

école & musée

«Fêtes et jeux»

Informations didactiques

Avertissement

Les élèves devront se déplacer dans de nombreuses salles de l'Hôtel Ratzé et de l'Ancien Abattoir. Nous vous recommandons d'utiliser les plans qui seront à votre disposition.

Hôtel Ratzé : salles 13, 22, 23, 24, galerie 14 (entre le 1^{er} et le 2^e étage)

Ancien Abattoir : salle 32

Point de ralliement : pour toutes les activités, salle 13

Correspondance avec le programme d'histoire

Degrés : **5P et 6P**

Thème général : **Fêtes et jeux**

Sujets : **Les jeux
La musique
La gymnastique
La chasse
Le tir à l'arbalète**

Manuel: **De siècle en siècle – des hommes au quotidien**

Moyen Age :

*p 10, chasse au sanglier
p 30, tournoi de chevaliers
p 31, fauconnerie ; récital
p 38, joutes entre chevaliers
p 40, procession lors d'une fête religieuse
p 63, tir à l'arbalète; jeu de paumes ; jeu de dés
p 64, tir à l'arbalète ; musiciens et danse
p 65, lancer de pierre, saut, lutte ; jeu de dés et de pions*

Temps modernes :

*pp 124-125, jeux (tableau de Bruegel l'Ancien)
pp 126-127, fêtes et jeux*

Epoque contemporaine I :

*p 184, grand-père raconte (tableau d'Albert Anker)
p 190, gymnastique dans une cour d'école (tableau d'Albert Anker)
p 193, construction d'un bonhomme de neige et théâtre de marionnettes (tableaux d'Albert Anker)
pp 194-197, fêtes et jeux*

Epoque contemporaine II :

*p 255, jeux modernes
pp 256-257, fêtes et jeux*

Démarche

Objectifs visés :

- Comparer des équipements de gymnastique du XIX^e siècle et de maintenant ; signaler les changements et les permanences ; les classer selon des aptitudes à développer.
- Identifier des instruments de musique utilisés dans les salons urbains, à l'église ou en plein air.
- Nommer 2 jeux d'imitation ; comparer des objets et leurs modèles miniaturisés ; associer des personnages à des panoplies proposées comme jouets.
- Classer les acteurs de scènes de chasse ; identifier les animaux représentés, ainsi que le matériel utilisé par les chasseurs.
- Exprimer un avis en argumentant.

Moyens

Matériel à apporter :

- crayon, gomme
- fiches (à télécharger et à photocopier).

Matériel fourni sur place :

En plus des objets exposés, le matériel suivant est à disposition des classes, dans une caisse que l'on demande à la réception du musée :

- plans du musée,
- lecteur CD,
- CD (extraits musicaux : piano, clarinette, serpent, cor de chasse, lyre-guitare, orgue)
- sous-main,
- jeu des familles (agrès anciens et modernes),
- cartes à tirer (tarot),
- étiquettes pour classement des agrès selon les aptitudes à développer.

Déroulement possible :

- Aller avec les élèves dans les espaces du musée où se déroulera le travail.
- Diviser la classe en 4 groupes.
- Pour chaque groupe, tirer une carte de tarot qui désigne l'activité à effectuer, à l'aide d'une des fiches de travail (voir *Fiches de travail*). L'enseignant profite de montrer la table de jeux (salle 13).

| | | |
|------------|----|----------------------|
| Le soleil | => | la musique |
| La force | => | la chasse |
| La papesse | => | les jeux d'imitation |
| Le pendu | => | la gymnastique |

Le **tarot** ou **tarot français** est un jeu de carte se pratiquant généralement à quatre joueurs, mais il existe des variantes pour trois et cinq joueurs.

Les jeux de cartes sont apparus en Europe à la fin du XIV^{ème} siècle. Le tarot est mentionné pour la première fois au XV^{ème} siècle en Italie du Nord.

- Effectuer par groupes les recherches proposées sur les fiches.
- Vérifier ensemble les résultats des recherches (voir *Corrigé – Fiches de travail*).
- Répondre aux éventuelles questions formulées par les élèves et leur fournir des informations complémentaires proposées dans le document « *Données historiques* ».
- Effectuer ensemble une mise en commun et élaborer une première synthèse, par oral.
- Exprimer ce qui a plu, intrigué...