



CHAMBRE D'ENFANT PAR G. CHAMPION

DÉFI-ARCHI | VOYAGES AUTOUR DE LA CHAMBRE

Chambre-bureau, chambre-dortoir, chambre-salon, salle de jeux, salle de musique ou débarras ;
en enfilade, en estrade, mansardée, indépendante, attenante, contiguë ou communicante ;
bien exposée, confortable, meublée, vide, spacieuse, capitonnée, colorée, austère ou habillée de papier ;
à alcôve ou à baldaquin ;
chambre parentale, d'enfant ou d'amis ;
chambre de bonne ou chambre d'hôtel, ...
la chambre est bien plus qu'une simple pièce d'habitation, ce petit défi nous invite à revisiter la chambre sous tous ses angles !

Matériel nécessaire :

Crayons de couleur ou feutres, ciseaux, papiers de couleurs, catalogues ou vieux magazines, boîte à chaussure, emballages cartons, colle, mètre ou grande règle, appareil photo ou smartphone, jeux de constructions et beaucoup d'imagination !

Un défi en 6 étapes :

- 1-OBSERVER** et faire un repérage de tous les meubles de sa chambre.
- 2- INVENTORIER** à la manière d'un chercheur tout ce que l'on trouve dans sa chambre. On peut aussi choisir sur catalogue les meubles de ses rêves. Noter formes, matières et mesures de ceux-ci.
- 3-DESSINER** en plan sa chambre et ses meubles, chambre réelle ou imaginaire.
- 4- ANALYSER** les meubles et les objets du quotidien, cachent-ils des signes, lettres ou chiffres cachés ?
- 5-IMAGINER** sous tous les angles cette chambre réelle ou rêvée.
- 6- INVENTER** des meubles à partir des jeux de constructions ou se lancer dans une maquette en carton de sa chambre idéale, place à la création !
- 7-PARTAGER vos réalisations en écrivant à mediation@citedelarchitecture.fr** nous les partagerons sur flickr !

Objectifs pédagogiques :

- S'approprier son environnement immédiat ;
- Apprendre par le jeu
- Partager ses impressions et exprimer sa sensibilité ;
- Mettre en oeuvre un processus de création.

Références et ressources pédagogiques :

"Je garde une mémoire exceptionnelle, je la crois même assez prodigieuse, de tous les lieux où j'ai dormi, à l'exception de ceux de ma première enfance – jusque vers la fin de la guerre – qui se confondent tous dans la grisaille indifférenciée d'un dortoir de collège. Pour les autres, il me suffit simplement, lorsque je suis couché, de fermer les yeux et de penser avec un minimum d'application à un lieu donné pour que presque instantanément tous les détails de la chambre, l'emplacement des portes et des fenêtres, la disposition des meubles, me reviennent en mémoire, pour que, plus précisément encore, je ressente la sensation presque physique d'être à nouveau couché dans cette chambre."

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974

Dans les années 1920, les architectes et designers s'intéressent aux espaces dédiés aux enfants au sein des maisons et des logements. Cela entraîne une forte créativité dans leurs recherches d'un mobilier adapté aux plus petits. Dans ce dossier tous les dessins sont issus de portfolios conservés par la Cité de l'architecture et du patrimoine datés des années 1920-1930.

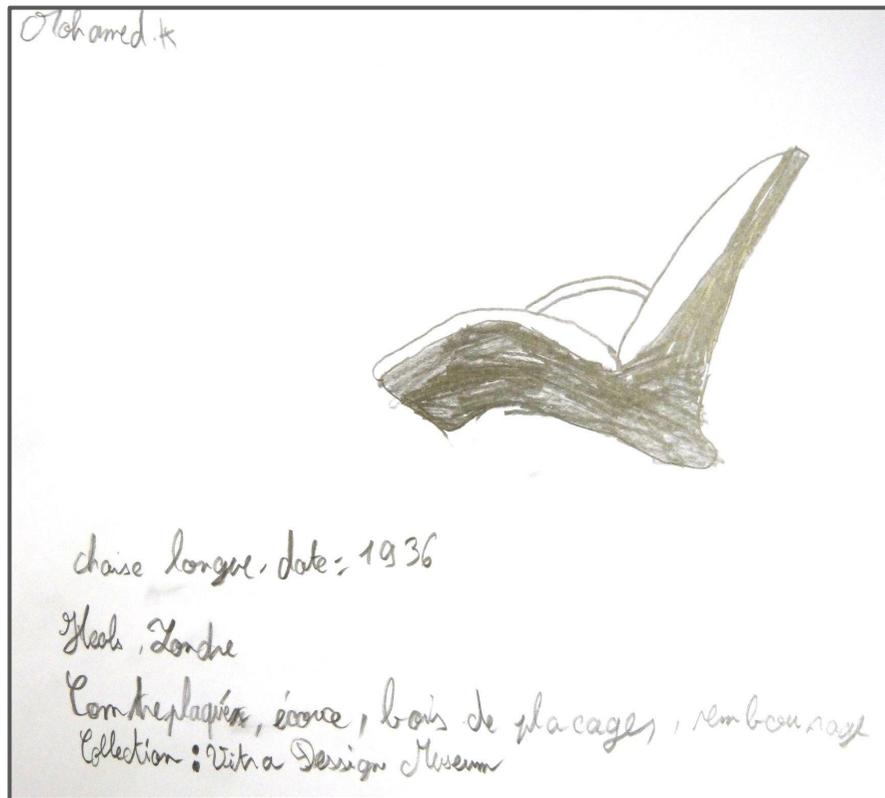
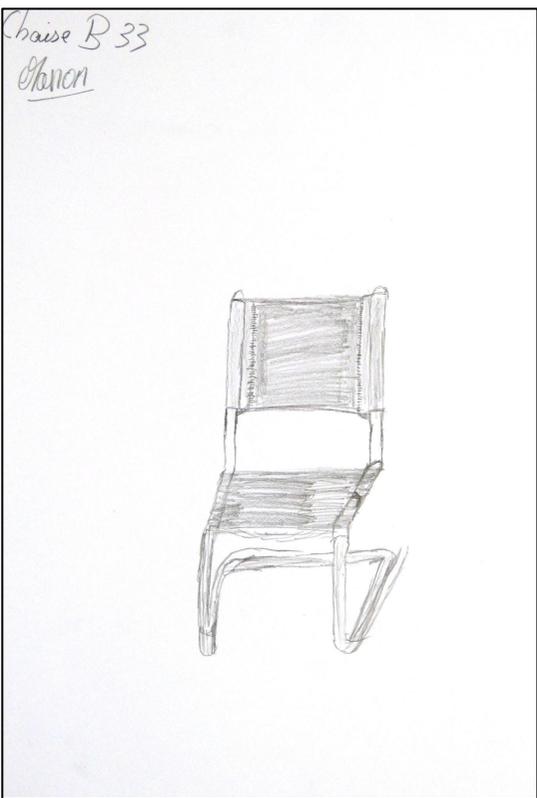


Chambre d'enfant, détail par Ginsburger, *Répertoire du goût moderne*, 1925. © Cité de l'architecture et du patrimoine

Fais l'inventaire du mobilier de ta chambre et dessine chaque meuble, sois bien attentif aux matières, aux couleurs et aux formes.

Tu peux le faire sous forme de listes ou de dessins. Précise quel est l'usage de ces meubles : s'asseoir, dormir, créer, travailler, jouer, ...

Les meubles dessinés ci-contre ont tous été conçus par Marcel Breuer (1902-1981), un grand architecte moderne. Ces dessins ont été réalisés par les élèves d'une classe de CM1 lors de l'exposition que la Cité de l'architecture a consacré à cet architecte en 2013.



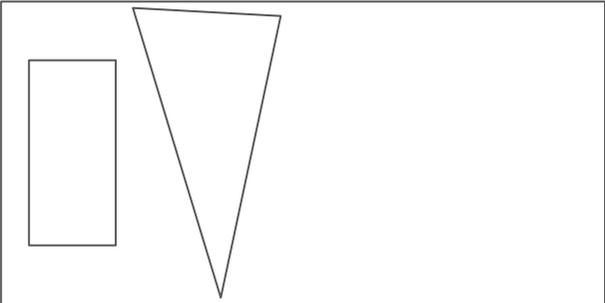
Pour exercer ton œil, observe bien ces deux dessins de Ginsburger issus du *Répertoire du goût moderne* de 1925. Entre ces deux chambres d'enfant il y a au moins sept différences, peux-tu les repérer ?



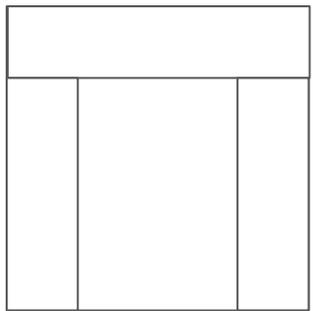
Chambres d'enfant, Ginsburger, Répertoire du goût moderne, 1925 © Cité de l'architecture et du patrimoine

Dessine en plan,
(vu de dessus), tous
les meubles de ta
chambre.

Tu peux t'aider de
ces dessins.

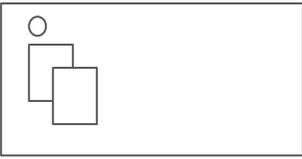


lit

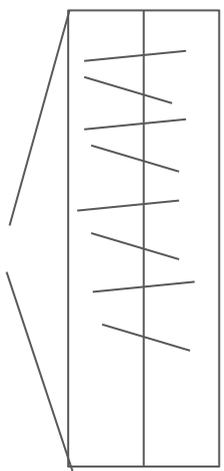


fauteuil

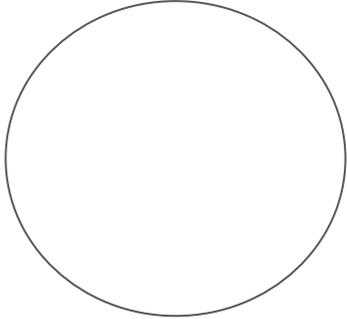
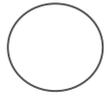
bureau



commode



penderie



tapis



bibliothèque

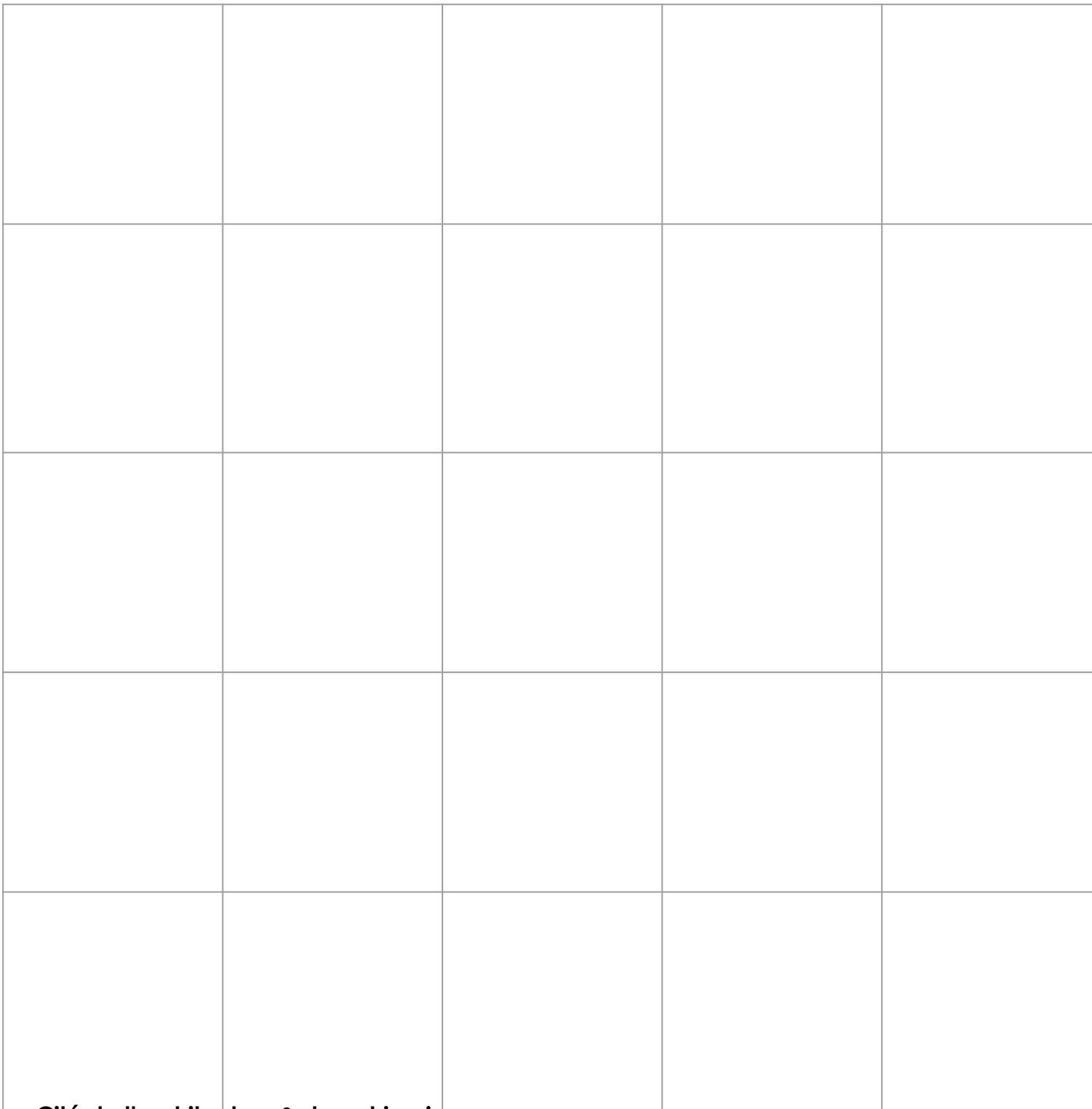


1 mètre

2 mètres

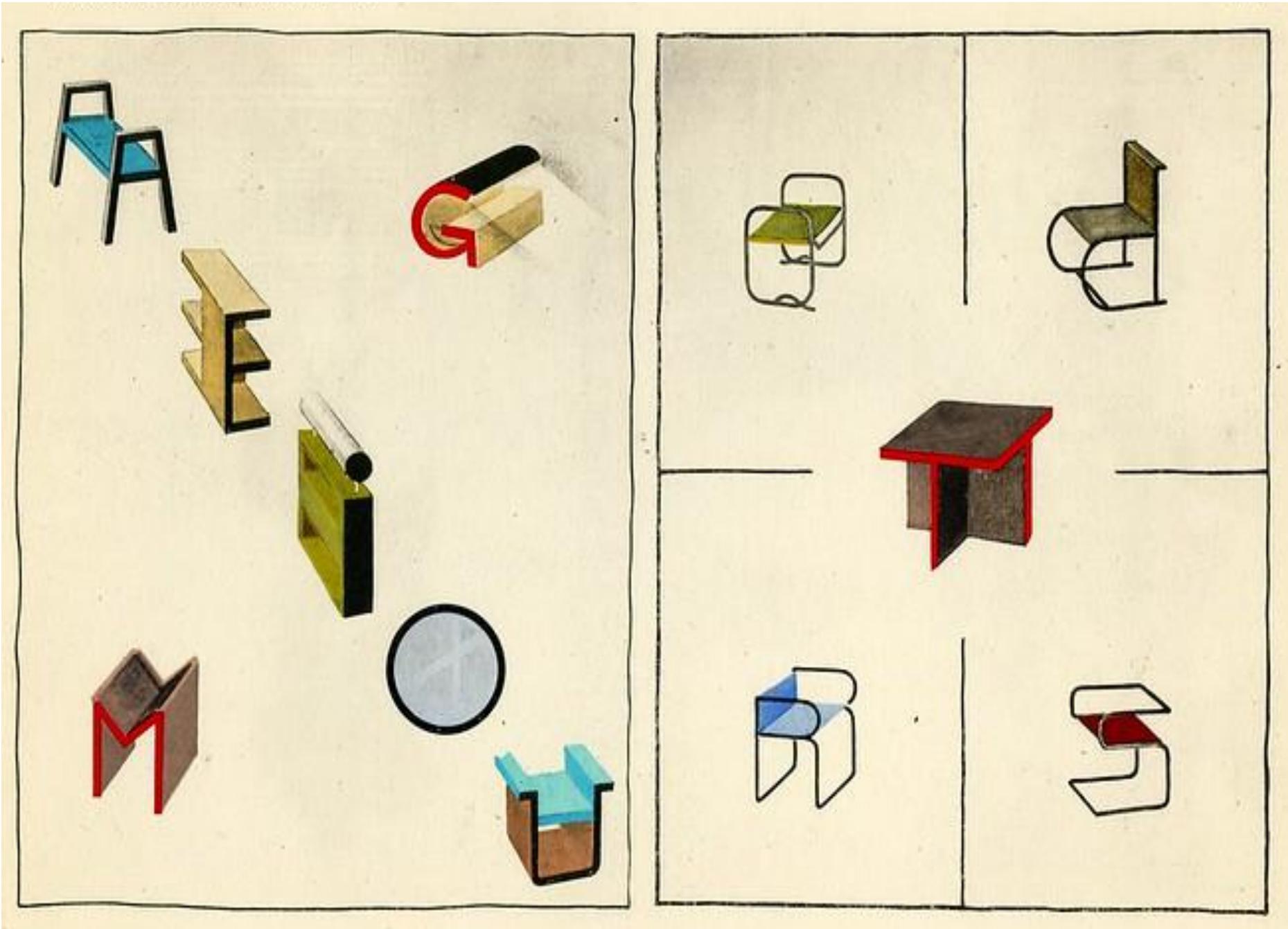
Dessine le plan de ta chambre tu peux t'aider des dessins de la page 8, les découper et les coller sur la grille ci-contre.

Chaque carreau mesure 1 mètre de côté.



1 mètre

Ces meubles pour enfant conçus par J.J Adnet en 1925 et publiés au *Répertoire du goût moderne* s'inspirent des lettres de l'alphabet. En observant bien les objets qui l'entourent, tu vas peut être trouver dans leur forme des lettres ou des chiffres. Amuse toi à les chercher et à les photographier !



Meubles pour enfant, J.J Adnet, *Répertoire du goût moderne*, 1925 © Cité de l'architecture et du patrimoine

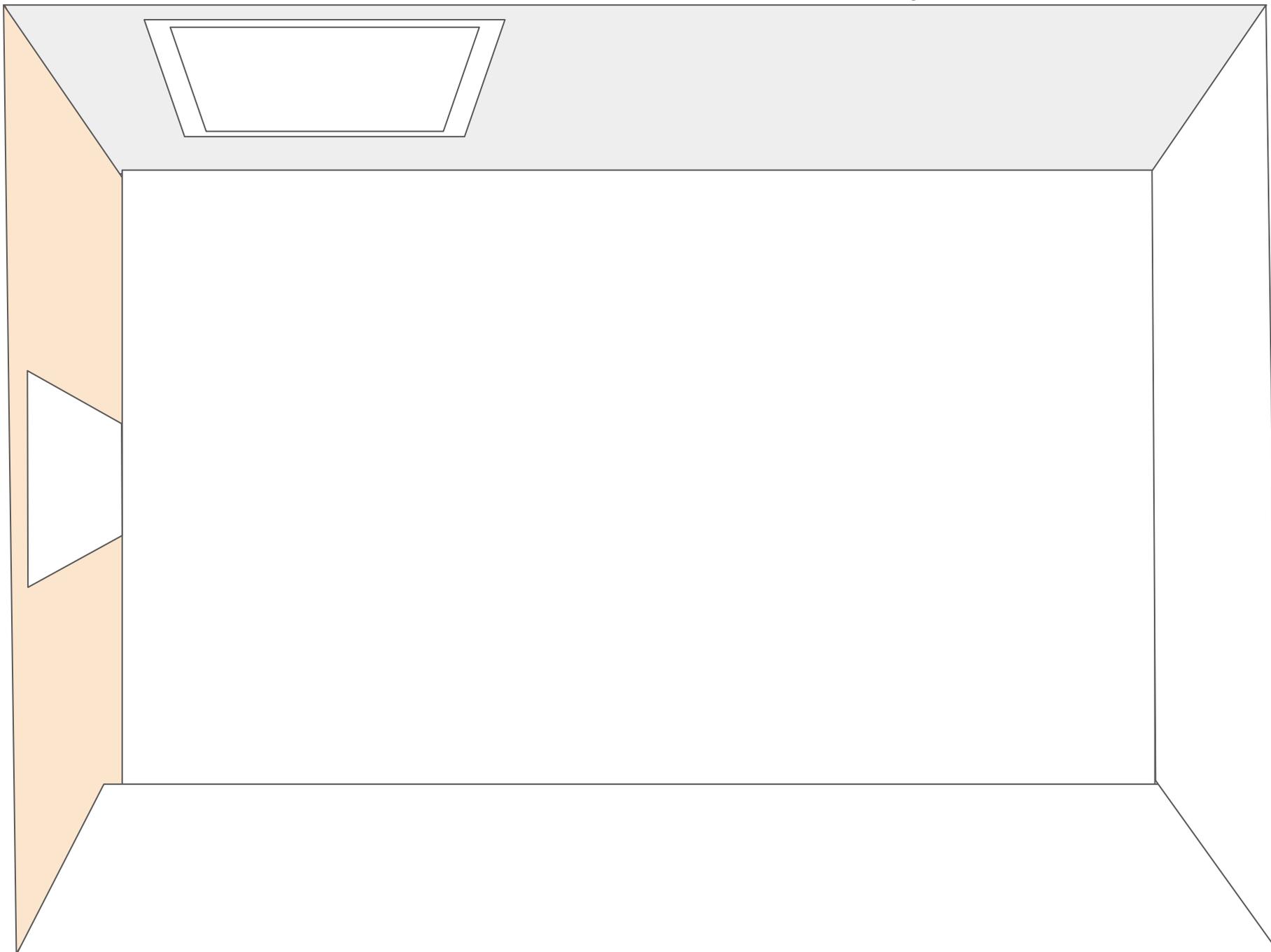
4 - ANALYSER - exemples



Inspire toi de de ces exemples pour imaginer ton propre mobilier-alphabet.

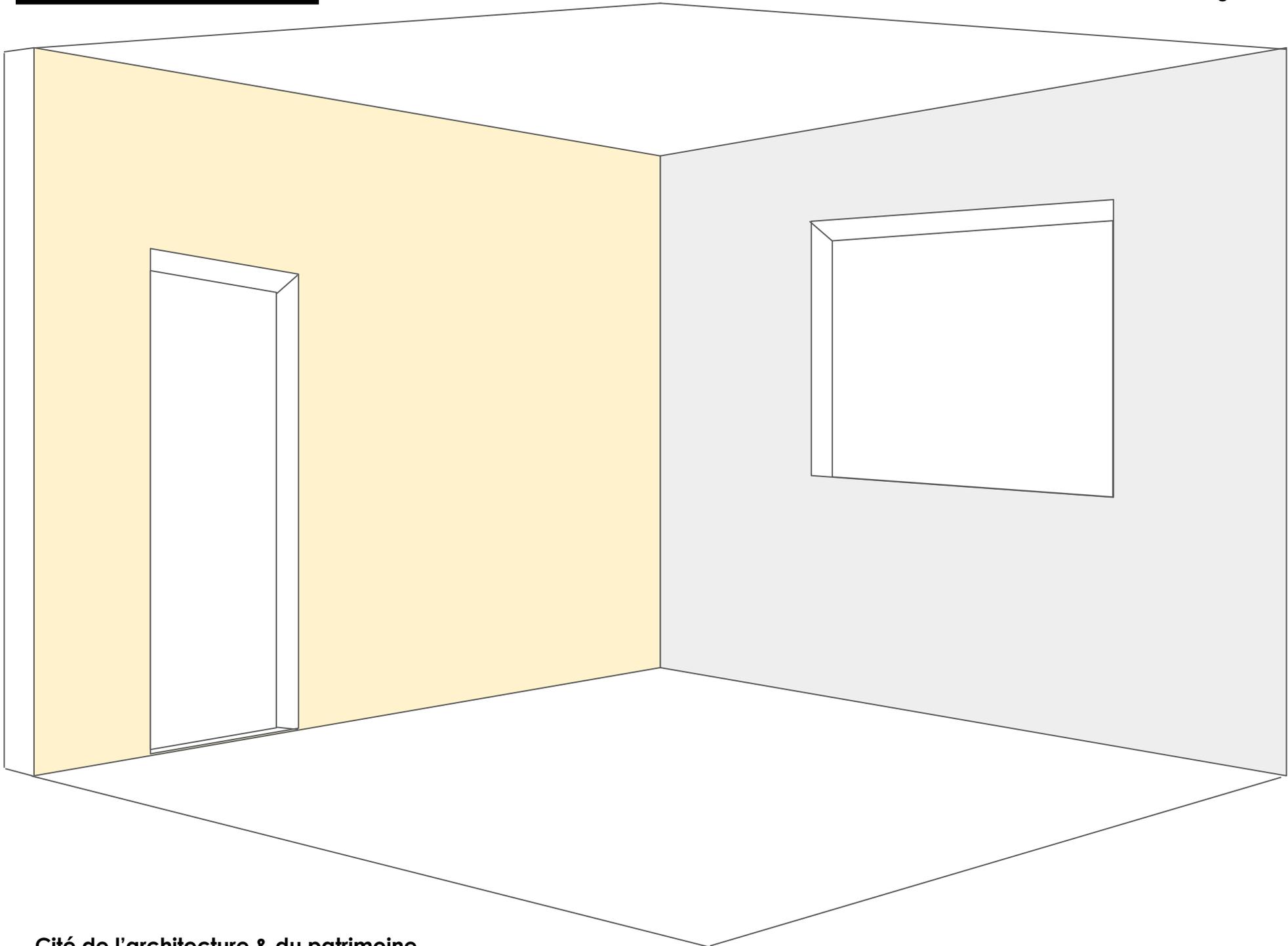
VUE DE HAUT

Invente la chambre de tes rêves et dessine-la sous tous les angles !
Tu peux aussi découper des meubles, des matières, dans des catalogues et proposer ta vision de la chambre idéale.



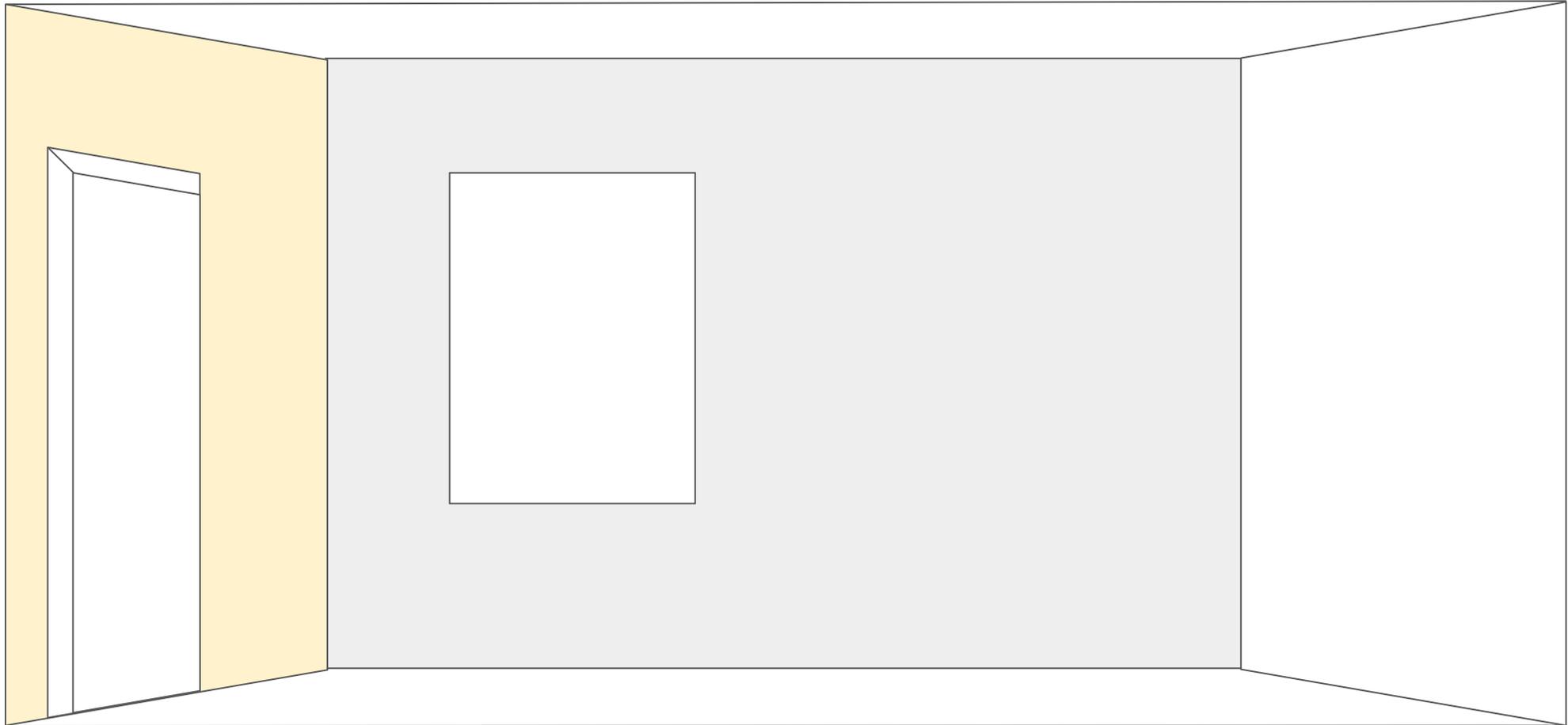
VUE EN PERSPECTIVE

Invente la chambre de tes rêves et dessine-la sous tous les angles !

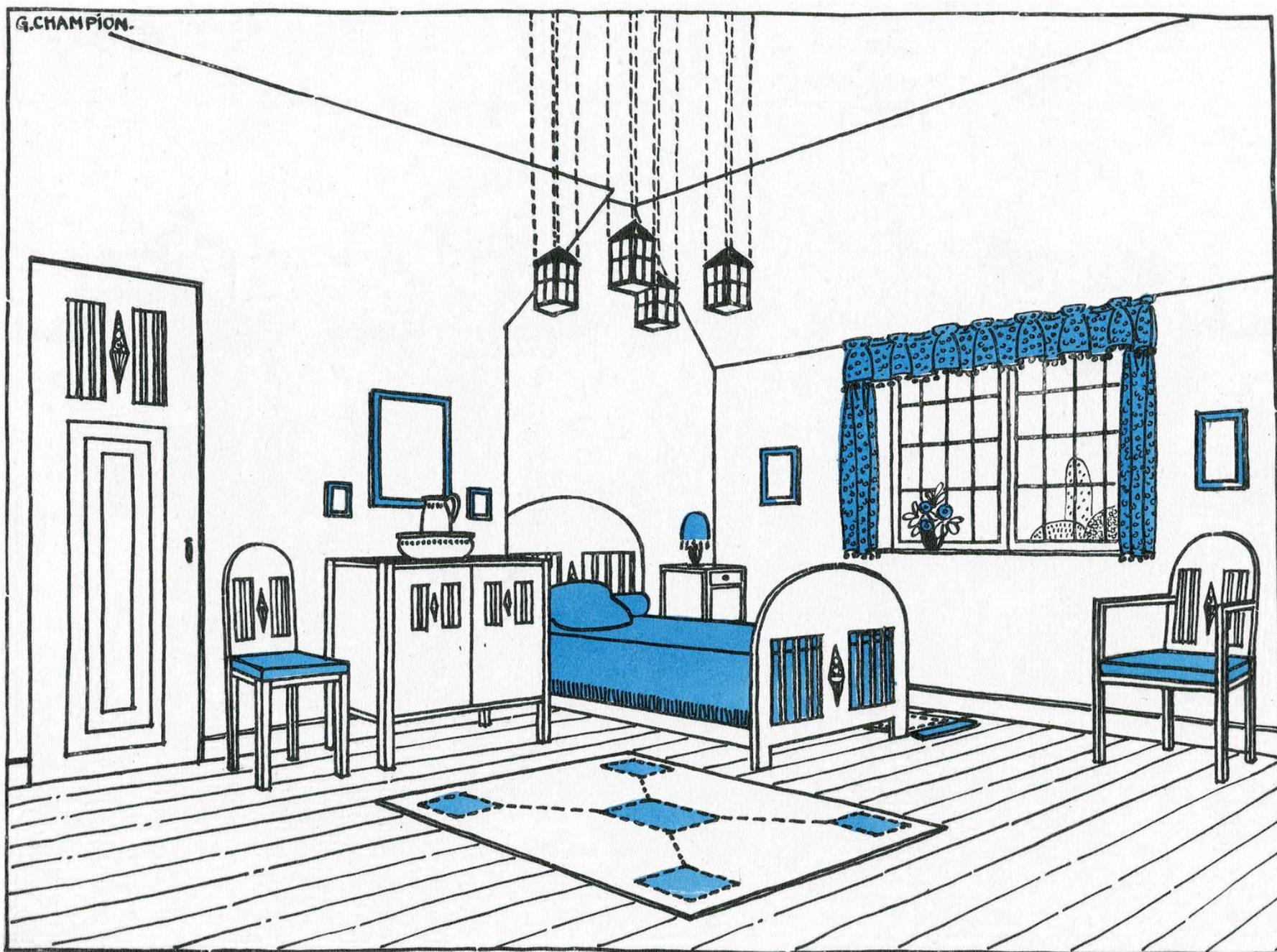


VUE DE FACE

Invente la chambre de tes rêves et dessine-la sous tous les angles !



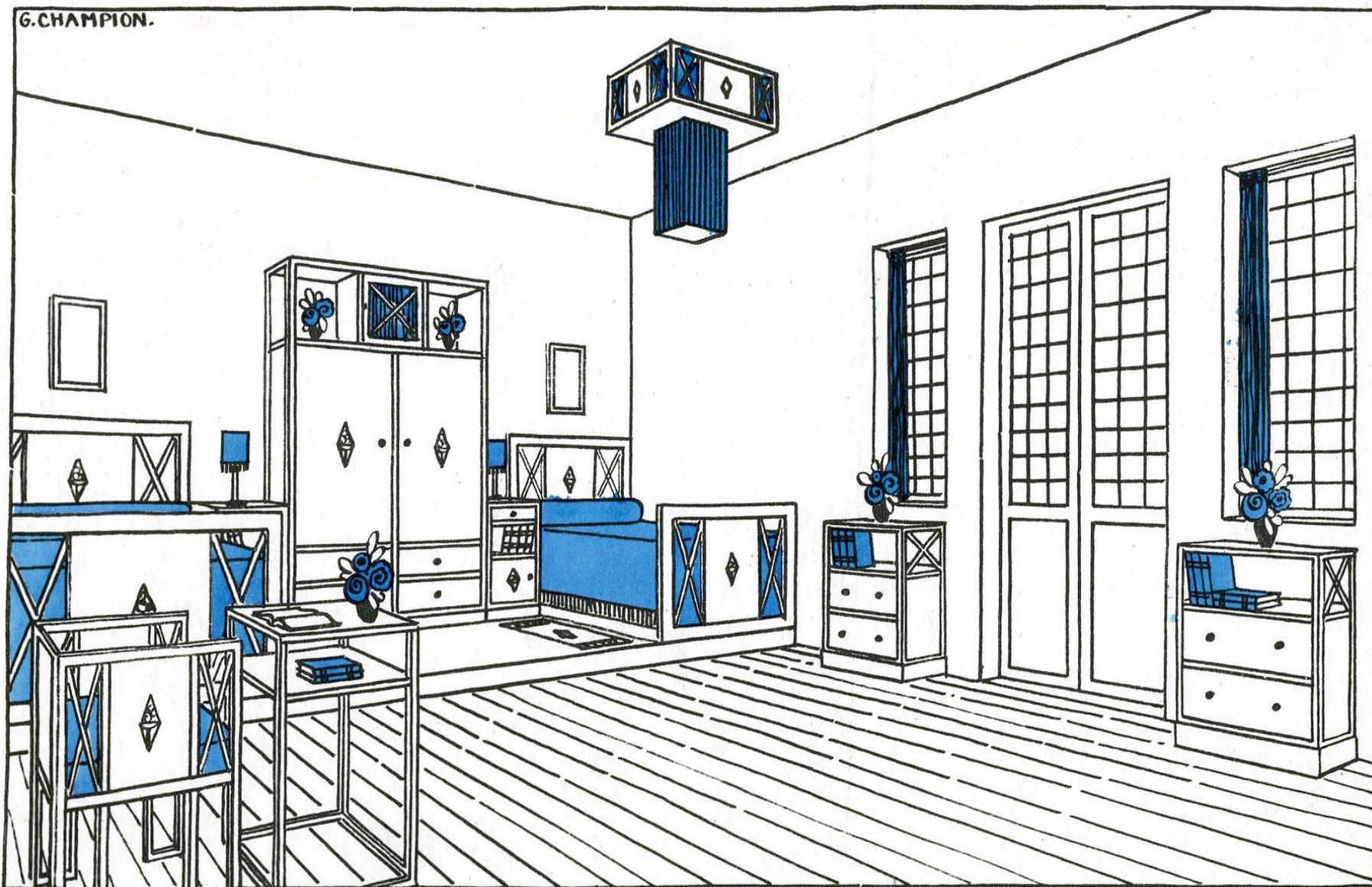
Cette chambre dessinée il y a presque 100 ans manque de couleurs, à toi d'imaginer selon ton goût les couleurs et matières des meubles, murs, sol et objets.



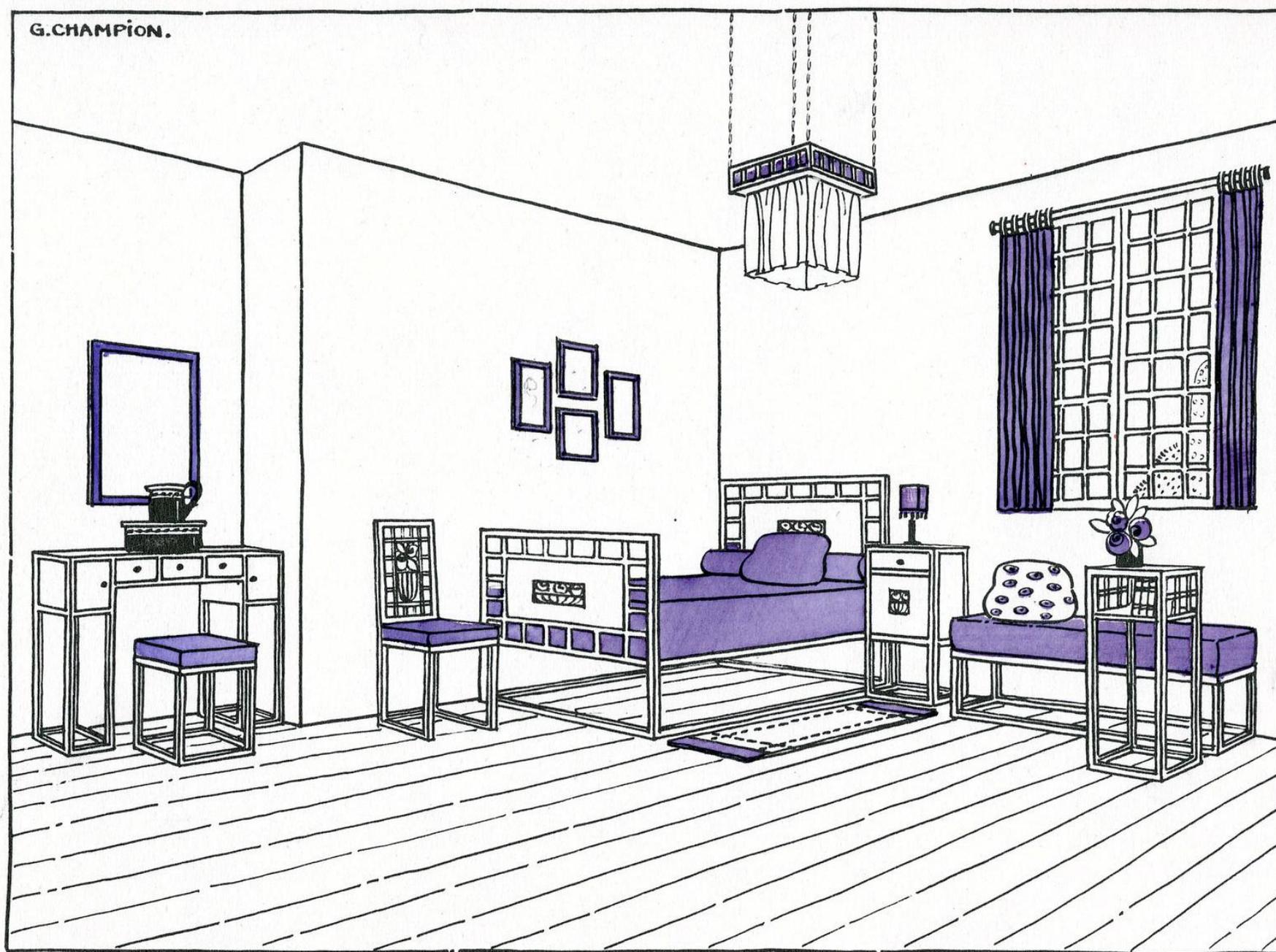
Chambre à coucher de jeune fille, Georges Champion décorateur, Suggestions d'intérieurs modernes, vers 1925 © Cité de l'architecture et du patrimoine

Cette chambre dessinée il y a presque 100 ans manque de couleurs, à toi d'imaginer selon ton goût les couleurs et matières des meubles, murs, sol et objets.

Chambre à coucher pour deux enfants, Georges Champion décorateur, Suggestions d'intérieurs modernes, vers 1925 © Cité de l'architecture et du patrimoine

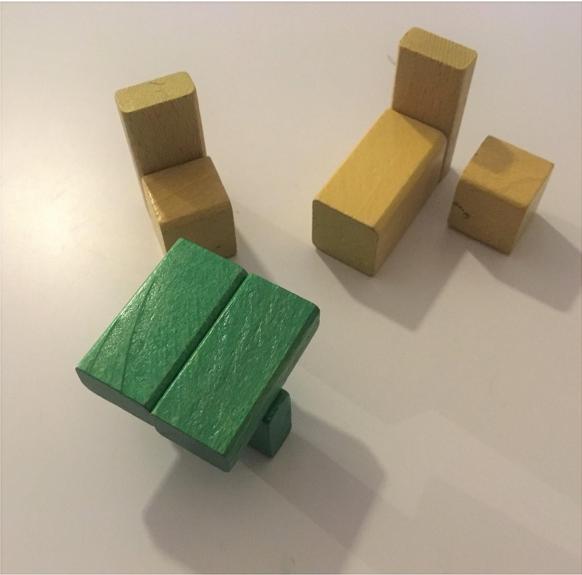
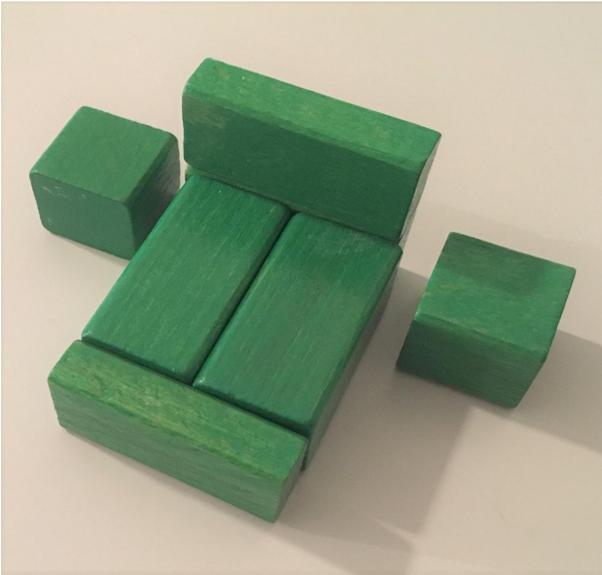
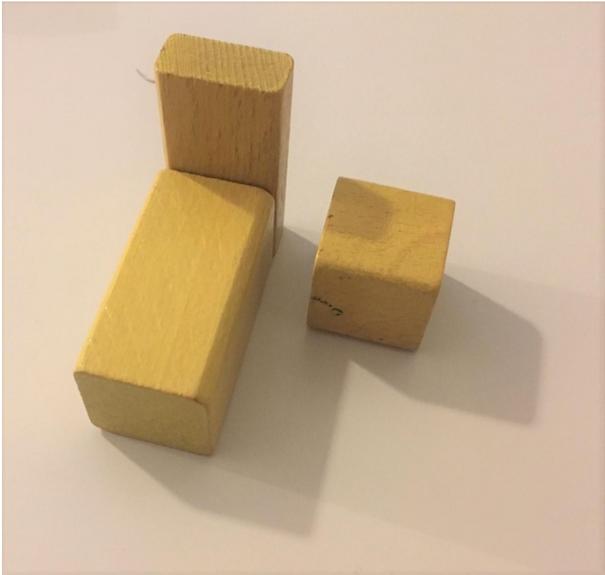
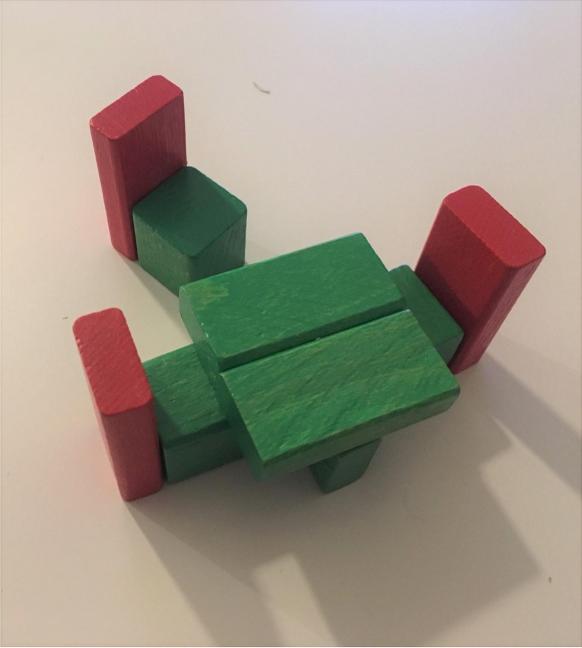
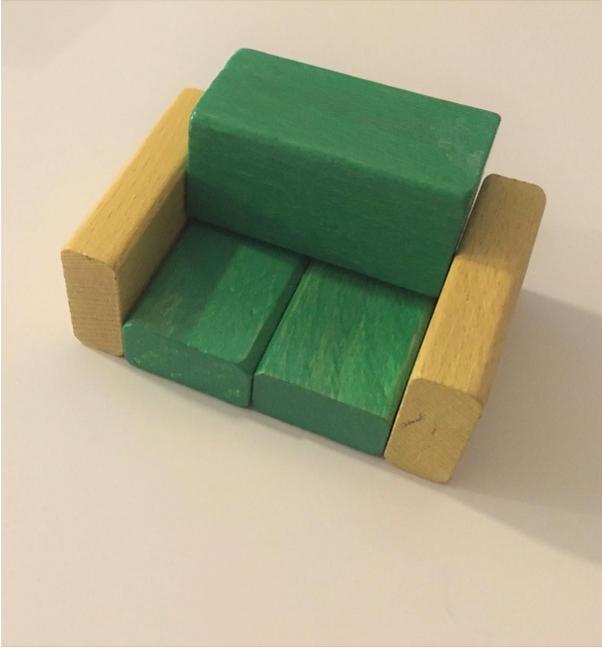
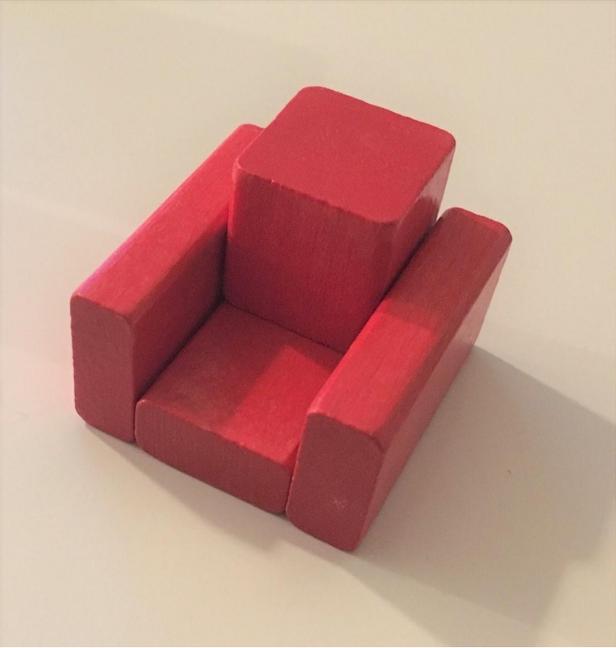


Cette chambre dessinée il y a presque 100 ans manque de couleurs, à toi d'imaginer selon ton goût les couleurs et matières des meubles, murs, sol et objets.



Chambre à coucher de jeune homme, Georges Champion décorateur, Suggestions d'intérieurs modernes, vers 1925 © Cité de l'architecture et du patrimoine

Les meubles de ta chambre te conviennent-ils ?
Avec quelques cubes, Légo (c) , Kapla © ou autres jeux de construction invente de nouveaux meubles et objets.
Deux cubes et voilà un lit, quatre : un fauteuil, ...
les combinaisons sont infinies !

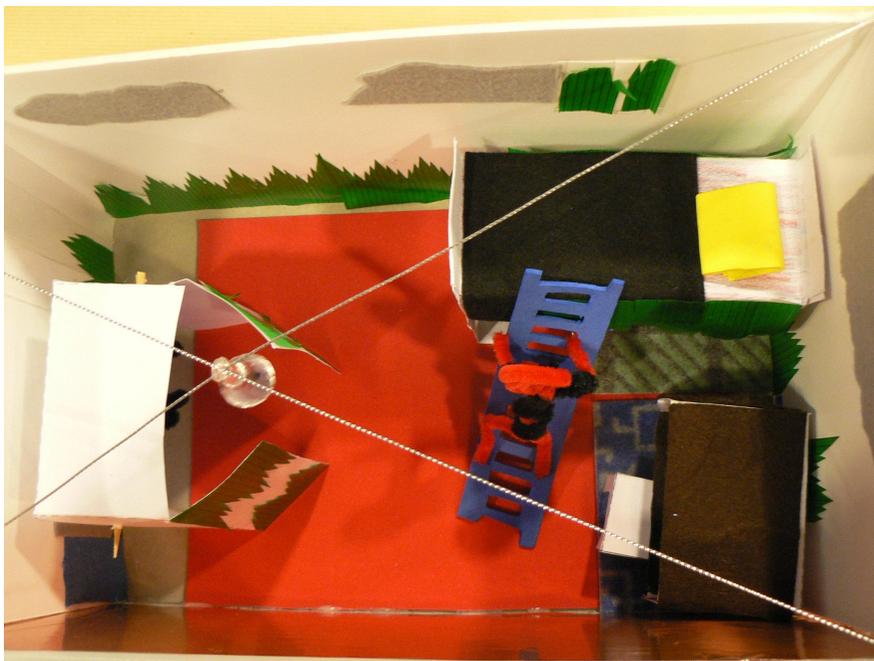


Une boîte à chaussures, du carton, des papiers de couleurs des catalogues ou des vieux magazines, beaucoup d'imagination et voilà une chambre à soi !

Libre à toi de choisir couleurs, mobilier et détails.

Retrouve des exemples de chambres en boîte réalisés par des enfants lors de stages à la Cité de l'architecture et du patrimoine sur [Flickr](#).

[ici](#) et [ici](#)



Pour ta maquette inspire toi des chambres réalisées par Lou, Justine, Charlotte et Théa à la Cité de l'architecture et du patrimoine.

Elles te racontent tout ici :

Lou, [La chambre étoilée violette](#)

Charlotte et Théa, [Ma chambre mode d'emploi](#)

Justine, [C'est vif, c'est joli dans une chambre !](#)



DÉFI-ARCHI | VOYAGES AUTOUR DE LA CHAMBRE

POUR PARTAGER TES OEUVRES ET TES DESSINS AVEC NOUS C'EST TRÈS SIMPLE :

1. **Scanne tes dessins** (en HD si possible). Si tu n'as pas de scanner, **tu peux aussi photographier tes dessins**. Photographie-les à plat et le plus net possible !
2. **Signe tes dessins** et indique ton âge et ta ville.
3. **Envoie tes dessins et tes photos** à mediation@citedelarchitecture.fr

Nous publierons les dessins sur [Flickr !](#)

