

LE JEU DES SEPT ERREURS

Rapport avec les programmes

* Histoire :

En classe de Sixième, cette activité s'inscrit dans le thème 2 du programme d'Histoire : *Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I^{er} millénaire avant J.-C. - Le monde des cités grecques.*

Les compétences travaillées en Sixième sont essentiellement les suivantes :

- *Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués*
- *Comprendre un document*

En Cinquième, elle peut s'intégrer facilement -selon la progression/programmation choisie- dans l'une des trois parties du thème 3 du programme d'Histoire (*Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles*) :

- *Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique ;*
- *Humanisme, réformes et conflits religieux ;*
- *Du Prince de la Renaissance au roi absolu (François I^{er}, Henri IV, Louis XIV).*

La compétence disciplinaire travaillée en Cinquième est essentiellement la suivante : *Analyser et comprendre un document.*

* Histoire des Arts :

Cette activité remplit *les objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux.*

Au cycle 3, elle permet de travailler les compétences suivantes :

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art, notamment :

- *Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages;*
- *Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages;*
- *Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques;*
- *Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.).*

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial, notamment :

- *Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.*

Au cycle 4, l'activité correspond à la thématique 1. *Arts et société à l'époque antique et au*

haut Moyen Âge, avec comme objets d'études Les mythes fondateurs et leur illustration.

Elle permet de travailler les compétences suivantes :

Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté.

Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés.

Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.

Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique.

*** Français :**

En classe de 6ème, cette activité s'inscrit dans le cadre de l'étude des monstres (Le monstre, aux limites de l'humain), en permettant :

- la découverte d'œuvres, de textes et de documents mettant en scène des créatures de ce type ;
- le travail sur leur description, leur représentation ou le récit de l'affrontement avec eux.

Le Jeu des sept erreurs peut permettre de développer des compétences telles que :

- parler en prenant en compte son auditoire ;
- écouter pour prendre en compte un message oral ;
- comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter ;
- recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.

En classe de 5ème :

Au cycle 4, en 5ème, cette activité est à mettre en relation avec les entrées du programme de Français, visant à permettre à l'élève :

- la constitution d'une culture littéraire et artistique commune, faisant dialoguer les œuvres littéraires du patrimoine national, les littératures de langue française et les littératures de langues anciennes, et les autres productions artistiques, notamment les images fixes ;

- la capacité à situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel ;*
- la possibilité d'aborder les œuvres majeures depuis l'Antiquité, leur contexte et le dialogue entre les arts.*

Elle pourrait être abordée à travers les questionnements « Se chercher, se construire », en lien avec le thème 3 du programme d'Histoire (qui aborde l'Europe et le Monde au XVIème siècle) ou encore « Agir sur le monde » en traitant le thème *Héros / héroïnes et héroïsme*.

Cette activité permet de développer dans ce cadre, les compétences suivantes :

- *Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels ;*
- *Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros/ une héroïne ;*
- *S'interroger sur les valeurs socio-culturelles et les qualités humaines dont il/elle est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.*

Elle permet aussi de travailler le développement des compétences langagières orales et écrites en réception et en production.

*** LCA - 5ème :**

L'activité proposée peut correspondre à l'une des trois grandes entrées du programme:
acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique, à travers le thème De la légende à l'histoire.