

PATRIMOINE ET PETITE-ENFANCE

De l'outil d'animation au projet d'éducation

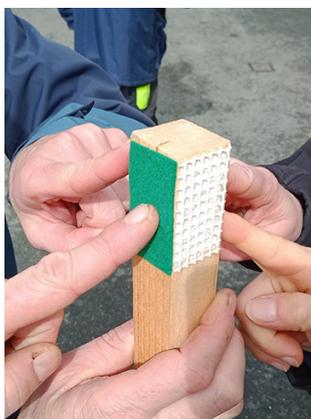
En plus d'éveiller leur curiosité et de « donner envie » de FAIRE, sortir des petits outils de sa besace d'explorateur permettra aux plus jeunes architectes en herbe d'explorer, de manipuler et d'observer avec différentes attentions les détails et éléments (*formes, couleurs, matières*) de leur environnement quotidien qu'il soit bâti ou paysager, urbain ou rural, dans la classe ou dans la rue, du carrelage d'un couloir au monument le plus prestigieux, etc ...

Bien évidemment, il ne s'agit pas de faire une liste exhaustive mais chaque besace pourra (devra !) être complétée par d'autres outils (*loupes, cartes, jumelles, nappes montées, bandeaux, miroirs, etc ...*) adaptés à chaque public mais surtout à chaque territoire, car il ne s'agit pas seulement de faire de l'éducation DANS la ville mais de l'éducation À la ville !

La diversité des supports de médiations et leurs appropriation/déclinaisons en 1001 formes et 1001 consignes doivent permettre ainsi aux médiateurs, enseignants, animateurs, accompagnateurs, parents et enfants, de rythmer une séance, une sortie, un parcours ou tout un projet éducatif en alternant différentes approches pédagogiques (*scientifique et technique, sensible et sensorielle, ludique et physique, imaginaire et artistique, etc...*) afin de « questionner le monde ».

association Vous êtes ici

PIQUETS AUX IMPRESSIONS



1. Prenez un support (*piquet, tasseau, panneau ou livret d'interprétation, ...*)
2. Collez sur chacune des faces un matériau différent au toucher : papier à poncer, moquette, plastique lisse, tissus et autres textures, à vous d'inventer !
3. Puis lors d'une exploration demandez aux jeunes explorateurs de toucher du bout du doigt ces différents matériaux puis de dire à quels éléments du paysage environnant cette sensation leur fait penser.

Cela peut être très subjectif : les esprits les plus cartésiens iront « vérifier » en allant toucher, la porte, la brique ou la plante (déjà en route vers une démarche scientifique !) tandis que pour d'autres esprits plus « têtes en l'air », les nuages dans le ciel évoqueront quelque chose de doux sans même les toucher ... A chacun(e) ses impressions !

Le même principe peut être évidemment décliné en collant des échantillons de matériaux sur un dé, dans les pages d'un livret découverte, un panneau de sentier d'interprétation, etc ...

La consigne peut focaliser l'attention sur une thématique particulière (*sols, murs, ouvertures, végétation, ...*) et l'expression des ressentis doit permettre de développer un vocabulaire commun à la fois sur les sens (*doux, rugueux, lisse, piquant, ...*) et les matériaux (*bois, verre, brique, ...*).

Des petites histoires peuvent alors se glisser dans les explications pour prolonger la compréhension de l'environnement (pourquoi une feuille de pissenlit à des « poils » ou une brique des petits trous ? etc ...)

LA VILLE EN PLEINE FORME



1. Dessinez, découpez et plastifiez des formes géométriques simples (*carré, triangle, rond*)
2. Retrouvez-les dans l'architecture, la ville, la nature, le paysage autour de vous.

En plus de travailler l'observation (« *cherche et trouve* »), cet exercice doit permettre de développer un vocabulaire adapté avec l'observation in-situ de formes graphiques.

Un toit en triangle, une fenêtre carrée, une plaque d'égout ronde ...

Toutes les formes sont dans la ville mais très vite, dès le plus jeune âge, on s'aperçoit qu'il y a certaines formes qui sont plus récurrentes et faciles à trouver dans l'architecture et qu'à contrario, il n'y a pas d'angles droits dans la nature !

Par un jeu d'association entre la forme et la fonction, cela peut amener une première compréhension des choses, que ce soit pour les besoins d'un usage (*évacuer l'eau de pluie, habitabilité, etc...*) ou simplement esthétique (*occulus, voûte, etc ...*), le savant jeu de l'architecture de joindre l'utile à l'agréable !

Des déclinaisons peuvent être imaginées en cherchant d'autres formes mais aussi des couleurs, des détails d'architectures, des imagiers thématiques, des lettres, des visages, etc ...

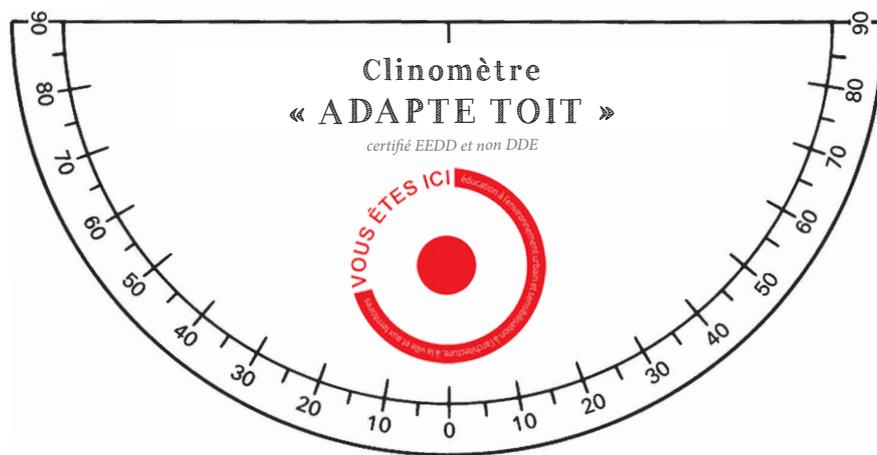
CLINOMÈTRE «ADAPTE TOIT »



1. Prenez une planchette en bois et collez sur l'une des faces un rapporteur gradué en degrés et/ou en symboles (du - vers le +) en veillant à bien l'aligner au bord de la planche.
2. Fixez un crochet (*clou, punaise, ...*) au centre du rapporteur pour suspendre un fil à plomb (*ficelle avec un poids, écrous, perles, ...*) qui indiquera le niveau de la pente.
3. Demandez aux jeunes arpenteurs de viser le sommet d'une toiture avec le clinomètre ou alignez-le directement sur une pente de mur, un trottoir, un talus, ... et comparez ou organisez du plus ou moins pentu, etc...

Angles, degrés, rapporteurs ... autant de notions qui ne seront acquises qu'à partir du cycle 3, il ne s'agit donc pas de « glisser sur la mauvaise pente » MAIS seulement de révéler par l'expérience que beaucoup de choses (plus qu'on ne le pense) sont en pentes dans la ville et par jeu de comparaison comprendre pourquoi il y a des différences entre le toit en tuiles ou le toit en ardoises, le toboggan ou le trottoir, etc ...

Et si tout d'un coup on comprenait le cycle de l'eau avec cette idée d'une goutte d'eau qui tombe sur un toit (*en pente*), jusque dans la gouttière (*en pente*), puis le trottoir (*en pente*), les égouts (*en pente*), la rivière (*en pente*), l'estuaire (*en pente*) ...



FAÇADE PUZZLE



1. Photographier la façade d'un bâtiment
2. Imprimez-là dans le format de votre choix en plusieurs exemplaires
3. Découpez-là en différents morceaux
4. En exploration, face au bâtiment en question, reconstituez les façades.

Cette exercice, qui peut être fait individuellement ou en coopération, doit permettre de travailler l'observation mais aussi porter une attention sur la composition. Il s'avère d'autant plus intéressant sur des façades permettant d'aborder certaines notions comme la symétrie, les alignements, ... et peut-être même révéler des petits détails ou « exceptions qui confirment la règle » (*une porte dissimulée, une cheminée à droite mais pas à gauche, une ancienne ouverture agrandie ou obstruée, une extension d'une autre époque, ...*)

LES MURS ONT DES ~~OREILLES~~ YEUX !



1. À l'aide d'un marqueur, dessinez un point dans un rond sur des feuilles de papier
2. À l'aide de ciseaux, découpez ces ronds (2 par personnes)
3. À l'aide de pâte adhésive, accrochez ces « yeux » en jouant avec la ville et le paysage

Permettre aux jeunes explorateurs de regarder l'architecture (*ou bien est-ce l'inverse ? ;-)*)
Jouer avec la ville et le paysage, détourner les formes mais aussi les détails les plus insignifiants : fissures dans un mur, cernes du bois, mobilier urbain, poignée de porte, etc ...
... ou comment redonner tout son sens à la « bouche » d'égout !

Là aussi des déclinaisons de surnoms d'un personnage, bruitage et autres petites histoires sont à imaginer, inventer, croiser comme prolongements possibles.