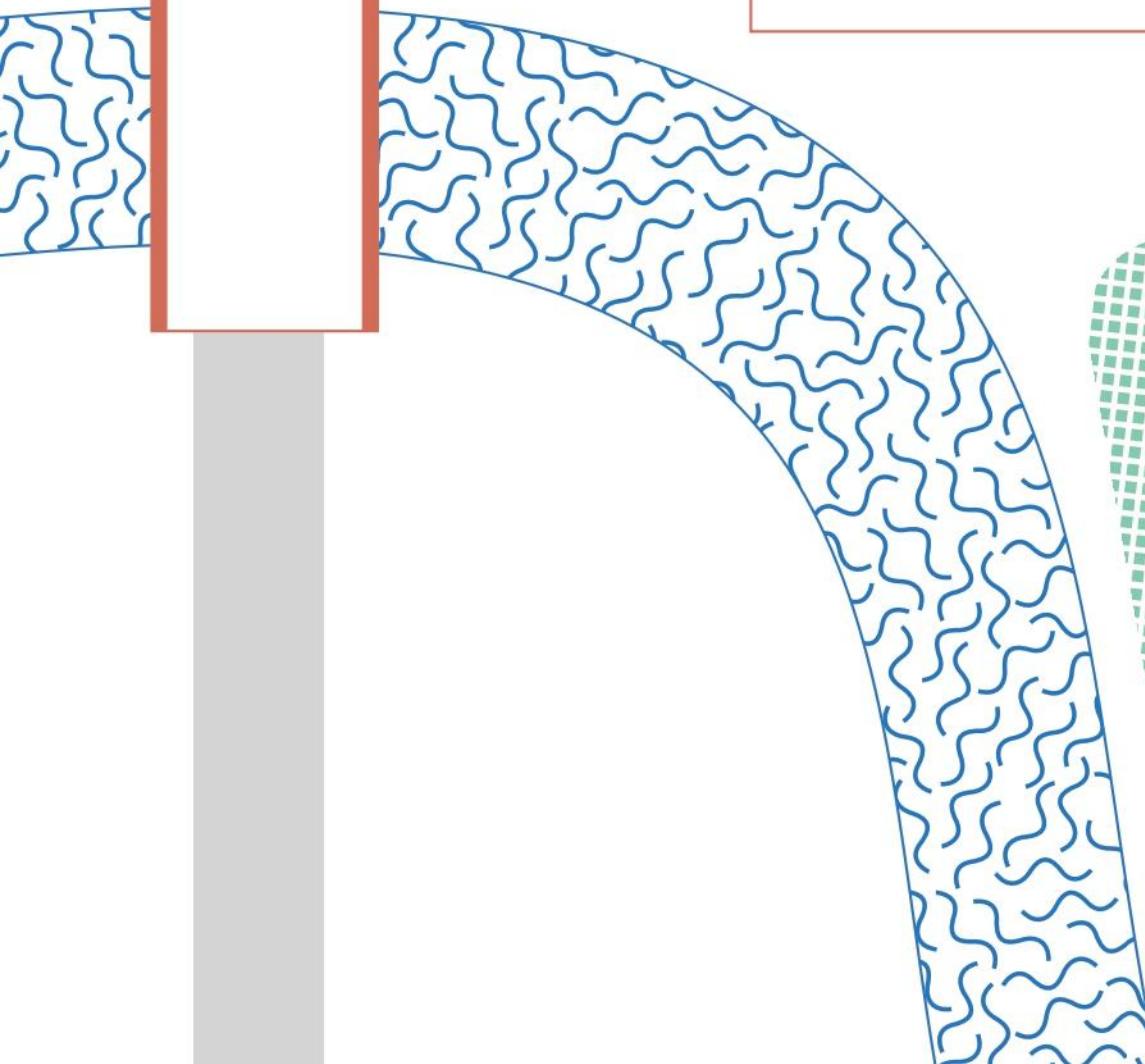


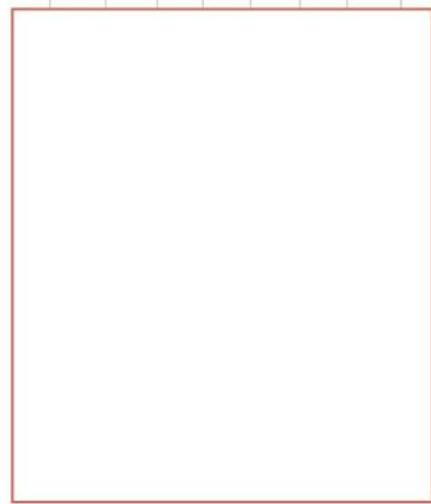
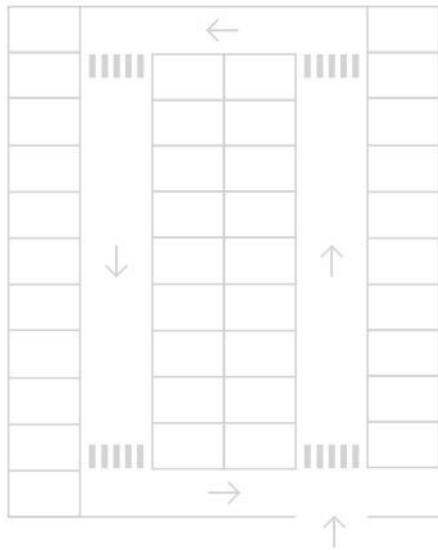
— — — Plie sur les lignes pointillées.

— — Coupe sur les lignes continues.



1







0 | 2 5

10

20 MÈTRES

