


Ensemble	Jeux d'enfants Pieter Brueghel l'ancien	Tous Cycles 
-----------------	---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------



ARTS PLASTIQUES ET VISUELS

Domaines du socle			
1.1 Comprendre pour, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine
Piliers du PEAC			
Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer)	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer)	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer)	
Compétences en arts plastiques			
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	
Dessiner	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer	
S'exercer au graphisme décoratif	Mettre en œuvre un projet artistique	Mettre en œuvre un projet artistique	
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	
Observer, comprendre et transformer des images	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	
Croisements entre disciplines : la réalisation de costumes sonores est à la croisée entre arts plastiques et danse			

Domaine artistique	Arts du visuel
Artiste	Pieter Brueghel l'ancien
Titre	Jeux d'enfants
Date	Vers 1560
Technique	Huile sur bois de chêne
Pays d'origine	Pays-Bas

Quelques informations sur l'artiste :

Pieter Brueghel ou Bruegel dit l'Ancien est un peintre et graveur né vers 1525 et mort le 9 septembre 1569 à Bruxelles. Il est considéré comme l'une des grandes figures de l'École flamande du XVI^{ème} siècle. En rupture avec ses prédécesseurs, il fait la jonction entre le Moyen Âge et la Renaissance, en dépassant l'art des Primitifs flamands et en s'affranchissant de celui des Italiens.

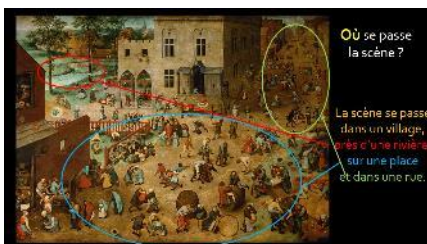
La peinture de Brueghel est généralement présentée en trois périodes :

- les premières œuvres, dont le tableau *Jeux d'enfants* fait partie, représentent des scènes de vie qui fourmillent de personnages,
- le cycle des Mois représente le paysage évoluant selon les lois de la Nature,
- les derniers tableaux représentent des personnages en plus gros plan.

① Lecture du diaporama

Le diaporama permet de découvrir d'abord l'œuvre en entier.

Le questionnement amène à situer le tableau avant d'entrer dans les détails :



• Où se passe la scène ?

On peut repérer qu'il s'agit d'un village avec plusieurs maisons visibles

Nous sommes à la campagne, au bord d'une rivière visible en haut à gauche

La scène se passe sur une place qui occupe la majeure partie de l'espace et dans une rue visible en haut à droite (l'artiste joue avec les perspectives, notion « récente » et « moderne » au moment où l'œuvre a été réalisée.



• À quelle époque se passe la scène ?

Les élèves peuvent repérer que la scène ne se passe pas à notre époque car les vêtements portés sont différents des nôtres. Vu l'âge des enfants, il est possible de dire que l'œuvre est très ancienne, qu'elle a plus de 450 ans, et qu'elle a été peinte juste après le Moyen-Âge.

• Qui est présent sur la scène ?

De nombreux enfants sont visibles. Il est difficile de les dénombrer tant ils sont nombreux (il y en a environ 200).

• Que font-ils ?

Ils jouent !

Suite à ce questionnement, les informations sur l'œuvre sont présentées : nom de l'artiste, titre, année de réalisation, technique.

Suite à cette découverte globale, des détails sont visibles en gros plan. Les élèves peuvent repérer à quel endroit le détail se situe sur le tableau, et doivent nommer l'activité réalisée :

- Jouer au cerceau (avec des cerclages de tonneau) / Crier dans le trou d'un tonneau pour produire de l'écho,
- Jouer à saute-mouton,
- S'imaginer chevalier sur un cheval-bâton,
- Jouer à la chaise à porteurs,
- Jouer à colin-maillard,
- Marcher à la queue leu-leu,
- Combattre à cheval,
- Jouer au cochon pendu / Tenir un balai en équilibre sur un doigt,
- Faire de la gymnastique (roulades et poirier),
- Tourner en faisant gonfler sa jupe,
- Grimper à un arbre,
- Fabriquer des jouets / Faire des bulles de savon / Jouer avec des oiseaux,
- Marcher sur des échasses,
- Jouer aux osselets.



D'autres jeux, moins connus restent à découvrir.

Il est possible pour cela de suivre le lien :

<https://www.thinglink.com/scene/636933049342230530?buttonSource=viewLimits>

90 jeux présents sur le tableau y sont répertoriés !

Un dernier détail amusant peut être montré : une petite fille fait pipi dans l'herbe !

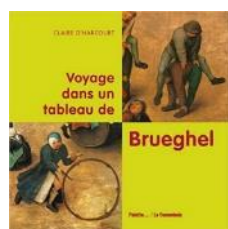
Suite à la découverte du tableau, il est intéressant d'en afficher une reproduction à hauteur des élèves dans la classe, afin qu'ils puissent en observer tous les détails.

Il est possible de préparer des étiquettes avec les différents détails vus dans le diaporama pour jouer à les retrouver sur l'œuvre.

Pour aller plus loin, voici 2 livres qui permettent aux élèves de découvrir le tableau de Bruegel :



Les jeux d'enfants de Bruegel, Marie Barguidian Bletton, éditions de la Réunion des musées nationaux, 2004



Voyage dans un tableau de Bruegel, Claire d'Harcourt, Palette... / Le Funambule, 2008

② Vers la pratique artistique

Voici une proposition d'activités à réaliser autour de l'œuvre de Brueghel pour réaliser une performance filmée autour des jeux de récréation.

Nos jeux de récréation : du mime à la statue	
Matériel	Matériel utilisé lors des récréations (ballons, billes, cordes à sauter, élastiques, toupies, cartes, livres...) Appareil-photo
Déroulement	<p>Phase 1 : Explicitation du projet Expliquer aux élèves le projet de réalisation d'une performance artistique : Comme l'a fait Brueghel, ils vont évoquer la récréation par le biais d'une performance artistique dans la cour qui sera filmée et photographiée. Ils vont préparer cette performance lors de la séance du jour, et la réaliser effectivement ultérieurement..</p> <p>Phase 2 : Recensement des idées (collectif) Chercher avec les élèves les différentes activités qu'ils peuvent réaliser lors de la récréation :</p> <ul style="list-style-type: none">• Recenser les différents jeux auxquels ils jouent. Demander à certains élèves de les présenter et de les mimer,• Recenser également d'autres activités qui peuvent être réalisées dans la cour sur le temps de récréation (discussion, lecture...), ainsi que des gestes quotidiens (se moucher, lacer ses chaussures, tomber, remettre son bonnet, fermer son manteau...) <p>Faire le lien avec le tableau de Brueghel. Chercher quelles activités peuvent être communes entre l'œuvre de l'artiste flamand et leur performance à venir. Expliquer aux élèves que la performance réalisée dans la cour sera de mettre en place un instant figé qui devra évoquer tous ces moments. Chacun devra donc se positionner immobile telle une statue, une caméra circulant entre tous les participants. Cela s'appelle un « Mannequin challenge ».</p> <p>Phase 3 : Du mime à la sculpture (individuel ou par groupes, puis collectif) Répartir entre tous les élèves les différentes activités listées lors de la phase précédente. Seuls, à 2 ou à 3, selon l'activité à évoquer, les élèves cherchent la position immobile qui permettra d'évoquer le plus clairement possible l'activité. Il faut que chaque élève puisse rester longtemps dans la position choisie. Du matériel peut être mis à disposition Les propositions sont présentées à l'ensemble du groupe qui valide ou fait évoluer les positions présentées. Il est possible de garder trace de ces recherches par le texte, le dessin ou la photographie.</p>

Une performance artistique dans la cour de récréation

Matériel	Matériel utilisé lors des récréations (ballons, billes, cordes à sauter, élastiques, toupies, cartes, livres...) Caméra Appareil-photo
Déroulement	<p>Phase 1 : se rappeler les positions trouvées (dans la classe) Rappeler les recherches menées précédemment. Demander à tous les élèves de se placer à nouveau dans les positions choisies.</p> <p>Phase 2 : se placer dans l'espace (dans la classe, puis dans la cour) Dans la classe, rechercher comment placer les différents élèves pour « occuper » l'espace de la cour. S'appuyer si besoin sur des photographies de la cour. Aller ensuite dans la cour de récréation Demander à chaque groupe de se positionner. Faire évoluer les places des uns et des autres en fonction de l'effet obtenu. Déterminer le circuit qui sera suivi par le caméraman.</p> <p>Phase 3 : filmer la performance (« Mannequin challenge ») Une fois que tout est en place, filmer la performance en veillant à ce que chacun reste immobile et ne regarde pas la caméra.</p>
Remarques, trucs et astuces	<ul style="list-style-type: none">• Si le projet est mené par plusieurs classes, la performance finale peut être réalisée conjointement.• Des photographies de la performance peuvent être réalisées.