

# L'HABITAT ET LE DÉVELOPPEMENT DURABLE À L'ÉCOLE MATERNELLE



## Sommaire :

page

1. S'approprier le langage :	
A. Bibliographie et	3
B. Sitographie	
C. Langue orale : autour de la thématique de la maison	4
D. Phonologie	5
E. Enrichir le vocabulaire	
F. Création poétique	
2. Découvrir le monde :	
A. Découvrir les objets (en lien avec s'approprier le langage)	
a. Le langage pour apprendre en technologie	6
b. Jouer avec un même jeu à tous les niveaux	14
B. Découvrir les formes et les grandeurs	16
C. Découvrir le vivant	17
D. Se repérer dans le temps	18
E. Se repérer dans l'espace	
A. Agir et s'exprimer avec le corps : les activités d'orientation	19
3. Percevoir, imaginer, sentir créer :	
A. Le dessin et les compositions plastiques	20
B. La voix et l'écoute	21

# 1. S'appropriier le langage :

## A. Bibliographie

### a. La littérature de jeunesse

#### ☞ Comme support de langue orale :

- ✓ *La maison*, Thomas Baas (ed. Glénat J)
- ✓ *Dans la petite maison verte*, Marie France Painset (ed. Didier Jeunesse)
- ✓ *Les Maisons*, Anne-Sophie Lanquetin (ed. PEMF)

#### ☞ Lecture plaisir

- ✓ *Le petit nid*, Edouard Manceau (ed. Frimousse)
- ✓ *Où est ma maison ?*, Alain Chiche (ed. Castermann)
- ✓ *Tache-Tache à la maison*, Michel Boucher (ed. Mango Jeunesse)
- ✓ *Léon et sa maison*, Elsa Boisard (ed. Grasset jeunesse)
- ✓ *La maison à dormir debout*, Audrey et Don Wood (ed. Mijade)
- ✓ *Pourquoi ma maison ?*, Satoshi Kako (ed. Archimède)
- ✓ *Où habite Mimi ?*, Lucy Cousins (ed. Albin Michel jeunesse)

#### ☞ Contes

- ✓ *Les deux maisons*, Didier Kowarsky (ed. Didier Jeunesse)
- ✓ *La petite maison*, Virginia Le Burton (ed. Circonflexe)
- ✓ *Les 3 petits cochons*, Xavier Deneux (ed. Milan jeunesse)
- ✓ *La véritable histoire des trois petits cochons*, Quentin Gréban (ed. Mijade)

### b. Les documentaires

- ✓ *Bennes et Camions* (coll. magibus, ed. Hatier)
- ✓ *On construit une maison*, Elisha Cooper (ed. Circonflexe)
- ✓ *Maisons d'ailleurs*, Caroline Laffon (ed. de la Martinière jeunesse)

## B. Sitographie

- Ressources et éléments bibliographiques autour de la maison, de Paris et de l'architecture :  
<http://atoutlire.free.fr/bibliographies/maison.htm>
- sélection de documents pour l'école primaire autour de la thématique de la maison :  
<http://www.crdp-nantes.fr/artsculture/architecture/maisons-primaire.pdf>

## C. Langue orale : autour de la thématique de la maison

[http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group\\_de/pdf/maison.PDF](http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/pdf/maison.PDF)

PETITE SECTION		MOYENNE SECTION		GRANDE SECTION	
SITUATIONS	OUTILS	SITUATIONS	OUTILS	SITUATIONS	OUTILS
Attribution à chaque pièce des objets spécifiques	Livres, catalogues, albums Coins . cuisine . chambre	Visite du quartier, du village (différents types de maisons)	Catalogues avec différents types . d'habitation . de mobilier	Dessiner « son appartement » Construire un appartement	Maquette de maison de poupée
Réflexion collective sur le rythme de vie de l'enfant		Rencontre avec les différents habitats du monde	Livres – diapos montrant différents habitats et modes de vie	<u>But</u> : faire prendre conscience aux enfants des différentes unités (pièces, appartements, immeubles)	Livres – diapos : . différents types d'habitation . différents modes de vie
Relation avec le milieu familial	Marionnette de classe Cahier de vie	Enfant racontant son vécu : vacances (caravane – tente – hotel )		Découverte des différentes façons de vivre de chacun	Visite d'un chantier
<b>Certaines situations proposées peuvent être adaptées aux trois sections</b>					
<b><u>NOMS</u></b> Différents types d'habitat : Maison – immeuble - appartement  Pièces : chambre – cuisine – salle de bains - WC - garage	<b><u>VERBES</u></b> Dormir – manger – se laver – faire sa toilette – préparer le repas  <b><u>ADJECTIFS</u></b> Grand - petit	<b><u>NOMS</u></b> Pièces : salon – salle à manger – grenier – cave – couloir – l'entrée – placards – ascenseur – balcon – terrasse  Cuisinière – lavabo – douche – baignoire - évier	<b><u>VERBES</u></b> Balayer – aspirer – faire la poussière – cirer – passer la serpillière  <b><u>ADJECTIFS</u></b> Étroit – large - éclairé	<b><u>NOMS</u></b> Porte d'entrée – verrou – serrure – cadenas  Noms des différents corps de métiers : menuisier – carreleur – plâtrier – maçon – plombier – électricien – peintre – charpentier	<b><u>VERBES</u></b>  <b><u>ADJECTIFS</u></b> Vaste – grand – obscur - lumineux
<b><u>EXPRESSIONS</u></b> Prendre sa douche – prendre son bain – faire la vaisselle – se laver les mains – ne pas parler la bouche pleine – mettre sa main devant sa bouche – essuyer la vaisselle – ranger la chambre – tirer les rideaux – fermer les volets – fermer la porte à clé – verrouiller					

### **PHRASES : Introduteurs de complexité** (emploi adulte/enfants)

Parce que – qui – que (conj) – quand – si + interrogative indirecte – pour + verbe à l'infinitif – plus que – moins que – en + participe présent – pour que – que (relatif) – où – il faut que – dès que – après que – chaque fois que – avant que – pendant que – je vais voir si.

## **D. Phonologie :**

Réaliser des collections de mots pour des sons spécifiques en lien avec la thématique de l'habitat, de la maison :

le son [ **ɔ̃** ] ( on ) :

maison, cochon, honte, ballon, rond, montée d'escalier, papillon, cornichon, ourson, chiffon, melon, concombre, salon, caleçon, bouchon, mouton, camion, le son, non, un bon garçon, un pont, on y va, on va où, on va à l'école, on va chercher des fraises dans le jardin, confondre.

le son [ **ʃ** ] ( ch ) :

chambre, cheminée, litchi, chat, chute, chut !, parachute, cochon, chalet, chien, chapiteau, chapeau, écharpe, château, chaise.

le son [ **ɛ** ] ( è ) :

pièce, aigle, pierre, eh oh !, hello, Ella.

le son [ **e** ] ( é ) :

Eva, Emma, Edgar, éponge, éléphant, église, Elise, Emilie, hélicoptère.

## **E. Enrichir le vocabulaire :**

Faire l'inventaire du vocabulaire associé à chaque pièce.

Ex : Que trouve-t-on dans un garage ?

Une voiture, un casque, des skis, une moto, une gamelle, un vélo, une araignée, une échelle, une souris, un trou de souris, des outils, une étagère, un camion, une porte.

## **F. Création poétique**

les rimes avec les prénoms de la classe et les pièces de la maison :

*Dans la cuisine, Delphine prépare des pommes dauphines et Laurine épluche des mandarines.*

*Dans la salle de bain, Robin prend son bain en maillot de bain et Romain se lave les mains.*

*Dans la chambre, Ambre joue avec les ombres.*

*Dans le garage, il y a de l'orage alors il faut faire le ménage.*

*Dans le grenier, il y a une araignée sur la cheminée qui fait peur à mémé et au bébé.*

*Dans le hangar, Edgar protège la gare.*

*Dans le salon, Manon regonfle le ballon rond marron.*

*Dans la cave, il y a des betteraves.*

*Dans l'escalier, il y a pépé qui est tombé sur un canapé mouillé.*

*Sur le toit, Benoît casse des noix avec un casse-noix et une oie.*

## 2. Découvrir le monde :

### A. Découvrir les objets

#### a. Le langage pour apprendre en technologie

Document extrait de « le langage en maternelle », pôle maternelle Manche

Le projet d'activité des élèves est de construire des maisons en « Duplos »<sup>15</sup> pour jouer dans le coin jeu avec des personnages «Duplos».

#### 1 - Projet d'enseignement en technologie :

Objet d'étude : liaison dans un objet : Assemblage complet de pièces en trois dimensions et démontable (par encastrement de briques).

Problème : *Gérer la tension entre l'assemblage des pièces en trois dimensions et la solidité de l'ensemble.* Assembler les briques en trois dimensions de sorte que tout tienne ensemble, selon un cahier des charges.

Obstacle : *Considérer la pièce uniquement comme un élément de construction qui s'empile, essentiellement verticalement et ce, de manière plus ou moins aléatoire.*

#### Indicateurs de l'obstacle :

- Les pièces sont prises de façon aléatoire ou sélectionnées en fonction de leur forme.
- Elles sont prioritairement empilées dans une seule dimension, la verticalité, avec une recherche du « plus haut possible ». Elles sont empilées strictement l'une sur l'autre quand elles sont de même forme.
- Si elles sont de formes différentes, l'élève tente de combler les différences de longueur de briques en juxtaposant d'autres à côté ou en dessous.
- La jonction des empilements entre eux est rarement volontaire ou anticipée.

#### Transformation à opérer :

- *Passer d'un assemblage complet par empilement aléatoire, en une ou deux dimensions, à un assemblage complet en trois dimensions, organisé par une recherche de solidité de l'ensemble.*

#### Ruptures à opérer :

- Concevoir la brique « Duplo » non seulement comme un élément de construction mais aussi comme un élément de liaison, orientable dans l'espace

Conditions de la transformation (ce qui va devoir être enseigné) :

- Associer la solidité au chevauchement des deux pièces inférieures à la fois, partiellement ou totalement par une troisième et ce de façon systématique.
- Associer la solidité au choix des briques et à leur positionnement.
- Associer l'absence de trous à une juxtaposition stricte des pièces et à un choix de pièces fondé sur la taille.
- Associer l'absence de débordement à un choix de pièce fondé sur la taille afin de combler l'espace restant.

Compétence : Être capable d'assembler des pièces « Duplos » par chevauchement et de manière systématique pour que la construction soit solide et ce, dans trois dimensions.

### Dispositif pour les MS

But de tâche	Fabrication d'une maison en « Duplos ».
Contraintes	Matérielles : <ul style="list-style-type: none"><li>- des briques « Duplos » de deux tailles : 4 et 8 plots (quantité limitée pour une réalisation de 5 à 7 rangées) ;</li><li>- une porte devant et une fenêtre derrière (obligent à une disposition des briques non due au hasard) ;</li><li>- deux plaques en plastique de 19 sur 16 cm : une pour le sol, l'autre pour le toit ( N.B : Pas de plaque de base « Duplo » pour que la solidité ne soit pas assurée par les plots de la base mais bien par le procédé d'assemblage).</li></ul> Temps de réalisation : 20 à 30 mn.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"><li>- C'est réussi si on peut déplacer la maison dans le coin-jeu, sans que rien ne casse ou ne reste sur la table ;</li><li>- C'est réussi si la maison est vraiment fermée quand on pose le toit en carton dessus : le bonhomme « Duplo » est bien à l'abri (pas de trou).</li></ul>

## **2 - Objectif langagier poursuivi dans ce projet technologique <sup>16</sup> :**

- Solliciter et perfectionner le langage oral comme outil pour apprendre à construire une maison en « Duplos ».

### **Compétences langagières visées au cours du projet technologique :**

#### **Être capable de comprendre et utiliser à bon escient le lexique en lien avec le projet.**

- Champ lexical de la maison : mur, fenêtre, toit, porte, plancher, sol.
- Champ lexical du matériel :
  - Noms : la brique « Duplo », la plaque.
  - Adjectifs : long, court, grand, gros, petit, couleurs des briques.
- Champ lexical lié à l'activité :
  - Noms : une pile, une rangée, le coin, le trou, le plot.
  - Verbes : Attacher ensemble, mettre à cheval, emboîter, empiler, appuyer, enlever, rajouter, poser, dépasser, déborder.
- Lexique spatial :
  - Connecteurs spatiaux : sur, sous, au-dessus, au-dessous, à cheval sur, l'un à côté de l'autre, bord à bord, devant, derrière, entre, au milieu de...

#### **Être capable de produire le discours requis par l'enjeu de la communication.**

##### En contexte ( le référent est présent) :

- Décrire les maisons.
- Expliquer des analogies, des différences.
- Expliquer pourquoi ça va ou non.
- Proposer des solutions aux problèmes rencontrés. Hors

##### contexte : (référent absent ou avec des photos) :

- Rappeler les consignes données par l'enseignant, les contraintes de réalisation et les critères de réussite.
- Rappeler les résultats obtenus lors des premières réalisations, les raisons des réussites ou des non réussites.

<sup>16</sup> MEN-DESCO, *Le langage à l'école maternelle*, CNDP 2006, p 53 « il importe que le maître, lorsqu'il prévoit une séquence d'activité, se donne un objectif en matière de langage en plus de l'objectif spécifique au domaine d'activité. »



### 3 - TABLEAU RECAPITULATIF DES ETAPES DU PROJET :

Fonction pour l'apprentissage en technologie	Étapes détaillées	Organisation pédagogique	Situation de langage
Poser le problème technologique (évaluation diagnostique).	1 - s'approprier le projet technologique : comprendre le but de tâche, les contraintes, les critères de réussite <sup>17</sup>	Tout le groupe classe avec l'enseignant.	Langage en situation et d'évocation (matériel présent, maison à réaliser présentée).
	2 - Mise en action : Construire une maison entière (par deux).	Quatre doublettes d'élèves en atelier. L'enseignante observe les procédures.	Le langage en situation est peu présent. Les élèves sont dans l'action.
Reconstruction du problème.	3 - Évaluer les premières productions	Tout le groupe classe avec l'enseignant.	Langage en situation (les maisons réalisées sont présentes).
	4 - Rappeler ce qui a été fait la première fois, si ça convenait ou non et pourquoi.	Tout le groupe classe avec l'enseignant.	Langage d'évocation, mais avec quelques réalisations ou photos.
Premières hypothèses pour le résoudre (en situation simplifiée).	5 - Rechercher une solution au problème : « faire tenir toutes les briques ensemble ».	Tout le groupe classe avec l'enseignant.	Langage en situation, (avec quelques briques).
	6 - Mise en action : Construire un mur individuel.	6 élèves en atelier avec l'enseignant qui étaye par des questions.	Langage en situation.
	7 - Évaluer la solidité des murs.	Soit tout le groupe, soit le petit groupe qui vient de travailler, avec l'enseignant.	Langage en situation (les murs réalisés sont présents) et d'évocation.
Résoudre le problème (en situation globale)	8 - Rappeler ce qui a été fait la première fois, si ça convenait ou non pourquoi et comment il fallait faire pour que ça tienne.	Petit groupe de niveau technologique	Langage d'évocation (sans aucun support).

<sup>17</sup> Une étape ne correspond pas à une séance : une séance peut comporter plusieurs étapes et une étape peut durer plusieurs séances, soit parce que le travail se fait par groupes d'élèves successifs, soit parce qu'il y a nécessité de faire vivre cette étape plusieurs fois aux élèves. À voir en fonction de l'avancement des élèves dans l'apprentissage.

Fonction pour l'apprentissage en technologie	Étapes détaillées	Organisation pédagogique	Situation de langage
Résoudre le problème (en situation globale).	9 - Niveau 1 <sup>18</sup> : Rappel du projet avec des photos de productions. Puis, mise en action (à quatre) avec étayage de l'enseignant. - Niveau 2 et 3 : observation de représentations de murs (schémas) <sup>19</sup> . Puis mise en action.	Petits groupes d'élèves, en ateliers.	Langage en situation (avec support).
Résoudre et stabiliser les réponses.	10 - Mise en action : construction individuelle pour stabiliser les réponses. Pour le niveau 1, deux rangées sont déjà mises.	Petits groupes d'élèves, en ateliers.	Langage en situation.
Évaluer	11 - Mise en action : évaluation individuelle (comme en 10).	Petits groupes d'élèves, en ateliers.	Langage en situation.
Institutionnaliser le savoir	12 - Retour sur les progrès réalisés et énonciation des règles d'actions.	Groupe classe.	Langage en situation et d'évocation (supports: photos des premières et dernières productions). <sup>20</sup>
Stabiliser le savoir	13 - nouvelle mise en situation : réalisation d'une construction différente.	Petits groupes d'élèves, en ateliers.	Langage en situation.

<sup>18</sup> Nous avons fait des groupes en fonction des problèmes rencontrés.

<sup>19</sup> Voir annexes 2 à 5

<sup>20</sup> Voir annexes n°6



Annexe 2


Annexe 3


Annexe 4


Annexe 5


Évaluation terminale du lexique : projet construction maison en duplos.

	Regarde et dis-moi ce que je montre.								Dis comment je mets les briques		Dis ce que je fais		
	maison	mur	fenêtre	porte	toit	plancher	brique	plot	en pile	à cheval	tourner	empiler	mettre à cheval
Dylan													
Scott	maison	mur	fenêtre	porte	toit	plancher	brique	X	empilées	à cheval	X	empilées	à cheval
Cassandra	maison	mur	fenêtre	porte	plafond	X	X	des petits ronds pour	en pile	à cheval	X	une pile	à cheval
Sélim	maison	mur	fenêtre	porte	toit	par terre	Légo brique	des points (pour attacher)	en pile	à cheval	X	ça fait une pile	tu mets à cheval
Jérémy	maison	mur	fenêtre	porte	toit	X	Légo brique	X	empilées	attachées	X	tu as fait des piles	le vert attache le rouge le jaune
Alexis	maison	mur	fenêtre	porte	toit	X	brique	des points (pour	empilées	attachées à cheval	X	empiler	accrocher à cheval
Mathieu	maison	mur	fenêtre	porte	toit	X	Légo	les trous	une pile	à cheval	le tour tourne	X	à cheval
Mélanie	maison	mur	fenêtre	porte	toit	plancher	brique	des trous	empilées	à cheval	tu l'as tourné	tu l'as empilées	tu en mets une à cheval
Marion	maison	X	fenêtre	porte	X	X	Légo	X	X	à cheval	X	attacher	attacher à cheval
Manon	maison	mur	fenêtre	porte	toit	sol	brique	X	empilées	à cheval	tu tournes	une pile	à cheval
Maxime	maison	mur	fenêtre	porte	toit	plancher	brique	X	empilées	à cheval	X	tu empiles	tu l'as attachée avec la vert et la bleue

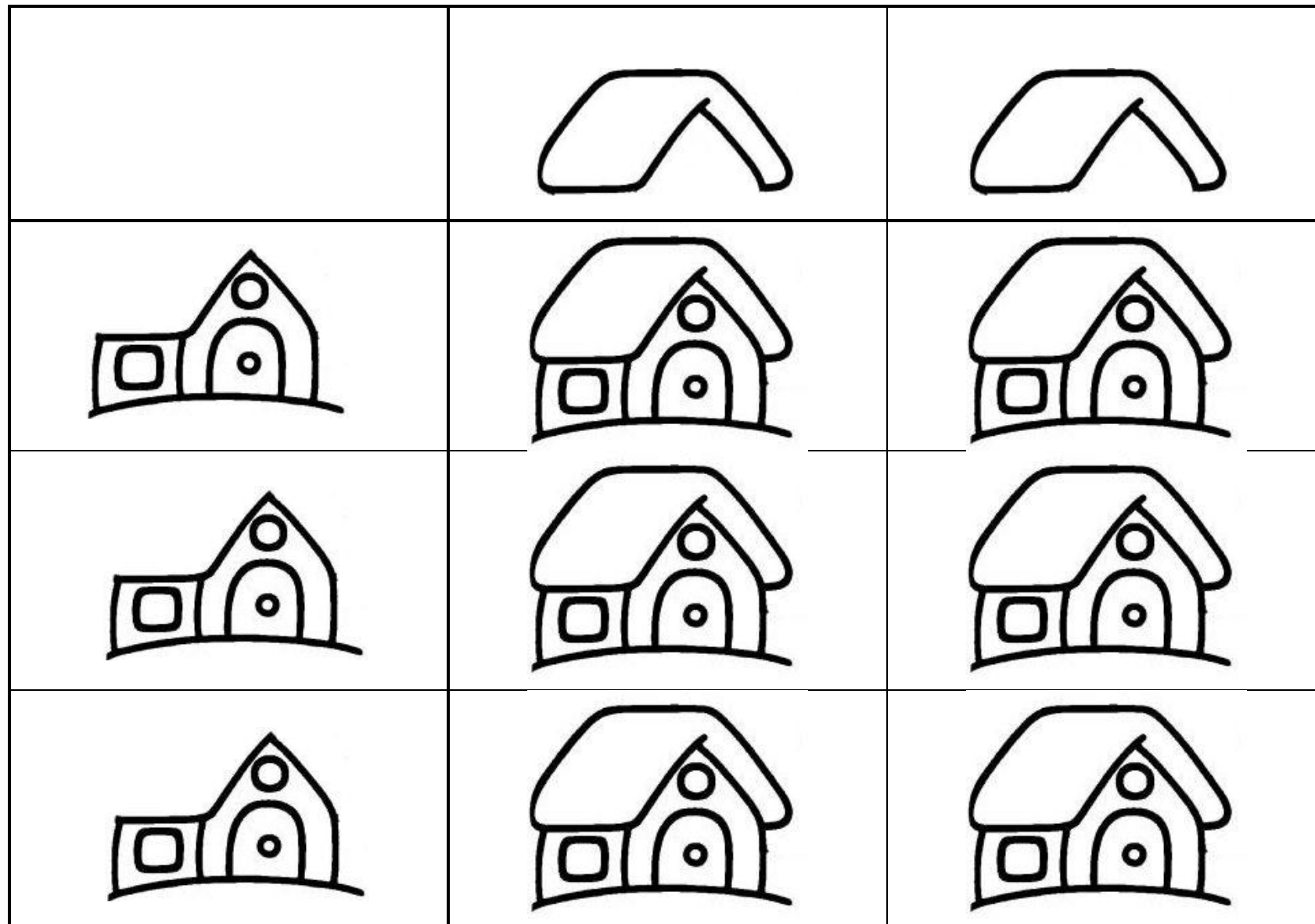
## b. Jouer avec un même jeu à tous les niveaux

Extrait du Document d'accompagnement des programmes *Le langage à l'école maternelle*, CNDP Avril 2006

Section de petits	Section de moyens – deux situations		Section de grands
<b>Situations</b>			
Découvrir les différents éléments du jeu (briques de construction de différentes couleurs et tailles).	Construire une maison (sit. 1).	– Construire une maison (sit. 2). – Demander à l'adulte, « marchand de legos », les pièces nécessaires.	Construire une rue avec des maisons.
<b>Objectifs langagiers</b>			
– Nommer les différents éléments. – Caractériser la taille, la couleur, les alvéoles.	– Expliquer la stratégie de construction : l'ordre, la manière d'élaborer... – Nommer les parties de la maison. – Les caractériser. – Les comparer.	– Anticiper la réalisation de la maison. – Définir son projet. – Exprimer des demandes successives. – Caractériser et nommer les éléments nécessaires.	– Prendre en compte l'avis de l'autre. – Discuter avec lui. – Prendre des décisions. – Expliquer.
<b>Matériel</b>			
Jeu comprenant de nombreuses briques.	Un kit de briques pour chacun comprenant les mêmes pièces.	Le maître, distributeur des briques sur demande.	Maisons préalablement fabriquées lors de séances antérieures.
<b>Consigne de départ</b>			
Pas de consigne stricte ; découverte assez libre du matériel.	Vous allez construire chacun une maison pour le bonhomme lego avec une porte et une fenêtre.	Même consigne. Je serai le marchand de matériel et vous viendrez chercher ce qu'il vous faut pour construire. Vous me demanderez exactement ce qu'il vous faut.	Il faut que vous organisiez ensemble une rue avec toutes les maisons construites par chacun.
<b>Relances – langage du maître</b>			
– Sollicitation. – Reprise. – Questionnement. – Interprétation. – Encouragement.	– Questionnement. – Sollicitation. – Commentaire. – Expression. – Interprétation.	– Questionnement. – Réponse. – Interprétation. – Commentaire.	– Questionnement sur les choix. – Questionnement sur les stratégies.

Section de petits	Section de moyens – deux situations		Section de grands
<b>Complexification lexicale introduite par le maître à défaut d'emploi par les enfants</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Noms des couleurs.</li> <li>– Expressions relatives à la taille (long, court...).</li> <li>– Nombres (jusqu'à 6).</li> <li>– Utilisation de « moins » et « plus ».</li> <li>– Verbes d'action : poser, ranger, faire un tas, mettre en tas, taper, empiler, encastrier, choisir, serrer.</li> <li>– Lexique spatial : à côté.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reprise du lexique de la petite section.</li> <li>– Noms des parties d'une maison.</li> <li>– Adjectifs caractérisant la maison.</li> <li>– Lexique spatial : sur, sous, à côté, au-dessus, au-dessous, entre...</li> <li>– Verbes d'action : monter, enlever, poser, agrandir, placer, écarter...</li> <li>– Utilisation de comparatifs : plus court...</li> <li>– Lexique temporel : après, avant, puis après.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reprise du lexique de la petite section.</li> <li>– Utilisation de conjonctions : pour.</li> <li>– Formules de politesse s'il te plaît, s'il vous plaît, merci, pourriez-vous, peux-tu...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reprise du lexique des sections antérieures.</li> <li>– Conjonctions : parce que, puisque, pourquoi, comment, de quelle manière, car.</li> <li>– Verbes d'action : inverser, ajuster, aligner.</li> </ul>
<b>Complexification syntaxiques</b>			
<p>Phrases simples au présent : un mot, un nom + un verbe, un sujet + un verbe + un complément.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilisation du pronom « je ».</li> <li>– Phrases au présent mais complexifiées (plusieurs propositions).</li> <li>– Phrases interrogatives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Emploi du futur.</li> <li>– Questions (formes variées) et réponses en adéquation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogues avec enchaînements fluides.</li> <li>– Phrases variées.</li> </ul>
<b>Autres canaux de communication</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Montrer l'objet.</li> <li>– Imiter la longueur, le côté « petit ».</li> </ul>	<p>Imiter le geste.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interroger des yeux.</li> <li>– Montrer avec les yeux, avec la main.</li> <li>– Mimer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Admirer.</li> <li>– S'étonner.</li> <li>– Exprimer une réserve en faisant la moue.</li> </ul>

**B. Découvrir les formes et les grandeurs**





## C. Découvrir le vivant

### a. Apprendre à porter secours : identifier les situations présentant un danger (dans la maison)

Supports que vous retrouvez sur les documents transmis durant l'animation APS des années 2009-2012 :  
« supports photos pour aborder AEPS »



### b. Réaliser une maison à déguster :

☞ en crudités

[http://www.radio-canada.ca/jeunesse/leschatouilles/bricolage/brico\\_2.shtml?sect=bricolage](http://www.radio-canada.ca/jeunesse/leschatouilles/bricolage/brico_2.shtml?sect=bricolage)

☞ en biscuits

cf. le conte Hansel et Gretel.

## **D. Se repérer dans le temps**

Suivre la construction d'une maison

- ☞ Se rendre sur place
- ☞ Prendre des photos
- ☞ Images séquentielles

## **E. Se repérer dans l'espace**

### **a. L'espace proche**

- ☞ Construire une maison en briques géantes
- ☞ Réaliser la maquette de la classe, de la salle de motricité, de l'école, de la cour.

### **b. L'espace plus éloigné**

- ☞ Découvrir l'architecture du quartier

Objectif : prendre conscience des différences architecturales selon les époques (centre historique, lotissements, immeubles collectifs, les commerces et lieux d'accueil, les différents matériaux...)

Compétences :

- Apprendre à regarder
- Savoir détecter les différences
- Savoir décrire ce que l'on a vu
- Acquérir le vocabulaire spécifique à l'architecture

☞ Prolongements :

- Différencier milieu rural et urbain à partir de photos
- Réaliser des maquettes de maisons à sentir, à goûter, à deviner...

### 3. Agir et s'exprimer avec le corps : Les activités d'orientation

Objectif AEC	Situation	Remarque	PS	MS	GS
Observer, mémoriser tout en réalisant un trajet	<b>Kim promenade</b>	Différents niveaux possibles (variantes)	X	X	X
Observer, prendre des repères, réaliser un trajet Situier un objet et décrire où il est	<b>Je pose, je retrouve</b>		X		
	<b>Le petit poucet</b>		X		
	<b>Le chat et la souris</b>		X		
	<b>Les objets de couleur</b>				
	<b>Aller où demande la maîtresse</b>			X	
	<b>Chasse aux photos</b>		X		
	<b>Je pose, tu retrouves</b>			X	X
	<b>Tu brûles, tu gèles</b>				X
Observer, repérer et réaliser un trajet <u>le plus vite possible</u>	<b>Course aux trésors</b>	Variantes : le message verbal est remplacé par un plan les trésors sont dispersés par d'autres enfants (comme je pose tu retrouves)	X	X	X
Observer, comparer une <u>représentation photo</u> et la réalité, se représenter, réaliser un trajet	<b>Parcours photos</b>	Différents niveaux possibles (variantes)	X	X	X
Comparer la réalité et un <u>plan</u> en parcourant l'espace représenté Repérer des objets sur un plan	<b>Les objets manquants</b>			X	X
	<b>Les objets insolites</b>			X	X
	<b>Parcours tracé sur la carte</b>				X
Concevoir, représenter un trajet sur un plan et le réaliser	<b>Indiquer la bonne route</b>				X
	<b>Le labyrinthe</b>			X	X
	<b>Parcours et dessin</b>			X	X
	<b>La maison</b>				
Concevoir, représenter un trajet sur un <u>plan</u> et le réaliser <u>le plus vite possible</u>	<b>Chasse au trésor en étoile</b>			X	X

## 4. Percevoir, imaginer, sentir créer :

### A. Le dessin et les compositions plastiques

Travailler à partir des œuvres :

- ☞ Architecturales et picturales de Friedrich Hundertwasser
- ☞ *La maison bleue*, Marc Chagall (1917)
- ☞ *Les barricades mystérieuses*, Magritte (1961)
- ☞ *La maison jaune*, Vincent Van Gogh (1888)
- ☞ *La maison blanche de nuit*, Van Gogh
- ☞ *Maison en Provence*, Paul Cézanne(1885)
- ☞ Les balcons de Gaudi

### B. Quelle démarche pour une sensibilisation à l'architecture (en lien avec la découverte des objets)

*article écrit par Florence Mathevon*

En jouant, tous les enfants recréent le monde, se l'approprient. Ils peuvent manipuler des bouts de cartons (cartons d'emballage de jeux), des chutes de bois ou des jouets spécialement conçus dans ce but : cubes en bois, briques plastiques, petits personnages qui animeront ces créations. Ces jeux permettent aux enfants de s'approprier trois dimensions de l'espace: le réel, le symbolique et l'imaginaire.

Un travail sur l'architecture permet de définir des repères communs dans un quartier, une ville ou un village. L'espace humain est un espace construit selon des plans successifs qui reflètent l'histoire et les projets des hommes. L'histoire et la vie s'inscrivent dans les pierres. Un travail sur l'architecture est un projet pédagogique global qui fait autant appel aux sens qu'à l'intelligence, à l'esprit d'analyse qu'à la créativité, à l'imaginaire qu'à l'expérience. Ce travail peut s'effectuer sur des constructions et sur leur représentation (cartes, maquettes et plans), leur symbolique (mairie-maison communale ou poste de police) et leur symbolisation (pictogramme de la poste).

Travailler sur l'architecture d'une construction amène à découvrir de nouveaux points de vue, de nouveaux aspects, c'est donc un autre regard que l'on porte sur le quotidien, le proche, l'intime. Une place importante sera tenue par la verbalisation de ce vécu et de ses résonances affectives (discussions sur le thème de "ma maison, mon immeuble", mon quartier, "où je fais les courses"). On peut proposer des activités qui font découvrir d'autres lieux en recensant d'autres architectures (sous forme de collection de photos), et en comparant entre elles pratiques architecturales et matériaux utilisés au travers des temps et de la planète . C'est une ouverture sur le monde, sur d'autres civilisations et d'autres peuples, d'autres modes de vie, d'autres systèmes de valeurs. Si ces activités permettent de comprendre les paysages urbains et ruraux, elles sont aussi éducation à la citoyenneté.

Après une période de découverte par la promenade, l'étape suivante consistera à construire ou s'approprier cartes et plans, y laisser trace de ses déplacements (trajets maison-école, trajets maison-commerces, trajets quotidiens, trajets exceptionnels, visite aux correspondants, d'une exposition...) , y chercher un chemin, un cheminement, une route, itinéraire à coder, décoder,. Puis, vient un travail sur la maquette, et un codage par "pictogrammes" des lieux (école, mairie, bureau de poste, bibliothèque municipale, jardins, commerçants)

Après cette appropriation de l'espace quotidien, les enfants peuvent jouer à créer un espace rêvé, des architectures imaginaire, des cités idéales.

Dans ce parcours, il ne faut pas négliger de laisser une place aux cinq sens : caresser la pierre chauffée au soleil ou le béton

brut, sentir les odeurs du marché ou celles des voitures, écouter le chant des cigales ou l'orgue de Barbarie, tester l'écho d'une nef d'église, d'une cage d'escalier ou d'un tunnel.

### C. Des jeux, des univers évolutifs

Les jeux de construction existent depuis le début du 19e siècle. Ils offrent des possibilités évolutives, c'est à dire que l'on peut compléter le jeu de construction avec un autre de la même série, pour accroître la taille des réalisations. L'exemple le plus classique est la boîte de cubes en bois. Les réalisations peuvent être plus ou moins ambitieuses : la simple matérialisation des murs de la maison ou un énorme château.

- **Kapla**
- **Easy Blocks** (cubes, cônes, cylindres, parallélépipèdes, pyramides en plastique coloré servent pour des constructions simples) de Ambitoys
- **Baby Village** chez **Berchet** (cubes et toits en plastique coloré pour composer un village de maisons de différentes hauteurs,
- **Construire sa ville** (jeu en bois, Nature et découverte)

### D. La voix et l'écoute

#### COMPTINES AUTOUR DU THEME DES MAISONS

Document extrait de [www.rgpe.u-bordeaux2.fr](http://www.rgpe.u-bordeaux2.fr)

Vous trouverez tout un recueil de comptine sur le thème.

#### Le tour de ma maison

Je fais le tour de ma maison  
Je ferme les volets  
Le premier, le deuxième  
Je ferme la porte  
Je mets le loquet

Je fais le tour de ma maison  
Quand tout est bien fermé  
Je file me coucher  
Car je suis attendu au pays des tortues

#### Ils étaient 5 dans le nid

Ils étaient 5 dans le nid  
Et le petit dit « poussez-vous, pouvez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid  
Ils n'étaient plus que 4 dans le nid  
Et le petit dit « poussez-vous, pouvez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid  
Ils n'étaient plus que 3 dans le nid  
Et le petit dit « poussez-vous, pouvez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid  
Ils n'étaient plus que 2 dans le nid  
Et le petit dit « poussez-vous, pouvez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid  
Et le petit dit « je m'ennuie »