

Action & outils de sensibilisation

CAUE31

CONTACT : pons.c@caue31.org

TITRE DE LA RESSOURCE : *ArchiNATURE*

TERRITOIRE CONCERNE : TOUT TERRITOIRE

ANNEE(S) DE REALISATION : 2015

INITIATEUR / COMMANDITAIRE DE L'ACTION : CAUE 31

PUBLIC(S) VISE(S) : Enfants de 8 à 12 ans

FINANCEMENT (hors fonds propre CAUE) : TOULOUSE METROPOLE

PARTENAIRE : TOULOUSE METROPOLE



Crédit photos : CAUE 31



DESCRIPTION DE LA RESSOURCE

Un jeu coopératif qui accompagne l'enfant dans la découverte de l'architecture comme création intimement liée à la vie, à la nature. Une approche sensible qui fait appel au toucher, à l'odorat, à la vue.

Ses objectifs

- > Valoriser diverses formes d'intelligence en proposant diverses entrées à choisir
- > Découvrir des architectures locales, nationales et de par le monde
- > Prendre conscience des liens étroits entre l'architecture et l'environnement
- > Mobiliser l'imaginaire à partir d'une image métaphorique d'architecture habitée
- > Construire une représentation personnelle d'une architecture désirable et bienveillante

- > Développer le regard critique et le mettre en œuvre dans son environnement proche.

Le jeu se déroule en quatre séquences

- > **Un temps dédié à la découverte des liens entre l'architecture et le contexte** à partir de trois entrées possibles pour l'enfant. Selon ses aptitudes, ses désirs, son humeur du moment, il choisit...
 - une approche par l'observation (associer un visuel d'architecture à un élément de nature),
 - ou de répondre à questions (Type *Trivial Pursuit*) qui peuvent relever de l'architecture ou de la nature,
 - ou encore de découvrir des matières cachées dans des boîtes à énigmes, matières naturelles qui sont mises en œuvre dans des architectures.
- > **Un temps ludique : puzzle géant** qui illustre une architecture métaphorique, comme personne n'en a jamais vu ni exploré.
- > **Un temps d'observation et de commentaires** de l'architecture métaphorique à partir d'un vocabulaire qui permet de préciser les qualités de l'architecture.
- > **L'expression d'un regard critique** qui permet une appropriation du vocabulaire et de clés de lecture d'une architecture et qui s'achève par la définition des besoins et désirs de chacun concernant l'architecture.

ACTIONS À PARTIR DE CETTE RESSOURCE

Ce jeu est régulièrement proposé par le CAUE dans les écoles, en prêt (autonomie possible) ou avec un accompagnement par un architecte. Il est également exploité dans le cadre d'actions événementielles grand public (Journées des portes ouvertes des architectes, semaine du développement durable...). Il a notamment donné lieu à des ateliers dans le cadre de séances de formation *Apprendre par le jeu*, avec Canopé Toulouse. Plus récemment, il a été sélectionné dans le cadre de l'exposition *La ville en jeux*, proposée par *La compagnie des rêves urbains*.

RÔLE DU CAUE

Deux architectes du CAUE ont défini les objectifs et les séquences du jeu. Elles ont arrêté le choix des architectures et les ambiances à illustrer. Elles ont établi le cahier des charges qui a servi de base à la consultation d'illustrateurs.

Les illustrations et le packaging ont été réalisés par Willy Muller, studio de design graphisme *L'encre Invisible*

EVALUATION

- > Les supports sont facilement appropriables. Un livret animateur apporte les connaissances et réponses utiles à l'action de sensibilisation.
- > Le graphisme est très apprécié des enfants qui sollicitent régulièrement les animateurs pour obtenir la version poster du puzzle.
- > Les travaux post atelier jeu témoignent d'une évolution des regards et des capacités d'analyse critique des enfants.