

**CITÉ DE
L'ARCHITECTURE
ET DU PATRIMOINE**

TROCADÉRO

2026 – 2027

**SUPER
CABANES**

**PROJET NATIONAL D'ÉDUCATION ARTISTIQUE
ET CULTURELLE DE LA MATERNELLE AU LYCÉE**

Construire avec ce que l'on a

SUPER CABANES!

Construire avec ce que l'on a

Présentation du projet	2
→ Objectifs pédagogiques	2
→ Compétences mobilisées.....	2
Deux productions indissociables :	3
→ Concevoir une super cabane	3
→ Écrire pour habiter	3
Qui peut participer ?	3
Comment participer ?.....	3
Calendrier du projet	5
Les six archipels de Super Cabanes	6
→ La cabane du paysage (habiter un lieu, révéler un territoire).....	7
→ La cabane animale (observer, protéger ou s'inspirer du vivant).....	7
→ La cabane du rêve (inventer des mondes, raconter des histoires)	7
→ La cabane du futur (imaginer de nouvelles façons d'habiter).....	8
→ La cabane du partage (construire pour accueillir, apprendre et vivre ensemble).....	8
→ La cabane de l'aventure (explorer, voyager, découvrir)	8
Les deux productions	9
→ Concevoir une super cabane	9
→ Écrire pour habiter	9
Les rendus.....	10
→ Premier rendu : le dossier de conception	10
→ Second rendu : les productions finales	10
Liens avec les compétences et les programmes	12
→ Premier degré.....	12
→ Collèges et lycées	14
Venir avec sa classe à la Cité	18
Des partenaires et des ressources	19
Palmarès éditions 1 et 2	20

SUPER CABANES!

Construire avec ce que l'on a

Projet de microarchitecture et d'écriture créative pour les élèves de la maternelle au lycée

Présentation du projet

Les deux premières éditions de Super Cabanes ont permis à plus de 20 000 élèves, de la maternelle au lycée, de s'engager dans une démarche de création associant architecture, écriture et travail collectif. Cette troisième édition prolonge cette dynamique, fidèle à l'esprit du projet : faire de la cabane un terrain d'exploration sensible, artistique et pédagogique.

Le projet invite les élèves à imaginer une super cabane : un lieu pour rêver, observer, partager, se protéger ou partir à l'aventure. Tout au long de l'année, les classes développent une véritable démarche de projet qui associe architecture, création plastique et écriture créative.

Concevoir une cabane, c'est réfléchir à ses usages, à son implantation, à ses matériaux, à ses habitants et à son rapport au paysage. Écrire sur, à partir de, dans la cabane : c'est donner vie à cette architecture, inventer les histoires qu'elle accueille, les émotions qu'elle protège ou les mondes qu'elle révèle. Les deux démarches se construisent ensemble et s'enrichissent mutuellement.

Pour cette troisième édition, les classes sont invitées à explorer une question simple :

Comment construire avec ce que l'on a ?

Matériaux, ressources locales, savoir-faire, paysages, patrimoine de proximité, imagination, coopération ou réemploi deviennent autant de points de départ pour inventer une architecture sensible, inventive et profondément ancrée dans son environnement.

→ Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'architecture à travers une démarche de projet collective
- Articuler réel et imaginaire, conception et écriture
- Développer la créativité, l'esprit d'initiative et la coopération
- Expérimenter le dessin, la maquette, la construction et l'écriture créative
- Interroger les notions d'habiter, de refuge, de paysage, de territoire et de patrimoine de proximité
- Croiser les regards entre architecture, arts, littérature, techniques, sciences et développement durable

→ Compétences mobilisées

- Développer l'observation, l'imagination et l'esprit critique
- Concevoir un projet collectif et argumenter des choix
- Expérimenter les notions d'échelle, de structure, de matériaux et d'usages
- Manipuler des matériaux et des outils pour fabriquer et mettre en œuvre des solutions techniques
- Coopérer au sein d'une réalisation collective
- Mobiliser les langages graphiques, plastiques, spatiaux et littéraires

Deux productions indissociables :

→ Concevoir une super cabane

Qu'elle soit réalisée sous forme de maquette, d'installation ou de projet dessiné, la cabane constitue le cœur du projet.

→ Écrire pour habiter

Les élèves réalisent une production d'écriture créative en lien avec leur cabane : récit, conte, poème, journal de bord, dialogue, chanson, lettre, fiction, témoignage... Toutes les formes sont possibles dès lors qu'elles prolongent ou enrichissent le projet architectural.

Qui peut participer ?

Le projet s'adresse à toutes les classes, **de la maternelle au lycée**. Il s'adapte aux différents contextes d'enseignement :

- Premier degré : projets transversaux et interdisciplinaires ;
- Second degré : démarches pluridisciplinaires et collaborations entre enseignants
- Enseignement professionnel, technologique et spécialisé (ULIS, SEGPA, UPE2A...)

Comment participer ?

Toutes les classes développent leur projet tout au long de l'année et bénéficient de ressources d'accompagnement : Padlet, FAQ, rencontres en ligne.

Au printemps, elles présentent leur démarche à travers un **dossier numérique de conception**.

Les projets retenus poursuivent ensuite l'aventure en réalisant une maquette finale et leur production d'écriture créative, qui seront présentées lors du Grand Jury national Super Cabanes ! à la Cité de l'architecture et du patrimoine.



Prix spécial 2026 – Cycle 1

École maternelle Saint-Jean-
du-Falga · Saint-Jean-du-Falga
09100

Académie de Toulouse – Petite
section et grande section



Prix du jury 2026 – Cycle 1

École maternelle Paul Bert · 94190
Villeneuve Saint Georges.

Académie de Créteil – Petite
section



Prix du jury 2026 - Cycle 2

École de Marigny-les-Usages ·
Marigny-les-Usages (45760)

Académie d'Orléans-Tours – CP



Prix du jury 2026 - Cycle 3

École primaire Saint-John Perse ·
Giens, Hyères (83400)

Académie de Nice – CM1/CM2

Calendrier du projet

Inscriptions	1/09 → 17/10/2026	Sur la plateforme ADAGE
Réunions d'information à distance	<u>17 sept. 2026 à 12h</u> <u>21 sept. 2026 à 18h</u>	Sur inscription : mediation@citedelarchitecture.fr
Concevoir sa Super Cabane	oct. 2026 → avril 2027	Pour toutes les classes inscrites
Remise des dossiers de conception	2 avril 2027	Toutes les classes transmettent un dossier numérique présentant leur démarche de projet
Annonce des projets retenus pour la phase finale	Au plus tard le 30 avril 2027	
Envoi des productions finales	10/05 → 14/05/2027	Les classes retenues envoient leur maquette définitive ainsi que leur production d'écriture créative, qui seront présentées lors de l'exposition et du Grand Jury national.
Exposition des projets	22/05 → 1/06/2027	La période d'exposition est pensée pour inclure la Nuit européenne des musées et le premier dimanche du mois (gratuité des collections permanentes), afin de favoriser la venue des classes et des familles.
Rencontre nationale Super Cabanes !	Jeudi 27 mai 2027	Les classes retenues pour la phase finale sont invitées à la Cité de l'architecture et du patrimoine pour une journée de rencontre, de découverte de l'exposition et d'annonce du palmarès. La participation est facultative. Les frais de déplacement et d'accompagnement restent à la charge des établissements.



Prix du jury 2026 – Collège

Collège Musakua · Ouangani
(97670)

Académie de Mayotte



Prix du jury 2026 – Lycée
professionnel

Lycée Dupuy-de-Lôme · Brest
(29200)

Académie de Rennes - Bac
professionnel technicien des
études du bâtiment



Prix du jury 2026 – Lycée
Technologiques

Lycée Saint-Vincent-de-Paul · Loos
(59120)

Académie de Lille – 3 groupes de
spécialité



Prix du jury 2026 – Lycée général

Lycée de la Mare Carrée · Moissy-
Cramayel (77550)

Académie de Créteil – Seconde
générale et technologique / classe
théâtre

Les six archipels de Super Cabanes

Pour cette troisième édition, les projets ne seront plus présentés au jury par niveau scolaire, mais réunis au sein de constellations.

Les archipels offrent différentes façons d'aborder la cabane. Ils invitent les classes à situer leur projet selon l'intention qui le guide, tout en laissant une entière liberté de création.

Ils permettent de rapprocher des démarches qui se répondent, quel que soit l'âge des élèves. Une cabane imaginée en maternelle peut ainsi dialoguer avec un projet de lycée si toutes deux explorent une même idée. Les archipels proposent différentes portes d'entrée dans le projet. Ils permettent de mettre en valeur l'intention principale de chaque Super Cabane et de rapprocher des démarches qui se répondent, quel que soit l'âge des élèves.

Volontairement ouverts, ils ne limitent pas les projets : une même Super Cabane peut dialoguer avec plusieurs archipels. Chaque classe choisira toutefois celui qui traduit le mieux sa démarche et expliquera brièvement son choix.

Les six archipels proposés sont :

→ La cabane du paysage (habiter un lieu, révéler un territoire)

Et si votre cabane ne pouvait exister qu'ici ?

Chaque paysage raconte une histoire. Cet archipel invite à observer son environnement proche et à imaginer une cabane qui dialogue avec les ressources, les savoir-faire, le patrimoine ou la mémoire des lieux.

Les mots clés de cet archipel : paysage • territoire • patrimoine de proximité • ressources locales • matériaux • savoir-faire • architecture vernaculaire • mémoire des lieux • relief • climat • légendes • « Il se raconte que... »

→ La cabane animale (observer, protéger ou s'inspirer du vivant)

Que pouvons-nous apprendre des animaux pour habiter autrement ?

Cet archipel invite à observer le vivant pour imaginer des architectures humaines inspirées des stratégies du monde animal : formes, matériaux, modes de construction, organisation collective, adaptation aux milieux ou cohabitation avec les autres espèces. Il ne s'agit pas de construire des abris pour les animaux, mais de s'inspirer du vivant pour concevoir autrement une Super Cabane.

Les mots clés de cet archipel : animaux • biodiversité • biomimétisme • habitats naturels • adaptation • coopération • symbiose • écosystèmes • cohabitation • formes du vivant • stratégies du vivant

→ La cabane du rêve (inventer des mondes, raconter des histoires)

Quelle histoire rêvée votre cabane raconte-t-elle ?

Une cabane peut devenir le décor d'un conte, d'une légende, d'un poème ou d'une aventure extraordinaire. Cet archipel célèbre la puissance de l'imaginaire et du récit.

Les mots clés de cet archipel : imaginaire • poésie • contes • fiction • légendes • personnages • merveilleux • fantastique • métamorphose • rêve • infini

→ La cabane du futur (imaginer de nouvelles façons d'habiter)

Comment habitera-t-on demain ?

Face aux défis de demain, comment inventer des habitats plus durables, plus solidaires ou plus ingénieux ? Cet archipel invite à explorer les possibles et à imaginer les cabanes du futur.

Les mots clés de cet archipel : utopies • innovations • inventions • prospective • habitats de demain • défis environnementaux • sobriété • technologies • nouveaux usages • futurs désirables.

→ La cabane du partage (construire pour accueillir, apprendre et vivre ensemble)

Avec qui aimeriez-vous partager votre cabane ?

Une cabane peut être un refuge, un lieu de rencontre, de jeu ou de coopération. Cet archipel rassemblera les projets qui placent les relations humaines, le collectif, les usages du corps dans l'espace et l'hospitalité au cœur de leur démarche.

Les mots clés de cet archipel : coopération • hospitalité • solidarité • corps • inclusion • rencontre • partage • apprentissage • commun • transmission • fête • usages • émotions.

→ La cabane de l'aventure (explorer, voyager, découvrir)

Où votre cabane vous emmène-t-elle ?

Une cabane peut être le point de départ d'une expédition ou d'une exploration du monde. Cet archipel invite à partir vers l'inconnu, sur terre, dans les profondeurs de la terre ou des océans, dans les étoiles.

Les mots clés de cet archipel : voyage • exploration • expédition • carte • horizon • montagnes • îles • monde sous-marin • espace • territoires inconnus • découverte



Prix spécial 2026 – Cycle 2

École Marcel-Pagnol · Lyon
69007

Académie de Lyon - CE2

Les deux productions

Le projet repose sur **deux productions complémentaires** : **une super cabane** et **une production d'écriture créative** qui se construisent tout au long de l'année et dialoguent en permanence.

Le projet est conçu à l'échelle d'une classe. Les élèves sont invités à concevoir et produire ensemble une œuvre commune, reflet de leur démarche de projet, la cabane des cabanes qui méritera bien le titre de "Super Cabane".

Les établissements qui souhaitent fédérer plusieurs classes autour d'une démarche commune peuvent également présenter un projet collectif d'établissement. Ce choix peut être précisé dès l'inscription.

→ Concevoir une super cabane

La cabane est le cœur du projet. Réelle ou imaginaire, elle est pensée comme une architecture à part entière : un lieu que l'on protège et partage, où l'on rêve et invente.

Sa conception invite les élèves à réfléchir aux usages, aux matériaux, à son implantation, à son rapport au paysage et aux ressources disponibles.

Une attention particulière sera portée :

- à la qualité de la démarche de conception,
- à l'inscription de la cabane dans son environnement,
- à la créativité des solutions proposées,
- au recours, lorsque cela est possible, à des matériaux réemployés, naturels ou de récupération.

La cabane peut être réalisée sous forme de maquette, d'installation, de construction à l'échelle 1 ou demeurer un projet de conception. Une seule proposition de cabane est attendue par classe ou par établissement si le projet fédère plusieurs classes.

→ Écrire pour habiter

L'écriture créative accompagne la conception de la cabane tout au long du projet.

Elle ne vient pas illustrer la cabane : elle lui donne une voix, raconte son histoire, invente ses habitants, prolonge son imaginaire ou révèle les usages qu'elle accueille.

Toutes les formes sont possibles : conte, récit, poésie, journal de bord, lettre, dialogue, théâtre, bande dessinée, manifeste, chanson, témoignage...

Une seule production d'écriture créative est attendue par classe ou par établissement si le projet y implique plusieurs classes. Réalisée collectivement ou composée de contributions individuelles réunies dans une œuvre commune, elle doit former un ensemble cohérent en dialogue avec la super cabane.

Les rendus

→ Premier rendu : le dossier de conception

Toutes les classes transmettent un dossier numérique de conception retraçant la démarche de projet.

Format : PDF, orientation libre (format A3 conseillé), 10 à 20 pages maximum.

Le dossier de conception doit permettre au jury de découvrir le cheminement de la classe : comment les idées sont nées, ont été discutées, testées, transformées puis progressivement concrétisées. Plus qu'un document de présentation, il témoigne de la richesse de la démarche de conception et de l'engagement des élèves tout au long du projet.

Le jury est particulièrement attentif aux productions réalisées par les élèves : croquis, dessins, essais, maquettes d'étude, photographies, verbatims, textes en cours d'écriture ou tout autre document illustrant leurs recherches, leurs expérimentations et leurs choix. Ces traces de travail constituent un élément essentiel de l'évaluation.

Le dossier peut notamment comprendre :

- la présentation de la super cabane
- l'intention du projet
- le choix l'archipel et sa justification
- les recherches et références
- les croquis, dessins, plans, photographies ou maquettes d'étude
- les expérimentations menées
- les premières productions d'écriture créative
- les rencontres, visites, collaborations ou partenariats qui ont nourri la démarche (architectes, artistes, auteurs, CAUE, Maisons de l'architecture, structures patrimoniales...)
- des verbatims, échanges ou témoignages illustrant les réflexions et les choix des élèves
- la forme finale envisagée pour le projet : comment la classe imagine donner corps à sa super cabane (maquette, réalisation à l'échelle 1, installation, performance, dispositif éphémère, prototype, autre).

Le fichier devra être nommé selon la nomenclature suivante : ACADÉMIE_Code UAI_NOM Prénom enseignant.pdf

En complément, les enseignants renseigneront un **court questionnaire en ligne** présentant les principales étapes du projet, sa démarche pédagogique et le choix de la constellation.

→ Second rendu : les productions finales

Les classes retenues à l'issue du jury intermédiaire poursuivent leur projet en réalisant les productions finales qui seront présentées au Grand Jury.

1. Une seule maquette par classe ou par établissement

Chaque classe ou établissement transmet une seule maquette (ou une production en volume) représentant la version aboutie de sa Super Cabane.

Contraintes techniques :

- dimensions maximales : 60 × 40 × 40 cm (L × l × h)

- poids maximal : 3 kg
- la maquette devra être stable, transportable et manipulable
- elle devra pouvoir être expédiée dans un carton de déménagement standard de 60 × 40 × 40 cm.

Dans le cas où la super cabane est réalisée à l'échelle 1, dans ou à l'extérieur de l'établissement, la maquette peut être remplacée par un reportage photographique ou une courte vidéo (1 à 3 minutes) permettant au jury de découvrir le projet.

2. Une seule production d'écriture créative par classe ou par établissement

Chaque classe transmet la version finalisée de sa production d'écriture créative, en dialogue avec la Super Cabane.

Elle peut prendre la forme d'un récit, d'un conte, d'un poème, d'un journal de bord, d'une chanson, d'un dialogue, d'une bande dessinée ou de toute autre forme d'écriture créative.

La production peut être écrite collectivement ou réunir plusieurs contributions d'élèves, à condition de constituer une œuvre unique, cohérente et pensée comme un ensemble.

Le volume est libre. À titre indicatif, les productions pourront représenter l'équivalent de **3 à 10 pages**, illustrées ou non, selon l'âge des élèves et la forme retenue. La qualité de la démarche, l'originalité de la proposition et la cohérence de l'ensemble priment sur la longueur du texte.

Afin de faciliter les échanges du Grand Jury, les enseignants sont invités à signaler un extrait particulièrement représentatif de la production (environ 3 à 5 minutes de lecture). Une version imprimée (ou originale lorsque cela est pertinent) est attendue, accompagnée, si possible, d'un fichier PDF. Un enregistrement sonore ou une mise en voix peut également être joint.

Les deux productions dialoguent et constituent ensemble le rendu présenté au Grand Jury des Super Cabanes !

Adresse de livraison :

Cité de l'architecture et du patrimoine
Direction des publics – Projet Super Cabanes
7 avenue Albert-de-Mun
75116 Paris

Contact logistique : mediation@citedelarchitecture.fr

Un bordereau d'envoi sera mis à disposition des enseignants pour faciliter l'identification des dossiers.



Prix spécial 2026 – Cycle 3

École de Blismes · Blismes
(58120)

Académie de Dijon - CE1, CE2,
CM1, CM2

Liens avec les compétences et les programmes

→ Premier degré

Enjeux pédagogiques transversaux pour le premier degré

- Explorer les relations entre réel et imaginaire, entre architecture, récit et création.
- Développer la conscience de son corps, de ses gestes et de son environnement proche.
- Observer un lieu, comprendre ses ressources, ses usages et ses paysages pour imaginer une architecture en dialogue avec son environnement.
- Comprendre les notions de mesure, d'échelle, de proportion, de forme, de structure et de volume.
- Expérimenter une démarche de conception : observer, imaginer, dessiner, tester, construire, ajuster et argumenter ses choix.
- Découvrir les matériaux, leurs propriétés et leurs usages ; expérimenter le réemploi, la sobriété et le **faire avec** dans une approche sensible et responsable de l'environnement.
- Coopérer à la réalisation d'un projet collectif, en valorisant les compétences, les idées et l'expression de chacun.
- Développer l'expression orale et écrite, raconter, argumenter, écouter les autres et exercer son esprit critique.
- Développer sa créativité, son habileté manuelle, son autonomie et son esprit d'initiative.
- Expérimenter une posture active dans les apprentissages : observer, faire, dessiner, écrire, construire et partager.

Cycle 1 – Maternelle

Un projet à la croisée du jeu, de la création, de la socialisation et du développement sensoriel et langagier.

- Mobiliser le langage oral : oser s'exprimer, raconter, reformuler, créer des récits.
- Construire les premières formes de coopération à travers des projets concrets (jeu, construction, écriture collective).
- Créer un environnement stimulant : cabanes, coins d'expression, espaces de jeu et d'exploration.
- Favoriser les interactions entre élèves, le respect du point de vue d'autrui, et la prise de décision partagée.
- S'exprimer par des actions à visée artistique : manipuler, combiner, transformer des matériaux, inventer des formes.
- Vivre, nommer et partager des émotions : imaginer des personnages, des situations, des histoires.

Cycles 2 et 3

Un projet pluridisciplinaire, ancré dans les compétences artistiques, scientifiques, langagières et citoyennes.

Français	Comprendre et s'exprimer à l'oral : raconter, lire à voix haute, écouter activement. Produire des textes en mobilisant son imagination et en s'appropriant une démarche d'écriture. Pratiquer différentes formes de lecture : récit, conte, poésie, monologue, description, lettre, etc. Porter un regard critique sur sa propre production et sur celle des autres. Enrichir son vocabulaire et structurer sa pensée par l'écriture créative.
Arts plastiques, éducation musicale, danse, théâtre	Articuler le concret (construction, geste, espace) et l'abstrait (représentation, symbolisation, récit). Observer, manipuler, expérimenter matériaux et formes. S'exprimer en mobilisant les langages du corps, de l'image, du son et du mot. Prendre conscience des choix plastiques et narratifs ; analyser et mettre en relation sa production avec celles des autres et avec des œuvres d'art. Partager ses intentions et ses ressentis face à une œuvre personnelle ou collective.
Questionner le monde	Se situer dans l'espace et dans le temps : représenter, cartographier, mesurer. Comprendre l'organisation d'un espace construit ou naturel, identifier les matériaux et leurs propriétés. Adopter un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement : réemploi, recyclage, observation sensible. Développer des attitudes de coopération, de respect, d'attention à l'autre.
Mathématiques	Travailler les grandeurs, les mesures et la géométrie à travers la construction réelle et la représentation (plans, croquis, maquettes). Utiliser des repères spatiaux pour planifier, ajuster, construire. Résoudre des problèmes pratiques liés à l'espace, à l'agencement, à la stabilité. Estimer, comparer, ajuster des dimensions dans un contexte concret et motivant
EMC	Coopérer. Développer le sentiment d'appartenance. Comprendre les usages d'un lieu partagé

→ Collèges et lycées

Enjeux pédagogiques transdisciplinaires pour le second degré

Super Cabanes invite à croiser les disciplines autour d'un projet commun. Architecture, arts plastiques, français, histoire-géographie, sciences, technologie, mathématiques, éducation au développement durable, enseignement moral et civique ou encore éducation musicale peuvent être mobilisés selon les choix des équipes. Cette approche favorise la coopération entre enseignants et permet d'inscrire le projet dans de nombreuses dynamiques pédagogiques.

- Comprendre les relations entre réel et imaginaire, entre construction physique et création narrative
- Développer une conscience corporelle et spatiale, en lien avec son environnement naturel et social
- Travailler les notions de mesures, d'échelles, de volumes, de proportions
- Explorer les liens entre individu, groupe et société dans des démarches de projet collectives
- Sensibiliser aux enjeux écologiques par l'expérimentation concrète et la réflexion critique
- Coopérer, ajuster, négocier dans la réalisation d'un projet partagé
- S'exprimer à l'oral et à l'écrit, écouter, argumenter, prendre position, développer son jugement critique
- Développer des compétences manuelles, techniques, artistiques et expressives, dans une logique de « faire avec »

Français	Lire et analyser des textes littéraires ou documentaires sur les thèmes de l'abri, du refuge, de l'habitat, du récit initiatique, du paysage intérieur. Produire des écrits variés : conte, récit, monologue, poésie, lettre, journal, texte critique, en lien avec la cabane réelle ou imaginaire. Explorer l'écriture créative comme moyen d'expression de soi, de transformation du réel, de projection. Débattre, argumenter, écouter les autres dans une perspective éthique et réflexive, à partir de questions liées à l'espace, à l'habiter, à l'écologie, à l'intimité
Mathématiques	Appliquer les notions de géométrie plane et dans l'espace à la construction de plans ou de maquettes. Calculer surfaces, périmètres et volumes pour estimer les matériaux nécessaires. Utiliser les proportions, les rapports d'échelle, les conversions dans un cadre concret. Résoudre des problèmes pratiques liés aux contraintes spatiales, budgétaires et environnementales.
Sciences	Comprendre les forces et les contraintes mécaniques appliquées à une structure (solidité, stabilité, appuis). Étudier les propriétés des matériaux utilisés (résistance, isolation, transformation).

	Intégrer les principes de sobriété énergétique et de conception responsable Étudier les matériaux naturels et durables : bois, terre, fibres, leurs propriétés biologiques et leurs usages traditionnels. Comprendre les impacts environnementaux liés à l’habitat et à l’aménagement. Aborder les relations entre humains et milieux à travers les formes d’habiter.
Technologie	Concevoir et réaliser des cabanes ou maquettes avec ou sans outils numériques (Tinkercad, SketchUp, imprimante 3D, découpe laser, etc.). Appliquer une démarche de projet en design ou architecture : cahier des charges, prototype, tests, ajustements. Collaborer en équipe sur des projets interdisciplinaires mêlant technique, créativité et enjeux sociétaux.
EMC	Discuter des droits fondamentaux liés à l’habitat, à l’intimité, à la dignité. Questionner l’inégalité d’accès au logement et la diversité des manières d’habiter le monde. Encourager une posture de responsabilité écologique et sociale dans la création d’un abri partagé.
Education artistiques	Étudier les représentations artistiques de la cabane dans l’histoire de l’art, l’architecture, le cinéma, la littérature. Créer des productions plastiques ou sonores autour du thème du refuge, du seuil, de la transformation. Explorer les matières, volumes, textures en lien avec des intentions sensibles ou narratives. Mettre en voix ou en scène les récits issus du travail d’écriture : lecture, performance, installation, vidéo.
HLP (Humanités, littérature, philosophie)	Étudier la cabane comme mythe culturel et espace symbolique : lieu de retraite, de pensée, de résistance. Réfléchir aux tensions entre intimité et altérité, entre individu et société.

SES (Sciences économiques et sociales)	Analyser les dimensions sociales, économiques et politiques du logement et de l'habitat alternatif. Étudier les formes d'engagement collectif, de solidarité et de gestion de ressources dans le cadre d'un projet commun.
Arts plastiques Design (STD2A)	Concevoir des objets ou microarchitectures en intégrant des logiques de forme, usage, matériau, message. Expérimenter une démarche de projet artistique ou design autour de l'espace habité ou rêvé.
Spé. Lycées professionnels (Construction bois, paysagisme, design d'espace, menuiserie...)	Travailler les compétences techniques et pratiques liées à la fabrication d'un abri, à l'intégration paysagère, au choix des matériaux. Favoriser l'initiative, la créativité et la valorisation du geste professionnel dans un projet complet et valorisant.



Prix spécial 2026 – Collège

Collège Les Frères Le Nain ·
Laon 02011

Académie d'Amiens - de la 6e
à la 4e



Prix spécial 2026 – Collège

École française de Siem Reap
(Cambodge)

École française à l'étranger
Collège



Prix spécial 2026 – Lycée professionnel

L'Initiative · Paris (75019)

Académie de Paris- Terminale
STD2A



Prix spécial 2026 – Lycée général

Lycée Evariste de Parny · Saint-Paul
97460

Académie de La Réunion -
Première spécialité arts plastiques



Prix du jury 2026 - Cycle 3

Lycée Evariste de Parny · Saint-Paul
97460

Académie de La Réunion -
Première spécialité arts plastiques

Venir avec sa classe à la Cité

Sélection d'activités pour les classes à la Cité en lien avec le projet *Super cabanes*.

Maternelle	Elémentaire	Collège	Lycée
Visite « histoire de maison » ; Atelier « jeux de construction » ; Atelier hors-les-murs « Formes et couleurs ».	Visite « Petite histoire de l'habitat » ; Atelier « Une ville en jeux » ; Atelier « Des maths pour construire » ; Atelier « Des mots pour construire ».	Visite « L'habitat en questions » ; Visite « Architecture et utopie » ; Atelier « Maquette » ; Atelier « Recycler l'architecture ».	

Formules proposées

- **Visites guidées** dans les collections permanentes ou les expositions temporaires (durée : 1h30)
- **Ateliers encadrés** lien avec les expositions ou les thématiques du musée (durée : 2h)
- **Visites libres** dans collections permanentes ou les expositions temporaires

Classes de la maternelle au lycée, effectif : de 10 à 30 élèves par groupe. Toutes les activités encadrées sont à retrouver dans la brochure des activités éducatives. Voir page [Scolaires](#).

Tarifs forfaitaires par groupe

Activité	Tarif standard	Langue étrangère	ULIS, SEGPA, UPE2A
Visite guidée (1h30)	95 €	140 €	60 €
Atelier encadré (2h)	120 €	180 €	60 €
Visite libre	0 €		

Accompagnateurs gratuits :

- 1 adulte pour 10 élèves
- 1 adulte pour 6 élèves jusqu'au CP
- Gratuité également pour l'enseignant référent

Horaires :

- Tous les jours sauf le mardi
- De 9h à 19h, nocturne jusqu'à 21h le jeudi pour les visites guidées et ateliers encadrés
- De 11h à 19h, nocturne jusqu'à 21h le jeudi pour les visites libres

Réservation en ligne obligatoire :

- [Réservation visite guidée et atelier encadré](#)
- [Réservation visite libre](#)

Des partenaires et des ressources

Les enseignants peuvent enrichir leur projet en s'appuyant sur les acteurs de l'architecture, du patrimoine et de l'aménagement présents sur leur territoire : les **Conseils d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement** (CAUE), les Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine (CIAP), les **Maisons de l'architecture**, les services d'archives, les musées, les services patrimoniaux des collectivités, les établissements d'enseignement supérieur, **les centres de culture scientifique, technique et industrielle** (CCSTI), les organismes de recherche, les universités, les associations de médiation scientifique, les entreprises engagées dans les transitions environnementales, ainsi que les structures culturelles ou les associations du territoire, musées, collectivités, architectes, artistes ou auteurs. Ces partenaires peuvent notamment être identifiés grâce à la plateforme ADAGE ou auprès des services académiques en charge de l'éducation artistique et culturelle.

Le projet peut également s'inscrire dans les temps forts nationaux consacrés à l'architecture et au patrimoine. À l'occasion des Journées nationales de l'architecture, l'opération *Levez les yeux !* propose, la veille de l'ouverture au grand public, un programme d'activités gratuites réservé aux scolaires. Visites, rencontres et ateliers peuvent constituer une excellente porte d'entrée pour lancer un projet Super Cabanes ou nourrir la réflexion des élèves.

Quelques ressources pour démarrer ou enrichir votre projet :

Page Super Cabanes !

Toutes les informations officielles sur le projet, les actualités, les ressources.

Padlet Super Cabanes !

Références sur la cabane

Plan national de formation – EAC et écriture créative (captation vidéo)

Textes de références :

Marielle Macé, *Nos cabanes* (Verdier, 2019)

Essai sensible et engagé sur l'acte de « faire cabane » aujourd'hui

Dominique Bachelart, « *S encabaner : art constructeur et fonctions de la cabane selon les âges* »

Article accessible en ligne : [OpenEdition](#)

Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace* (PUF, 1957)

Notamment les chapitres sur le nid, la coquille, les coins, et la dialectique du dedans et du dehors

Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*

Pour une approche anthropologique du rapport à l'espace, à la structure, au bricolage

Ouvrages jeunesse :

Une sélection d'albums, romans et documentaires jeunesse autour du thème de la cabane

Voir le padlet : [Bibliographie jeunesse – Super Cabanes](#)

Références artistiques et architecturales :

Exemples d'œuvres d'artistes, designers et architectes autour de la cabane (photos, vidéos, liens, installations). Voir le padlet : [Références artistiques – Super Cabanes](#)

Colloque Super Cabanes ! :

Captations vidéo des interventions du colloque organisé à la Cité de l'architecture et du patrimoine (11 octobre 2024)

Voir en ligne : [Colloque Super Cabanes – captations](#)

À écouter – Podcast

« Les cabanes sont des lieux qui ont la capacité de nous emporter quelque part »

Émission *La tête au carré* (Radio France), 8 juin 2020

Disponible sur les plateformes de podcast ou sur le site de [Radio France](#)

Padlet collaboratif – Carnet de bord du projet

Les classes participantes sont invitées à partager, tout au long de l'année, des photographies, croquis, expérimentations, textes, références et étapes de leur démarche de conception.

Palmarès éditions 1 et 2

→ [Palmarès 2025-2026](#)



→ [Palmarès 2024-2025](#)

