



Livret de jeux

Pars à la découverte du futur quartier de La Saulaie !

Réussiras-tu tous les jeux de ce carnet ? Tu peux y jouer pendant l'exposition ou à la maison.

**+8
ans**

Ce livret pédagogique a été co-écrit et réalisé par Erasme - Métropole de Lyon et Canopé

JEU N°1 : LE JOURNALISTE EN HERBE

Écoute bien les habitants et acteurs de la Saulaie raconter leur vie dans ce quartier. **Sauras-tu retrouver qui a dit quoi ?**

Indice



Les réponses se trouvent dans les enregistrements audio *Se ressourcer*, *Accompagner* et *Se souvenir* de la fresque sonore. Tu n'y a pas accès ?
Consulte-les en scannant le QR-code ci-contre.



Relie chaque histoire au bon interlocuteur.



"Jardin potager, fleurs, on court, on rigole... On visse, on fait du bricolage. [...] Et les habitants viennent chercher des légumes."



L'animateur socio-culturel de l'ACSO



"On leur propose pas mal d'activités : des sorties culturelles, des activités sportives, des jeux, des activités manuelles,..."



Un ancien cheminot des ateliers d'Oullins



"On les appelait les *boeufs* car quand c'était l'heure de la sortie, ils sortaient comme un troupeau."



Un habitant des *Habitants aux Mains Vertes*




JEU N°2 : LES DIFFÉRENCES AU FIL DES ANNÉES

Avec le temps, une ville subit de nombreux changements.
Sauras-tu trouver les différences ?

Indice



Voyage dans le temps en déplaçant le plateau sur la table du Paper Zoom et tu découvriras tous les autres changements !

Qu'est-ce qui a changé depuis 1954 ? À ton avis, pourquoi ? 

.....

.....

.....

Entoure sur la bonne photo l'autoroute, les usines et le métro (pôle de transports) 



JEU N°3 : LE QUIZZ DE LA VILLE

En imaginant la ville du futur, chaque choix sur son aménagement aura un impact majeur sur ses habitants. Rien n'est laissé au hasard dans cette réflexion. **À toi de jouer !**

Entoure la ou les bonne(s) réponse(s).



1 000 arbres vont-êre plantés dans le futur quartier.
À quoi vont-ils servir ?



Rafraîchir la température



Abriter des singes



Faire de l'ombre



Réduire la pollution



Faire des cabanes

De nouveaux équipements sportifs et de transports vont être construits pour améliorer la santé des habitants. Lesquels ?

Un centre aquatique

3 voies cyclables

Un bateau-navette

Un gymnase

Une tyrolienne

As-tu fait attention en arrivant ? On a utilisé un matériau récupéré sur des chantiers pour la façade du bâtiment de la Maison du Projet. Lequel ?

Des roulettes

Des cailloux

Des volets

Des tuyaux

Des casques

Le savais-tu ?



Sur un chantier de construction, on utilise une grande variété de matériaux, comme les briques, béton, verre, pierre.... Et comme à la maison, on cherche à éviter le gaspillage ! Au lieu de jeter, on préfère les réutiliser autant que possible : on appelle ça le **réemploi** !

JEU N°4 : LE DESSIN HISTORIQUE

Pour passer d'Oullins à Lyon, les habitants du quartier doivent traverser un fleuve appelé le Rhône. Au 19ème siècle, il n'existait aucun pont pour faciliter leur passage.

Saurais-tu découvrir comment ils faisaient ?

Relie les points en suivant la numérotation



Le savais-tu ?



Cette grande barque à fond plat avait un nom rigolo : on l'appelait le **bac à traile** ! Le long câble tendu entre les deux rives utilise la force du courant pour déplacer la barque. À ton avis, pourquoi l'Homme a décidé de la remplacer par un pont ?

JEU N°5 : LES POUVOIRS D'UNE CARTE

Le plan de la ville montre tous les lieux connus, ce qui permet de retrouver son chemin plus facilement, surtout si on est perdu ! Sauras-tu te repérer grâce à un plan ?

Entoure le(s) moyen(s) de transport que tu as utilisé pour venir ici.



Bus ou tram



Métro



À pied



Voiture



Vélo



Train

Positionne aux bons emplacements les éléments suivants : le Rhône, l'Yzeron, la voie ferrée, et l'autoroute.



Indice



Prends un moment pour observer la maquette exposée. Elle est bien plus grande et tu pourrais peut-être repérer ton école !



JEU N°6 : DANS LA PEAU D'UN ARCHITECTE

Avant de commencer la construction, l'architecte doit se poser de nombreuses questions. Et maintenant, c'est à toi de jouer le rôle de l'architecte ! Imagine les nouveaux aménagements de la place Kellermann. Alors, quel type de ville aimerais-tu créer ?

À ton avis, quels éléments pourrais-tu ajouter sur cette place qui seraient utiles au plus grand nombre d'habitants ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

À ton avis, qu'est-ce qu'il serait mieux pour la santé ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dessine ce que tu aimerais construire sur la nouvelle place Kellermann.



Défi !



En rentrant chez toi, utilise le(s) moyen(s) artistique(s) que tu veux (dessin, photos, poème...) pour faire un reportage sur ton propre quartier !
Qu'aimerais-tu raconter ?

