

MODALITÉS

CONDITIONS :

L'atelier s'inscrit dans le cadre d'un projet éducatif établi avec le CAUE et en lien au territoire.
Sous condition d'adhésion au CAUE du Nord

NIVEAU :

A partir du CM1

DURÉE :

2 heures

ACCUEIL DE L'ATELIER :

Une salle de classe équipée d'un ordinateur relié à un vidéoprojecteur

«L'architecture est une expression de la culture. La création architecturale, la qualité des constructions, leur insertion harmonieuse dans le milieu environnant, le respect des paysages naturels ou urbains ainsi que du patrimoine sont d'intérêt public.

Le conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement a pour mission de développer l'information, la sensibilité et l'esprit de participation du public dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme, de l'environnement et du paysage.»

Extraits de la loi sur l'architecture du 3 janvier 1977



CONSEIL D'ARCHITECTURE,
D'URBANISME ET DE L'ENVIRONNEMENT
DU NORD

98, RUE DES STATIONS,
59000 LILLE
TEL 03 20 57 67 67
WWW.CAUE-NORD.COM
CONTACT@CAUE-NORD.COM

PISTES D'EXPLOITATION SPÉCIFIQUES À L'ATELIER

Organiser une sortie dans le quartier, la ville, le village et observer les bâtiments à travers les critères d'observation définis (Voir l'atelier «Indices dans la ville»).

Faire un jeu de piste, chaque étape renvoyant à un élément d'architecture spécifique.

Prendre en photo tous les bâtiments d'une rue et les classer selon les critères d'observation.

PISTES D'EXPLOITATION GÉNÉRIQUES

Faire présenter aux élèves leur expérience : aux autres élèves de la classe, aux autres classes de l'école.

Prévoir une présentation du travail au cours d'exposition de fin d'année, de journées portes ouvertes aux parents.

Se servir de son environnement proche et quotidien pour exploiter les notions abordées : classe, école, quartier, lieu d'habitation, cheminement journalier.

Profiter d'un projet d'aménagement dans l'école, dans la commune ou le quartier pour faire participer les élèves à cette dynamique territoriale.

Faire jouer l'espace, faire jouer dans l'espace (visites, expériences sensibles et d'observation).

UN PREMIER LIVRE

Gérard Guillier, Gérard Puchal
2000 ans d'architecture vivante
Ouest-France, 1983 et 1997

Une invitation à découvrir 20 siècles d'histoire et d'évolution des influences entre les hommes et leurs architectures, à travers textes, croquis et dessins.



REGARDONS UN BATIMENT

LES BÂTIMENTS DU DÉPARTEMENT DU NORD

L'observation de photographies est prétexte à une mise en commun des connaissances, au croisement des regards et des perceptions de chacun. L'enchaînement de questions- réponses amène les élèves à s'exprimer pour une lecture d'ordre descriptif et sensible.

L'observation se fait selon différents critères : références culturelles, site, fonction et commodité, réglementation, technique et usage des matériaux, budget, intervenants et leurs influences.

Cet atelier s'intègre plus particulièrement à l'enseignement de l'histoire, de la géographie et des arts plastiques, mais aussi de la géologie et de l'enseignement moral et civique. Il demande attention, observation et esprit de synthèse.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

SAVOIR :

Les critères d'observation (descriptif : ce qui est vu, sensible : ce qui ressenti, perçu, interprété, éprouvé), les éléments de composition du global au détail, le vocabulaire...

SAVOIR ETRE :

Tolérant, respectueux, avoir l'esprit critique, être attentif et curieux, être déductif...

SAVOIR FAIRE :

Observer, déduire, réfléchir ensemble, s'exprimer, mettre en commun...

Le CAUE du Nord propose un accompagnement des équipes pédagogiques au service d'un projet qui développe l'intérêt des enfants pour leur cadre de vie. Il propose des ressources, des outils de sensibilisation et de diffusion en lien au territoire.



DÉROULÉ ET CONTENU

MATÉRIEL

Le diaporama de l'atelier
1 pochette de feuilles blanches A4
1 pochette de feutres noirs
Banque de mots (1 château d'eau, 2 mairie, 3 maison, 4 phare, 5 pont, 6 usine, 7 ferme, 8 pharmacie, 9 église, 10 gare, 11 moulin, 12 restauration rapide, 13 immeuble, 14 hypermarché, 15 piscine, 16 salle de sports, 17 école, 18 restaurant, 19 cirque, 20 cinéma, 21 igloo, 22 tipi, 23 palais de justice, 24 château fort, 25 cabane, 26 gratte-ciel, 27 hutte, 28 passerelle, 29 tour, 30 pyramide, 31 arc de triomphe, 32 chapelle, 33 fleuriste, 34 tabac, 35 marchand de glace, 36 frièterie, 37 hangar, 38 cheminée, 39 tunnel)

PRÉALABLE :

Préparer le matériel pour projeter le diaporama

1ÈRE PARTIE : TRAVAIL SUR LA MÉMOIRE COLLECTIVE

La lecture d'un dessin exécuté par les élèves doit permettre l'identification de la construction grâce à la forme ou au symbole.

Le descriptif et le sensible sont vécus simultanément, au rythme des élèves. La diversité des perceptions doit donner l'envie de regarder, de sentir...

Distribuer à chaque élève une feuille blanche et une carte de la banque de mots. L'élève doit garder secret le mot qui lui est attribué.

Chacun dessine au feutre sur la totalité de la feuille la représentation du bâtiment indiqué sur la carte. Ne représenter ni personnage, ni véhicule, ni écriture (s'assurer que la consigne est bien comprise).

Donner un délai de 5 minutes pour réaliser le dessin.

Ramasser les dessins et les afficher au tableau.

Demander aux élèves d'identifier les bâtiments (prévenir que celui qui a réalisé le dessin ou celui qui est susceptible d'avoir vu le mot ne se prononce pas).

Les dessins identifiés sont mis d'un côté et les non identifiés de l'autre.

Pour les dessins identifiés, proposer aux élèves de les classer par famille en leur donnant un nom.

Puis questionner :

Pourquoi reconnaissez-vous les bâtiments ? Grâce à quoi ? Qu'est-ce qui vous permet de les identifier ? (forme, symbole et logo)

Après avoir classé tous les dessins reconnus, s'attarder sur ceux qui ne l'ont pas été.

Chaque auteur de dessin non identifié proposera une solution pour une meilleure compréhension de son bâtiment.

L'esprit de l'exercice, au-delà de faire prendre conscience de la mémoire engrangée permet de clarifier la différence entre symbole et logo.



2ÈME PARTIE : LA LECTURE DE TROIS PORTES: QUE NOUS DISENT-ELLES?

Les différents regards portés sur un même sujet permettent d'amener par le vocabulaire les notions de descriptif (ce que l'on voit) et de sensible (ce que l'on sent).

Les trois documents des portes sont affichés au tableau.

Demander aux élèves d'attribuer deux mots à chacun des documents (sensible et descriptif).

3ÈME PARTIE : QUELLES QUESTIONS PEUT-ON SE POSER FACE À UN BÂTIMENT ?

L'observation d'un bâtiment doit permettre de comprendre les origines du projet et les circonstances qui ont pu le modeler.

A partir du diaporama, faire décrire les bâtiments selon différents critères d'observation :

1 - Le contexte (Quand?)

- dates de constructions, contexte historique, style du bâtiment, ...

2 - Le site (Où?)

- géographie, géologie, éléments naturels, paysage

3 - La fonction et l'usage (A quoi et à qui ça sert?)

- différentes fonctions produisant différentes formes pour différents usagers : l'architecture publique, l'architecture privée, les maisons urbaines, les maisons rurales, l'architecture insolite...

4 - Les règles (Quels règlements?)

- règlement d'hygiène et sécurité, règlement d'urbanisme, réglementation du droit civil, ...

5 - La technique ou l'usage des matériaux (Comment et avec quoi?)

- choix des matériaux et de leur mise en œuvre : la pierre, le parpaing, le bois, le béton cellulaire, la brique, le verre, le métal, le plastique, le béton, l'ardoise, ...

6 - Les intervenants et leur influence (Pour qui? Pour quoi? Qui l'a imaginé? Qui l'a construit?)

le maître d'ouvrage : le décideur, les occupants : les utilisateurs, l'architecte : le concepteur, les entreprises : les réalisateurs, autres intervenants : l'état : incitateur, les bureaux de contrôle technique, les administrations de tutelle, les contrôles juridiques, les bureaux d'étude, les organismes financiers : les prêteurs, etc...

7 - Le budget (Combien ça coûte?)

- qualité des matériaux, richesse des décors, situation, importance du volume, ...