

j e u x d'archi tecture

à la maison



mars 2020

Jouer avec l'architecture

Voici une série de jeux pour (re)découvrir sa maison, son lieu d'habitation, et plus largement les bâtiments qui nous entourent, que l'on croise, que l'on traverse, qui font la rue, la ville, le village.

Il y en a pour tous les âges, n'hésite pas à tester, à en modifier les règles et à t'amuser !



Jeux conçus suite à l'appel de la Délégation Académique aux Arts et à la Culture de la Région Bourgogne-Franche-Comté, en partenariat avec l'Union Régionale des CAUEs, pour accompagner les adultes et les enfants dans ce temps particulier de confinement, commencé au mois de mars 2020.

La sensibilisation à l'architecture au patrimoine urbain, rural, paysager est une des missions clés du CAUE, dans le cadre de la défense de la qualité architecturale du territoire. Le CAUE58 a depuis des années maintenant, à coeur de s'adresser plus particulièrement au jeune public.*

Le CAUE, Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement est une association répondant à une mission d'intérêt public : promouvoir la qualité architecturale, urbaine et paysagère sur le territoire départemental. Premier créé en région Bourgogne, le CAUE de la Nièvre fonctionne depuis décembre 1979.

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

En conséquence: (...) Des conseils d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement sont institués. (...)

Loi n°77-2 du 3 janvier 1977 sur l'architecture – Article 1

Carte imaginaire

L'idée : s'amuser avec des plans de territoire, apprivoiser la projection en plan vu de haut.

Matériel : liaison internet, imprimante, papier, colle, ciseaux



- Avec peut-être de l'aide, sélectionne, télécharge et imprime des extraits de cadastre du quartier, de la rue, de la ville, du village sur le site www.cadastre.gouv.fr
- Apprend à reconnaître au préalable les quelques éléments représentés : les rues et noms des rues, les cours d'eau, les bâtiments (en jaune) et auvents (en jaune pâle), les limites de parcelles (traits noirs).
- Fais des découpages et un collage géant en connectant des rues, des linéaires de maisons, des parcelles pour réaliser une carte imaginaire.
- Pour donner du relief tu peux poser la carte sur des livres, des boîtes étalées sur une grande table.
- Le support peut devenir un terrain de jeu pour des constructions en Légo, des personnages, des petites voitures, des monstres, des dinosaures, des figurines, des billes...



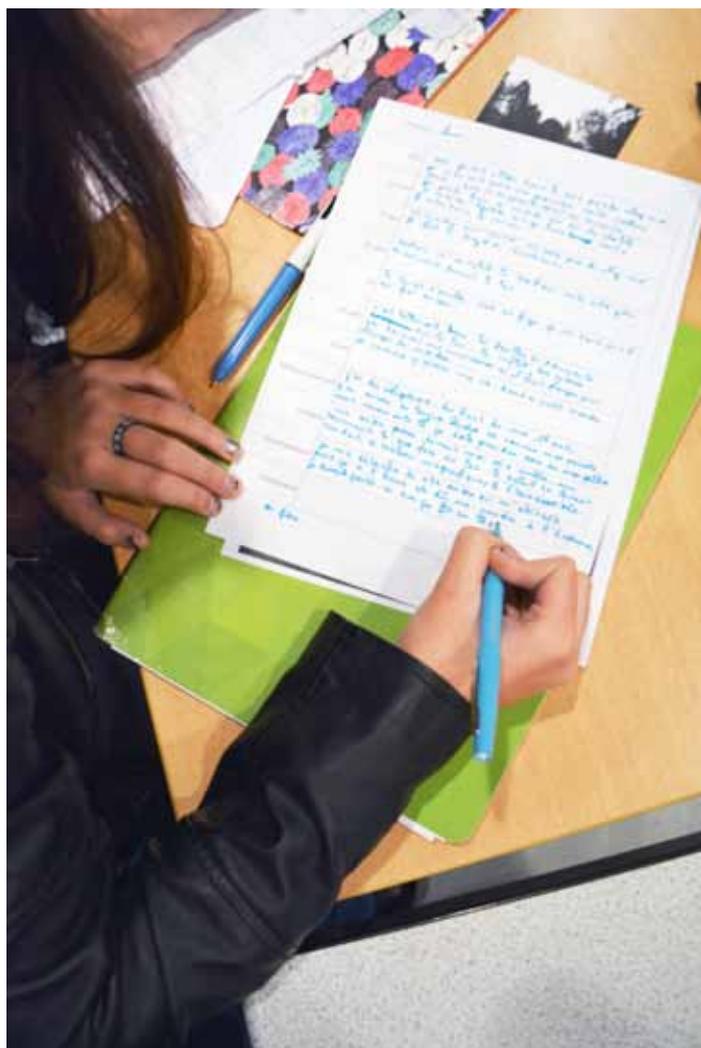
Hop, l'histoire démarre !

L'idée : Imaginer une histoire à partir de bouts de phrases

Matériel : papier, crayon ou feutre, ou stylo



- Imagine la suite des débuts de phrases pour raconter / écrire une histoire.
- Garde en tête **un lieu précis** pour commencer (lieu réel ou imaginaire)
- Pour corser la chose : choisis à quelle personne tu écris (*je, tu, elle, nous, vous, ils etc...*)
- Tu peux aussi faire une histoire un peu bizarre en choisissant les morceaux dans le désordre
- Sur la page suivante, il y a deux colonnes d'indices : si tu te situes à l'intérieur (int.) ou à l'extérieur (ext.) + le démarrage de phrase, tu peux suivre uniquement la seconde colonne.
- Et tu peux faire ta propre liste bien sûr !



ext.	Là-bas	
int.	Hier	
ext.	Malgré	
int.	D'ailleurs	
ext.	Ici	
int.	Et puis	
ext.	Sous	
int.	Aussi	
ext.	Malheureusement	
int.	Soudain	
ext.	Heureusement	
int.	Finalement	

Permutations

L'idée : regarder, jouer, s'approprier l'espace, jouer avec les contrastes

Matériel : ce qu'on a sous la main



- Choisis des petits objets d'une pièce et mets-les dans un autre genre d'endroit : dedans/dehors, chambre/salle de bain, cuisine/bureau... Si tu as un jardin, ça fonctionne très bien avec des éléments naturels (dedans) et des petits objets de la maison (dehors).
- Fais des installations **LIBRES** : des empilements, des micro cabanes, des formes, des installations par couleur, par taille... **Comme tu veux !**
- Si possible, prends tes installations en photo, de loin, et de près (pour avoir la sensation d'un espace miniature dans lequel se projeter).



Ombres chinoises

L'idée : jouer avec la lumière, les postures, l'échelle du corps, les gestes

Matériel : drap, cordelette, pinces à ligne



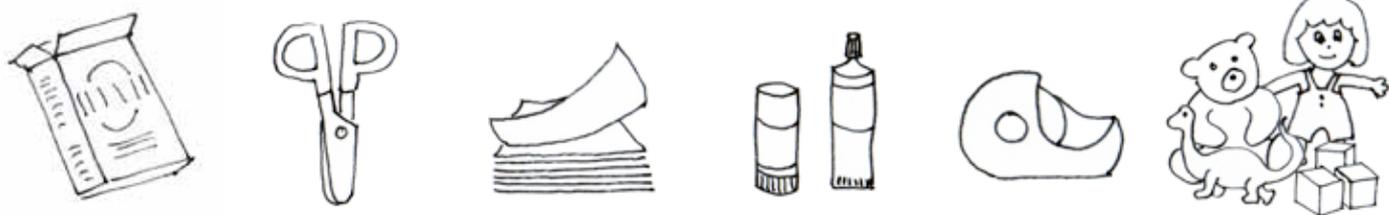
- Avec de l'aide peut-être, tends une cordelette et suspends un tissu uni comme rideau, devant une fenêtre, une baie vitrée, une lampe.
- S'il y a **DÉJÀ** un rideau uni devant une baie vitrée, c'est parfait !
- Passe de l'autre côté pour prendre des poses (à garder sans bouger un court instant si photo)
- Tu peux te rapprocher du tissu, le tenir par la main, t'en s'éloigner.
- On s'observe et/ou on se prend en photo (si possibilité) à tour de rôle.



Mini ombres chinoises

L'idée : jouer avec la lumière, les ombres, lire autrement les objets, les jouets, regarder autrement ce qui nous entoure.

Matériel : boîte en carton, ciseaux, papier fin, scotch ou colle,
éventuellement : lampe, objets, jouets



- Prends une boîte, évide le fond et tends dessus un écran : un tissu ou une feuille fine (papier machine, calque, papier de soie).
- Place la boîte devant une source de lumière (fenêtre, lampe).
- Bouge la main, des objets, des jouets derrière l'écran.
- Si c'est possible, quelqu'un peut prendre des photos.

Croquis-chrono

L'idée : regarder autrement les lieux, les objets, les détails de tout ce qui nous entoure.

Matériel : papier (coloré ?) feutre ou marqueur, ficelle, pinces à linge



- Prépare des papiers au format carte postale (A4 plié en 4) idéalement avec du papier coloré
- Prend un livre pour avoir un support sous ta feuille.
- Prend un marqueur ou un feutre foncé (pas de crayon, pas de gomme).
- Si vous êtes plusieurs, quelqu'un donne le top départ au chronomètre pour faire le croquis en 30 secondes, une minute, 3 minutes...
- Pour corser les choses (et regarder autrement) : tu peux varier ta position pour dessiner : allongé par terre, accroupis sous la table, assis, debout, à cloche pied...
- Présente tous tes croquis sur un fil, avec des pinces à linge.



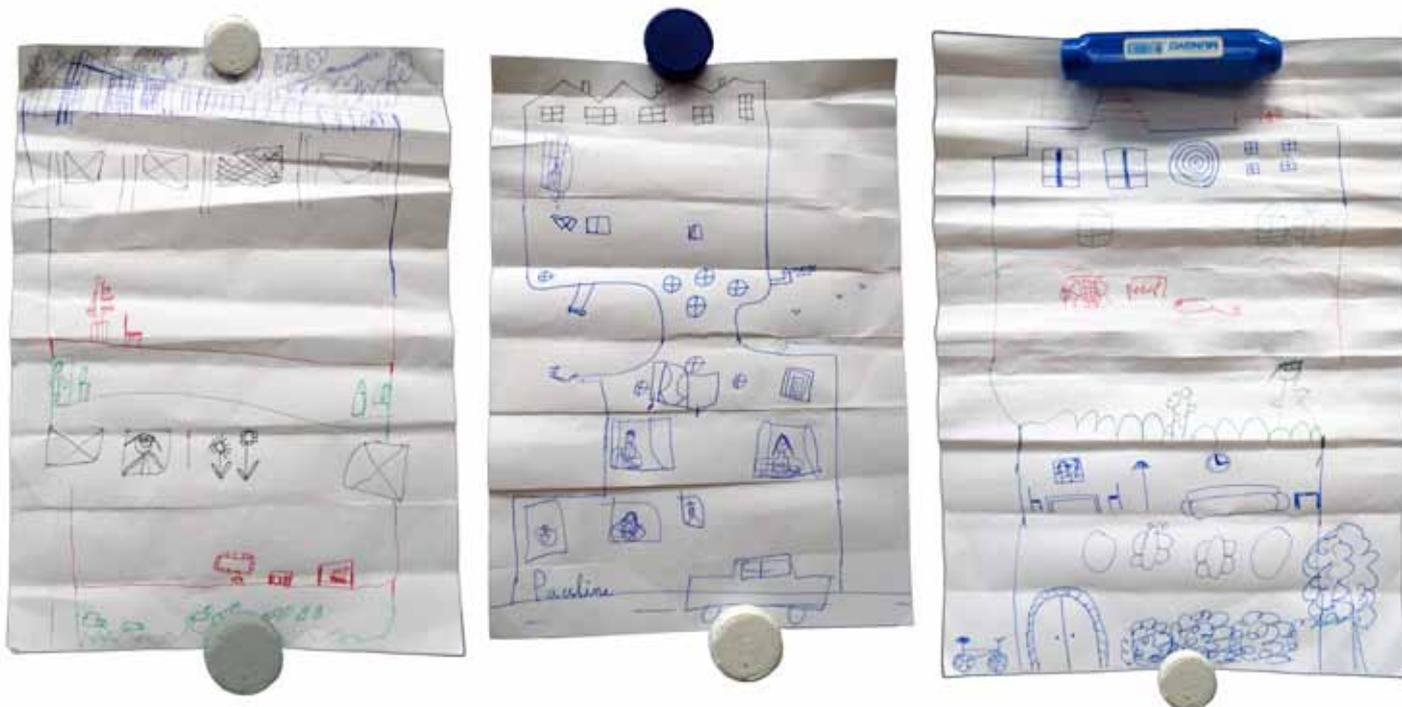
Cadavre exquis* de maison

L'idée : Sur le même principe que le cadavre exquis* de texte ou de personnage (se joue à deux minimum).

Matériel : papier, stylo



- Prépare les feuilles avec les pliages à l'avance pour faciliter les choses (5 ou 6 plis dans le même sens).
- Chaque participant dessine puis replie la feuille pour cacher ce qu'il vient de faire et laisse deux petits traits dépasser pour que le suivant puisse continuer et prolonger le dessin.
- On part du toit et on fait les étages, jusqu'à terminer la feuille et arriver au sol et au bas de la maison.
- Au dépliage on découvre l'ensemble de la maison !



** Jeu inventé par les surréalistes, qui l'ont défini comme : « jeu qui consiste à composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles ne puissent tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. »*

La première phrase qui en résulta fut celle -ci : « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau » ce qui a donné le nom au jeu !

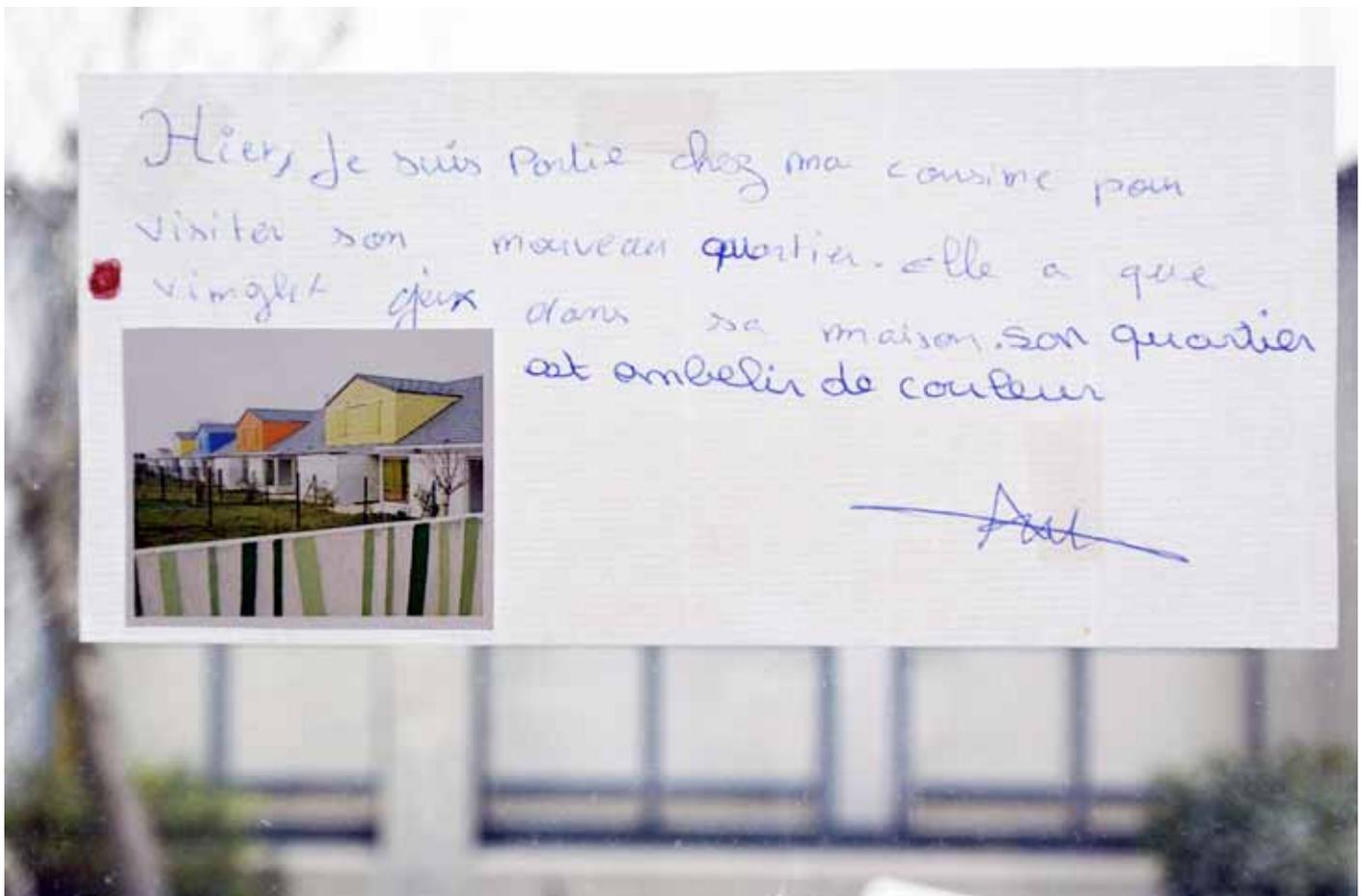
Pioche d'images

L'idée : explorer le lieu, le cadre, l'espace, et imaginer une histoire

Matériel : imprimante, papier, ciseaux, papier, stylo



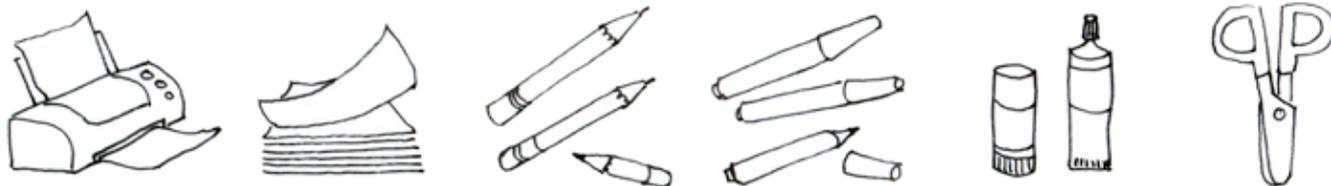
- Imprime quelques images de la pioche d'images et découpe-les.
- Choisis à quelle personne tu écris (*je, tu, elle, nous, vous, ils etc.*).
- Pioche une image (face cachée ou en la choissant) pour raconter ou écrire une histoire.



Prolonger les traits

L'idée : collage-dessin pour approcher l'architecture à partir de détails et d'extraits

Matériel : imprimante, papier, crayons, feutres, crayon, colle, ciseaux



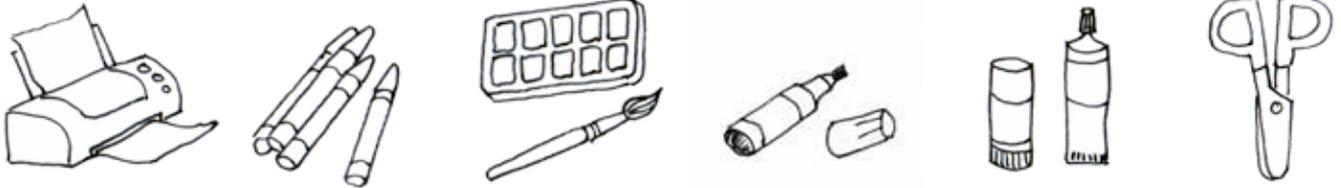
- Imprime quelques feuilles d'images et découpe-les.
- Pioche ou choisis une ou plusieurs images à coller sur ta feuille.
- Prolonge, réunis, imagine, complète par le dessin pour remplir ta feuille.
- Tu peux réaliser plusieurs feuilles et les assembler entre elles et faire toute une construction, toute une maison, tout un immeuble, tout un quartier...



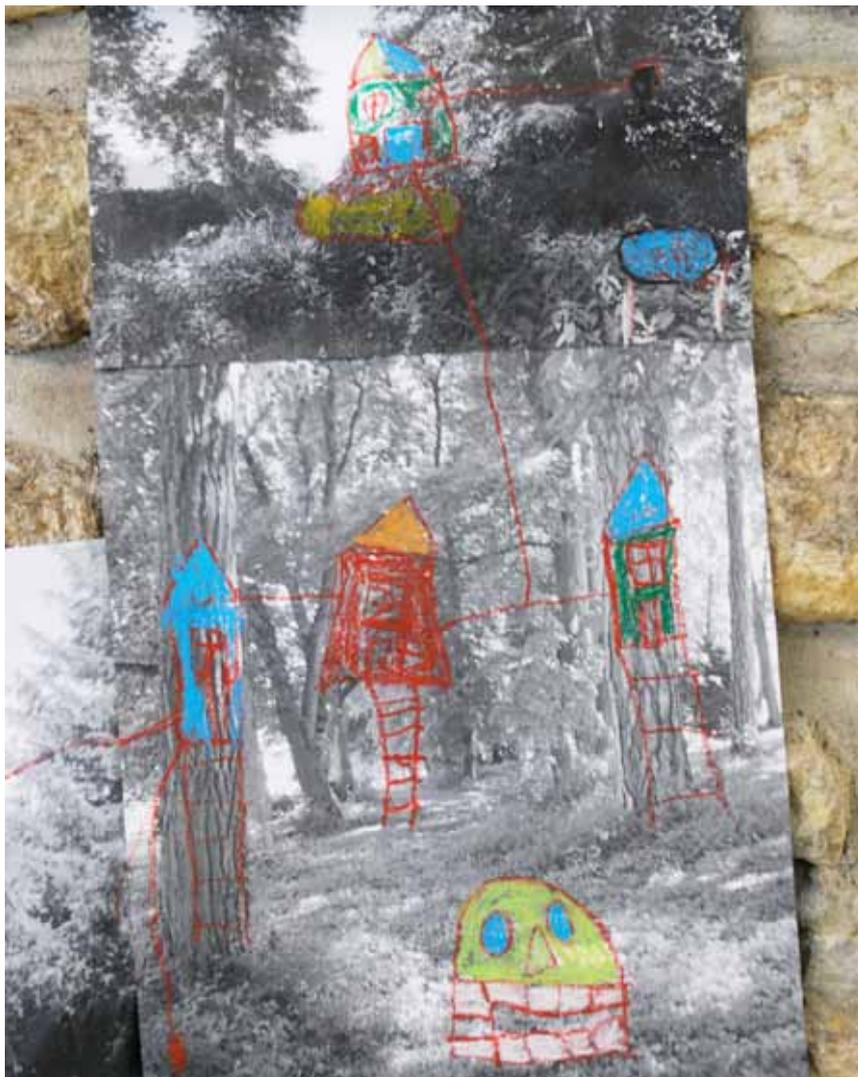
Ma cabane ici

L'idée : installer et dessiner sa cabane idéale dans son environnement

Matériel : imprimante, crayon de cire, ou peinture, ou papiers (de récupération) de couleur, colle, ciseaux



- Choisis une image pour ton décor et imprime-la (en noir et blanc c'est très bien).
- Dessine ta cabane idéale directement sur l'image, tout est possible !
- Tu peux aussi coller des petits morceaux de papier sur la photo et dessiner dessus.
- Tu peux réunir plusieurs dessins entre eux par les prolongements des cabanes : passerelles, tyroliennes, balançoires, ponts, souterrains, tunnels, rivière...
- **Tout est possible** : une cabane dans les arbres, sous l'eau, suspendue, dans les nuages, avec des bras, en forme de poire, qui vole, qui dort...



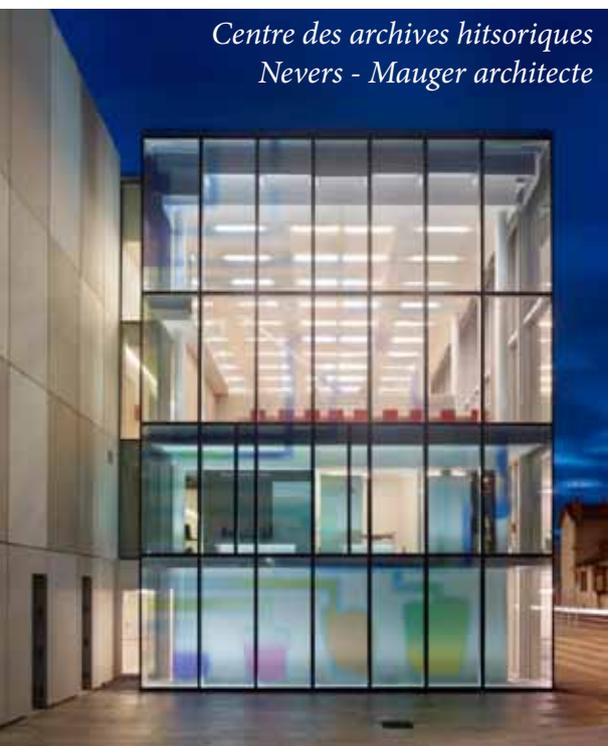
Réserve d'images

Voici des séries d'images, petites ou grandes que tu peux imprimer :

- pour t'en servir de fond pour dessiner
- pour faire des pioches d'images
- pour faire des collages à prolonger
- pour ce que tu peux imaginer de ton côté !



*Centre des archives historiques
Nevers - Mauger architecte*



Si tu t'intéresses à l'architecture et que tu veux d'autres images de projets d'architectes, il y a le site de [l'Observatoire des CAUE](#) par exemple, qui présente des projets réalisés dans toute la France.

Tu y trouveras de nombreuses informations, notamment le nom de l'architecte et des concepteurs qui l'accompagnent (paysagistes, graphistes...) qui méritent d'être mentionnés !

A toi de jouer !

Sur les 3 prochaines pages tu trouveras des projets qui se situent tous dans la Nièvre, les noms qui y figurent sont ceux des architectes, des concepteurs ou des agences.

AB Warnant



Arkedif



Baroin



Bentejac



Bentejac Octant



Bentejac Octant



Mallard



Nodal Guillet



Racine



Arkedif



Arkedif



Baroin



Arkedif



Arkedif



Arsenault



AB Warnant



Arkedif



Arsenault



Correia



Mallard



Racine



Bentejac



Correia



Perrin Recoules



Bentejac



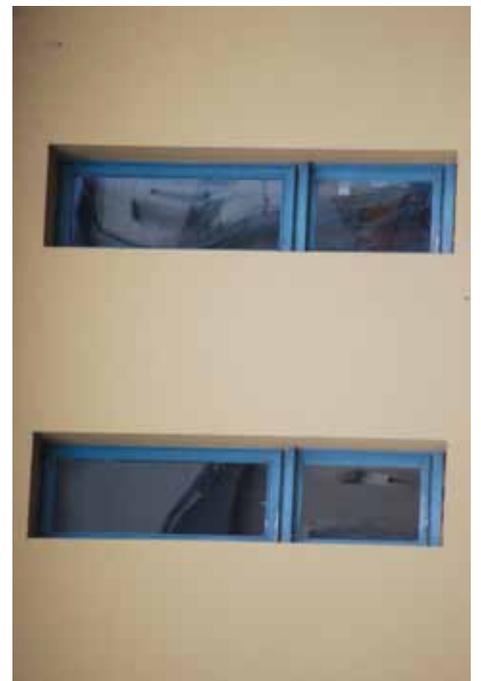
Correia



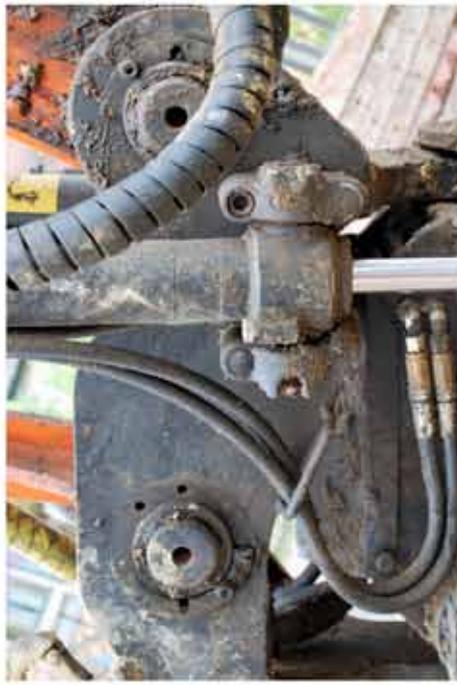
Nodal Guillet



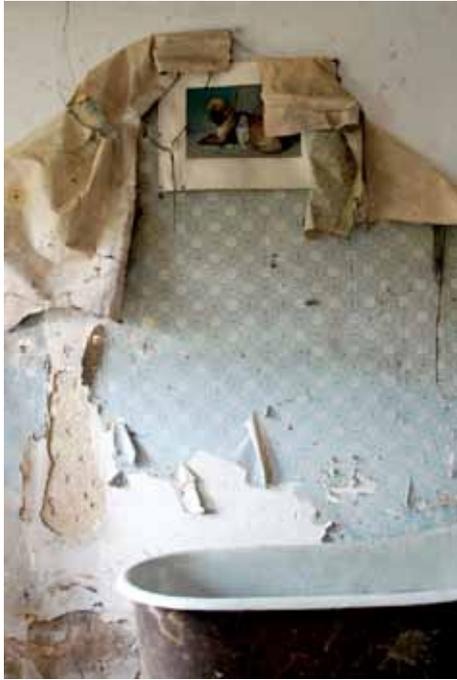
Détails et couleurs !



Chantiers !



Oh ! C'est vieux !





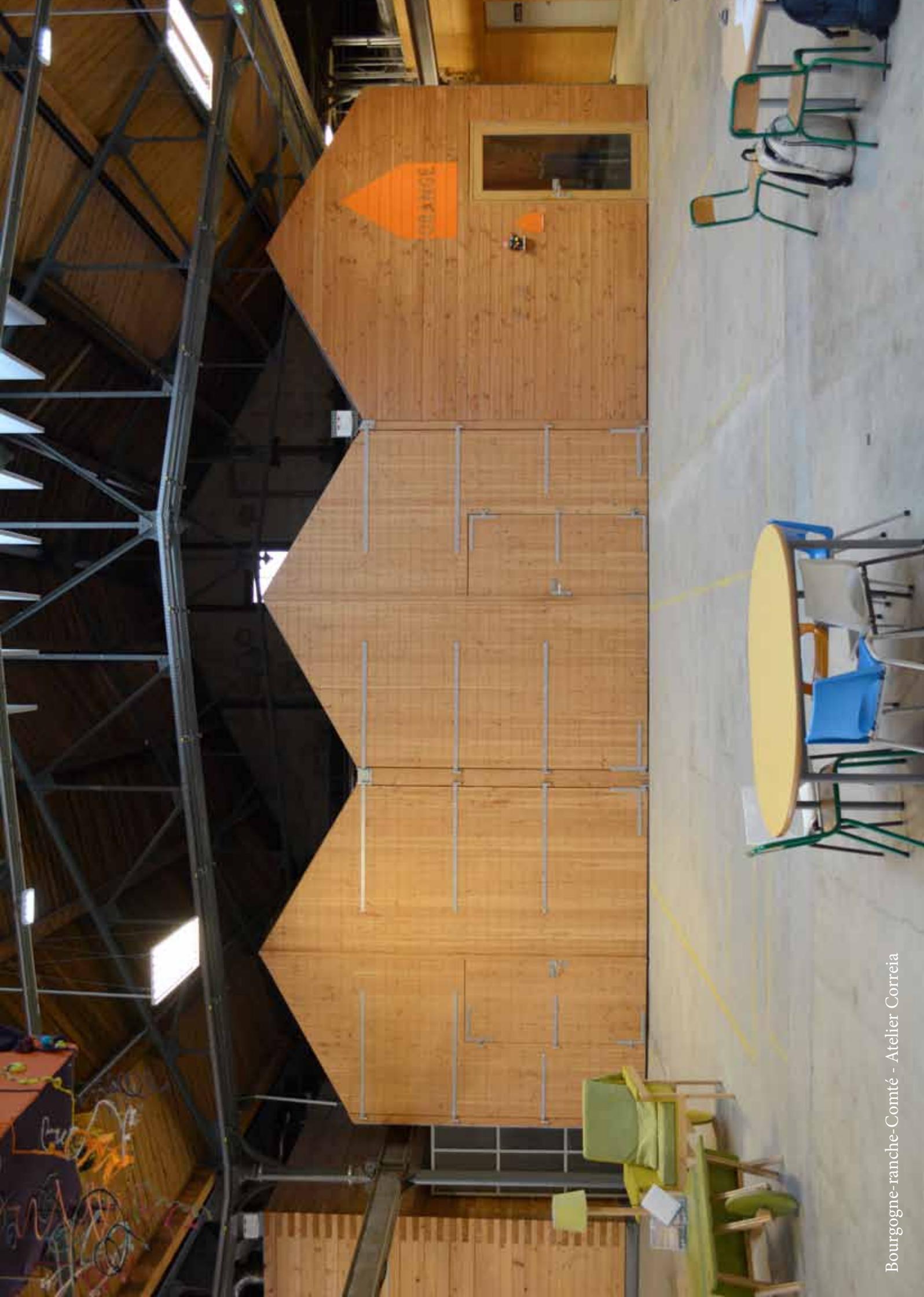






















Mémoire à colorier

L'idée : voilà de quoi faire un jeu de mémoire. C'est toujours bien de faire travailler sa mémoire. Et puis c'était pour réutiliser les pictogrammes dessinés pour ce document :)

Matériel : imprimante, ciseaux, crayons, feutres...

Imprime cette page, découpe, coloris, dessine dans les 2x2 cases vides. **À toi de jouer !**

