

## LE « RENDEZ-VOUS POUSSER LA PORTE DE L'HISTOIRE » - 2017 2018 -

Ce rendez-vous "Pousser la porte de l'histoire" permet une mise en œuvre des nouveaux programmes dans une démarche de projet et l'interdisciplinarité. C'est l'occasion pour les enseignants de croiser leurs regards et d'échanger sur leur démarche.

La construction et l'accompagnement de votre projet pédagogique autour du thème « *Des maisons et des hommes* » vous sont proposés de l'élaboration de celui-ci en passant par des conseils et une aide en classe jusqu'à la restitution finale sous forme d'une exposition publique avec la présentation des travaux de vos élèves.

Ce rendez-vous se constitue de deux temps forts :

- la mise en œuvre d'un projet de classe
- la découverte de l'appropriation de ce thème par les enseignants de la maternelle à la 6<sup>ème</sup> à travers l'exposition des différentes réalisations

### Objectifs de ce rendez-vous « Pousser la porte de l'histoire »

- Donner envie aux enseignants de « rentrer dans l'histoire »
- Mettre en place la démarche de projet
- S'approprier les outils de l'histoire : l'étude de cas et la démarche inductive

### Organisation de ce rendez-vous « Pousser la porte de l'Histoire »

- Une maquette de présentation générale téléchargeable :

<https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/gdqYKnaLPKT8w3b>

- Accompagnement sur mesure pour la réalisation du projet :

Un accompagnement pédagogique auprès des enseignants leur permet d'avoir des ressources (cf. *partie. dossiers, pistes pédagogiques et bibliographie pour les enseignants*), de construire leur projet où se conjuguent connaissances, pratiques et rencontres (avec des œuvres, des lieux, des partenaires culturels).

- Exposition des travaux des élèves

Trois éléments sont créés pour annoncer cet événement ouvert au public et pour accompagner les élèves dans leur visite.

- o *Elaboration d'une invitation*

La réalisation d'une invitation permet d'annoncer ce rendez-vous « pousser la porte de l'histoire ».

- o *Création d'un flyer :*

Cette invitation s'accompagne d'un flyer qui présente les projets des différentes classes qui participent à cette exposition.

- o *Construction d'un parcours jeu :*

Des « parcours jeux » proposent des questions, devinettes, énigmes, des mots croisés, des informations à découvrir à travers l'exposition. Ce livret d'accompagnement de la visite est une invitation à l'observation, au questionnement personnel, voire à la créativité et au développement de la sensibilité.

Il facilite ainsi la visite et constitue également un guide pour les élèves. Il peut être utilisé dans le cadre d'une visite guidée ou en autonomie avec l'enseignant.

## Présentation générale du thème pour l'année scolaire 2017-2018

### DES MAISONS ET DES HOMMES

Cette thématique permet d'aborder une dimension géohistorique et de montrer l'évolution de la maison à travers les âges et dans l'espace. Elle permet de comprendre et de mesurer l'impact du temps et des mesures géopolitiques sur l'architecture de l'habitat :

De l'abri primitif aux villas du XX<sup>ème</sup> siècle  
Des premiers campements à la maison de verre

Ce tour du monde des maisons permet l'analyse du cycle de vie d'une habitation et de connaître ses impacts sur l'environnement. Il permet également d'approcher l'utilisation des ressources naturelles, des matériaux les plus simples aux techniques de construction les plus élaborées. Il aide les élèves à penser le monde dans lequel ils vivent et donc de comprendre la dimension de leur existence.

Ce sujet d'étude "La maison des hommes à travers les âges" peut partir de l'espace proche des élèves, en allant progressivement vers la découverte d'autres lieux et le monde. Le fait aussi de s'intéresser aux activités que les gens peuvent avoir sur un lieu renvoie à la notion d'acteur en géographie mais également à la notion de cohabitation car un lieu est habité par un groupe social et jamais par un seul individu. Enfin, la représentation « des maisons à différentes époques et en fonction des continents » fait appel à la géographie culturelle ; les représentations changent dans le temps de part leurs fonctions sociétales (économiques et sociales).

### Dossiers pour les enseignants

Les six ou sept dossiers à disposition des enseignants sont en cours d'élaboration. Les sujets traités seront :

1. Evolution de l'habitat au fil du temps
2. Les styles architecturaux en fonction du temps
3. Qui habite ici ?  
Des habitats spécifiques en fonction de son rang dans la société et de son époque
4. Les habitats dans le monde
5. L'habitat et les modes de vie des hommes
6. Des styles et/ou des architectes qui ont marqué leur époque
7. Des matériaux de construction et l'EDD

Les dossiers sont composés d'un point d'entrée dans les programmes, des connaissances didactiques, des pistes pédagogiques.

*Quelques propositions d'étude et des pistes pédagogiques vous sont communiquées ci-après à titre indicatif et seront repris dans les dossiers.*

### Exposition

Les projets sont présentés dans une exposition qui se déroule généralement entre la mi mai et début juin pour permettre aux enseignants de récupérer les travaux de leurs élèves afin de les présenter en fin d'année dans leur école respective.

Les classes et le public peuvent ainsi découvrir les travaux des élèves des écoles maternelles, élémentaires et de classes de collège du département des Hauts-de-Seine pendant 7 à 10 jours.

Ce rendez-vous dans un lieu public permet de donner du sens aux apprentissages, d'ouvrir sa classe aux regards de tous. Il renforce les liens entre l'école et les structures culturelles en sortant des cadres conventionnels de la classe et apporte une dimension culturelle. A titre d'exemple, l'écomusée de Fresnes a permis cette ouverture artistique et historique l'an dernier autour du thème « *Au fil du temps, au fil de l'eau, la ville* ».

## Propositions pour étudier ce thème

### En avant premières, quelques axes d'étude pour vous approprier ce sujet :

- Concevoir le passé commun des hommes à travers leur habitation
  - un besoin de se protéger des intempéries (froid, chaleur, pluie orages ...)*
  - une manière de vivre, la création de besoins pour dormir, pour se reposer en toute tranquillité, pour manger et boire*
  - une façon de montrer sa puissance, sa richesse*
  - une harmonie avec la nature et une nécessité de loger un plus nombre de personnes*
- . Voyager dans le monde à la rencontre des différentes habitations dans le temps et l'espace :  
*des cartes ou des planisphères témoignent et se superposent dans une dimension à la fois historique et géographique*
- La maison une entité des classes sociales à travers les âges : symbole de puissance, de pauvreté, de changement
- L'histoire est marquée par l'évolution de l'habitat:
  - les maisons préhistoriques : les grottes, les tentes paléolithiques, les tentes du désert, les huttes des chasseurs nomades, les yourtes mongoles ou des bergers
  - les maisons des cités antiques : l'Égypte antique, la Grèce ionienne, la Rome impériale
  - les maisons des sociétés féodales : l'habitat rural, la maison de maître, le château fort, les seigneuries, les colombages, les maisons sur les ponts
  - les maisons de la Renaissance : les villas, les façades à pignons du 16<sup>ème</sup> siècle, le classicisme
  - les maisons du 19<sup>ème</sup> siècle : les immeubles, les cités ouvrières, les gratte-ciel
  - les maisons dès le 20<sup>ème</sup> siècle : les HLM, les villes nouvelles, les maisons solaires
- La maison et les corps de métiers : des plans à sa construction

<http://www.archimome.fr/-L-histoire-des-immeubles->

<http://www.archimome.fr/-L-immeuble-haussmannien->

<http://www.archimome.fr/-De-quoi-s-inspirent-les->

- Reconnaître l'influence du climat sur l'histoire des constructions : matériaux, formes, outils (cycle 1)
  - des habitats adaptés aux conditions climatiques :*
  - maison en bois*
  - maison avec des panneaux solaires*
  - maison en lave volcanique*
  - maison conçue pour résister aux tremblements de terre .....*
- . Percevoir les grandes mutations architecturales (cycle 2)  
*Observer, questionner les villages ou les villes d'hier et d'aujourd'hui*

*Comparer l'évolution de la structure des maisons liée à un mode de vie, à des décisions économiques, sociales et politiques ; Est-ce qu'il s'agit d'une réalisation récente ou ancienne ? Que réveille l'architecture d'une maison ?*

- . Découvrir des genres de maisons en fonction des régions de France

*Comparer les façades des maisons pour comprendre que leurs constructions s'appuient sur des ressources naturelles locales et témoignent du mode de vie des habitants*

*maison en brique dans le Nord*

*maison en colombage en Normandie*

*maison en meulière dans la région Ile-de-France*

*maison en terre d'ocre dans le Sud*

*maison bateau à Paris, Lyon*

- Etudier les habitats en relation avec des fonctions spécifiques

Observer la forme, les symboles sur les façades pour comprendre ce qui se cache à l'intérieur : certains bâtiments peuvent être « trompeurs » et accueillir des activités qui ne sont pas en rapport avec ce pourquoi ils ont été créés.

Exemple : L'hôtel de ville pour le maire

L'hôpital pour les malades et le personnel médical

Les Invalides pour les blessés de guerre

Le château pour les seigneurs

L'école pour les écoliers .....

- Découvrir la vie des civilisations à travers la visite de la maison : les cités antiques, la société féodale, la Renaissance, le siècle des lumières, le XXème siècle (cycle 3)
- Sensibiliser à l'utilisation des ressources naturelles et les enjeux pour la protection de l'environnement (cycles 1, 2, 3)

## Pistes pédagogiques

### Cycle 1 – Cycle 2

- ✚ **Réaliser un lexique des maisons en l'illustrant par des dessins, des photographies, des chansons ou poèmes ou des « citations »**

### Compétences travaillées

- |  |                      |
|--|----------------------|
| - avoir des repères en histoires des arts et pratiquer les arts  | SCCCC, domaines 3 5  |
| - créer une production (livre/album, panneaux d'exposition...  | SCCCC, domaines 2, 5 |
| - coopérer, travailler en équipe.  | SCCCC, domaines 2, 5 |
| - découvrir les spécificités d'un abécédaire   | SCCCC, domaines 1, 5 |
| - Travailler sur la notion de définition; en créer. Importance du choix des mots.  | SCCCC, domaines 1, 5 |
| - Ecrire un texte qui corresponde à la définition du mot concernant la maison  | SCCCC, domaines 1, 5 |
| - Illustrer la définition (travail en arts plastiques/collage/dessin/peinture).  | SCCCC, domaines 1 5  |
| - croisement des enseignements : travailler en interdisciplinarité (Français, lectures documentaires, arts plastiques, histoire) |                      |

- ✚ **Un jeu de plateau pour un type de maison avec des éléments à placer dessus en fonction du type de maison et son époque**
- ✚ **Un jeu de plateau de photographies ou dessins de « maisons » avec des éléments caractéristiques de chacune d'elles à placer dessus en fonction du type de maison dans le monde**

Ce type de jeu permet d'explorer les sociétés et de comparer des modes de vie à travers différentes époques ou de différentes cultures (l'architecture, alimentation, habitat, vêtements, outils, déplacements . . .)

### **Compétences travaillées**

Imaginer, réaliser

- Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne.
- Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.

Domaine du socle : 5

Pratiquer des langages

- Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
- Lire et comprendre des textes documentaires illustrés
- Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux) .

Domaine du socle : 1

Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
- Utiliser et produire des représentations de l'espace
- Construire des repères temporels
- Ordonner des événements
- Mémoriser quelques repères chronologiques

Domaine du socle : 5

## **Cycle 2**

- ✚ **Effectuer une plongée dans le passé** : observer les façades des maisons pour les faire parler

Cette activité permet de **réaliser un portfolio des styles maisons** en illustrant par des dessins, des photographies, des schémas et des vues grossistes sur un détail architectural indiquant une anecdote sur un personnage de l'époque ou témoignant d'une vie singulière derrière cette façade.

- ✚ **Fabriquer un jeu de sept familles pour montrer l'évolution de la maison en fonction des temps historiques**

Ce jeu permet d'identifier l'évolution des besoins et de comparer, sur différents objets techniques, les solutions techniques retenues pour répondre à une même fonction de service.

Il s'agit d'une association des habitats-types, des lieux, des matériaux utilisés, de l'architecture selon les époques.

*Un tapis de jeu avec différentes représentations des maisons selon les époques est réalisé par les élèves*

*Une série de cartes caractérise la maison et son époque*

## Compétences travaillées

Imaginer, réaliser

- Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne.
- Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.

Domaine du socle : 5

Pratiquer des langages

- Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
- Lire et comprendre des textes documentaires illustrés
- Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)

Domaine du socle : 1

Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
- Utiliser et produire des représentations de l'espace
- Construire des repères temporels
- Ordonner des événements
- Mémoriser quelques repères chronologiques

Domaine du socle : 5

## Cycle 3

### ✚ **Réaliser des maquettes pour mettre en évidence les tyles architecturaux**

- ✚ Lire des façades pour comprendre que les éléments architecturaux et de décors imposent un style et permettent d'identifier un architecte et son œuvre
- ✚ Réaliser un lexique illustré sur les styles architecturaux
- ✚ Ecrire un documentaire avec des activités associant les besoins des hommes en fonction des époques et les matériaux utilisés enfin donner le nom de ce type de type de maison
- ✚ Etudier certaines villes considérées comme ville d'art et d'histoire

Ces activités peuvent être de illustrer par des dessins, des photographies, des schémas et des vues grossistes sur un détail architectural indiquant une anecdote sur un personnage de l'époque ou témoignant d'une vie singulière derrière cette façade. Une présentation en utilisant des outils numériques est aussi envisageable.

## Compétences travaillées

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

- Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits.

Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

Domaine du socle : 1, 2, 5

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

- Nommer et localiser les grands repères géographiques.
- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

Domaine du socle : 1, 2, 5

S'informer dans le monde du numérique

- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique
- Identifier la ressource numérique utilisée.

Domaine du socle : 1, 2

Comprendre un document

- Comprendre le sens général d'un document.
- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question.
- Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document

Domaine du socle : 1, 2

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.
- Reconnaître un récit historique.
- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
- S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié
- Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

Domaine du socle : 1, 2, 5

Coopérer et mutualiser

- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
- Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels

Domaine du socle : 2, 3

## **Bibliographie**

### ***Livres de jeunesse***

#### ***Cycle 3***

***Les maisons d'ailleurs racontés aux enfants de Caroline Laffon, Edition La martinière jeunesse 2009-2014***

Une exploration ethnologique, culturelle et architecturale pour tout savoir des différents habitats traditionnels du monde et si différents des nôtres. Igloos, yourtes, maisons troglodytes ou encore huttes en bouse de vache, il existe autant d'habitats que de modes de vie. Chine, Sahara, Amazonie, Groenland et Kenya, autant d'horizons et d'habitants qui ont imaginé des moyens pour se protéger de la nature, des dieux et des hommes.

***La maison à petits pas d'Olivier Mignon, Edition Actes Sud Junior 2010***

Ce documentaire se compose de 4 parties. La première partie, « l'histoire des maisons » siècle par siècle, évoquent les notions de ville, de banlieue autour du logement. Et si la maison d'aujourd'hui est bien l'immeuble, les maisons d'artistes, les maisons imaginaires (celles des contes, par exemple) amènent heureusement encore de la fantaisie dans nos vies. Les deuxième et troisième parties s'adressent aux enseignants pour aborder les différents types d'habitats (chalet savoyard, isba russe...) en la France et en Europe, puis dans le monde par continents, en expliquant qu'ils sont étroitement adaptés à leur environnement naturel. La quatrième partie s'intéresse à la maison en tant que bâtiment : métiers liés à la construction, matériaux et réseaux, fonctions des espaces, évolutions futures... et à la question de l'urbanisation, en détaillant par cercles concentriques croissants le voisinage d'une maison individuelle.

***BD (série fantastique)***

***La maison du temps qui passe de Christin, Pierre Edition Dargaud***

## **Roman**

### **La maison de J.Patrick Lewis, Edition Gallimard jeunesse, 2010**

Il s'agit de l'épopée d'une maison et un réquisitoire par l'image contre notre société de consommation. Elle fut construite en 1656 et retapée au XXème siècle, avant que la guerre de 14-18 ne scelle son sort. Sa propriétaire devient veuve, et, dans l'urbanisation des années 60, les enfants adultes de cette dernière ne souhaiteront pas y habiter. La généreuse maison s'attriste, elle qui abrita vendanges et moissons de l'entre-deux guerres, elle qui sut être un refuge pour pauvres en 1940. En 1999, elle deviendra résidence secondaire, absolument défigurée par sa piscine, son crépi et ses nains de jardins.

## **Cycle 2**

**La maison à travers les âges de Nathalie Lescaille-Moulènes, Sébastien Plassard Edition De la Martinière jeunesse, 15 euros**

Ce livre grand format retrace, à travers sept habitations, l'évolution de l'habitat et du mode de vie de la préhistoire à nos jours.

**Amuse Doc et les maisons du monde de Cécile Marais et Jeanne Petit, Edition Père Castor Flammarion 2001**

Ce documentaire avec des jeux d'observation permet de découvrir et connaître les différentes maisons du monde et le mode de vie de leurs habitants, de la ville aux déserts, sur l'eau comme dans la brousse.

## **Cycle 1**

**Le chantier de Mathieu Sapin, Edition Nathan, collection KidiDoc, 2002 à partir de 4ans**

En partenariat avec la Cité des Sciences et de l'Industrie, ce livre permet de découvrir tous les métiers de la construction et du bâtiment, les matériaux et la façon de construire une maison il y a 200 ans.

**La maison la plus grande du monde de Léo LIONNI, Edition école des loisirs 2009**

Ici un jeune escargot tout petit rêve d'une maison la plus grande du monde. « Quelquefois, ce qui est petit vaut mieux que ce qui est grand. », lui réplique son père.

**Toc, Toc ! Qui habite ici ? de Christian Guibaud, Edition Seuil Jeunesse 2013**

Il s'agit d'un livre animé : mais qui habite ici ? Ouvre les portes pour découvrir les habitants de ces drôles de maisons.

---

## **Pour les enseignants**

**Cahier d'architecture: Un livre d'activités pour tous les passionnés de Steve Bowkett, Edition Les grandes personnes 2014, 15€**

**Toutes les maisons sont dans la nature de Didier Cornille, Edition Hélicium Album 2012, 9,50€**

**Histoire de l'ARCHITECTURE – Daniel Borden, Cornélia Lawrenz et Joni Taylor Editions Les Essentiels de National Geographic 2008, 16, 94€**

**Comprendre l'architecture de Carol Davidson Cragoe, Edition Larousse 2016, 13,90€**