



Projet Rambertville, Collège Rambert de Clarens (VD) | DELPHINE CONUS BILAT

Quand l'école devient ville

Tous les trois ans depuis 2009, lors de la dernière semaine d'école, le préau de l'établissement scolaire de Montreux-Ouest se transforme en Rambertville, une petite ville qui dispose de tout : restaurants, magasins, activités culturelles, service de sécurité, banque, etc. Rencontre avec Gérard Yersin, l'un des doyens de l'établissement, coordinateur du projet et syndic proclamé de cette petite ville éphémère.

C'est en s'inspirant d'une expérience vécue par sa fille lors d'un séjour en Allemagne que Gérard Yersin a lancé Rambertville, un projet suivi par plus de soixante enseignant-e-s. Malgré les appréhensions du début face à l'ampleur de l'événement, le défi semble surmonté puisqu'après 2009, 2012 et 2015, l'édition 2018 est en préparation. Selon Gérard Yersin, cette quatrième mouture souhaite mettre l'accent sur la nature : « Il s'agit d'une orientation donnée. Mais chaque enseignant est libre, d'une part de proposer ou non une activité et d'autre part d'en déterminer le thème. » L'enseignant-e qui se lance soumet alors un projet, qui peut être en lien avec son enseignement comme avec un intérêt personnel. Cette idée est ensuite développée avec l'aide de quelques élèves intéressés, ce qui nécessite plus ou moins de préparation durant l'année scolaire. Jusqu'à aujourd'hui, Rambertville a connu des activités aussi diverses qu'un magasin de seconde main, des ateliers de fabrication de savon et d'initiation aux échecs, un parc médiéval ou un spectacle de cirque. Gérard Yersin précise : « Concernant la nature, il s'agit d'un vaste thème, qui ouvre beaucoup de possibilités, comme planter des arbres ou, pour les plus petits, créer des jardins. Mais cela dépendra uniquement de la volonté des enseignants. »

Des élèves responsabilisés

Les élèves de 7 à 10H sont totalement impliqués dans l'organisation. Ceux de 11H ont le choix. Quant aux classes de 1 à 6H, elles sont conviées à participer. Durant les quelques jours que dure Rambertville, les élèves partagent leur temps entre des activités de travail rémunéré – ils sont cuisiniers, comédiens, banquiers, vendeurs ou clowns – et des activités de consommation, consistant à se nourrir et à se divertir. Chaque transaction s'effectue à l'aide des Ramberts, la monnaie locale. Ainsi, dans leurs différents rôles, les élèves participent au fonctionnement d'une économie. Ils s'investissent dans leur travail, prennent des responsabilités et sont valorisés, à l'image des élèves des classes de développement qui, en cuisine, ne ménagent ni leur temps ni leurs efforts pour satisfaire leurs clients. Lorsqu'un problème surgit, comme une rupture du stock de saucisses ou des bureaux de change débordés, ils participent à la recherche de solutions, se réorganisent et s'adaptent. Comme dans la « vraie » vie.

Un lien fort avec la région

Les parents et amis sont invités à visiter la ville, à venir y manger, à aller au théâtre, en quelques mots : à faire tourner son économie. En 2018, l'une des nouveautés envisagées consiste à organiser un marché réunissant des artisans, des maraîchers et des producteurs de la région : « Ce serait l'occasion de donner du travail à une partie des élèves, tout en favorisant les commerces locaux. » Avoir si les intéressés répondront présents. Quoi qu'il en soit, Rambertville continuera longtemps à renaître, pour quelques jours, selon son rythme triennal. Car ce projet rassembleur est désormais attendu autant par les parents, les enseignant-e-s et les autorités locales, que par ses principaux protagonistes : les élèves !

L'économie dans le PER

Cycle 3

Sous « Relations Homme-Espace (SHS 31) », les notions deviennent plus globales et complexes. Certains thèmes liés à de grands enjeux mondiaux peuvent être abordés (mondialisation des échanges, délocalisations, croissance des inégalités, conséquences des changements climatiques sur l'économie de certaines régions, migrations économiques, etc.) Le lien avec le développement durable se fait déjà ici avec l'analyse des biens de consommations (de leur production à leur consommation), la réflexion sur l'impact des choix de consommation sur l'environnement et la recherche de solutions.

Sous **FG 36-37**, la réflexion peut s'approfondir sur la notion de besoins créés par l'économie (fraises en hiver), l'analyse des effets de mode, l'évaluation du rôle de chacun en tant qu'individu faisant partie d'un système économique mondialisé.

Opérer des choix en consommateur averti (**CM 37**) permet encore d'aborder d'autres notions, telles la gestion de l'argent, l'observation du cycle de vie des déchets ou la connaissance des besoins physiologiques et nutritionnels.

Pour aller plus loin

Quand voyagent les marchandises

Lorsqu'il arrive entre nos mains, un produit a déjà un long voyage derrière lui. À l'aide d'un cahier d'exercices complété par une offre en ligne, la ressource suit les pistes cachées de la logistique. Les élèves découvrent les différentes étapes, de l'approvisionnement en matières premières à l'élimination d'un produit, en passant par sa production et sa vente. En lien avec la ressource, issue d'une coopération entre la Poste, la HEP de Berne et éducation21, le nouveau film « Cargos » d'éducation21 est également proposé (cf. références détaillées en p.13).

Infos et commande: www.poste.ch/postdoc

Exemple de projet | Jeu de simulation eco4Schools | Gossau (ZH)

Tester en classe la gestion d'entreprise

Diriger une entreprise exige généralement une solide formation et quelques années d'expérience. Cela n'est évidemment pas le cas des élèves de l'école secondaire de Gossau qui, à l'occasion d'un jeu de simulation, se sont vus propulsés à la tête d'une scierie fictive. Ces élèves ont été préparés, d'abord par une visite de la scierie locale, puis par des discussions autour du contexte environnemental et économique. Six groupes de trois élèves ont ensuite développé leur entreprise sur la base de prévisions quant à l'évolution du secteur économique et de modifications dans l'environnement de la scierie. Au fil des années d'exploitation, les décisions – par exemple choisir la rentabilité ou la préservation de l'environnement – ont été toujours plus complexes. Au final, les six exploitations ont été comparées et évaluées selon divers critères économiques, environnementaux et sociaux, entre autres la qualité du bois, la possibilité de formation continue

des employé-e-s ou la mise à disposition de crèches d'entreprise. Un constat général: plus une entreprise a été gérée selon une vision systémique, mieux elle a réussi à se développer.

Ce jeu de simulation eco4Schools a été créé par la fondation Ernst Schmidheiny et la HEP de Lucerne. Pour y accéder, il est nécessaire de suivre une formation et de demander une licence, soit pour la classe, soit pour l'établissement scolaire.

Informations et demande de licence:
www.esst.ch/fr-CH/Concepts-pedagogiques/Eco4Schools.aspx

Analyse EDD « Projet Rambertville »

Voir www.education21.ch/fr/edd

Thèmes	Compétences	Principes pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> – Société (individu et collectivités) – Economie (processus soutenable) 	<ul style="list-style-type: none"> – Penser et agir avec prévoyance – Penser de manière critique et constructive – Contribuer à des processus collectifs – Développer un sens d'appartenance au monde 	<ul style="list-style-type: none"> – Participation et empowerment – Équité des chances – Apprentissage par exploration