

LES ARCHITECTES ET LES PAYSAGISTES DANS LES CLASSES

Guide d'intervention dans les classes de maternelles



POURQUOI INTERVENIR EN MATERNELLE ?

La maternelle dans le cadre des Architectes et Paysagistes dans les Classes concerne les classes de grande section ou de double niveau moyenne grande section, soit des enfants âgés de 4 à 6 ans.

POURQUOI SE TOURNER PRÉCISEMENT VERS CET ÂGE ?

Les enfants de cet âge commencent tout juste à prendre conscience de leur environnement spatial et social. Ils abandonnent leur point de vue exclusivement égocentré pour se tourner vers le cadre de vie dans lequel ils évoluent. Ainsi les enfants de moyenne et grande section de maternelle explorent le monde avec une attention toute particulière : ils touchent, sentent, écoutent, observent, goûtent... Ils commencent également à interroger et tester cet environnement en s'exprimant librement et ouvertement.

Il s'agit donc, pour eux, d'une première expérience architecturale et paysagère où les formes et les couleurs occupent une importance capitale. Les enfants construisent leurs premiers repères dans l'espace. Par ailleurs, à l'école maternelle, l'expérience de l'espace se fait bien souvent par le corps qui constitue un outil central et inépuisable. Alors, si « architecture » et « paysage » sont encore des mots très abstraits pour les enfants de 4 à 6 ans, ils en comprennent néanmoins leur point de vue.

QUELLE EST LA PLACE DE L'ARCHITECTURE ET DU PAYSAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE ?

À ce stade particulier du développement de l'enfant, travailler sur l'architecture et le paysage vient solliciter un certain nombre d'aspects du programme de l'éducation nationale en maternelle. En voici quelques exemples :

1/ SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Architecture et paysage sollicitent directement cet aspect tout au long du processus (du diagnostic au chantier). Travailler sur un lieu, un espace à l'aide des outils de l'architecte et du paysagiste (plan, maquette, dessin, photos...) contribue à l'apprentissage de repères dans le temps et l'espace.

2/ EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

À nouveau, il s'agit de 3 aspects omniprésents dans les métiers d'architecte et de paysagiste. Le travail avec les enfants peut aisément porter sur les matières, les objets et le vivant qui composent un lieu (par exemple la cour d'école ou encore la salle de classe).

3/ AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

L'architecture et le paysage étant à leur façon des arts, ils permettent un espace d'appropriation et d'expression pour l'enfant. De plus ces métiers sollicitent nombre d'outils plastiques tels que le dessin ou la maquette.

4/ CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Échanger sur l'espace en commun permet de contribuer au développement des outils structurants de la pensée et de la façon dont les enfants la communiquent à autrui. Ils apprennent également à écouter et à réagir à celle des autres.

5/ EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

Le paysage ou l'architecture est composé de formes dimensionnées, organisées et lisibles dans l'espace. C'est une application concrète de la théorie mathématique. Chaque forme, structure ou mesure se justifie dans les fonctions et les usages qu'ils génèrent (un cube pour le logement, un cercle pour un rond point, des carrés pour les fosses d'arbres...).



Visite du siège du Parti Communiste Français, à Paris avec une classe de grande section maternelle
© Armelle UGUEN, professeur des écoles & Marie BÉNIGUEL, architecte

CONSEILS ET OUTILS

1/ LE LANGAGE ET LE VOCABULAIRE

Ce qui complexifie l'échange, c'est l'emploi du vocabulaire complexe du professionnel. Il s'agit donc de remplacer certains termes professionnels pour d'autres plus vulgarisés. Notons que si le sens de certains mots définit une spécificité (par exemple la maison qui désigne davantage un logement individuel que l'ensemble des logements), les enfants en comprennent un sens plus générique (le lieux où l'on habite). Même s'il n'est pas exact, le terme ne constitue pas le contenu de l'apprentissage à cet âge, les enfants développeront leur vocabulaire par la suite.

L'idée est dans un premier temps de leur enseigner la lecture de l'espace et de leur cadre de vie. Voici quelques exemples de simplification du vocabulaire :

VOCABULAIRE DU PROFESSIONNEL	VOCABULAIRE SIMPLIFIÉ
Logements	Maisons
Collectif	Immeubles
Îlot	Pâté de maisons
Bâti	Bâtiments
Voirie	Routes / Chemins
Espace Public	Dans la rue
Espace Privé	Dans les jardins, chez les gens
Flux	Quand on passe
Polyvalence	Où on peut faire beaucoup de choses différentes
Qualité	Agréable
Usages	Ce que l'on y fait
Dessertes	Par où on rentre
Mobilier	Les meubles d'extérieur (bancs, tables, poubelles...)
Topographie	La pente

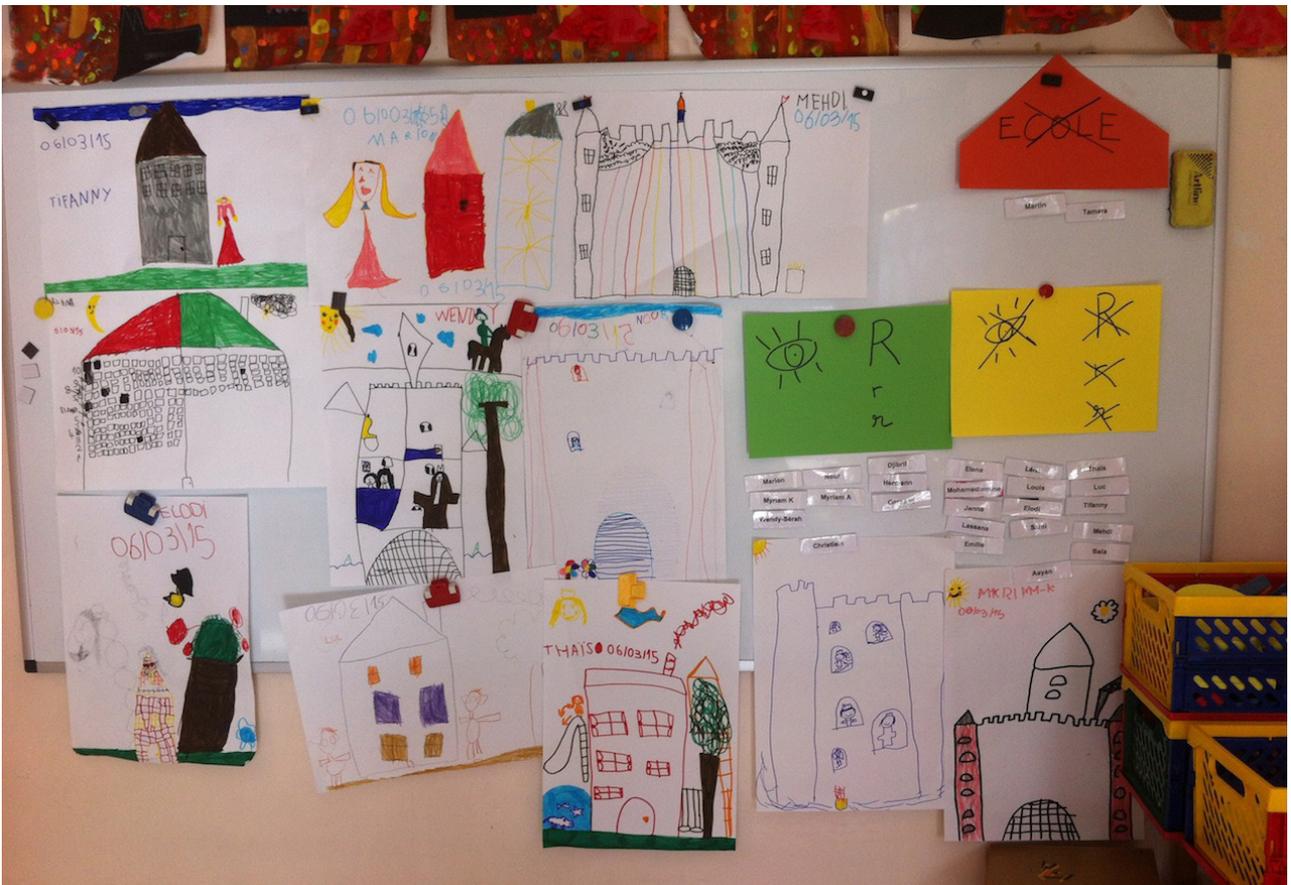
2/ LES MOYENS PRATIQUES

L'intervention du professionnel en maternelle n'a pas vocation à devenir un atelier occupationnel mais bien de transmettre des notions relatives à leur champ professionnel. Afin de faciliter le bon déroulement des ateliers, plusieurs moyens existent pour accompagner la démarche. Dans un premier temps, tout au long de l'intervention l'enseignant reste maître de sa classe. C'est donc lui qui veillera à capter l'attention des élèves ainsi qu'à les cadrer si besoin. L'enseignant, habitué à sa classe, sera également là pour vous aiguiller pour adapter la séance au niveau d'attention des élèves (par exemple, si l'intervention théorique semble trop longue, l'enseignant pourra vous inviter à écouter pour un atelier plus pratique). A vous de prévoir la possibilité d'éventuels changements avec l'enseignant. Pour cette tranche d'âge, il est conseillé de concentrer la séance sur un, voire deux aspects précis du sujet enseigné.

Une séance = un sujet. Il est facilement envisageable de réaliser des sorties en ville ou sur un lieu. Lors de ces sorties, plusieurs accompagnateurs sont sollicités. De fait, il est plus facile de diviser la classe en petits groupes de 6 à 8 enfants. En groupes réduits, les enfants sont plus attentifs à l'atelier.

3/ LES OUTILS DE TRAVAIL

Afin d'aider à la mise en oeuvre d'une intervention, plusieurs documents ressources sont à votre disposition dans ce document. Ces documents sont des productions des CAUE et sont donc libres d'utilisation dans le cadre de l'action. Ils contiennent une palette iconographique adaptée au public ciblé. Il est également à noter que pour tout document réalisé, les enfants de 4 à 6 ans ne savent pas lire pour la plupart, il faudra alors compléter le texte par des illustrations.



«Qu'est-ce qu'un architecte ?», intervention dans une classe de grande section maternelle
 © Armelle UGUEN, professeur des écoles & Marie BÉNIGUEL, architecte

ATELIERS SUPPORTS

Les exemples d'ateliers présentés ci-après sont classés en rapport avec le programme pédagogique de l'école maternelle. Néanmoins, ces ateliers sont transversaux et sollicitent parfois plusieurs aspects simultanément. Ils constituent une série de pistes de travail qui devront être enrichies du contexte de l'école dans laquelle ils se dérouleront.

A / EXPLORER LE MONDE	8
1 - La découverte de la ville : chasse aux graphismes / chasse aux couleurs	9-11
B / SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE	12
2 - S'orienter et se repérer, de la ville au plan : course d'orientation / urbotaniste	13-15
C / EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE	16
3 - La palette de matière	16
4 - L'école verte, nature à l'école	17
5 - Le «Qui suis-je ?» de la ville	18
D / EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES	19
6 - Le défi maquette	19
7 - Du plan à l'échelle 1	20
E / CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE	21
8 - Quand les formes dessinent des usages	21
F / AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES	22
9 - Fabrique ta classe	22
10 - La maison idéale	23
G / SYNTHÈSE ET ÉVALUATION	24-25

LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE

Temps de préparation : ● ○ ○ ○ ○

Lieu : quartier proche de l'école et/ou lieu culturel (parc, jardin, monument...) puis en classe

Durée et fréquence de l'atelier :

Ballade 1h

En classe 1h

Matériel :

- Un appareil photo par groupe d'enfant
- Une imprimante
- Du calque
- Du scotch ou des aimants

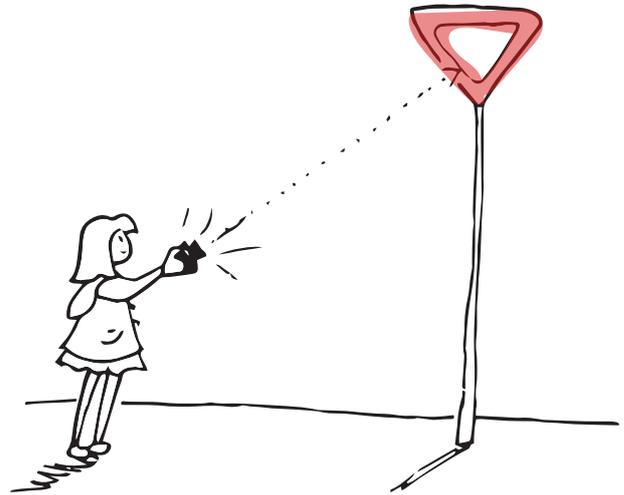
Cet atelier a pour objectif de permettre aux enfants de redécouvrir leur environnement quotidien par différentes approches associées à ce qu'ils apprennent en classe. Ce type de séance a pour unique objectif d'observer et d'explorer la ville sans impératif ou destination précise. Il est donc important de prévoir un parcours court et des points d'arrêt sécurisés.

PROTOCOLE

Afin d'animer la visite, proposer un angle de réflexion ciblé permet aux enfants de focaliser leur attention sur un sujet ou un objet précis. Les adultes accompagnateurs doivent avoir connaissance du protocole et du parcours à suivre pendant la visite. Cet atelier se décline en deux options :

1 - LA CHASSE AUX GRAPHISMES

2 - LA CHASSE AUX COULEURS



NB : Les enfants de maternelle ont très peu de contact avec l'environnement urbain au quotidien. Lorsqu'ils sortent avec leurs parents, leur classe ou autre, c'est bien souvent dans l'objectif de se rendre d'un point A vers un point B rapidement. De plus, la voiture est souvent le mode de déplacement privilégié par les parents par souci pratique. L'exercice présenté ici permet donc aux enfants de s'arrêter, de se questionner sur leur quartier, de toucher, de photographier, de discuter sur ce qu'ils voient.

OPTION 1 - La chasse aux graphismes

AVANT LA VISITE

Les enfants sont divisés en petits groupes selon le nombre d'adultes présents sur place. Chaque groupe est pourvu d'un appareil photo que l'adulte garde sur lui. Le parcours est défini à l'avance et doit être relativement court et ponctué de points d'arrêt où les enfants peuvent observer l'espace qui les entoure en toute sécurité (places, parvis, parc, rue piétonne, berges...).

PENDANT LA VISITE

Chaque groupe a une mission différente :

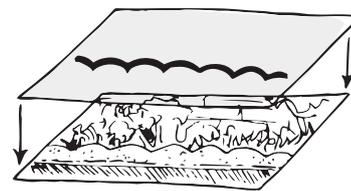
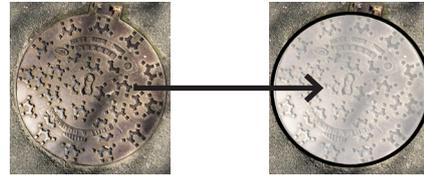
- Groupe 1 : repérer et photographier les motifs ronds.
- Groupe 2 : repérer les motifs de lignes (droites ou courbes, ponts, croix...)
- Groupe 3 : repérer les motifs polygones (carrés, triangles, etc.)

Sur chaque point d'arrêt, lorsqu'un enfant trouve une forme qui correspond, il peut la photographier avec l'aide de l'adulte en charge du groupe.

APRÈS LA VISITE

Il est recommandé de poursuivre l'atelier avec une séance en classe à partir des photos imprimées. Lors de cette séance, les enfants peuvent récapituler toutes les formes qu'ils ont trouvées sur leur parcours. A partir des photos, l'intervenant prépare (en amont du retour en salle) sur des feuilles de calque le dessin des formes cachées dans chacune des photos. Tous les calques des formes isolées sont répartis au sol tandis que les photos sont présentées une par une au tableau. Pour chacune des photos, un enfant est invité à se

lever, trouver le calque correspondant et le positionner par dessus la photo. Ce petit jeu leur permet de distinguer les nombreuses formes dissimulées dans la ville.



POUR CONCLURE

La ville réunie plein de formes et de graphismes qui dessinent le paysage que les enfants voient. Certaines formes sont dessinées par la nature (arbres, plantes, cailloux, nuages ...) et d'autres par l'homme (maisons, immeubles, routes, panneaux, bancs...). Possibilité d'étendre sur le fait que celui qui dessine ces formes est l'architecte et/ou le paysagiste.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- > L'atelier peut-être complété par l'atelier «Quand les graphismes dessinent les usages» en réutilisant les photos prises lors de la chasse au graphisme.
- > L'atelier peut être mené dans le sens inverse en réemployant le principe de l'atelier «course d'orientation» où les enfants doivent retrouver les photos des graphismes que les autres groupes ont prises.

OPTION 2 - La chasse aux couleurs

AVANT LA VISITE

Les enfants sont divisés en petits groupes selon le nombre d'adultes présents sur place. Chaque groupe est pourvu d'un appareil photo que l'adulte garde sur lui. Le parcours est défini à l'avance et doit être relativement court et ponctué de points d'arrêt où les enfants peuvent observer l'espace qui les entoure en toute sécurité (places, parvis, parc, rue piétonne, berges...).

PENDANT LA VISITE

Chaque groupe a une mission différente :

- Groupe 1 : repérer les éléments bleus et verts
 - Groupe 2 : repérer les éléments jaunes et rouges
 - Groupe 3 : repérer les éléments noirs et gris
- Sur chaque point d'arrêt, lorsqu'un enfant trouve un élément de la bonne couleur, il peut la photographier avec l'aide de l'adulte en charge du groupe.

APRÈS LA VISITE

Il est recommandé de poursuivre l'atelier avec une séance en classe avec les photos imprimées. Lors de cette séance, les enfants peuvent récapituler et classer les éléments photographiés par couleur. Il est possible de voir les couleurs les plus présentes et celles qui sont plus rares.

POUR CONCLURE

La ville réunit de nombreuses couleurs. Peut-on dire qu'elle est «multicolore»? Certaines

couleurs viennent de la nature (ciel, fleurs, arbres, terre, eau...) et d'autres ont été créées par l'homme (signalisation, routes, barrières, luminaires, bâtiments, commerces, etc.). Il est possible de se demander qui choisit ces couleurs ? Et ainsi d'en revenir au métier d'architecte et de paysagiste.



POUR ALLER PLUS LOIN :

> L'atelier peut-être poursuivi par un travail plastique où les enfants réalisent un collage du paysage de la ville en une seule couleur. Les enfants peuvent compléter avec des images.



S'ORIENTER ET SE REPÉRER DE LA VILLE AU PLAN

Temps de préparation : ●●●●○

Lieu : **parcours en ville avec plusieurs points d'arrêt, choix du professionnel**

Durée et fréquence de l'atelier : **une demi-journée modulable en fonction des conditions climatiques incluant une synthèse en classe**

Matériel :

- **La série de photos nécessaire au parcours. Possiblement plastifiée ou sur carton solide en vue de nombreuses manipulations.**
- **Le plan imprimé avec les points d'étapes et éléments à compléter**
- **Des objets à cacher sur place. (option 2)**



Cet atelier a pour objectif d'apprendre aux élèves l'aller-retour entre la vue en plan et la «réalité». Il leur apprend à se repérer à l'aide de points de repères remarquables. Ils s'exercent également à l'observation de ce qui compose le paysage urbain.

Protocole : deux types d'ateliers proposent de se repérer et de lire l'espace à partir des éléments remarquables (clocher, grand arbres, immeuble...) observables lors de la promenade.

1 - LA COURSE D'ORIENTATION

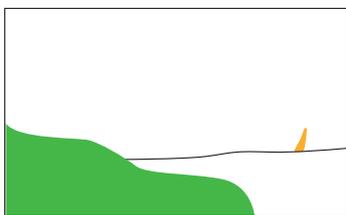
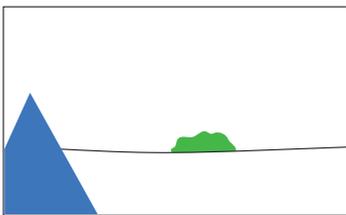
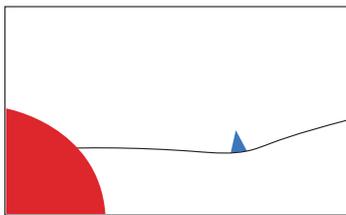
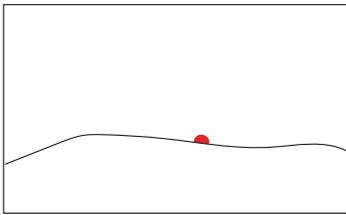
2 - URBOTANISTE

NB : La notion d'échelle et d'angle de vue est une partie enseignée au programme de la grande section de maternelle. Selon la période de l'année à laquelle se déroule l'atelier, les enfants peuvent être déjà initiés à ce type d'exercices ce qui peut faciliter sa mise en place le moment venu. Ce point est à discuter avec l'enseignant.

OPTION 1 - LA COURSE D'ORIENTATION

AVANT LA VISITE

L'intervenant, avec éventuellement l'enseignant, se rend sur le terrain d'étude afin de faire un relevé photographique. L'objectif étant que les photos constituent un parcours : la première photo mène à la seconde et ainsi de suite. Le lieu ou l'objet sur lequel il faut se rendre est marqué d'un point coloré. Idéalement il faudrait 2 parcours différents, de 5 à 10 images, qui mènent au même point d'arrivée. Le jour J, un objet ou un mot est caché sur chaque point d'étape pour chacune des équipes.



PENDANT LA VISITE

Les enfants sont répartis en groupes (d'un nombre pair de préférence) selon le nombre d'encadrants. Les groupes partent en différé sur les parcours et sont munis chacun d'une carte des points d'arrêts et de la série de photos dans l'ordre. Les 2 premières équipes se placent au point de départ et les enfants cherchent l'élément pointé sur la première image du parcours. Les autres enfants font un jeu à côté en attendant. Une fois les 2 premiers groupes partis, les 2 groupes suivants commencent et ainsi de suite afin que tous les enfants ne soient pas en même temps sur les différents sites.

APRÈS LA VISITE

Une fois arrivées, les équipes restituent leurs objets récoltés et les plans complétés.

POUR CONCLURE

Les enfants ont parcouru un espace en se repérant grâce aux éléments de paysage remarquables. Ils cultivent ainsi leur lecture de l'espace et leur sens de l'observation.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> De retour en classe, les enfants peuvent faire l'exercice de la frise chronologique en remplaçant les photos du parcours dans l'ordre et sur le plan.

OPTION 2 - URBOTANISTE

AVANT LA VISITE

L'intervenant, avec éventuellement l'enseignant, se rend sur le terrain d'étude afin de faire un relevé photographique. Il s'agit de repérer des éléments remarquables du paysage (commerces, bâtiments, arbres, lampadaires, etc.) ainsi qu'une petite série de supports textures que les enfants pourront frotter à la craie sur place (donc dans un endroit sécurisé).

PENDANT LA VISITE

Les enfants sont répartis par groupes, chaque groupe est muni d'un carnet dans lequel se trouve le plan avec des points d'arrêt numérotés ainsi que des images à resituer dans la promenade. A chaque point d'arrêt, les enfants devront retrouver l'un des éléments photographiés dans le paysage. Pour chaque étape, un matériau est photographié sur le carnet de route. Les enfants ont pour objectif de le retrouver puis d'en relever l'empreinte à la craie.

APRÈS LA VISITE

Un carnet individuel est distribué à chaque enfant, ils peuvent numéroter les points d'arrêt pris en photo dans l'ordre de leur visite (les adultes peuvent les accompagner dans cet exercice) puis y coller les différentes empreintes réalisées à la craie sous la photo de la matière correspondante. Les enfants gardent ainsi une trace de leur exploration urbaine.

POUR CONCLURE

Tout comme la course d'orientation, cet exercice cultive le sens de l'observation et initie les enfants à la lecture d'un espace.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> L'atelier peut être associé à un travail sur la matière en ville et donc à l'atelier «palette de matières» qui sensibilise les enfants à la découverte des matériaux urbains.



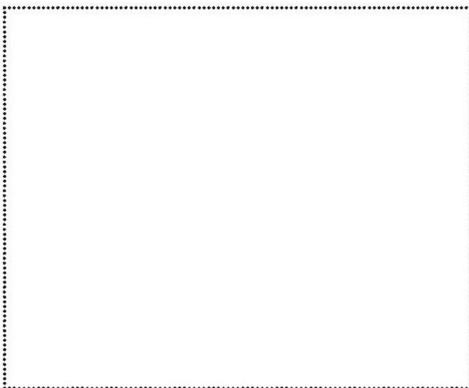
PISTE : MATÉRIAU DE SOL



Ateliers NPNRU - CAUE de PARIS - Février / Mars 2019



PISTE : MATÉRIAU DE CONSTRUCTION



Ateliers NPNRU - CAUE de PARIS - Février / Mars 2019



PISTE : ESPÈCE VÉGÉTALE



Ateliers NPNRU - CAUE de PARIS - Février / Mars 2019

Images tirées du carnet de l'Urbotaniste, atelier mené par le CAUE75 dans le cadre des ateliers NPNRU.

LA PALETTE DE MATIÈRES

Temps de préparation : ●●○○○

Lieu : dans la classe puis dans la cour ou sur le parvis

Durée et fréquence de l'atelier : une demi-journée divisée en 2 parties

Matériel :

- Des échantillons de matière dans des barquettes (bois, sable, herbe, plastique, métal, béton, etc.)
- Des foulards pour bander les yeux
- Des loupes
- Des appareils photo (facultatifs)



Cet atelier a pour objectif d'explorer les matières qui composent l'environnement qui les entoure. A l'aide de leurs sens, les enfants découvrent la diversité de matériaux existants, apprennent à les nommer et à les reconnaître.

PROTOCOLE

Afin de faire découvrir une diversité de matières, l'atelier se déroule en deux temps :

- Un premier temps de découverte pendant lequel les enfants énumèrent les matériaux qu'ils connaissent déjà. Ils peuvent également toucher des échantillons d'autres matériaux qu'ils ne connaissent pas ou peu.
- Et un second temps pendant lequel les enfants se rendent dans la cour avec des loupes. Par groupes, ils observent le détail des matières qui composent le paysage de l'école. Ils peuvent en prendre des photos. Un jeu de devinette les yeux bandés peut être organisé. Les enfants doivent alors deviner la matière qu'ils touchent.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> L'atelier peut se poursuivre avec la création d'un loto des matières réalisé avec les enfants et des échantillons récoltés.

L'ÉCOLE VERTE, NATURE À L'ÉCOLE

Temps de préparation : ●●○○○

Lieu : dans la classe sur des tables de travail individuelles

Durée et fréquence de l'atelier : une demi-journée divisée en 2 parties. L'atelier se fait idéalement en deuxième partie d'année au vu des notions abordées

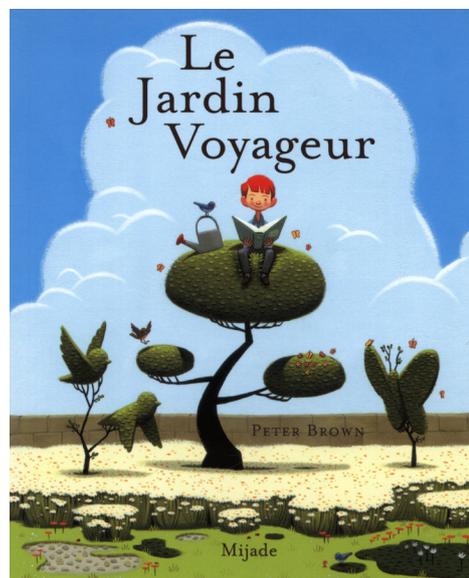
Matériel :

- Le livre *Le Jardin Voyageur* de Peter Brown (éditions Babelio)
- 1 plan de l'école imprimé en noir et blanc (bâtiment et extérieur) par enfant
- Des crayons de couleur

Cet atelier a pour objectif de nourrir l'imaginaire des enfants autour de l'idée de nature en ville. A partir d'un ouvrage de jeunesse (*Le Jardin Voyageur* de Peter Brown) ils imaginent une végétalisation de leur école et, éventuellement, de leur quartier.

PROTOCOLE

Avant l'atelier, l'intervenant réalise un plan simplifié (à destination des enfants) à partir de relevés faits sur place et des données fournies par l'école. S'il ne dispose pas de ce temps, il peut également fournir une photo aérienne mais l'espace sera plus difficilement lisible et appropriable par les enfants. L'atelier commence par la lecture du livre de Peter Brown. A partir des images de la ville grise du début et de la ville verte de la fin, les enfants cherchent les différences et les formes que peut prendre la «nature» (Qu'y a-t-il de plus dans la ville verte ? Pourquoi ? Où se trouvent les gens ? Laquelle des deux villes préférez-vous ? Quelles sont les différentes formes de nature que l'on voit ? Comment peut-on mettre de la nature à l'école ?) Les enfants



s'exercent ensuite à verdire le plan distribué en noir et blanc à la façon de l'histoire du livre. Les dessins des enfants sont ensuite affichés au tableau et les volontaires peuvent venir expliquer leur proposition.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> Les enseignants et l'école peuvent concrétiser les projets en proposant des ateliers de végétalisation de l'école : planter un potager, fleurir la cour, le parvis, fresque murale...

> Il existe à l'échelle nationale le concours des écoles fleuries auquel l'école peut postuler. Voir ici : <https://www.education.gouv.fr/cid61617/concours-des-ecoles-fleuries.html>

QUI SUIS-JE ?

Temps de préparation : ● ○ ○ ○ ○

Lieu : dans la classe dans un espace libre pour un jeu collectif

Durée et fréquence de l'atelier : 2 heures

Matériel :

- Une imprimante
- Un jeu d'illustration des éléments de la ville
- Des cartes «je suis...»



Cet atelier aborde la question du mobilier urbain et des objets de la ville à travers une approche ludique. Un jeu collectif les initie aux différents objets que l'on rencontre dans la ville, leurs fonctions, leurs formes, leur origine, etc. et le vocabulaire associé.

PROTOCOLE

Un jeu de carte représentant les différents éléments que l'on rencontre dans une ville est réalisé en amont de l'atelier. Les cartes et le contenu se trouvent en annexe de ce document. Le jeu se découpe en trois phases. La première consiste à présenter le principe du jeu, le vocabulaire qui est associé à chacune des illustrations. Le jeu se déroule ainsi : un enfant pioche une carte «je suis...», par exemple : «je suis un banc», l'enfant doit ensuite retrouver toutes les cartes qui sont des «bancs». La seconde partie a pour objectif de rassembler les éléments qui se ressemblent dans des catégories «Je suis une plante», «je suis un meuble», «je suis un bâtiment», etc. La dernière partie du jeu a pour objectif d'enseigner aux enfants les différents éléments qui composent la ville

et plus précisément leur quartier. Il s'agit d'éliminer les intrus : Par exemple avec la carte question : «je suis dans la ville», les intrus comme «Lit» ou «Baignoire» sont éliminés.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> L'atelier peut se poursuivre avec une production plastique où les enfants fabriquent leur propre jeu à rapporter chez eux. Ce travail se déroule sur plusieurs séances complémentaires.

LE DÉFI MAQUETTE

Temps de préparation : ●●●●●

Lieu : dans la classe avec une grande table dédiée à accueillir la maquette

Durée et fréquence de l'atelier : 2 demi-journées d'intervention + travail quotidien entre les ateliers

Matériel :

- Un fond de plan à l'échelle
- Des matériaux de récupération (carton, papiers etc.)
- Cutter, colle, ciseaux
- Pâte à modeler
- Une table pour la maquette + un espace de rangement pour les éléments.

Cet atelier propose aux enfants la réalisation d'une maquette collective de l'école et de la cour à partir d'un plan. Ils travaillent ainsi la vue en plan, la notion d'échelle de grandeur et nourrissent leur créativité avec la réalisation de jeux.

PROTOCOLE

Cet atelier nécessite une implication importante de la part de l'intervenant et de l'enseignant. Les séances comprennent la présentation de l'exercice aux enfants, des ateliers pratiques pour monter les éléments et en imaginer de nouveaux et des séances complémentaires pour l'assemblage. Pour l'enseignant, il y a possiblement des séances à prévoir afin d'avancer la maquette tout au long de l'année. Les enfants auront deux missions. Une première, accompagnée des adultes, est de reproduire les éléments existants à l'échelle (mobilier, arbres, sols...). La seconde offre la possibilité aux enfants de proposer des «jeux» de leur imagination



en pâte à modeler pour les disposer dans la maquette. Afin de limiter l'échelle de leurs créations, un support carton au format de la surface au sol maximale est distribué aux enfants. Ils peuvent également s'aider d'un personnage à l'échelle du plan afin de mesurer leur objet. A noter qu'un personnage Lego est à l'échelle 1/50.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> La maquette peut s'étendre à l'échelle du quartier et peut constituer un projet d'école mettant en scène le contexte urbain dans lequel elle s'inscrit. Elle peut également servir à accompagner d'autres ateliers sur les thèmes de l'architecture et du paysage.

DU PLAN À L'ECHELLE 1

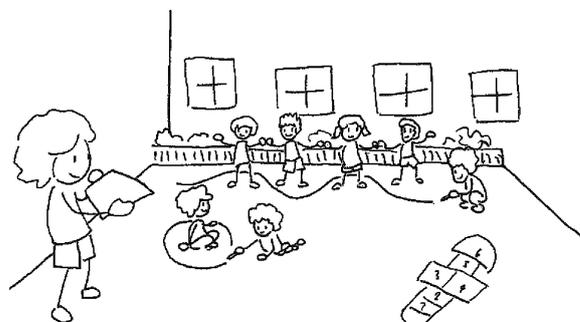
Temps de préparation : ●●○○○

Lieu : dans la cour de l'école. Celle-ci doit être libérée le temps d'une demi-journée (à l'exception de la pause récréation)

Durée et fréquence de l'atelier : 2 heures ou plus selon l'avancement et les conditions climatiques

Matériel :

- Un plan avec les formes et les mesures
- Des craies géantes
- Des plots



Cet atelier permet aux enfants d'utiliser leur corps comme outil de mesure de l'espace afin de dessiner des formes spatialisées au préalable en plan.

PROTOCOLE

En amont, l'intervenant crée des formes (carrés, lignes, triangles, cercles...) spatialisées dans la cour et donne une mesure en « nombre d'enfants bras écartés » à chacune d'elles. Il peut en choisir la disposition dans la cour. A l'aide de grandes craies et de plots comme points de repères, les enfants s'exercent à reproduire dans leur cour les dessins des formes réalisés par l'intervenant. L'atelier est d'abord introduit par une présentation du plan et de l'outil de mesure. Une première forme est réalisée avec la classe entière afin que chacun comprenne le principe. Notons que pour chaque forme d'une surface importante, doubler le trait permettra aux enfants d'en colorier une partie. La suite se déroule par petits groupes selon le nombre d'adultes présents. Chacun de ces groupes a une série de formes toutes différentes à



réaliser. Ces formes au sol peuvent donner lieu à de petits jeux dans l'espace. Les enfants peuvent imaginer comment les utiliser, il est possible d'établir un code (par exemple coin calme, coin course, etc.).

POUR ALLER PLUS LOIN :

> Cet atelier peut être réalisé à la suite de l'atelier « Quand les graphismes dessinent des usages »

QUAND LES FORMES DESSINENT DES USAGES

Temps de préparation : ●●●○○

Lieu : dans la classe dans un espace libre pour un jeu collectif

Durée et fréquence de l'atelier : 2 heures

Matériel :

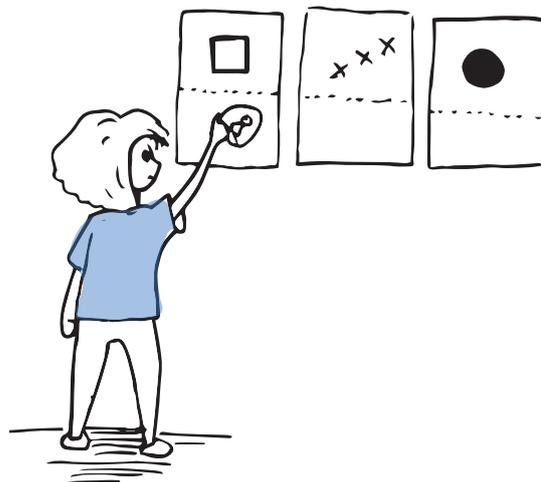
- Une imprimante
- Un jeu d'illustration des actions d'enfants (voir annexes)
- Une série de formes imprimées (voir annexes)

Cet atelier aborde la question des formes à travers les usages ou actions qu'elles suscitent. L'idée étant de mettre en lien les actions des enfants à l'extérieur avec les formes cachées dans le paysage de la cour de récréation et de l'école dans son ensemble.

PROTOCOLE

L'atelier ici s'appuie sur un relevé photographique des formes et graphismes présents dans la cour ainsi qu'une liste des actions que l'on peut faire dans la cour. Les enfants énumèrent dans un premier temps leurs activités dans la cour. Il s'agit souvent d'une liste des jeux auxquels ils jouent. Il est possible d'orienter les réponses à partir des actions qu'ils font en jouant (courir, parler, s'asseoir, ramper, marcher, etc.). Afin d'étoffer la liste, les actions illustrées non citées peuvent être présentées aux enfants pour qu'ils les devinent.

A partir de la série de photos prises dans la cour, les enfants s'exercent à retrouver les



formes qui y sont dissimulées. Le but du jeu est d'associer les formes et les actions ensemble. Pour une forme donnée, un enfant choisit une action, la mime puis la colle sur l'image de la forme. L'ensemble des formes et des actions constitue un dictionnaire imagé. Ces associations sont réparties dans un tableau résumant les actions qui servent à s'exprimer, à bouger, à se reposer ou à explorer.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- > L'atelier peut se poursuivre avec l'atelier «du plan à l'échelle 1» dans le cadre duquel les enfants réalisent leur propre formes dans la cour.
- > L'atelier peut être réalisé à partir des éléments de l'atelier «chasse aux graphismes».

FABRIQUE TA CLASSE

Temps de préparation : ●●○○○

Lieu : dans la classe sur des tables de travail individuelles

Durée et fréquence de l'atelier : 2 heures

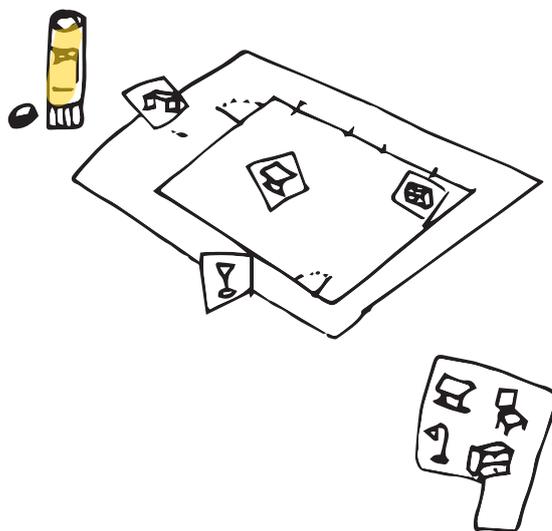
Matériel :

- Une imprimante
- De la colle
- Des ciseaux

Cet atelier aborde la question de l'architecture à partir du lieu quotidien qu'est la classe. Il permet aux enfants de prendre conscience des volumes et des formes qui la composent et d'imaginer une classe idéale. L'espace restreint de la classe leur permet d'effectuer des comparaisons entre le plan et la réalité. L'exercice invite également les enfants à travailler avec les chiffres.

PROTOCOLE

Dans un premier temps, il faut prévoir d'imprimer des éléments de mobiliers génériques (tables, chaises etc.) et/ou des photos des meubles de la classe si l'enseignant s'en charge. L'atelier se décline en 2 temps de travail. Le premier consiste à apprendre à mesurer le mobilier de la classe en s'aidant de son corps. Il nécessite d'avoir un espace de classe dégagé afin que les enfants puissent procéder à des expérimentations. Le second temps consiste à replacer ces meubles comme dans la réalité en les collant sur une feuille représentant le plan de la classe. Puis, sur une seconde version de ce même plan, avec les mêmes outils, les enfants peuvent imaginer un agencement qui leur plait.



A l'issue du travail, il est possible de tester un agencement sur place de l'une des propositions imaginées par les enfants. Il est également possible de conclure sur une discussion autour des propositions.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> Si l'enseignant est volontaire, il est possible d'expérimenter quelques agencements de classe imaginés par les enfants de manière éphémère afin qu'ils fassent le lien entre leur plan et la réalité. Il est possible ensuite de débattre de la pertinence des options proposées par les enfants et de choisir celle dans laquelle chacun se sent le mieux.

LA MAISON IDÉALE

Temps de préparation : ●●●○○

Lieu : dans la classe sur des tables individuelles

Durée et fréquence de l'atelier : 1 demi-journée

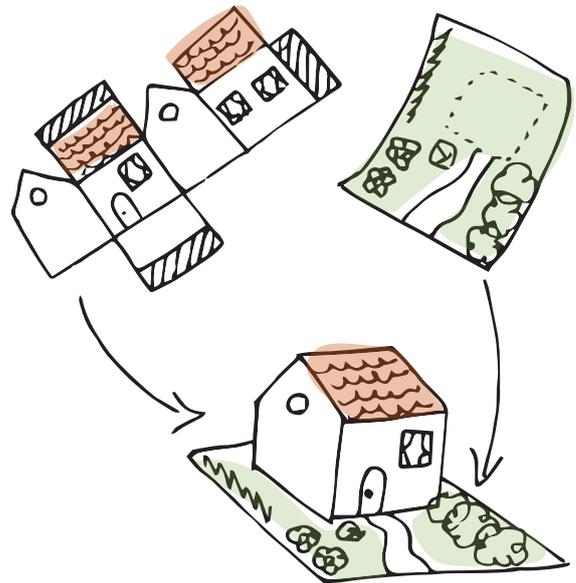
Matériel :

- Une imprimante
- Trois patrons de maisons différentes (collectif, individuel...)
- De la colle, des ciseaux, des feutres et crayons de couleur

Cet atelier aborde la question de l'habitat à travers l'image de la maison très représentative pour les enfants de maternelle. L'objectif est de recenser les différentes formes de «maisons» qui existent et qui composent le paysage de la ville.

PROTOCOLE

Pour gagner du temps, il est préférable d'imprimer et de prédécouper les patrons des maisons à l'avance. L'atelier se découpe en deux parties. La première est un temps de dessin pendant lequel les enfants doivent représenter ce qu'est une maison selon eux. A partir des propositions des enfants, l'intervenant propose d'autres formes. La seconde partie consiste à réaliser sa propre maison de papier en volume à partir de 3 modèles. Ils s'exerceront à la personnaliser selon différents critères : la couleur, la forme, le jardin... Cet exercice permet de nourrir leur imagination autour d'un élément architectural et de les initier aux outils de l'architecte de manière simplifiée. Une fois leur maison terminée, les enfants dessinent le jardin sur une feuille de papier A5 et y collent leur maison.



A l'issue de l'atelier, il est possible de créer une ville en assemblant toutes les maisons réalisées. L'ensemble des maisons constitue une ville et ses agencements peuvent être variés.

POUR ALLER PLUS LOIN :

> L'atelier peut se poursuivre en développant ce qu'est la ville et en réalisant des commerces, des services, des lieux culturels etc. pour enrichir l'approche des enfants.

SYNTHÈSE ET ÉVALUATION

L'ensemble des outils proposés dans ce document regroupe la diversité des notions relatives à l'architecture et au paysage abordables en lien avec le programme scolaire de l'école maternelle et l'âge des enfants. Ce dossier constitue une base de travail non exhaustive destiné aux professionnels afin de faciliter leur venue en classe de maternelle. Outre les outils, le dossier présente différentes notions auxquelles les enfants de 4 à 6 ans sont sensibles.

Notons que certains aspects abstraits du métier d'architecte ou de paysagiste, comme l'idée du vide, restent difficilement compréhensibles à cet âge. Dans tous les cas, se référer au programme scolaire ouvre des pistes sur les notions abordables qui se rattachent à l'architecture et au paysage. En parler avec l'enseignants permet également de préciser l'intervention.

Afin de permettre l'amélioration et la précision des éléments présentés dans ce document, une feuille d'évaluation est mise à votre disposition en page 25.

Il ne s'agit pas dans ce dossier d'évaluer le niveau des élèves mais davantage l'appropriation des outils sollicités vis à vis, d'une part du programme scolaire et des enfants, d'autre part des notions d'architecture et de paysage transmises. Ce travail d'évaluation permet de préciser les solutions proposées, de les adapter aux difficultés rencontrées et de les étoffer de nouvelles idées et approches.



Fiche à compléter par l'intervenant après échanges avec l'enseignant.
A retourner à contact@caue-idf.fr

Quel est l'atelier réalisé ?

.....

L'atelier a-t-il été facile à mettre en place ?

Oui Non Ça dépend des phases

Précisez :

Quel a été le niveau de difficulté pour les enfants ?

Très simple Simple Adapté Difficile Très difficile

Dans quelles mesures l'atelier était-il adapté au programme scolaire ?

Parfaitement adapté Adapté Moyennement adapté Pas adapté Inapproprié

Quelle a été la durée de l'atelier : était-elle :

Trop courte Courte Appropriée Longue Trop longue

Quelles ont été les notions d'architecture et de paysage abordées ?

.....
.....
.....

Quel a été l'intérêt des enfants pour le sujet abordé ?

Passionnés Intéressés Curieux Indifférents Désintéressés

Avez-vous des remarques particulières ?

.....
.....
.....



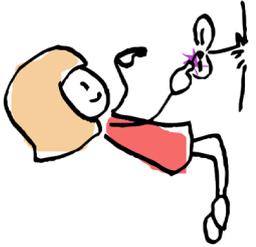
SAUTER



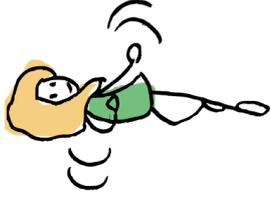
TRIER



S'ALLONGER



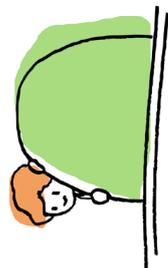
TOUCHER



TOURNER



RIGOLER



SE CACHER



SE REPOSER



S'ASSEOIR



LANCER



JOUER



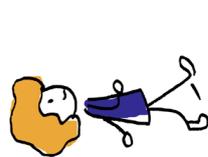
EXPLORER



RÊVER



RAMPER



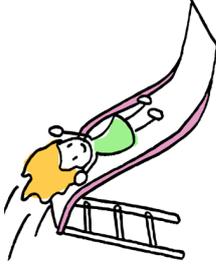
MARCHER



INFORMER



CHANTER



GLISSER



RAMASSER



ROULER



COURIR



DANSER



PARLER



CHUCHOTER



DORMIR

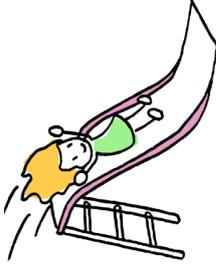
CARESSER



CHANTER



MARCHER



GLISSER



DANSER



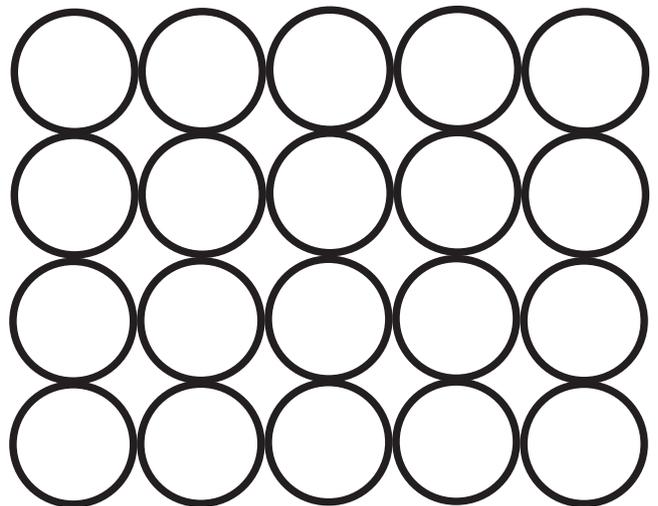
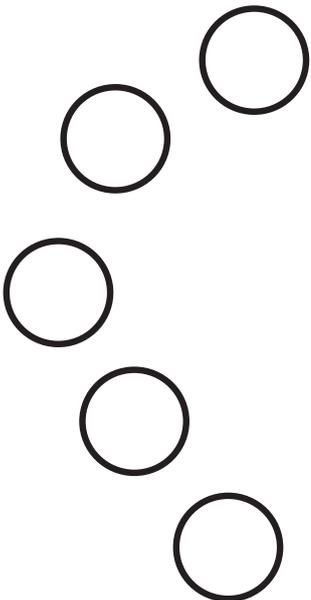
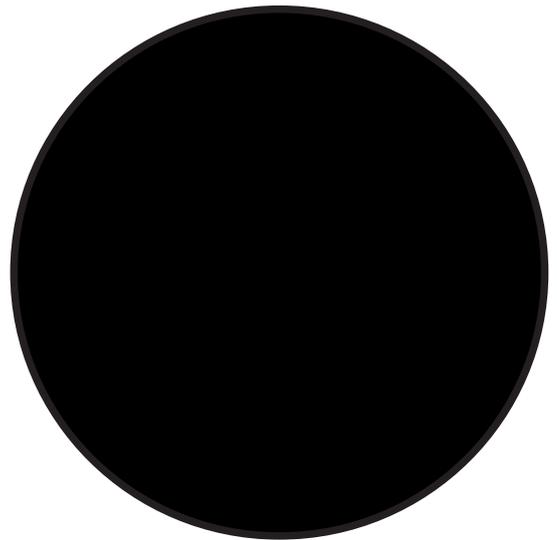
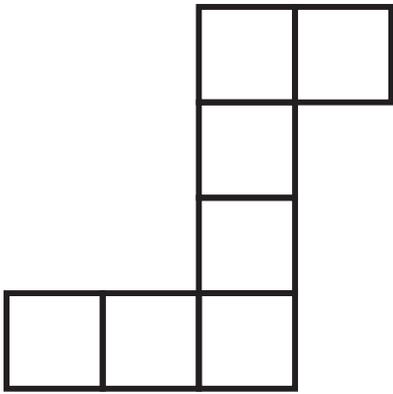
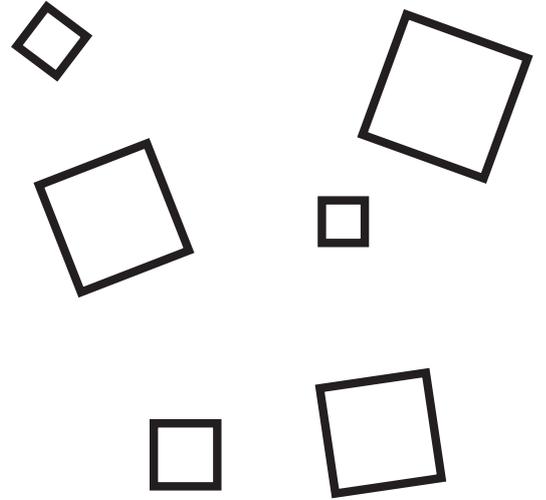
PARLER

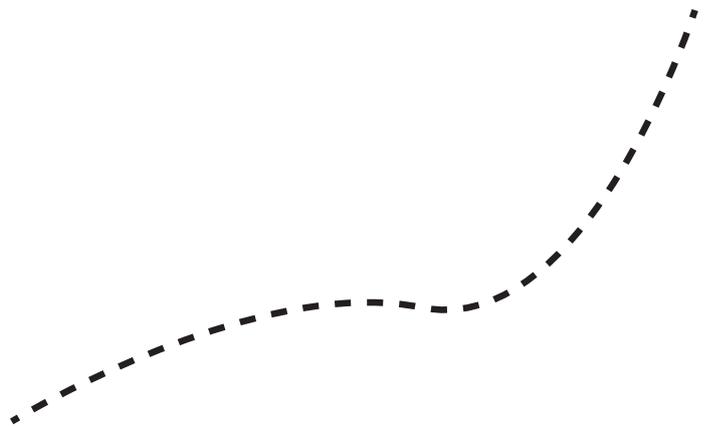
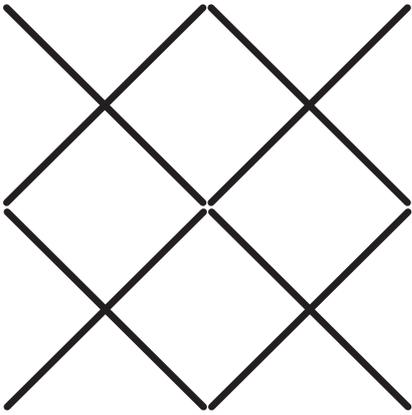
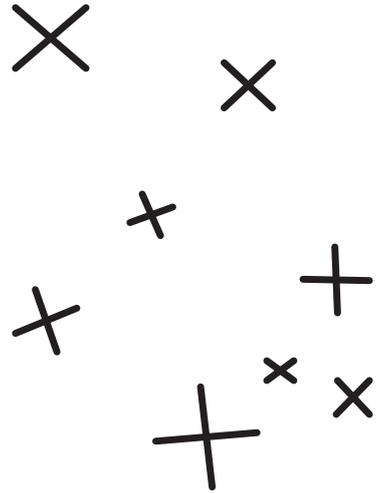
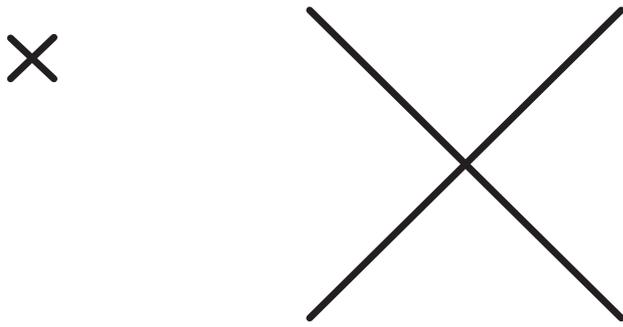


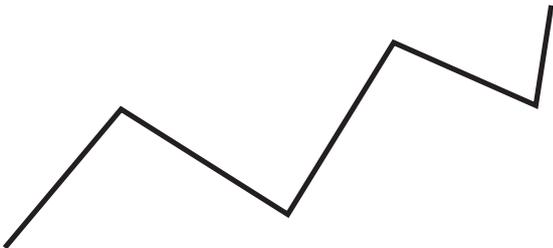
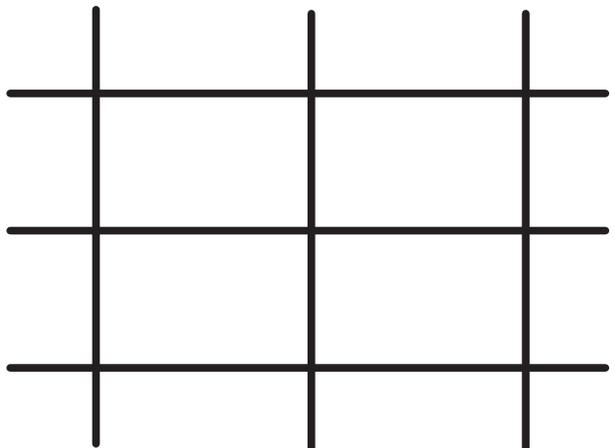
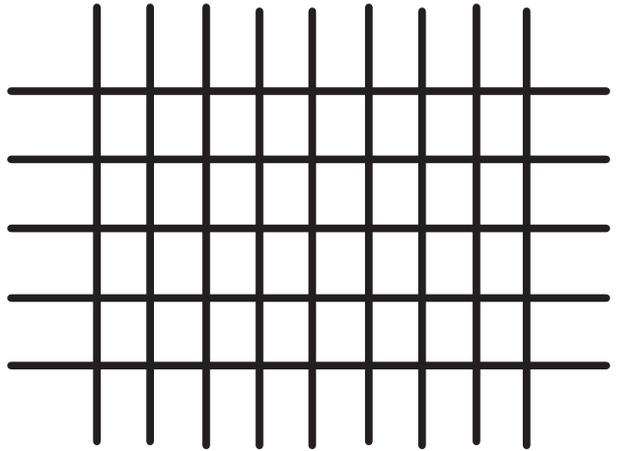
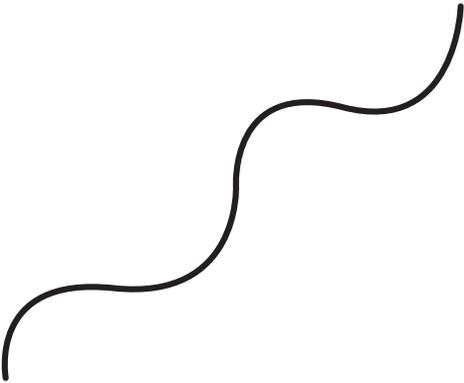
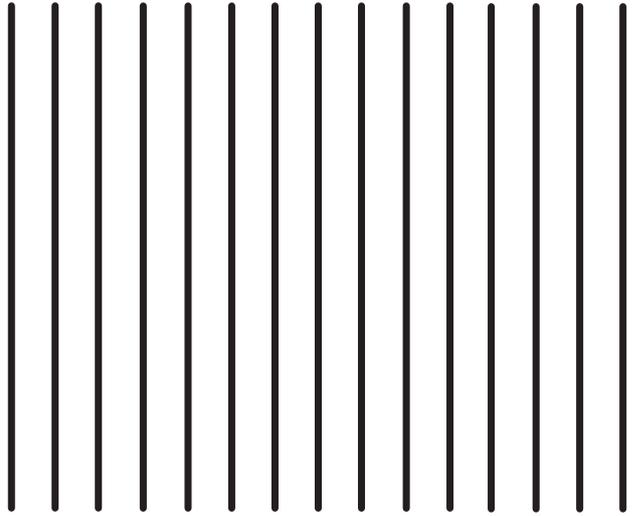
CHUCHOTER

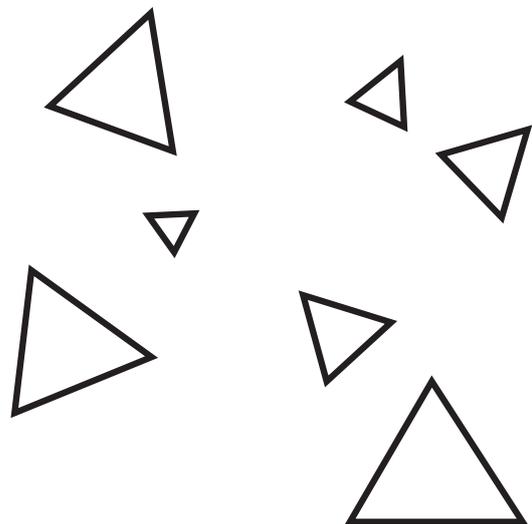
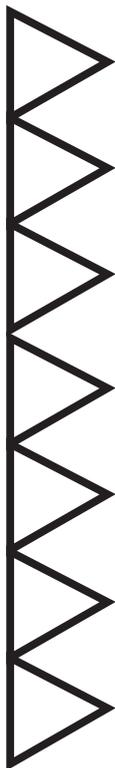
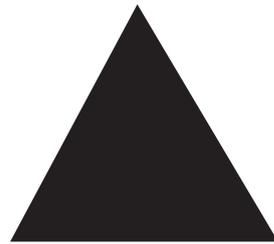
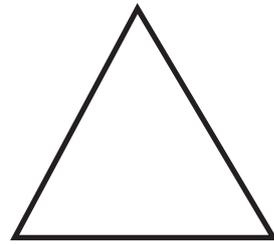
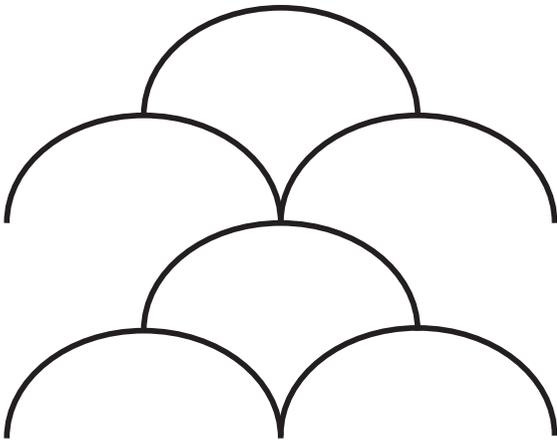
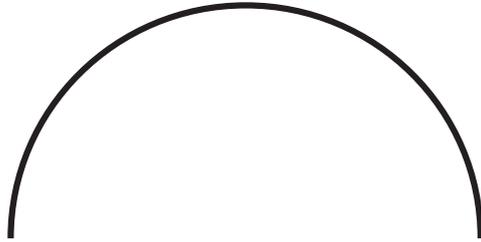
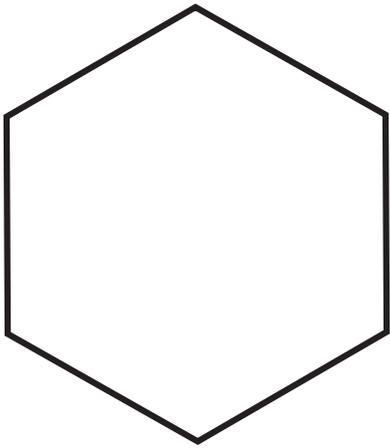


DORMIR









UN ARBRE



UNE FLEUR



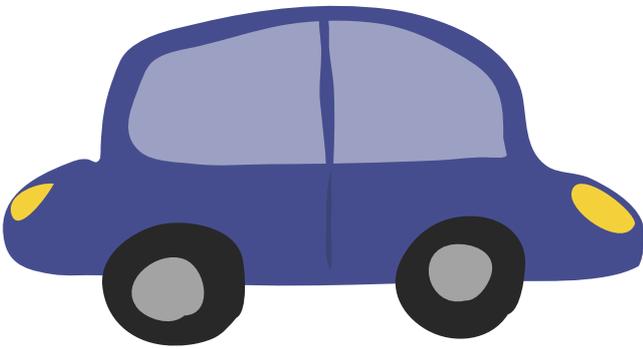
UN BUISSON



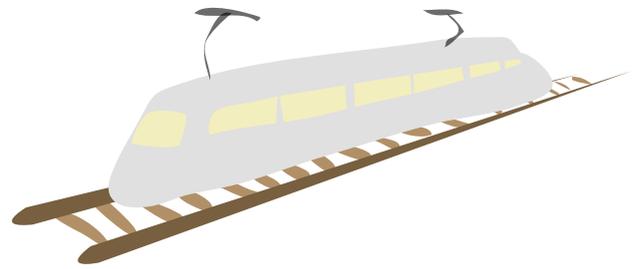
DE L'HERBE



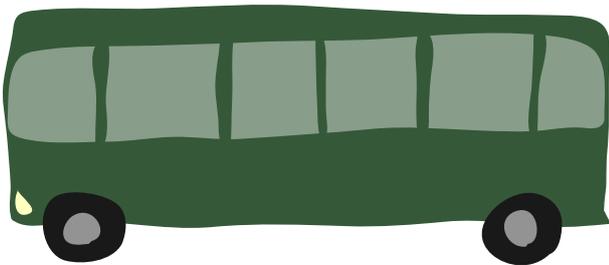
UNE VOITURE



UN TRAIN



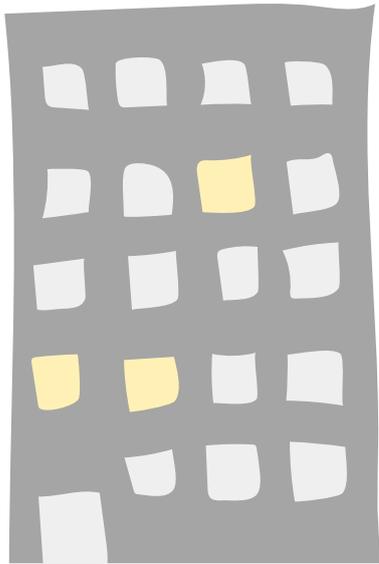
UN BUS



UN VÉLO



UN IMMEUBLE



UNE MAISON



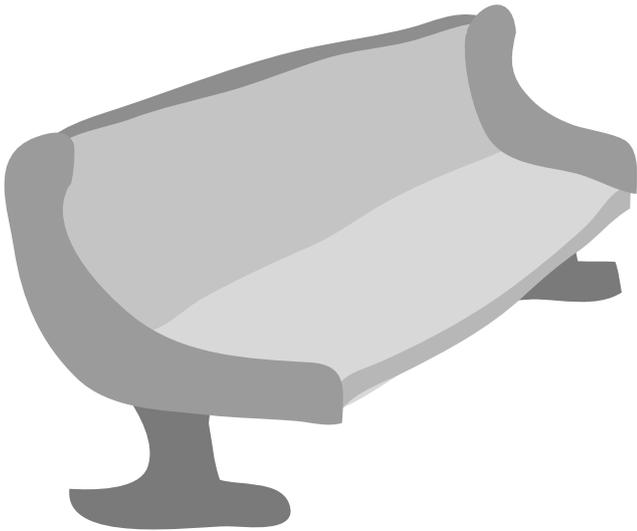
UN MAGASIN



UNE ÉCOLE



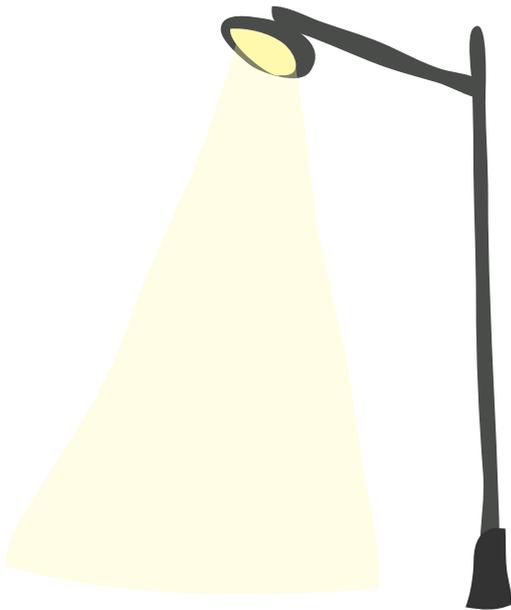
UN BANC



UNE POUBELLE



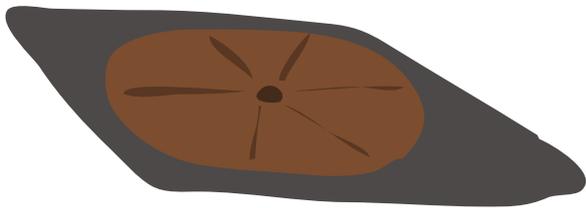
UN LAMPADAIRE



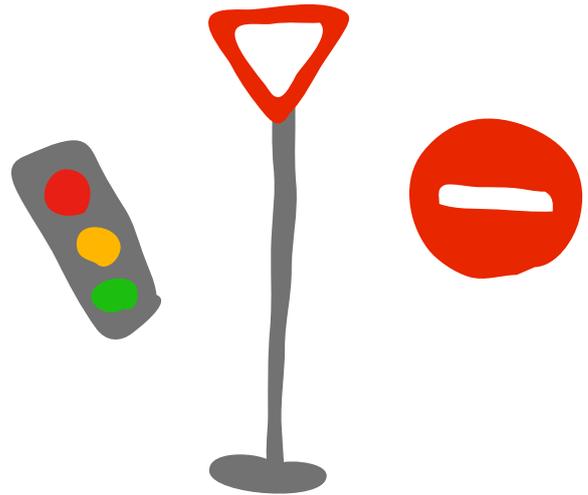
UNE TABLE



UNE BOUCHE
D'ÉGOUT



UN PANNEAU



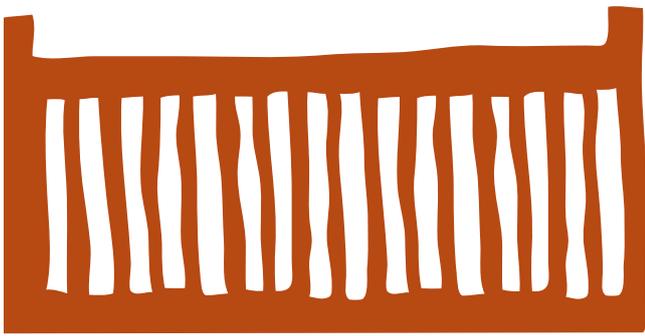
UN TOBOGGAN



UN PONT



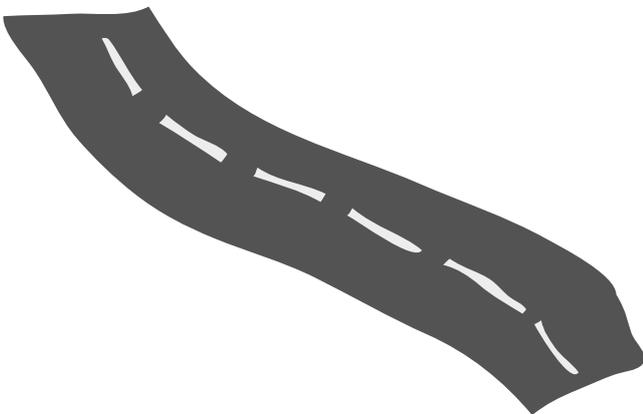
UNE BARRIÈRE



UN ABRI-BUS



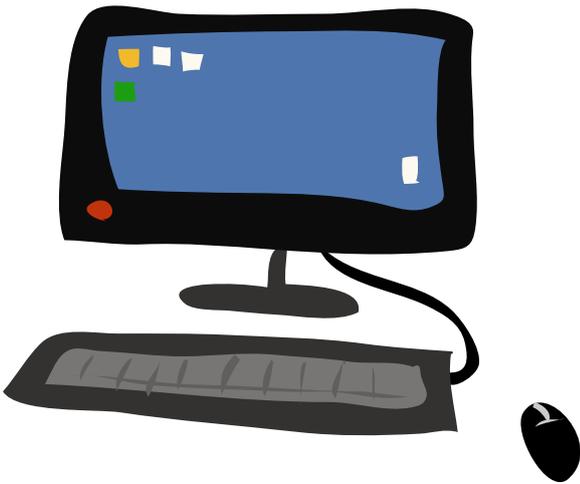
UNE ROUTE



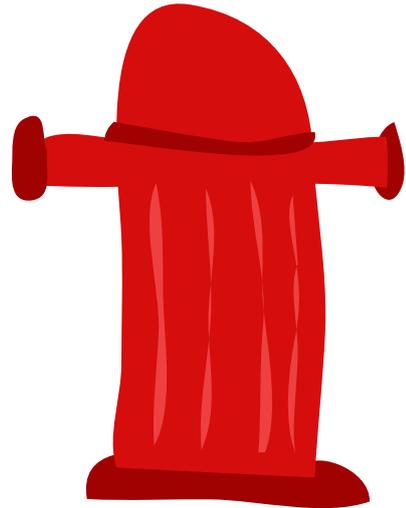
UN TROTTOIR



UN ORDINATEUR



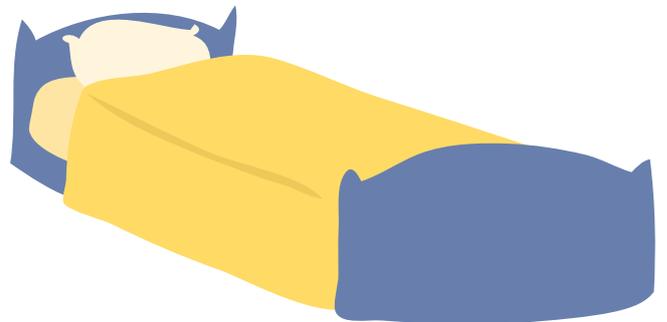
UNE BORNE À
INCENDIE



UNE FONTAINE



UN LIT



JE SUIS DANS LA VILLE	JE SUIS UN MEUBLE
JE SUIS UNE PLANTE	JE SUIS UN ARBRE
JE ME DÉPLACE	JE SUIS UN BÂTIMENT
JE SERS À JOUER	J'ÉCLAIRE
JE SUIS UNE MAISON	JE SUIS POUR LES PIÉTONS

JE NE SUIS PAS DANS LA VILLE	JE SUIS UNE ROUTE
JE SUIS VIVANT	JE SUIS UNE FLEUR
JE SERS À S'ASSEOIR	JE SERS À ABRITER
JE SUIS UNE BARRIÈRE	JE SUIS À JETER
JE SUIS UNE POUBELLE	JE SUIS EN PIERRE
JE SUIS EN PLASTIQUE	JE SUIS EN MÉTAL
JE SUIS	JE SUIS
JE SUIS	JE SUIS
JE SUIS	JE SUIS
JE SUIS	JE SUIS