# LIRE UN BÂTIMENT (1/2)

## SUPPOSÉ

> SI JE NE LE CONNAIS PAS, donner 5 mots qui indiquent ce que j'imagine du bâtiment AVANT LA VISITE.

## AMBIANCES

> Donner 5 mots qui indiquent mes premières impressions en arrivant devant et dans le bâtiment.

## SENTI

> Choisir un espace du bâtiment et donner 5 mots qui indiquent comment ce lieu sollicite mes sens.

## RESSENTI

> Donner 5 mots qui indiquent mes émotions, sentiments et sensations, à l'extérieur et à l'intérieur du bâtiment.

## ÉVOCATIONS

> Donner 5 mots qui indiquent ce à quoi ce bâtiment me fait penser.

## PLAN MASSE

> Dessiner un plan masse (vue d'avion) schématique du bâtiment sur sa parcelle; indiquer le nom et le nombre d'étages des différents bâtiments, les espaces extérieurs, et les entrées.

## PLAN D'ÉTAGE

> Dessiner un plan (vue du dessus, comme si on avait coupé le bâtiment horizontalement et qu'on regardait l'intérieur) schématique d'un étage «type» du bâtiment.

## REPÈRES

> Dessiner et nommer les éléments qui font repère aux alentours du bâtiment.

## FONCTIONS

> Noter sur le plan les fonctions de chaque espace.

## CIRCULATIONS

> Colorier sur le plan les espaces de circulation horizontale (couloirs, hall...) et verticale (escalier, ascenseur).

# LIRE UN BÂTIMENT (2/2)

## FORMES

> Dessiner les principales formes géométriques du lieu

## MATÉRIAUX/COULEURS

> Nommer les matières et couleurs principales du bâtiment.

## IDENTIFIANT

> Dessiner un élément identifiant, emblématique, typique du bâtiment.

## INSOLITE

> Dessiner un élément insolite, incongru ou inattendu dans ce bâtiment.

## CONNAISSANCES

> Donner 5 mots qui résument ce que j'ai appris sur le bâtiment.

## ÉLÉVATION

> Dessiner une élévation (vue de face) schématique de la façade principale du bâtiment (souvent la façade d'entrée). Colorier les ouvertures (portes et fenêtres) en noir.

## USAGES

> Nomer les différents usagers du lieu, et les temporalités auxquelles ils fréquentent le bâtiment.

## CARACTERISATION

> Résumer votre observation du bâtiment en :

un logo ou pictogramme

un mot ou une expression

une courte histoire inventée, dont le titre est le mot ou l'expression ci-dessus.