

## ATELIER "L'ARCHITECTURE EN JEU" [2 MÉDIATEURS]

Public visé : Enfants 6/8 ans (CP / CE1 / CE2)

Durée : 1h15

A travers deux jeux de manipulation et de connaissances les enfants apprennent les principes de construction et les bases de l'architecture.

**Jeux pédagogiques : Les défis du bâtisseur + Le Petit Marco**



Jeu "Les défis du bâtisseur"



Jeu "Petit Marco"

### Avant l'arrivée de la classe

Installer les jeux dans deux espaces, sur les lins rouges.

- Pour "Le Petit Marco" : positionner les cartes "architecture" sur le tapis
- Pour "Les défis du bâtisseur" : préparer les tas de tuiles nécessaires aux défis.

### Déroulé de l'atelier

#### 5' / Accueil de la classe sur le tapis :

- Présentation du thème de l'architecture et de la construction
- Introduction de notions nécessaires à l'atelier :
  - Les bâtiments ont une forme, des couleurs, des matériaux...
  - Pour les construire, on utilise des techniques particulières (quinconce, linteau...).
- Explication du travail en 2 groupes.

#### 30' /Groupe A: Jeu "Le Petit Marco" - AVEC LE MÉDIATEUR

- Les élèves s'assoient autour de la bâche.
- Le médiateur introduit le thème de l'habitat dans le monde (matériaux, formes, ...)
- Le médiateur montre une carte "enfant" et explique aux élèves les règles du jeu : trouver la carte "architecture" sur le tapis qui va avec.
- Le médiateur donne la carte "enfant" à un élève
- L'élève montre la carte au groupe, cherche la carte "architecture" qui va avec .
- L'enfant explique son choix au groupe, puis rend les cartes à l'animateur.
- Le jeu continue avec l'enfant suivant.
- Toutes les 2 cartes, le médiateur pose des *questions* aux enfants, il peut s'appuyer sur les photos montrant des maisons traditionnelles correspondant aux dessins sur les cartes.
- Synthèse et conclusion du jeu.

### 30' /Groupe B : Jeu "Les défis du bâtisseur" - AVEC L'ENSEIGNANT ET LE MÉDIATEUR

- Les élèves s'assoient autour du tapis.
- Le médiateur présente les techniques de construction d'un bâtiment et lance des défis. Les enfants sont appelés en binôme pour y répondre. Pour chaque défis l'animateur donne le nombre de briques nécessaire aux binômes et pas plus.
- Défi 1 : 2 binômes de chaque côté sur le tapis (4 élèves) « Construire un mur solide »  
1er essai : l'animateur teste la solidité et vérifie que les briques soient en quinconce  
2e essai et correction avec les photos « Mettre les briques en quinconce »
- Défi 2 : « Construire un mur solide avec une porte. Les briques doivent être couchées à l'horizontale » (pour que les enfants ne construisent pas de pilier).
- Défi 3 : « Construire un mur solide avec une porte et une fenêtre ». (Quinconce, linteau).
- Défi 4 (express / en 2 minutes) : « Construire une pyramide à partir de la photo ».
- Défi 5 (express / en 2 minutes) : « Construire une tour solide ».
- Synthèse et conclusion du jeu.

### 10' / Synthèse et conclusion de l'atelier sur le tapis avec toute la classe.

Les médiateurs peuvent demander aux élèves les connaissances apprises, ce qu'ils ont aimé du jeu...

### **Matériel pédagogique supplémentaire**

Petit Marco : questions + photos "maisons"

Les défis du bâtisseur : photos "constructions"