

# CAUE

Conseil d'Architecture  
d'Urbanisme & de l'Environnement

du Morbihan

## ATELIER-JEU LE MODULE

ENTREZ DANS L'UNIVERS DES  
MESURES, DES PROPORTIONS ET DES  
COMPOSITIONS

# ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

## CULTURE ARCHITECTURALE ET EXPERIMENTATION

### Le module en architecture ? C'est quoi ?

- C'est une unité de mesure
- C'est une unité de composition
- C'est une unité de communication
- C'est une unité de construction

Du plan des maisons japonaises calculé suivant la taille standard des tatamis jusqu'aux éléments de constructions préfabriqués, le module est présent dans l'architecture de la conception à la construction.

C'est ainsi qu'il permet à la fois de concevoir des espaces et de résoudre des questions d'assemblages. C'est un moyen de construire de manière rationalisé et simplifié : c'est une unité de standardisation. C'est aussi un système de mesure et il est un « gabarit ».

Cette animation pédagogique et ludique permet aux enseignants d'explorer les jeux de constructions tout en abordant quelques notions et références fondamentales de l'architecture.



animation pédagogique DSDEN, 2016, Ecole Bisson, Lorient image de Patricia le Crom  
page 1 et 2 images : heleen Status Muller



## SENSIBILISATION CULTURE ARCHITECTURALE

formation initiale et continue  
Enseignants 1<sup>er</sup> degré

conception et animation :  
Heleen STATUS MULLER

### CONTACT

[h.statusmuller@caue56.fr](mailto:h.statusmuller@caue56.fr)

02.97.54.17.35

[www.caue56.fr](http://www.caue56.fr)

8 avenue Edgar Degas - 56000 VANNES



## LE JEU/LES OUTILS

Utilisation de différents supports et matériaux «modulaires» :

- Blocs en bois rectangulaire
- Brique Lego Duplo (8 tenons)
- Brique Lego classique (8 tenons)
- Planchette « Kapla »
- Brique Teifoc
- Morceaux de sucre
- Carton d'archives
- Carton d'emballage



## FAIRE LE LIEN

### ENTRE L'ARCHITECTURE ET LE JEU DE CONSTRUCTION

#### Objectifs de la séance :

- explorer de façon pratique des concepts abstraits.
- découvrir un principe constructif : le module
- apprendre à regarder
- avoir un autre regard sur l'architecture
- s'inspirer de la réalité

#### LE JEU /LES COMPETENCES

##### AJUSTER, AGENCER

Précision, perception, préhension et expérimentation.  
Patience

##### AJOUTER, SOUSTRAIRE

Comprendre et composer des espaces.  
Repérage spatial, numérisation,  
Expérimentation d'une relation de cause à effet.

##### COMPOSER, CONSTRUIRE

S'inspirer de constructions réelles, imaginaires ou archétypales.  
Respecter les proportions, donner une interprétation,  
Privilégier l'économie de moyen.

## ATELIER-JEU EXPERIMENTATION

Aborder des notions  
abstraites de façon concrète

Penser avec les mains



De façon générale, le **CAUE 56** met à disposition des enseignants, des associations et des élèves l'ensemble des outils pédagogiques dont il dispose, et les accompagne dans la mise en œuvre d'actions socio-éducatives dans les écoles primaires, les collèges et les lycées.