

Le Jeu des sept erreurs



Le principe :

Chaque participant se voit muni d'une oeuvre détournée, comprenant sept erreurs.

Dans un premier temps, le participant doit retrouver l'oeuvre originale en parcourant les salles.

Puis il est invité à découvrir les sept erreurs.

Enfin, à partir de l'observation de l'email original, il doit inventer un récit mythologique.

Documents à disposition des élèves

1- La reproduction d'un émail contenant sept erreurs, fournie par le musée des Beaux Arts (reproduction précise, en couleur et plastifiée).



















Documents à disposition des élèves

Première étape :

parcours les salles consacrées aux émaux, trouve l'émail qui a été affecté. Puis découvre les sept erreurs qui se cachent dans sa reproduction. Localise-les sur la photographie ci-dessous :



2- Une première fiche, invitant l'élève à retrouver l'oeuvre dans la collection et à découvrir les sept erreurs. Les erreurs sont répertoriées sur une copie de l'oeuvre (la reproduction est volontairement « pâle », pour que les élèves puissent facilement écrire dessus).

Seconde étape : imagine une histoire!

Le roi de Colchide,
Aétès

Les restes d'un
jeune homme :
Apsyrtos

Cette scène se produit au moment où Aétès poursuit le héros Jason, qui vient de voler la célèbre Toison d'or.

[illegible]

3- Une seconde fiche apporte des explications partielles sur l'oeuvre (notamment : identification des personnages) et invite le participant à inventer un récit mythologique à partir de la scène représentée.

Contenu du dossier

« Jeu des Sept Erreurs »

A la racine, le dossier contient le présent diaporama, un plan du premier étage du musée, ainsi qu'une notice précisant le rapport entre l'activité et les programmes.

Le dossier contient également quatre sous-dossiers correspondant aux quatre oeuvres étudiées.

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.*

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).*

* 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.*

Contenu du dossier « Jeu des Sept Erreurs »



Jeu des Sept Erreurs



Enlèvement d Europe



Enlèvement d Helene



Laocoon



le roi Aetes



diaporama presentation jeu 7 erreurs.pdf



rapport avec les programmes.pdf



plan.pdf

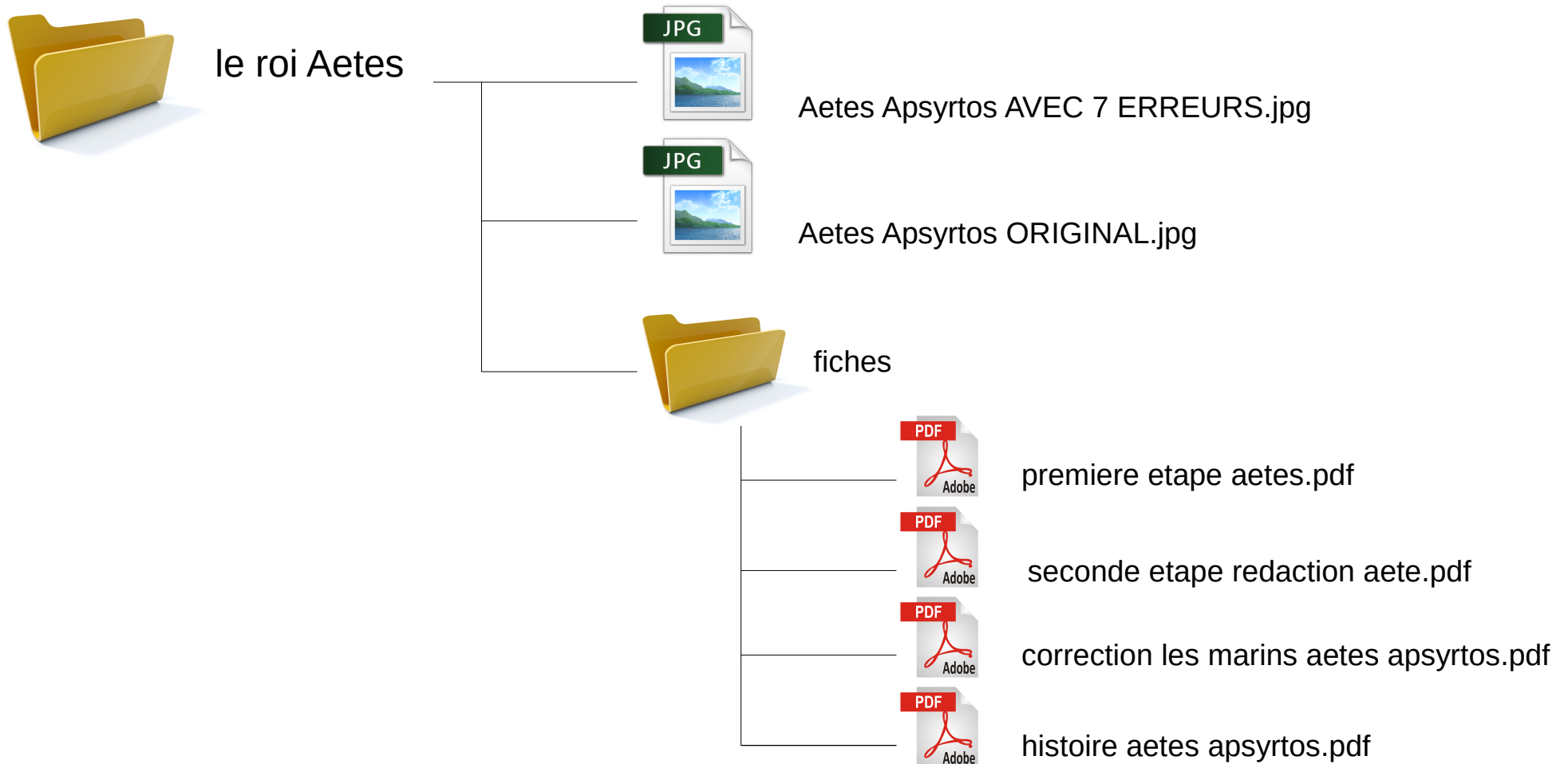
Contenu du dossier « Jeu des Sept Erreurs »

Chaque sous-dossier contient :

- une reproduction de l'email ;
- une reproduction de l'email contenant les sept erreurs ;
- un dossier « fiches » contenant les fichiers suivants :
 - les deux fiches (à destination des élèves) correspondant aux deux étapes de l'activité ;
 - une correction des erreurs ;
 - le récit mythologique correspondant au thème abordé par l'email.

Contenu du dossier « Jeu des Sept Erreurs »

Contenu d'un sous-dossier :



Durée de l'activité

- **Première étape** : la classe est divisée en quatre groupes, correspondant à chacune des quatre oeuvres détournées. Chaque groupe part à la recherche de l'oeuvre originale et découvre les sept erreurs. **30 minutes.**
- **Seconde étape** : chaque élève rédige un récit mythologique. **30 minutes.**
- **Feedback et correction du professeur sur place** : **30 minutes.**