

FICHE ATELIER



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

L'OEIL DE L'ARCHITECTE

FORMAT : ATELIER DU PATRIMOINE


INFORMATIONS PRATIQUES

 **Scolaire :** Cycles 2, 3, 4 et lycée

 **Durée :** 2h30

 **Langue :** Français

 **Lieu de rendez-vous :** Devant le château

 **Circuit :** Château et Orangerie

Matériel de médiation :

- Cahier d'activité
- Gommages
- Feutres
- Taille-crayon
- Crayons mine
- Crayons de couleurs
- Règles
- Papier à dessin



L'OEIL DE L'ARCHITECTE

PARTICULARITÉ : PROGRAMMATION PÉRENNE

CONTENU / DESCRIPTIF

Croquer le paysage et l'architecture, crayon à la main.

L'architecture est un art de l'espace, il importe de comprendre que c'est un espace organisé, avec des fonctions précises selon des besoins et des contraintes pour que le fait de vivre dans cet espace se fasse de manière à rendre la vie de l'habitant en une relation d'harmonie.

L'architecture est aussi un fait social et chaque bâtiment, au-delà, de sa fonction est façonné par la géographie, le climat, l'économie, la culture et l'histoire d'un peuple.

Parcours autour du monument en extérieur/intérieur, temps d'observation, comprendre les formes du bâtiment et son rapport à l'histoire, un voyage dans le temps pour connaître d'autres modes de conception, de construction et d'habitation : il y a autant de façons d'habiter qu'il y a d'habitants et d'architectes. Les formes de chaque construction découlent d'une réflexion sur notre rapport à notre environnement, comment être dans le monde.

Un exercice de dessin permettra à chaque élève de jouer à l'architecte en proposant une version personnelle du château.



OBJECTIFS

- Développer le sens de l'observation : rendre compte de la réalité formelle du bâtiment (carré, rond, rectangulaire, un ou deux étages, combien d'ouvertures (portes, fenêtres, œil de bœuf, lucarne, chien assis, toits, épis de faîtage...).
- Expression orale : après le temps d'observation des éléments architecturaux, savoir les nommer et les décrire avec des mots appropriés.
- Maîtriser quelques techniques de dessin : organisation spatiale, formes, proportions, échelle, volume, couleurs.
- Vocabulaire : savoir nommer les éléments d'architecture observés et dessinés.

L'ŒIL DE L'ARCHITECTE

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES SOLLICITÉES

Compétences en lien avec les programmes scolaires et le LSU (socle commun de compétences) des cycles 2, 3, 4 et lycées.

ARTS PLASTIQUES

- **Expérimenter, produire, créer** : S'approprier par les sens les éléments du langage plastique. Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).
- Domaines du socle : 1, 2, 4, 5**
- **Mettre en œuvre un projet artistique** : Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
- Domaines du socle : 2, 3, 5**
- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité** : Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
- Domaines du socle : 1, 3**
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art** : Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- Domaines du socle : 1, 3, 5**

HISTOIRE GÉOGRAPHIE

- **Se repérer dans le temps : construire des repères historiques** : Situer un fait dans une époque ou une période donnée. Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire et pratiquer de conscients allers-retours au sein de la chronologie.
- Domaines du socle : 1, 2**