



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

Carnet de recommandations

Une maison pour demain

Séquence pédagogique - Cycles 1 et 2

Les éditions du CAUE du Nord - 2020

Séquence en autonomie

Ce carnet réalisé par le CAUE du Nord décrit une séquence permettant d'accompagner les jeunes dans la découverte de leur environnement, pour qu'ils en deviennent les acteurs.

La démarche est proposée en 5 étapes : Réfléchir, Observer, Imaginer, Réaliser, Habiter.

Le CAUE du Nord a pour mission de développer la sensibilité et l'esprit de participation des publics. Il propose des séquences en autonomie pour les enseignants et les médiateurs auprès des jeunes. Ces séquences sont à adapter en fonction de la sensibilité de l'animateur, du public concerné, du projet pédagogique et du projet architectural, urbain ou paysager...

Une maison pour demain

Cette séquence pédagogique propose aux enfants une première approche de l'architecture par le biais de l'habitat.

Elle permet d'en découvrir différentes formes et de développer l'imaginaire.

Public de la séquence

Cycles 1 et 2 (de 4 à 7 ans)

Durée estimée de la séquence

6 heures



Si vous avez des questions, contactez nous !

contact@caue-nord.com

03 20 57 67 67

Le CAUE du Nord met à disposition un site "[Démarches pédagogiques](#)" qui propose des outils, ressources et pistes pédagogiques à destination des enseignants.

Sommaire

Réfléchir

Introduction autour du mot "maison".

Observer

Découvrir les fonctions et la diversité des maisons, pour les animaux et pour les Hommes.

Imaginer

Définir collectivement les envies et les besoins.

Réaliser

Solliciter la réflexion personnelle pour une maison idéale.

Habiter

Valoriser les travaux des enfants et évaluer les acquis.

Matériel

Séance Réfléchir

Tableau (trace écrite pour mémoire)

Séance Observer

Vidéoprojecteur

Support Observer ma maison

Support Observer

Vignettes des maisons à télécharger (Jeu des maisons cousines)

Séance Imaginer

Vidéoprojecteur

Support Imaginer

Pictogrammes d'action à télécharger

Papier Canson® jaune et bleu

Feutre noir, ciseaux, colle, feuille A4, crayon

Séance Réaliser

Feuilles et crayons de couleur, feutres...

Petit matériel si projet de maquette

Séance Habiter

Grille d'évaluation

Supports d'exposition



Réfléchir

Une maison, ça veut dire quoi ? (5 à 10 min)

Quels sont les mots à associer au mot « maison » ? Laisser venir toutes les idées, aider si besoin :

- A quoi sert une maison ?
- Quels sont les éléments qui constituent une maison ?
- Quels sont les matériaux utilisés pour construire une maison ?
- Quels types de maisons existent dans le monde et quels matériaux sont utilisés pour ces maisons ?
- Quels types de maisons n'existent plus (maisons du passé) ?
- Que fait-on dans la maison ? Dans quelles pièces ?
- Quels autres mots existent pour parler d'une maison ?

Observer

Partir à la découverte de l'environnement proche pour observer les bâtiments d'habitation du quartier (avec l'aide de l'office de tourisme par exemple), ou/et remplir le document [Observer ma maison](#) avec les parents.

Une maison, ça sert à quoi ? (25 min)

Les animaux ont-ils des maisons ? Les connaissez-vous ? Est-ce que certains animaux les construisent eux-mêmes ?

Projeter le support [Observer les maisons des animaux](#) et questionner : Quel animal habite ici ? Pourquoi ?

En s'appuyant sur le visuel de l'habitat préhistorique, expliquer l'évolution du nomadisme à la sédentarisation, de l'habitat démontable ou dans des abris existants à la construction de maisons avec les matériaux disponibles sur place. Cela existe-t-il encore ?

Des maisons pour tous (25 min)

Projeter la [vidéo](#) de la lecture de l'album "Les maisons du monde" aux éditions Milan.

Projeter le support [Observer les maisons du monde](#) et questionner :

Que voyez-vous ? Quelles sont les caractéristiques de cette maison ? Quel matériau ? Quel environnement ? Qui habite cette maison ? Comment ? Dans quel climat ? Pourquoi une telle maison....?

Le jeu des maisons cousines (25 min)

Par binôme, distribuer les vignettes des maisons du monde et du Nord.

Demander de faire au moins une association de maisons cousines. Par exemple : mobile, immobile, chaud, froid, sur l'eau, sur terre, matériaux, formes, collectif, individuel....

Faire partager les réflexions de chaque binôme à la classe.

Et chez nous dans le Nord ? (25 min)

Projeter le support [Observer l'habitat dans le Nord](#) et questionner :

Que voyez-vous ? Quelles sont les caractéristiques de cette maison ? Quel matériau ? Quel environnement ? Combien de portes ? de fenêtres ? Pourquoi ? Quel toit ? Quel matériau ? Pourquoi... ? Qui l'habite ? Comment ? Dans quel climat ? (5min x 5)

Questionner également sur les ressentis par rapport à toutes les images.

Imaginer

Une maison adaptée pour chaque habitant (30 min)

Projeter le support **Imaginer** (Les maisons de Dame Souris)

Questionner : Est-ce vraiment une maison de souris ? Quels sont les choix de cette souris architecte ? (l'espace, la lumière...) (5min)

Questionner pour les maisons des autres animaux : Quels sont les choix des animaux pour chacun des autres abris ?

Détailler, comparer. (25 min)

Une maison bien organisée (30 min)

Par groupes de 8 maximum, définir quels sont les besoins dans une maison, pour passer une commande à l'architecte Dame Souris.

Demander d'exprimer des verbes d'action, et de choisir les pictogrammes correspondants.

Pour chaque action, demander si elle est plutôt solitaire ou en groupe, si elle s'effectue plutôt la nuit ou le jour.

Associer les pictogrammes d'usages (ou les verbes écrits) aux bulles (type papier Canson® coloré) de couleur jaune (jour) ou bleue (nuit), de taille différente selon le type d'activité (petite en solitaire, grande à plusieurs), coller les usages sur les bulles adaptées.

Demander de regrouper les bulles (par couleur, par taille), puis de les placer selon une logique en questionnant : quand on rentre que trouve-t-on, et ensuite...?

Questionner : Toutes les maisons sont-elles organisées de la même façon ?

Expliquer que certains aménagements permettent de faciliter la vie des occupants : on cuisine et on mange à proximité, on se lave et on s'habille, on dort et on peut aller aux toilettes tout près...

Pour aller plus loin éventuellement, dessiner le plan à partir des bulles disposées sur la table.

Une maison idéale (30 min)

En classe entière, aborder les enjeux de l'habitat aujourd'hui :

Projeter le support avec le visuel Panneau des différences, questionner sur l'énergie, la gestion des déchets, la lumière, la biodiversité, la gestion de l'eau...

Questionner : Et chez vous ? (15 min)

Questionner et accompagner la réflexion de chacun : Quelle serait ta maison idéale ?

Quel type de maison (forme, étages, matériaux), quel environnement (ville, campagne...), quels besoins (seul ou à plusieurs), quelles passions, avec qui vis-tu, y-a-t-il un espace extérieur, des voisins ?... (15 min)

Réaliser

Dessine ta maison idéale (20 min)

Distribuer feuilles et crayons de couleur.

Demander à chacun de dessiner sa maison idéale pour passer commande à l'architecte Dame Souris (lui envoyer à contact@caue-nord.com). (20 min)

Éventuellement poursuivre cette séance par l'expression écrite ou la réalisation d'une maquette...

Habiter

Valoriser les réflexions et créations des enfants à travers une exposition dans l'école, la publication sur un site internet... organiser des temps de partage, échanger avec d'autres enfants, des parents, des professionnels...

Évaluer les acquis à l'aide de la grille.

Bibliographie, sitographie

Albums utilisés dans cette séquence

"Les maisons du monde" de Stéphanie Ledu, Delphine Vaufrey, Milan jeunesse – 2006 - A partir de 5 ans

"Une ville au fil du temps, de la préhistoire à nos jours" de Anne Millard, Noon, Gallimard - 1998 - A partir de 6 ans

"Les Maisons de Dame Souris" de George Mendoza, Doris Smith, Flammarion - 1981 (épuisé)

Autres albums choisis

"Totoche et la petite maison" de Meredith Catharina Valckx, L'Ecole des Loisirs - 2005 - A partir de 3 ans

"La maison dans les bois", de Inga Moore, Pastel - 2012 - A partir de 6 ans

"La maison de Barbapapa" de Annette Tison, Talus Taylor, Livres du Dragon d'Or - 2003 - A partir de 3 ans

"Jeu de piste à Volubilis" de Max Ducos, Sarbacane - 2006 - A partir de 7 ans

Sur internet

[Bibliographie jeunesse autour de l'architecture, de l'urbanisme et du paysage](#)

Site internet "[Démarches pédagogiques](#)"

Chansons et comptines pour les plus jeunes

Petit escargot

Pirouette, cacahuète

Un tout petit bonhomme

Je fais le tour de la maison

J'habite une maison citrouille

Dans sa maison un grand cerf

© L'ensemble des documents (livrets et outils) sont la propriété du CAUE du Nord. Leur diffusion est soumise à conditions. Contactez-nous !

Le livret est inspiré des livrets de formation du CAUE des Deux-Sèvres

Les Editions du CAUE du Nord

Les collections

Carnet de territoire

Carnet de ville

Carnet d'opération

Carnet de découverte

Carnet de démarches pédagogiques

Carnet de recommandations



Une mission d'intérêt public en application
de la loi sur l'architecture du 3 janvier 1977

Association soutenue par
le Département du Nord



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

98 rue des Stations
59000 LILLE
03 20 57 67 67
contact@caue-nord.com