

# EXPLORATEURS

## ARCHITECTURE

### EN FAMILLE



VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE

# L'ARCHITECTURE ET LE PATRIMOINE EN FAMILLE A LA MAISON

Lille appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire depuis 2004. Ce label qualifie des territoires qui s'engagent dans une démarche active de connaissance, de conservation et de valorisation de leur patrimoine.

À ce titre, le service Ville d'art et d'histoire coordonne, conçoit et met en œuvre des projets de sensibilisation à l'architecture et au patrimoine auprès de tous les publics. Parcours-découverte, projets éducatifs, rencontres avec des artistes en résidence-mission, sont autant de propositions qui incitent le public à lever les yeux sur la ville et ses richesses. Toute l'année, des médiateurs et médiatrices accompagnent les visiteurs dans la découverte d'une histoire partagée, tout en les sensibilisant aux enjeux urbains et environnementaux de demain.

L'architecture et le patrimoine sont partout autour de nous et constituent un vaste terrain de jeu et d'apprentissage. A défaut de pouvoir partir à leur découverte en ville, nous proposons aux parents une ressource pour compléter et prolonger les apprentissages dispensés dans le cadre du dispositif «Ma classe à la maison», pour des enfants de 5 à 11 ans.

Pour découvrir en famille la notion d'habitat, vous trouverez dans ce dossier:

- \* une introduction à lire avec votre enfant pour se familiariser avec le vocabulaire et les notions clés de la thématique
- \* des activités simples à reproduire depuis la maison
- \* des ressources multimédias pour approfondir votre exploration

# SOMMAIRE

## **04 PARLER DE L'HABITAT**

05 Objectifs pédagogiques & notions abordées

06 L'habitat, c'est quoi ?

## **11 ACTIVITÉS**

12 Atelier « cadavres exquis »

14 Atelier « grave ta maison »

16 Ateliers à imprimer

## **18 POUR ALLER PLUS LOIN**

# PARLER DE L'HABITAT POUR LES PARENTS



## VOTRE ENFANT APPREND À

- Définir ce qu'est l'habitat, et ses différentes formes
- Observer et décrire les caractéristiques de l'habitat que l'on peut observer depuis sa fenêtre
- S'approprier son environnement proche (en observant et en s'orientant)
- Se familiariser avec le vocabulaire architectural et décoratif
- Appréhender l'évolution de l'habitat à travers le temps
- Observer les différents matériaux de construction de l'habitat et ses conséquences sur la forme du bâti et des ouvertures

## DE QUOI PARLE-T-ON ?

### Le territoire

- Installation de l'habitat (front à rue, en retrait par rapport à la rue, mitoyenneté).
- Observation d'un bâti (une seule ou plusieurs fonctions : habiter, travailler, etc).

### Les différentes typologies de l'habitat

- L'habitat individuel ou collectif (ancien ou contemporain).
- Les différentes typologies d'habitat résultent du contexte géographique, historique et économique

### L'échelle

- Échelle de l'habitat individuel ou collectif par rapport aux constructions environnantes
- Échelle des éléments de l'architecture de l'habitat liée à l'échelle globale de la construction (échelle des ouvertures, des éléments de décor, du toit).

### Les matériaux

- Principes constructifs : structure de l'habitat, des maisons de bois aux maisons de brique et de pierre ; utilisation du béton, du métal, du verre depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.
- Décor : nature des décors (assemblage de matériaux, sculpture... en lien avec une tradition régionale, une époque, un style...) ; fonction du décor (mettre en valeur une façade, le décor pouvant parfois être un moyen de représentation sociale).

1. Maisons à Fives © SVAH - Ville de Lille

2. Chantier à Nantes © D. Truffaut



## L'HABITAT, C'EST QUOI ?

L'habitat est le mode d'organisation et de peuplement par l'humain du milieu où il vit. C'est une notion large qui regroupe notre habitation (« logement ») mais également notre environnement de vie immédiat (notre rue, les constructions et habitations qui nous entourent).

Une des fonctions premières de l'architecture est de permettre aux humains de s'abriter et de se protéger (contre le froid ou les animaux sauvages par exemple). Ils construisent alors des habitations qui répondent à leurs besoins et à leur mode de vie. Les caractéristiques de ces habitations (leur forme, leur hauteur, le nombre d'ouvertures ...) dépendent des matériaux et techniques de construction à leur disposition, qui ne sont pas les mêmes à la préhistoire et au XXI<sup>e</sup> siècle !

Par exemple, en Europe, les premiers abris sont des tentes temporaires et souvent mobiles, car on doit pouvoir les déplacer rapidement et facilement. Ils comprennent une pièce unique destinée à tous les occupants. Peu à peu, ils sont remplacés par des constructions plus solides qui ne se déplacent plus.

À l'intérieur, les pièces se multiplient et se spécialisent ; la chambre pour le repos, la cuisine pour préparer à manger et parfois partager les

repas, la salle de bain pour l'hygiène etc.

Plusieurs corps de métiers sont nécessaires à la construction d'habitat dans les villes. Les architectes imaginent les plans du bâtiment et veillent au bon déroulement du chantier de construction. De très nombreux artisans participent aux différentes étapes de construction d'un bâtiment, comme les maçons, les charpentiers, les peintres en bâtiment, les couvreurs, ou les électriciens.

## HABITER LA VILLE

Aujourd'hui, on trouve des logements individuels (des maisons où vivent une seule famille) et des logements collectifs : un même immeuble abrite plusieurs appartements et donc plusieurs familles.

En ville, l'habitat répond aux règles d'urbanisme, qui permettent un aménagement réfléchi du territoire urbain. À Lille, le plan local d'urbanisme permet par exemple de fixer les emplacements des voies et ouvrages publics, des espaces verts ; ou de déterminer les règles concernant l'aspect extérieur des constructions.

## SE QUESTIONNER

- As-tu habité une ou plusieurs maisons ?
- À quoi sert un appartement ou une maison ?
- Dans quelles pièces es-tu le plus souvent ? Pourquoi ?
- Connais-tu des personnes vivant dans des habitations différentes de la tienne ? Où vivent-elles ?



## COMPLÉTER

Si tu vis dans un appartement, tu vis dans un i..... , on parle d'habitat .....

Si une famille est la seule à habiter dans une m....., on parle d'habitat .....

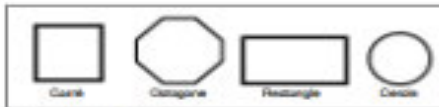


## POUR LES PLUS GRANDS...

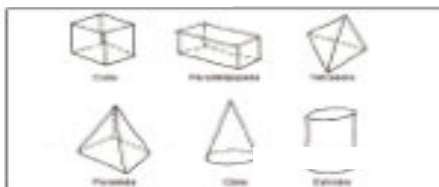
### PLANS ET MAQUETTES

- Dessine le plan de ton habitation, et colorie chaque pièce en fonction de sa fonction.
- A partir de ce plan, tu peux construire une maquette en volume à l'aide de papier ou de carton.

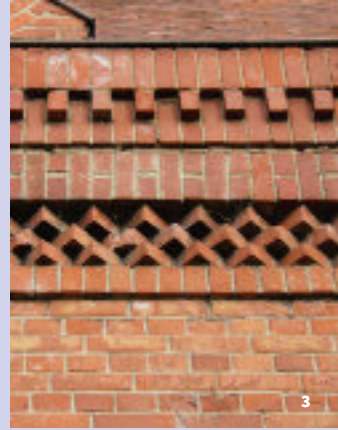
"La surface" on marche dessus, le volume" on rentre dedans."



< surfaces



< volumes



## LES MATÉRIAUX

Les matériaux choisis pour la construction des bâtiments ne sont pas les mêmes selon les régions ou les époques. Pierre, brique, acier ou bois : chaque matériau est choisi en fonction de ses propriétés (résistance, étanchéité, légèreté, opacité) qui déterminent son emplacement au niveau de la structure, du remplissage ou du décor d'un bâtiment.

De chez soi, on peut voir et toucher des matériaux utilisés pour la construction de son habitation, ce qui permet d'appréhender les particularités de chacun (textures, couleurs).

- Des matériaux très résistants ?
- Des matériaux très fragiles ?
- Quels sont les matériaux qui ont été utilisés pour la construction de ta maison ou de ton appartement ?
- Peux-tu citer d'autres matériaux qui pourraient être utilisés ?

1. Extrait de la valise pédagogique  
du CAUE 56 © CAUE 56

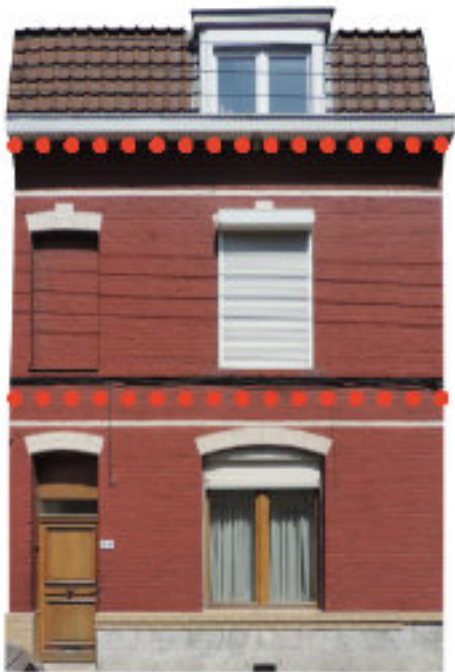
2 & 3. Jeux de briques © SVAH - Ville  
de Lille

## LIRE UNE FAÇADE

Pour décrire la façade d'une maison ou d'un immeuble, il faut la regarder de bas en haut. Le premier niveau, qui donne sur la rue, est le rez-de-chaussée, puis on monte les escaliers et on se retrouve au premier, deuxième, troisième ... étage selon le nombre que tu comptes.

Ensuite, intéresse-toi aux différents types d'ouverture (portes, fenêtres: ouverture à la française, œil-de-bœuf, à soufflet ...) et leur nombre. Enfin, devine quels sont les matériaux utilisés et décris les décors qui peuvent exister (formes sculptées, colorées).

**Relie le mot à la partie de la façade qui correspond.**



○  
1<sup>er</sup> ETAGE

○  
REZ-DE-CHAUSSEE

○  
TOIT

### OBSERVER ET NOMMER

Par la fenêtre, tu vois les habitations qui t'entourent. Observe-les attentivement et essaye de les décrire. Tu peux piocher dans la liste de mots suivante pour t'aider :

haut, bas, large, étroit, clair, foncé, rectangulaire, circulaire, arrondi, plat, bombé, droit, courbé, vide, décoré, coloré.

**Idée jeu :** Choisir une architecture visible depuis sa fenêtre, et la décrire aux personnes de sa famille. Le premier qui trouve de quel bâtiment il s'agit a gagné !





## SINGULARITÉS DE L'HABITAT

L'architecture répond à un besoin (celui de se protéger, de s'abriter), mais c'est également un art, un moyen d'exprimer sa singularité. À travers le monde, les architectes n'ont cessé d'imaginer des constructions originales et exceptionnelles. En voici quelques exemples.



1. Immeuble d'habitation, Frédéric Borel, 1999, Paris

2. Paint rock camp, Charles Rose, 2001, États-Unis

3. Maison Coilliot, Hector Guimart, 1935, Lille

4. Casa Batllo, Antoni Gaudi, 1904-1906, Barcelone



5



6



7



8

**5. Villa Cavrois, Robert Mallet-Stevens, 1929-1932, Croix**

**6. Villa Agnès, ©SEURA Architectes, 2013, Lille**

**7. Tiny House, Mizuishi Architects Atelier, 2011, Tokyo**

**8. Maison sur la falaise, Frank Lloyd Wright, 1936-1939, États-Unis**

# ACTIVITÉS

# ATELIER CADAVRE EXQUIS



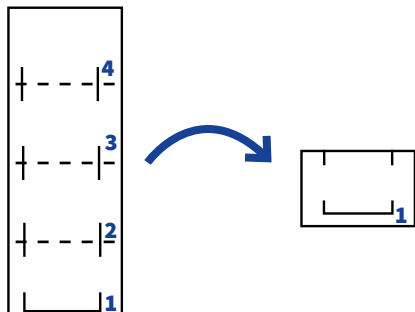
**Cet atelier permet de comprendre une façade et de nommer ce qui la compose : niveaux, nombre d'ouvertures, matériaux... On peut donner quelques contraintes (dessiner un balcon, un nombre de fenêtres...). C'est aussi l'occasion de créer une oeuvre collective !**

## MATÉRIEL

- modèles A4 à imprimer sur papier ou à reproduire sur une feuille (en annexe)
- feutres noirs, 1 par personne (il faut que tout le monde ait la même couleur pour l'harmonie de la maison)
- pastels, craies, feutres pour colorier la maison à la fin.

## DÉROULEMENT

1 . En amont, il faut plier les modèles pour qu'à chaque rotation, on ne puisse pas voir le dessin précédent. (voir le schéma ci dessous)



2. **TOUR 1** : chaque personne a devant elle le papier plié en 4, le n°1 en bas à droite. Elle doit dessiner le rez-de-chaussée en partant du trait pré-dessiné en bas, et son mur (peu importe la forme qu'il a) doit aboutir sur le trait en haut (c'est ce qui permet à chaque fois de créer la continuité de la maison).

**TOUR 2** : un adulte vient replier le papier de façon à ce qu'on ne voie plus le dessin n°1, mais la partie n°2.

On fait alors tourner les dessins dans le sens des aiguilles d'une montre.

Désormais, il faut dessiner le 1<sup>er</sup> étage, toujours en faisant en sorte que le mur passe entre le trait du bas et le trait du haut.

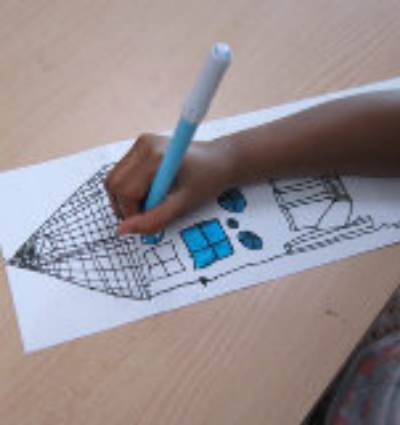
Vous pouvez imposer une « contrainte » : une fenêtre ronde, un balcon...

**TOUR 3** : un adulte vient replier le papier de façon à ce qu'on ne voit plus le dessin n°2, mais la partie n°3.

On fait alors tourner les dessins dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ici, il faut dessiner le 2<sup>e</sup> étage, toujours en faisant en sorte que le mur passe entre le trait du bas et le trait du haut.

**TOUR 4** : un adulte vient replier le papier de façon à ce qu'on ne voie plus le dessin n°3,



mais la partie n°4.

On fait encore une fois tourner les dessins dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour finir, les enfants dessinent le toit. Il n'y a pas de limite, hormis le fait de passer par les traits du bas.

3 . C'est le moment de découvrir le resultat !

Chaque personne a un dessin, mais il a en fait été réalisé par plusieurs d'entres vous.

4 . Plusieurs options pour mettre en couleur la maison : on peut faire colorier toutes les fenêtres au feutre d'une couleur définie, pour harmoniser le tout.

Puis le reste de la façade peut être colorié au pastel, à la craie, ou encore à l'encre (cela dépend de ce que vous avez chez vous !)

On peut enfin détourner les maisons.





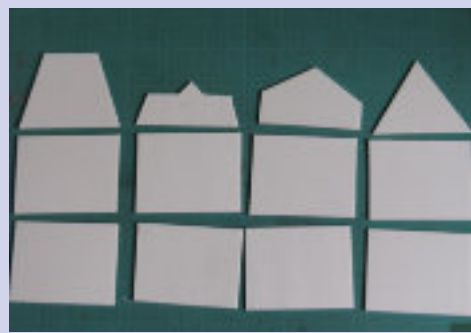
# ATELIER GRAVE TA MAISON



**L'idée de cet atelier est de créer une architecture originale inspirée d'éléments vus en extérieur ou dans des ouvrages d'architecture, mais aussi d'exercer son imagination. C'est aussi l'occasion de collaborer avec d'autres pour pouvoir créer son architecture et travailler la notion de niveau d'une maison ou d'un immeuble.**

## MATÉRIEL

- plaques de polystyrène coupées en rectangles de 13x10 cm (récupérer les barquettes de viande !) et certaines en forme de toit (voir visuel ci dessous)
- 1 crayon gris bien taillé par enfant
- 2 feuilles brouillon à la taille des plaques
- Du canson épais coupé en bandes de 16x50 cm
- de la peinture ou de l'aqua-linol (encre à l'eau pour la linogravure)
- 1 rouleau ou pinceau
- 1 récipient pour l'encre ou la peinture



## DÉROULEMENT

Pour se faire une idée de l'aspect de la maison, on peut prendre les feuilles brouillons pour dessiner son ou ses niveaux de maison. Le but est de savoir placer portes et fenêtres en respectant une échelle.

On reporte ensuite le dessin sur la plaque de gravure grâce à un axe de symétrie. Le polystyrène est une matière qui a tendance à glisser, il est donc difficile de faire des traits droits. On creuse doucement la plaque au début puis on peut repasser sans transpercer la plaque.

Vous pouvez expliquer le résultat attendu de la manière suivante : ce qui va être creusé apparaîtra en blanc sur la feuille et que l'image s'imprimera en miroir.



On va maintenant encreur la plaque.



Il faut mettre une quantité d'encre ou de peinture raisonnable et en rajouter par la suite si besoin. L'encre doit être bien répartie sur le rouleau puis sur la plaque.

La plaque doit être encrée uniformément. Délicatement, on pose la plaque représentant le rez-de-chaussée en bas de la feuille. On pose une main sur la plaque, l'autre appuie doucement pour que l'encre adhère au papier. On enlève la plaque en tenant la feuille.

fait pas grâce au graphisme, on privilégiera le choix d'une seule couleur pour les niveaux, et une différente pour le toit.

Les plaques sont réutilisables.

Une fois sec (compter une journée), on peut venir surligner la forme générale du bâtiment à l'aide d'un feutre fin mais aussi la découper puis ré-assembler toutes les maisons que l'on a réalisé sur une même frise.



On procede de la meme maniere pour les



# ATELIERS À IMPRIMER !



**Découvrez en annexe des ateliers et coloriages à imprimer chez vous pour découvrir l'habitat en s'amusant !**

## **RECONSTITUE UNE FAÇADE :**

Ce découpage/collage vous permet de revoir les notions d'étages, le placement des ouvertures et même les décors. À partir de la moyenne section.

## **LES MAISONS DE MONSTRES**

Pour voir l'habitat de manière plus ludique, et comprendre que l'habitat s'adapte à son habitant !

## **COLORIAGES DE LILLE**

En attendant de (re)découvrir le patrimoine lillois, un coloriage par quartier et ville associée vous est proposé.

à retrouver aussi sur [Lille.fr](http://Lille.fr)

RECONSTRUIRE UNE MAISON POUR CE GÉNÉRIE MONSTRE





**POUR ALLER  
PLUS LOIN**



**Internet regorge de ressources permettant de vous documenter. En voici une sélection pour aller plus loin !**

## VIDÉOS

En étant abonné à la [bibliothèque municipale de Lille](http://www.bibliothque-municipale-de-lille.fr), vous avez accès à *arte vod* (voir le tuto connexion ci-dessus).

Dans la série *Architectures*: habiter le monde

## CONTENUS MULTIMÉDIAS SUR L'ARCHITECTURE, DESSINS ET MAQUETTE :

<http://www.archimome.fr/index.php?page=accueil>

<http://www.archipedagogie.org/>

<http://archihihi.com/fr/>

## POUR ALLER PLUS LOIN SUR L'HABITAT, L'ARCHITECTURE ET L'URBANISME :

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/habitat/57164#915317>

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/urbanisme/100337>

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/architecture/22679>

# « CAR LA MAISON EST NOTRE COIN DE MONDE »

Gaston Bachelard, *poétique de l'espace*. 1957

Le label « **Ville ou Pays d'art et d'histoire** » est attribué par le ministre de la Culture après avis du Conseil national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Il qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance et de médiation.

Le service Ville d'art et d'histoire, piloté par l'animateur de l'architecture et du patrimoine, organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales de la Ville par les jeunes publics individuels et les scolaires.

## À proximité

Boulogne-sur-Mer, Cambrai, Lens/Liévin, Roubaix, Saint-Omer, Amiens métropole, Beauvais, Chantilly, Noyon, Laon, Saint-Quentin, Soissons, Tourcoing et Senlis/Ermenonville bénéficient de l'appellation Ville et Pays d'art et d'histoire.

## Contact :

Service Ville d'art et d'histoire  
23 rue du Pont Neuf  
59000 Lille  
Tél : 03.62.26.08.30  
vah@mairie-lille.fr



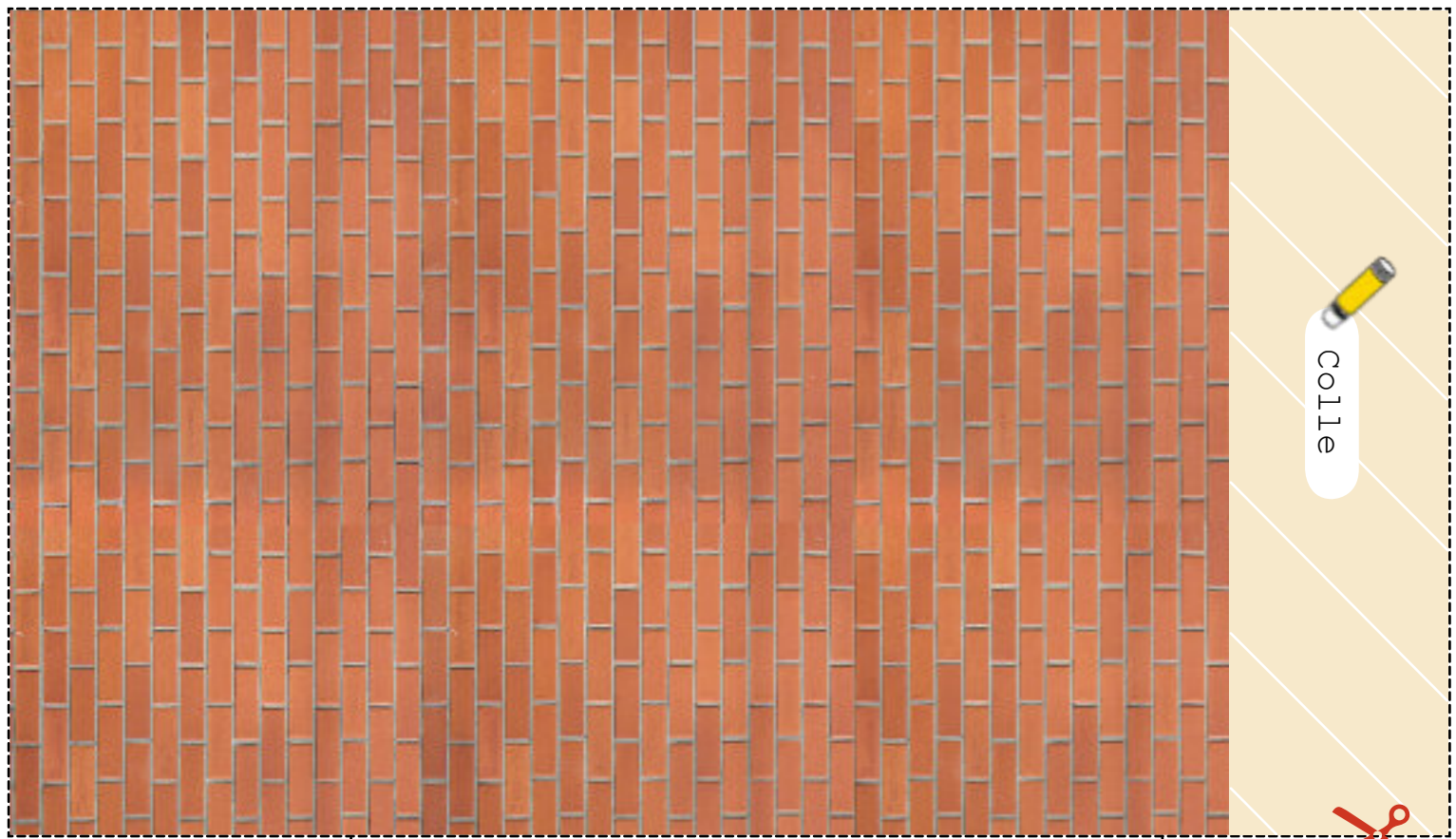
**EXPLORATEURS**  
**ARCHITECTURE**  
**EN FAMILLE**

**ANNEXES**

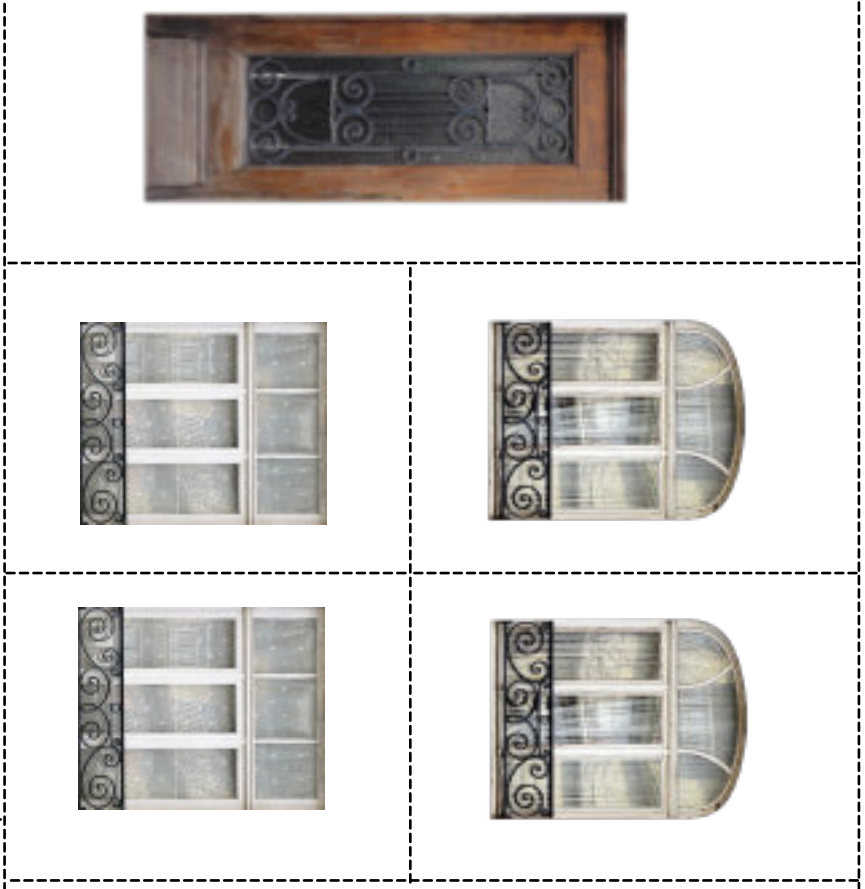
**ANNEXE 1 / GABARIT POUR CADAVRE EXQUIS**



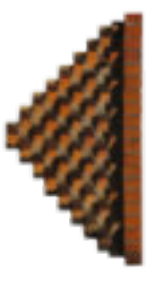
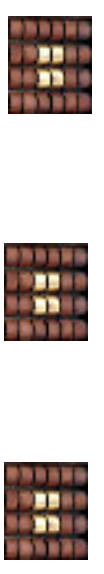
# ANNEXE 2 / FAÇADE À RECONSTITUER



Porte  
et  
fenêtres



Décor



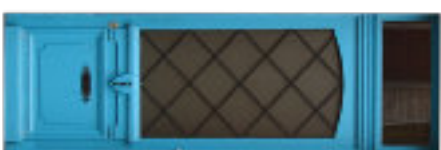




colle



Porte  
et  
fenêtres



Décor





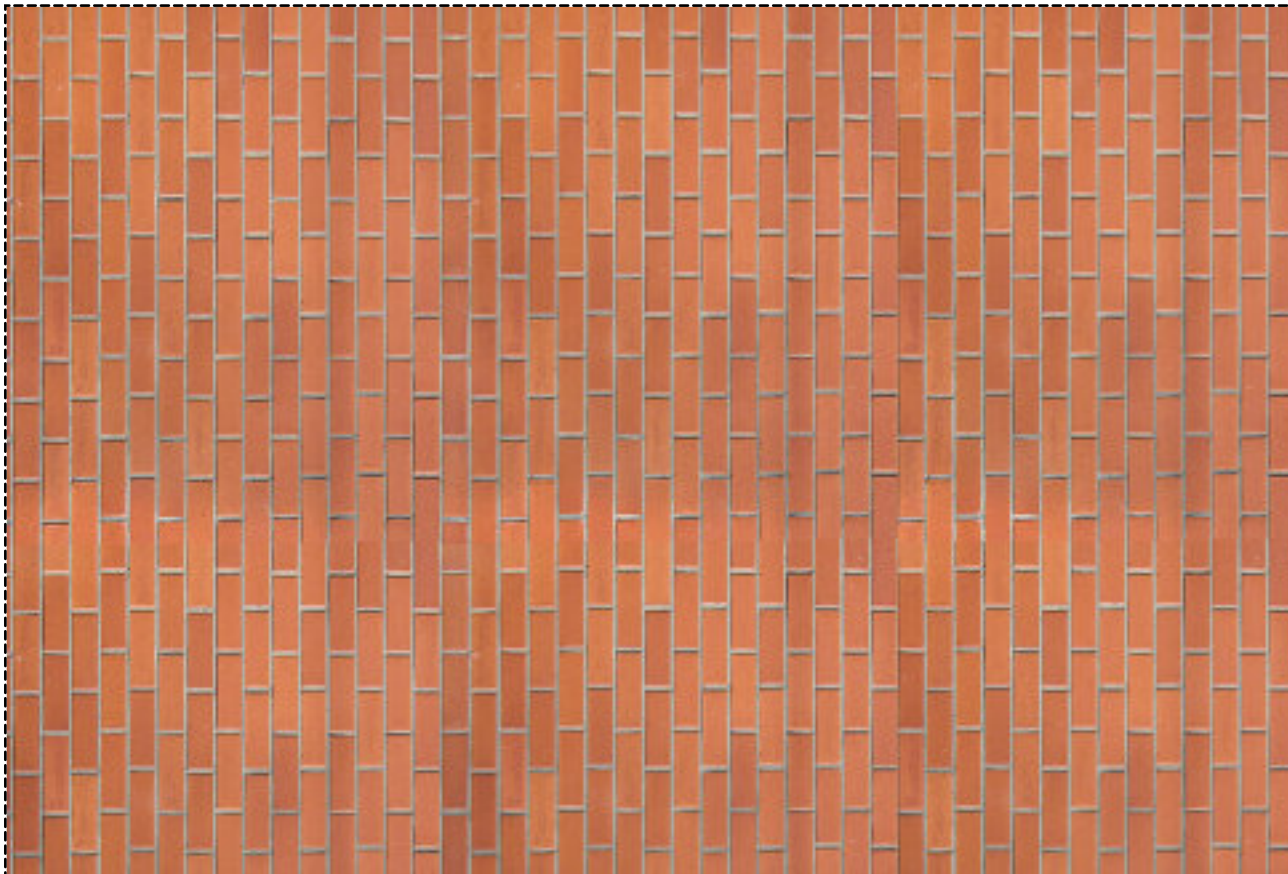
colle



Porte  
et  
fenêtres



Décor







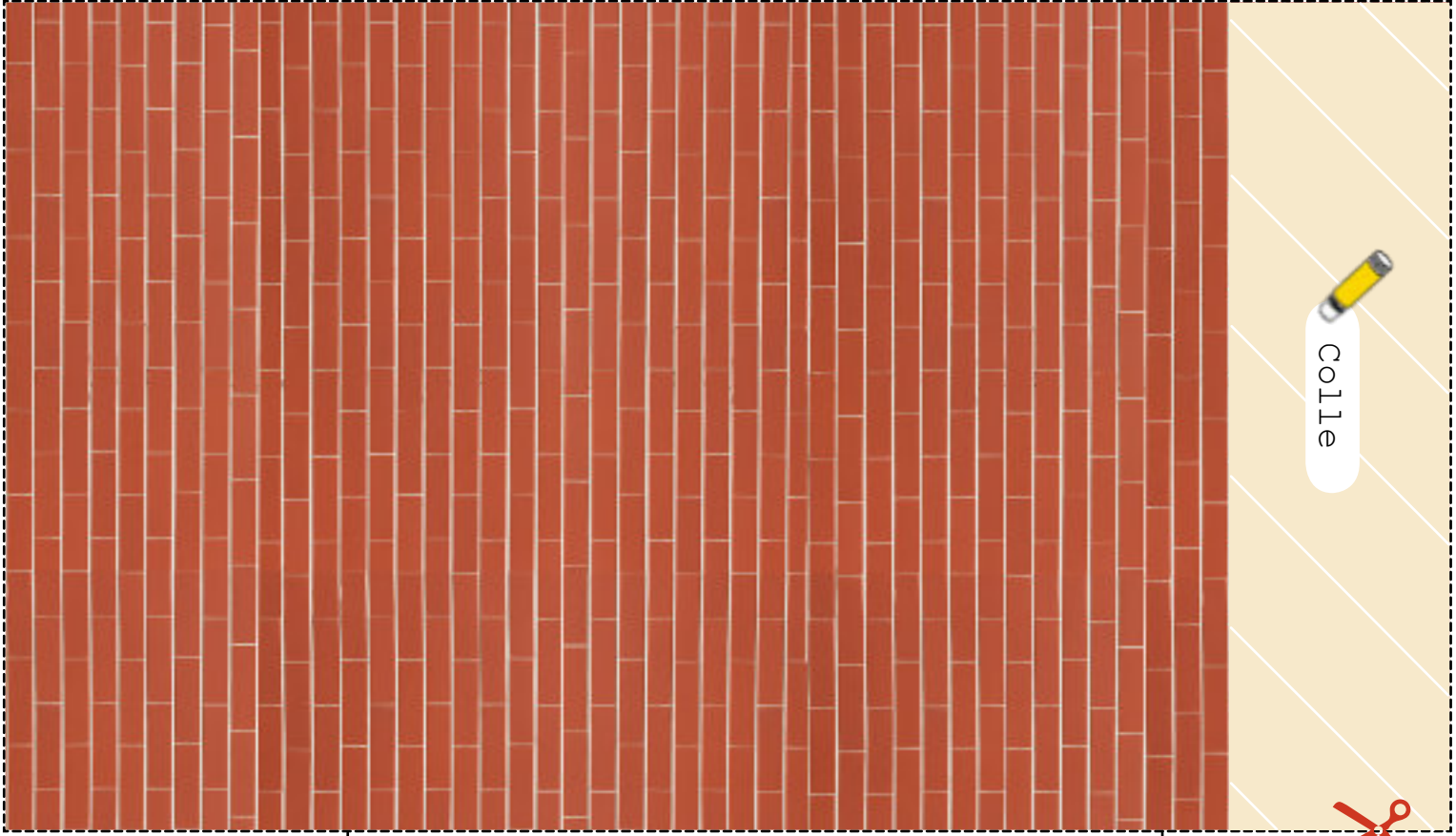
Colle

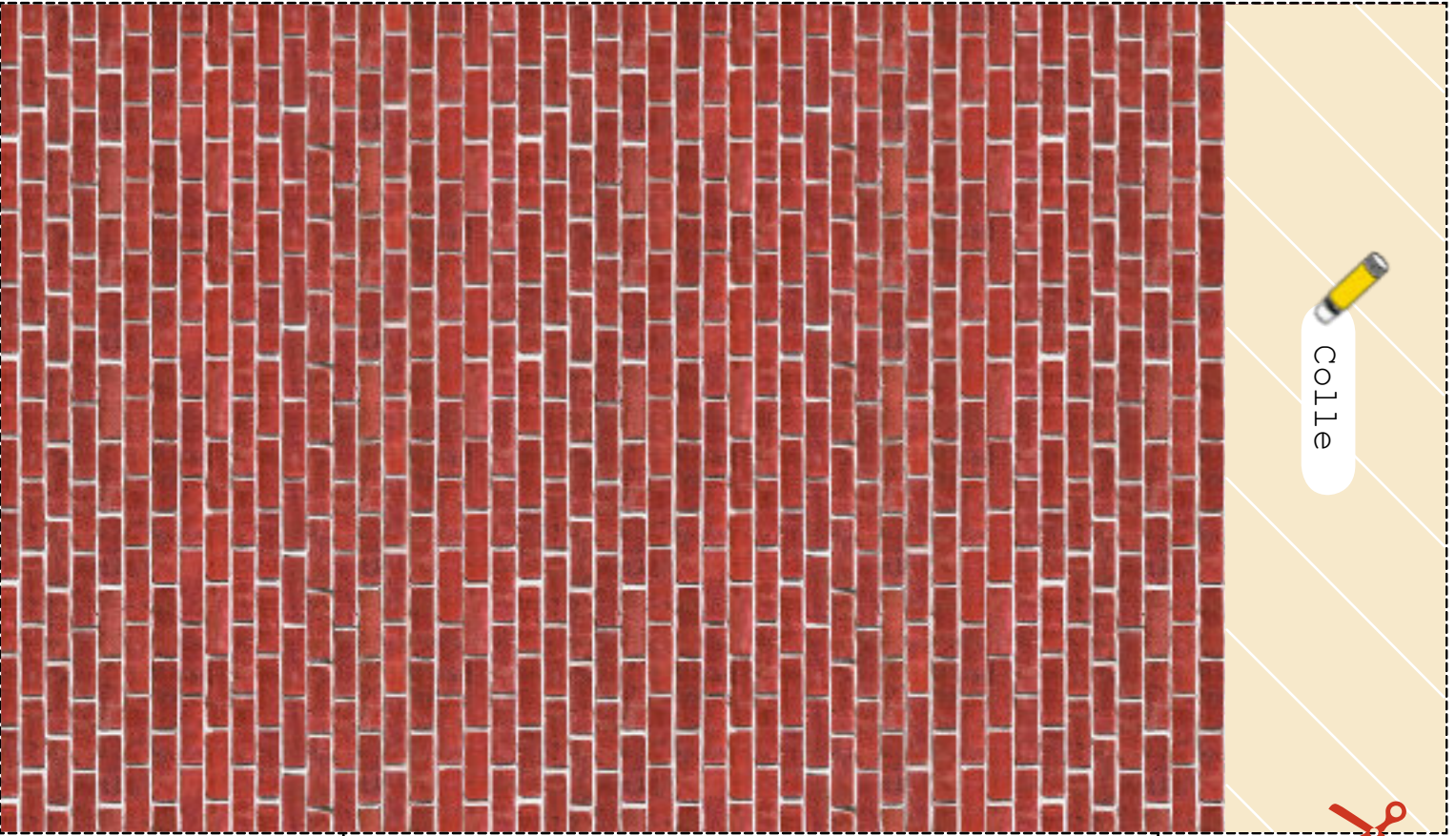


Porte  
et  
fenêtres

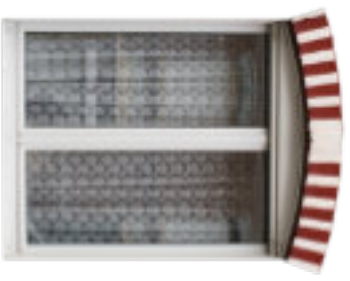


Décors





Colle



Porte  
et  
fenêtres

Décor







colle



Porte  
et  
fenêtres



Décor







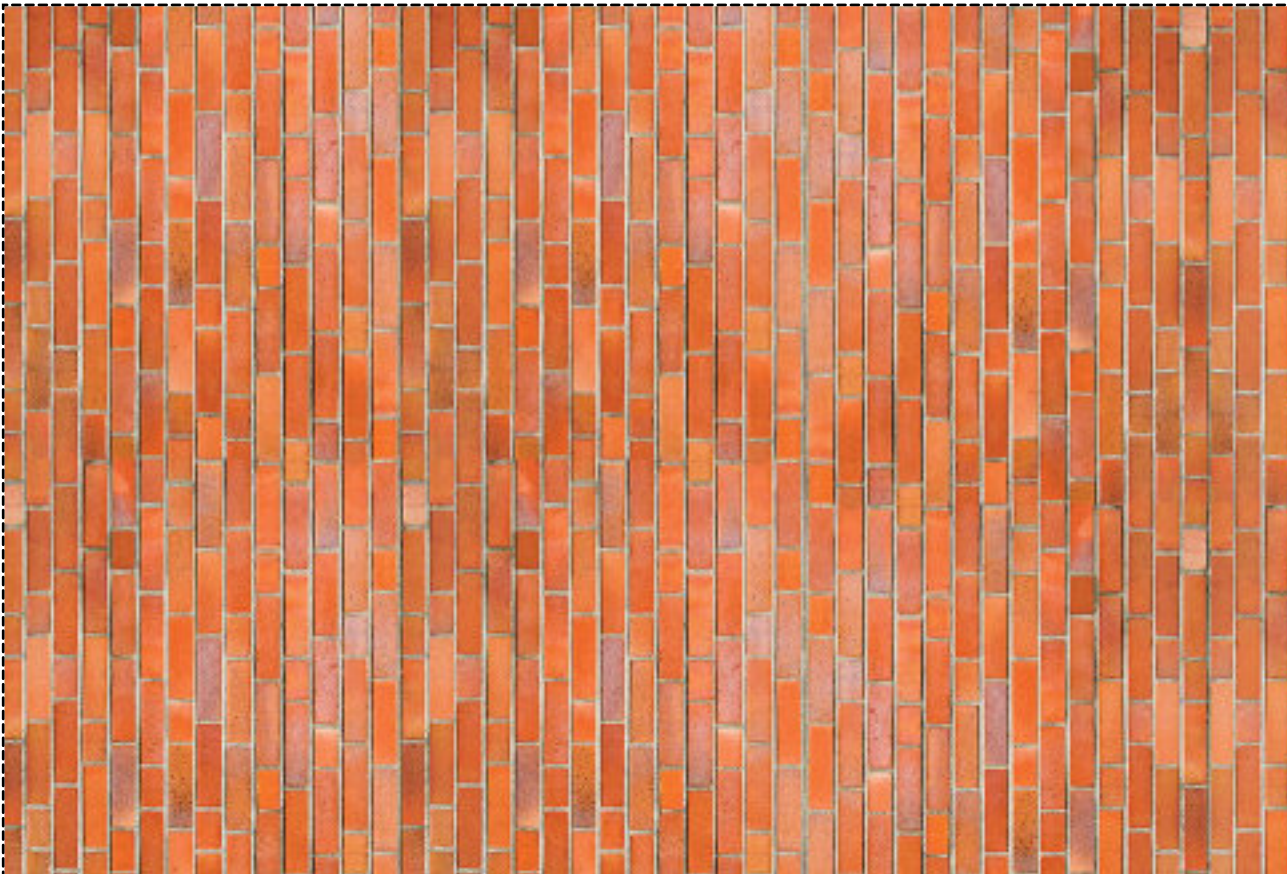
Colle



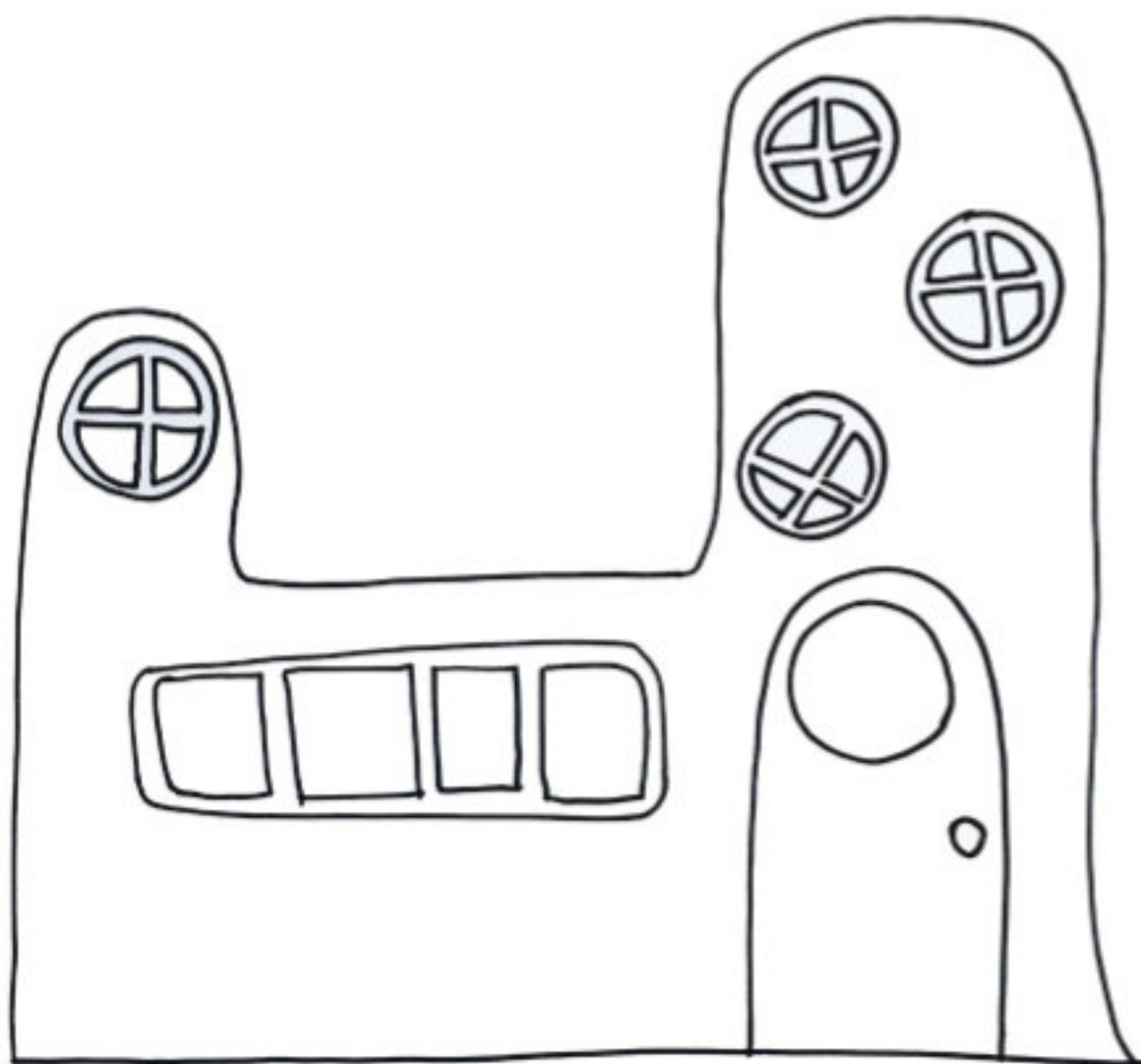
Porte  
et  
fenêtres



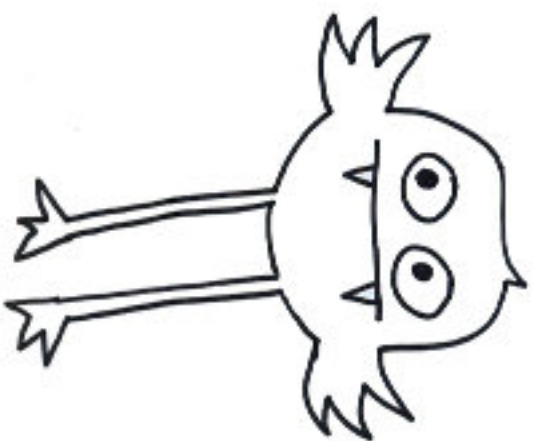
Décor



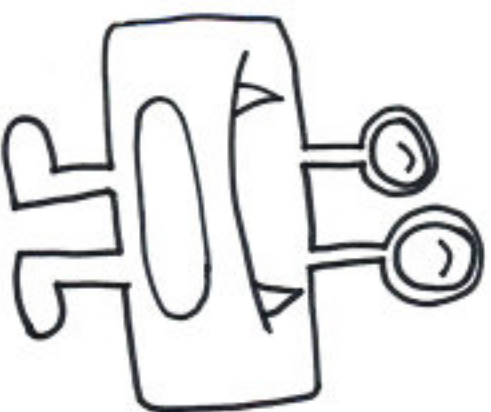
REPRÉSENTE LE MONSTRE QUI VIT DANS CETTE MAISON BIZARRE



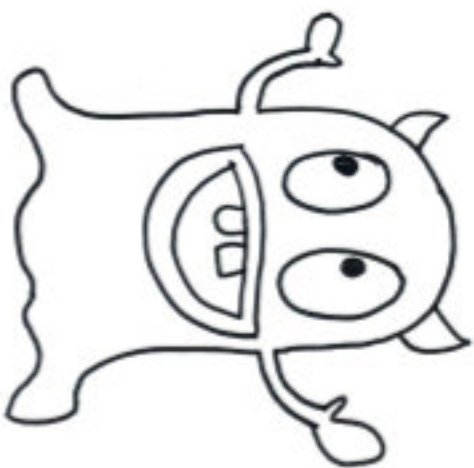
DESSINE UNE MAISON POUR CE GENTIL MONSTRE



DESSINE UNE MAISON POUR CE GENTIL MONSTRE

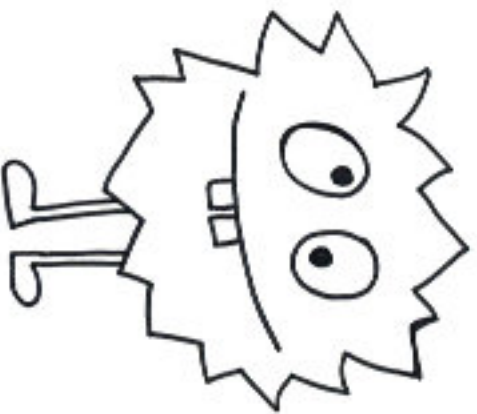


DESSINE UNE MAISON POUR CE GENTIL MONSTRE





DESSINE UNE MAISON POUR CE GENTIL MONSTRE



DESSINE UNE MAISON POUR CE GENTIL MONSTRE

