



Jeux de cours, jeux d'enfants



Par S. Macazaga et R. Sabalo

La présentation d'un tableau de Bruegel a motivé ce travail interdisciplinaire et une correspondance entre deux classes.

À l'initiative des conseillers pédagogiques arts visuels et EPS, deux classes de la circonscription de Bayonne ont mené en 2006 un projet interdisciplinaire les conduisant à connaître et inventer des nouveaux jeux de cours.

« Les jeux d'enfants »

Cette reproduction du tableau de Pieter Bruegel a été le point de départ commun aux deux classes. La richesse de cette œuvre, scène de vie villageoise du XVI^e siècle aux Pays-Bas, a non seulement suscité un travail en arts plastiques (étude de la couleur, lecture et compréhension de l'image), en histoire (comparaison de la vie quotidienne des enfants), en production d'écrit (invention et écriture des règles de jeux) mais également créé l'envie de vivre les jeux en EPS.

En arts plastiques

Comme pour toute analyse collective d'œuvre artistique, les élèves ont, dans un premier temps, exprimé leurs sensations. Ils ont progressivement établi les liens entre les moyens choisis et les effets produits.

La couleur

Les élèves ont été sensibles à la tonalité d'ensemble qui suggère le passé. Ils ont tenté de reconstituer la palette du peintre en recherchant toutes les nuances de couleurs visibles sur l'œuvre, mais en gardant à l'esprit qu'elles avaient subi les dommages du temps et que nous travaillions sur une reproduction.

Les formes

Des élèves ayant remarqué que chaque groupe d'enfants représenté pouvait s'inscrire dans une forme géométrique simple, un travail avec des calques leur a fait retrouver toutes les formes utilisées et leur organisation sur le tableau. L'observation d'une œuvre de Kandinsky a permis d'établir un répertoire des formes élémentaires.

La figuration

Les élèves ont détaillé la multitude de scènes qui composent le tableau. Ils ont ainsi observé des enfants jouant avec des bouts de bois, d'os, des cerceaux et des tonneaux... Apparemment documentaire et réaliste, cette scène leur a semblé pourtant bien improbable : ils se sont aperçu que les

visages étaient à peine esquissés ; ni les visages ni la conformation des corps n'évoquent l'enfance. Ce qui les caractérise tous, c'est qu'ils semblent ne pas avoir d'âge. La comparaison avec d'autres œuvres classiques leur a permis d'observer les évolutions au cours des siècles suivants, dans la représentation des personnages, en particulier celle des enfants.

La composition

La structure du tableau combine une perspective linéaire (lignes de fuite) avec un



Sur cette affiche de Yasushi Yocode, les élèves ont trouvé des similitudes avec le tableau où les personnages stylisés évoluent par groupes sans sens de lecture apparent.

éparpillement des personnages, ce qui rend difficile le cheminement du regard. Nous avons cherché à identifier le positionnement du peintre : pour représenter la place du village, il devait être en hauteur, ainsi il a pu esquisser les rues éloignées, mais aussi la nature de la campagne environnante ; nous avons schématisé ces espaces. Puis, en utilisant des cadres de carton, nous avons isolé chaque groupe d'enfants constituant une véritable saynète, l'ensemble contribuant à l'impression de diversité, comme dans nos cours d'écoles où de nombreux jeux cohabitent le temps d'une récréation. Certains ont même perçu du bruit dans l'œuvre ! Ce foisonnement a suscité des interrogations sur les procédés de réalisation et le temps passé à peindre. La comparaison avec d'autres documents nous a fait découvrir des compositions analogues et même des publicités plaquant ouvertement l'œuvre de Bruegel.



Le mouvement

Ce thème a été au cœur du travail interdisciplinaire et a conforté les acquis antérieurs. Les élèves ont observé chaque petit groupe représenté. Après en avoir sélectionné un, ils ont, en liaison avec le travail de produc-

tion d'écrit, cherché à reproduire cette impression de mouvement. Ils se sont entraîné à "croquer" de nombreux objets, des personnes immobiles puis en mouvement. La comparaison avec d'autres œuvres a permis d'enrichir leurs productions et d'aborder les techniques des plasticiens tant classiques (comme Bruegel) que modernes et contemporains.

En histoire

L'observation de plus en plus précise a permis la comparaison des jeux d'hier et d'aujourd'hui : les enfants, plus de 250 sont peints sur ce tableau, n'ont pas de jouets sophistiqués, ils utilisent des objets de la vie quotidienne... mais cela ne les empêche pas de jouer, comme les enfants d'aujourd'hui ! Nous nous sommes rendus au musée basque de Bayonne pour découvrir les jeux locaux que pratiquaient les enfants d'alors. Les élèves ont également remarqué la cruauté de certains jeux de l'époque, témoignant du rapport de l'homme à la condition humaine. Les recherches sur le contexte historique ainsi que sur la vie de Bruegel (occasion d'apprendre à rédiger une biographie) leur ont permis de comparer cette œuvre aux autres productions de l'artiste. Ils ont observé des constantes (nuances de couleurs, personnages représentés, tenues vestimentaires) mais également l'originalité de ce tableau dans un ensemble de représentations souvent morbides.

En production d'écrit

Chaque élève a choisi un élément du tableau, imaginé et écrit la règle d'un jeu. Selon les cas, on trouve un grand respect de l'illustration (travail d'analyse et de compréhension) ou au contraire, des analogies (jeu reprenant les caractéristiques d'autres jeux connus) ou des combinaisons plus subtiles laissant parfois libre court à l'imagination (cf. exemples page 32). Après un travail d'observation et d'analyse en groupe de diverses règles de jeu, les élèves ont identifié les similitudes et les différences et donc dégager les critères indispensables

de construction. Ils ont ainsi perçu l'essence même des jeux. L'écriture de ces textes devait respecter les contraintes de production d'écrit tout en conservant la faisabilité et l'intérêt.

GUIDE D'ÉCRITURE ET DE RELECTURE POUR L'ÉLÈVE

Mon texte permet de comprendre un jeu car j'ai écrit :

- le titre ;
- l'organisation (matériel, espace, joueurs...);
- le but du jeu ;
- le déroulement ;
- les règles.

J'ai choisi de conjuguer les verbes au... J'ai vérifié les accords sujet-verbe.

J'ai vérifié les accords dans les groupes du nom (masculin ou féminin, singulier ou pluriel).

J'ai vérifié l'orthographe des mots dont je ne suis pas sûr.

J'ai correctement placé la ponctuation. Enfin j'ai relu mon texte.

En EPS

C'est l'expérimentation dans la cour qui permettait de valider la production écrite : l'auteur lisait la règle de jeu et un groupe d'enfant y jouait. Certaines règles étaient trop précises, d'autres laissaient trop d'incertitudes. Les nécessaires allers-retours entre l'activité d'écriture et l'expérimentation dans la cour aboutissent à un texte adapté. Lors de ces mises en jeu, les élèves ont pu reconnaître des similitudes et des différences entre :

- les jeux qui développent la motricité (marelles, osselets, toupie, élastique) ;
- ceux où l'on cherche la performance et à battre son record (corde à sauter, lever de pierre, porter de bidon) ;
- les défis où l'on s'oppose à un autre joueur soit directement (balle au mur, raquette et pelote, cavaliers) ou à distance (corde à sauter) ;
- les affrontements collectifs, comme le tir à la corde ;
- les jeux où l'expression, l'émotion sont sollicitées (rondes, jeux de dialogues et ritournelles, rondes...).

En technologies de l'information et de la communication (TIC)

L'écriture des règles de jeux a nécessité le recours à l'outil informatique et l'emploi d'un logiciel de traitement de texte. Cette mise en forme rigoureuse a précédé l'échange des fiches entre les deux classes : pour que leurs jeux soient consultables par Internet, ils devaient créer leur page ●●●

POUR SAISIR L'ESSENTIEL DE CHAQUE JEU

Pour saisir l'essentiel de chaque jeu, les élèves ont tenté d'en représenter le mouvement. Focaliser le regard de l'enfant sur le mouvement et uniquement le mouvement n'est pas chose simple : il faut expérimenter diverses techniques, comme comprendre la pertinence du trait, plisser les yeux pour « voir en synthèse », produire des graphismes « qui bougent », grâce à la juxtaposition de figures stylisées.



Le voleur, les maîtres et les éléphants

Jeu créé par *Alexandra*

Nombre de joueurs : au minimum 5. Terrain de jeu : un sol souple 5 mètres de largeur et 10 de longueur.

Organisation des joueurs : 2 éléphants

(élèves qui portent les autres sur le dos), 2 maîtres (chaque maître est sur le dos des éléphants) et 1 voleur.

Déroulement : le voleur doit attraper les maîtres en leur courant après.

Le maître attrapé devient le voleur, l'éléphant devient le maître et le voleur devient l'éléphant.

Les chapeaux

Jeu créé par *Marina et Joana*

Nombre de joueurs : 5 ou plus.

Matériel : des chapeaux.

Disposition des joueurs : ils se tiennent debout en groupe. Déroulement :

il faut éviter les chapeaux et ne pas pousser les adversaires sur les chapeaux.

Quand on touche un chapeau, on est éliminé. Qui gagne ? Le dernier en piste.

Tournicote

Jeu créé par *Charlotte*

Nombre de joueurs : au moins 2. Terrain : de l'herbe. Matériel : une jupe à volants.

Disposition des joueurs : ils se tiennent debout. But du jeu : tourner le plus longtemps possible pour gonfler la jupe, sans s'arrêter de tourner pendant que les autres tournent. Qui gagne ? Celui qui a fait le plus de tours (ou le dernier debout).



●●● de site en employant un logiciel éditeur html et, pour consulter les jeux de l'autre classe, devaient utiliser le navigateur internet.

Ce travail s'est prolongé par une présentation sur le site de la circonscription : sous forme animée, chaque élément du tableau est sélectionnable pour faire apparaître le jeu créé. Cette présentation dynamique et moderne montre tous les domaines explorés. Elle met en valeur le travail de chaque élève et contribue à en conserver la mémoire. Cette valorisation auprès des familles conforte la qualité des apprentissages. ●

Régis Sabalo,

Professeur des écoles,

école du Petit Bayonne, Bayonne (64) ;

Sophie Macazaga,

Professeur des écoles, école élémentaire

la Quiéta, Saint Pierre d'Irube (64).

À propos de cet article

Ce travail a été initié et accompagné par Alain Larrieu (CPC-EPS), circonscription de Bayonne (64) et Éliane Pibouleau-Blain (CPD-Arts visuels, 64).

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/index.htm>