

Musée école

Dossier Pédagogique

De
L'ACTION MUSEE ECOLE
Pour l'exposition temporaire du Musée Fesch



« ENFANCE DE L'ART
ET JEUX D'ENFANTS » :

Du 21 novembre 2007 au 16 février 2008

Partenaires : Musée Fesch - Action Culturelle Académique : Musée - Ecole.
Dossier préparé par : Jean-Laurent ARRIGHI (Action Culturelle Académique)

LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE :

La découverte des œuvres réunies pour une exposition temporaire, leur présentation particulière, leur confrontation et la thématique qui les relie entre elles, nous invitent à la réflexion et ouvrent inévitablement sur un questionnement en série.

Ce dossier pédagogique n'a pas été conçu pour supprimer le questionnement en donnant des réponses toutes faites aux problèmes posés par les œuvres - cela serait d'ailleurs utopique et présomptueux - mais au contraire pour donner des clefs, des pistes de travail aux enseignants afin de leur faciliter la visite et l'exploitation de l'exposition temporaire « ENFANCE DE L'ART ET JEUX D'ENFANTS » avec leurs élèves.

SOMMAIRE DE CE DOSSIER :

PRESENTATION GENERALE DE L'EXPOSITION : les choix qui ont présidé à cette exposition



PLAN DES SALLES :



PRÉSENTATION DES OEUVRES : quelques clefs concernant les œuvres majeures, pour tenter une analyse et mieux comprendre la démarche et les influences de ces artistes.



PISTES DIDACTIQUES : les possibilités offertes par l'exposition, pour aborder des notions essentielles liées aux cours d'arts visuels ou aux d'autres disciplines.



PETIT GLOSSAIRE : définitions, vocabulaire et références à l'histoire de l'art.



LECTURES : références bibliographiques.

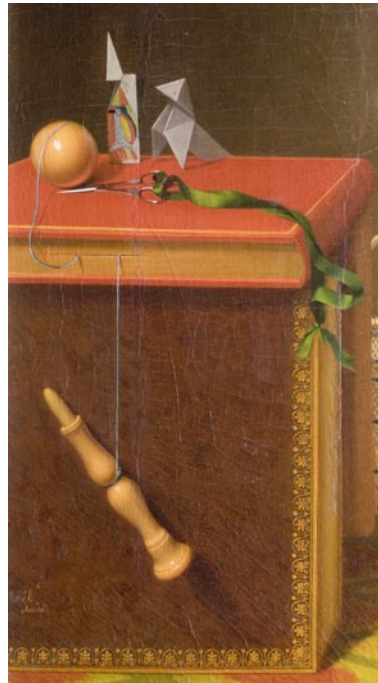
Présentation générale de l'exposition

Enfance de l'art et jeux d'enfants

Représenter l'enfance c'est évoquer autant l'avenir que les souvenirs élégiaques d'un passé idéalisé. Les artistes peignent le jeune âge en se souvenant des jeux d'autrefois. La multiplication des portraits d'enfants à partir du XVI^e siècle et jusque dans la première moitié du XIX^e peut s'expliquer simplement : invention du sentiment et du sentimentalisme, goût pour l'innocence d'une société qui rêvait de rénovation, de renaissance.

Les collections du musée Fesch abritent un choix éclectique d'œuvres représentant des enfants, allant des scènes religieuses aux portraits des jeunes membres de la dynastie napoléonienne. Le jeu enfantin, qui n'a rien d'innocent, peut avoir des échos politiques et mystiques, que l'exposition se propose de mettre en lumière.

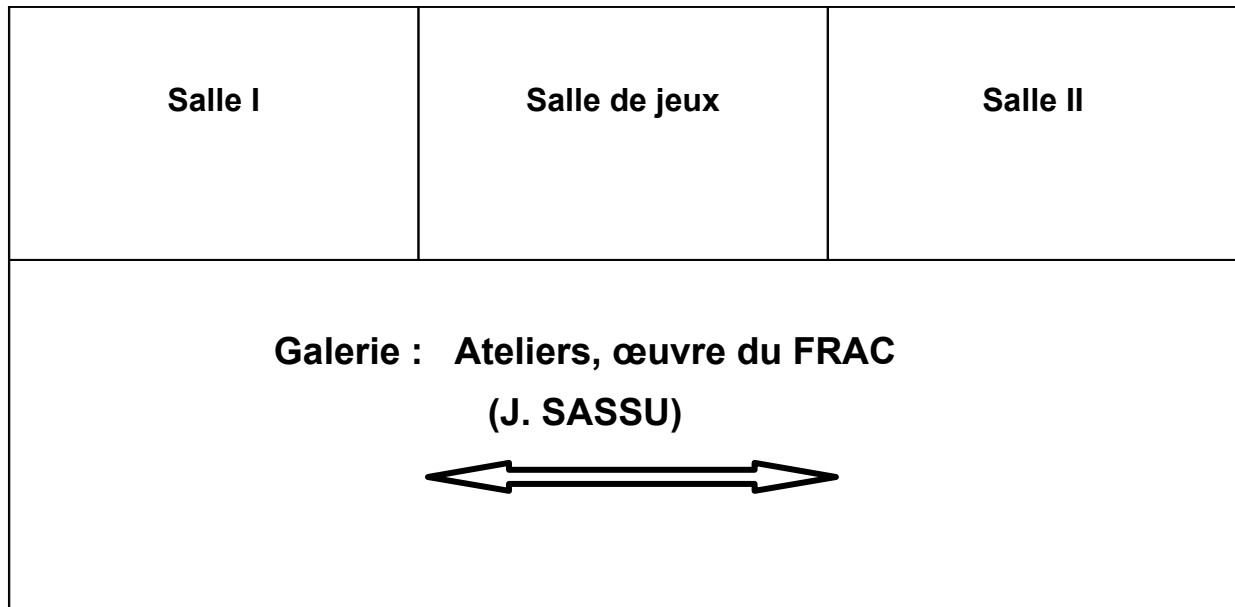
Dans la série des portraits d'enfants, inépuisable et plus diverse qu'il ne semble, certains intriguent plus que d'autres, posent à l'historien de l'art des questions d'iconographie. Ce sont ceux qui en apparence semblent les plus légers, ceux qui ne paraissent relever que du divertissement. Lorsque l'enfant joue, toutes les explications historiques semblent voler en éclats. L'enfant qui joue n'est plus ni chrétien, ni révolutionnaire, ni politique, il veut amuser d'abord le spectateur du tableau. Une raison qu'il ne faut jamais perdre de vue quand on pose un œil « sérieux » sur ces œuvres : elles sont faites pour charmer, pour proposer des jeux visuels à ceux qui les regardent. Des jeux qui, pourtant, méritent analyse.



Plan de l'exposition :

L'exposition investit l'espace des trois salles du rez-de-chaussée du musée Fesch ainsi que la galerie qui dessert ces salles.

Niveau rez de cour :





PRESENTATION DES ŒUVRES ET DES ARTISTES :

Avant d'envisager toute possibilité de développement didactique, nous tenterons, dans cette partie de proposer aux enseignants quelques clefs pour essayer de mieux comprendre les œuvres exposées. L'angle d'approche que nous avons délibérément privilégié est tout naturellement celui qui a présidé aux choix des tableaux et qui est donné par le titre de l'exposition lui-même.

Nous nous demanderons en effet ce que ces œuvres nous disent du jeu, de ses rapports avec l'art, avec l'enfance et avec l'éducation ...

Le jeu

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. »

(Montaigne)

Comme l'art, le jeu est une activité humaine présente à toutes les époques et sur tous les continents. Les représentations artistiques montrant des enfants jouant sont très variées et couvrent un ensemble d'œuvres allant des premières civilisations à l'art contemporain.

Cette exposition temporaire propose des œuvres, allant du XV^{ème} au XIX^{ème} siècle, toutes issues de la collection du cardinal Fesch mais également une création contemporaine sur ce thème du jeu.

Le jeu est une occupation libre dont le but essentiel est le plaisir qu'il procure à celui qui le pratique. Son action peut indifféremment se dérouler dans un cadre réel ou virtuel (terrain de sport, tapis approprié, décor miniature, écran de télé, console...). Il possède ses propres règles et peut s'interrompre librement à tout moment.

Cette totale liberté qui pourrait laisser croire à sa complète futilité. Pourtant, il n'en est rien et l'activité ludique contribue, autant que l'éducation ou que les activités dites sérieuses, au développement physique et psychique de l'adulte en devenir.

L'enfant pratique des jeux spécifiques à chaque période de son développement. Les motivations et les effets de ces jeux correspondent à des étapes successives connues que nous tenterons de repérer et de commenter dans les tableaux de cette exposition.

Les jeux du tout petit : (jusqu'à 2 ans)

Le jeu commence dès la naissance. Dans l'exposition la catégorie concernée par ces jeux est celle des putti (angelots), amours, enfants Jésus et autres princes impériaux comme « *Le roi de Rome et le pantin* ». D'abord par des jeux d'éveil avec toutes sortes d'objets utilisés comme hochets, l'enfant prend conscience de la différence qui existe entre son corps et le monde. Puis, petit à petit, il va engager un processus de mentalisation. Il lui faut en effet faire la cruelle expérience du manque et de la séparation. Pour l'aider dans cette tâche il aura les jeux avec des objets appelés "transitionnels" doudous ou peluches. L'enfant, à cette étape, comprend qu'un objet ou une personne continuent d'exister même si on ne les voit plus. Les jeux de « cache cache » auront à cet âge le même but qui est de faire accéder le petit homme à la fonction symbolique.

Les jeux de la prime enfance : (avant 6 ans)

Dans cette exposition ces jeux sont bien représentés. On retrouve d'abord dans « *L'enfance* » de Santi di Tito, « *L'Amour folâtrant* », ou « *Les Deux génies* » et pourquoi pas dans « *L'exaltation de la Croix* » des jeux qui favorisent le développement physique du corps. Ces activités de plein air permettent aux enfants de s'entraîner à l'équilibre, à la course, à la force, aux mouvements, au saut... Ces jeux mobilisent et développent aussi l'intelligence. Les compétences à travailler en EPS dans les programmes actuels de cycles 2 et 3 de l'école primaire ne concernent-ils d'ailleurs toujours pas les notions de courir, sauter et lancer ? (Voir plus-bas le texte sur les jeux d'adresses dans le commentaire sur le tableau de Jacques Sablet « *Départ d'un officier de la 20^e brigade légère* » Salle II)

Cette période est aussi le temps des chants, des comptines et des jeux qui mélangent, comme la danse, expression corporelle et artistique. (Voir les rondes Gigante)

Viennent ensuite tous les jeux dits symboliques qui consistent à imiter et à s'identifier à un modèle souvent sexué. Le garçon comme Cupidon choisira plutôt l'arc et les flèches, la petite fille comme dans l'œuvre de Paolini verra sa préférence aller à la poupée.

Les jeux artistiques, intellectuels et jeux de socialisation : (après 6 ans)

Avec l'acquisition de la fonction symbolique, les jeux physiques ne sont pas abandonnés pour autant. Ils deviennent même une initiation aux sports et arts martiaux pratiqués à l'adulte. Cependant aux côtés de ces jeux sportifs, apparaissent des jeux artistiques. Par eux, l'enfant va pouvoir développer son imaginaire. Il va également développer les connexions qui existent entre son intelligence et les parties de son corps concernant les sens. Les jeux musicaux représentés dans « *Le joueur de guzla* » de Paul Leroy favoriseront la virtuosité du toucher et l'écoute. Les jeux de peinture, de dessins, ou de modelage comme ceux du « *jeune sculpteur* » d'Antonio Amorosi développeront le toucher et la vue. Ces activités manipulatoires apprennent à l'enfant à maîtriser la matière et à donner corps à son esprit.

Cette période est aussi l'âge des jeux de société ou des jeux à règles qui sont pour ce futur adulte une expérimentation ludique de ses rapports aux autres individus et de la vie en société.

Bien entendu, dans les toiles qui nous sont proposées, ces stades successifs de développement sont parfois bousculés voire démentis par les bambins qui y sont figurés. En effet cette exposition compte son lot important d'enfants précoces voire surdoués. Comment en serait-il autrement pour des petits Jésus, des Aiglons, des anges qui à peine nés savent déjà jouer du luth ? Et que reste-t-il du monde de l'enfance chez Joseph ou la petite fille au chien ?

Malgré ces écarts avec la réalité humaine, on peut dire que cette exposition fait ressortir le rôle majeur et l'importance capitale que revêt le jeu dans la formation de l'humain. Comme les rituels de passages, les jeux sont des activités initiatiques. Initiation sociale, mais aussi psychique. Le jeu permet à l'enfant de gravir non seulement les degrés de son développement physique mais surtout de franchir des étapes symboliques qui sont destinées à structurer et à renforcer sa personnalité. C'est par le jeu et sur le terrain de l'imaginaire que l'enfant s'exerce puis commence à faire ses premières armes dans la vie.

JEUX D'ÉVEIL ET JEUX PHYSIQUES :

Découvrir le monde :



Santi di Tito (Borgo San Sepolcro 1536 – Florence 1603) :
L'enfance

Le thème des âges de la vie a inspiré des grands noms de l'Histoire de l'art comme Titien, A. Van Dyck, Gustav Klimt ou Picasso. Santi di Tito a conçu sa représentation en une série de quatre panneaux distincts sur lesquels sont successivement représentés l'enfance, la jeunesse, la maturité et la vieillesse.

Chaque âge de la vie est mis en parallèle avec d'autres éléments indiquant le temps qui passe comme les saisons ou la course du soleil dans une journée.

Vous pourrez voir si vous le désirez les trois autres tableaux de la série qui sont exposés dans une salle du 1^{er} étage du Musée.

La toile qui nous intéresse ici, montre le premier âge de la vie.

L'enfance est représentée par une petite fille portant sur elle les attributs* symboliques bien connus de l'enfance que sont les bijoux de corail. Corail qui depuis l'antiquité est sensé protéger les enfants du mauvais œil.

Dans ce panneau tout renvoie à l'élément aérien et au jeu. L'attitude et le geste de l'enfant, le flottement des habits et au premier plan du phylactère mais aussi le choix des animaux et des attributs associés à cet âge.

Le jeu et les jouets sont des attributs incontournables de l'enfance. Dans cette scène le choix des jeux par l'artiste s'est fait aussi en fonction de cette orientation aérienne. En effet, aux pieds de la petite fille on reconnaît un moulin à vent. Cette girouette est un jouet très prisé des enfants et on peut le voir aussi sur le tableau de L.G Blanchet « *Enfants se disputant* » (salle 2) ou dans le célèbre tableau « *jeux d'enfants* » de Breughel l'ancien.

Les animaux qui font aussi partie du jeu sont également choisis dans le registre aérien. L'oiseau que la petite fille tient dans sa main et les deux papillons qu'elle essaye d'attraper sont symboles de légèreté, de fragilité et de liberté. Les papillons sont également des symboles de métamorphose. Sortis de leur chrysalide, ils font écho à cet enfant qui à peine debout est appelé à gravir les degrés par lesquels il se transformera en adulte. Comme nous l'avons souligné plus haut, dans cette fabuleuse aventure, le jeu sera un outil de premier choix.

Le jeu comme exploration du monde :

Les jeux de chasse aux papillons, de poursuite, de cache-cache, de recherche de vrais nids ou de faux œufs de Pâques, de cueillette de fruits ou de fleurs, ont pour objectif de permettre à l'enfant d'engager des conduites exploratrices face au monde et à la vie. En faisant appel aux sens et au corps, ces jeux apprennent en outre à l'enfant à coordonner ses mouvements et à acquérir de façon active une meilleure maîtrise de l'équilibre.

Jeux avec animaux :



Anonyme : *Sainte famille*

Sur les genoux de sa mère et sous le regard attendri de son entourage où l'on reconnaît St Joseph, l'enfant Jésus semble apprécier le jeu proposé par son petit cousin Jean-Baptiste.

Celui-ci lui présente en guise d'amusement un animal qui préfigure les mots qu'il prononcera quelques années plus tard en revoyant Jésus « voici l'agneau de Dieu ». D'ailleurs pour rester dans le domaine de l'anticipation, l'objet qui git au sol devant les deux enfants n'est pas un jouet mais une croix. Jean-Baptiste enfant est souvent affublé de cet attribut. Or, celui-ci est complètement anachronique car la croix ne peut être un symbole associé à Jésus avant sa mort... Ici le jeu avec un animal correspond aux jeux traditionnels d'éveil de la curiosité et de stimulation proposés au tout petit entre 0 et 2 ans (voir plus-haut).

Ces activités sensorielles vont lui permettre l'exploration des qualités tactiles du monde qui l'entoure : rugueux, lisse, doux, piquant, chaud, froid, etc. mais aussi lui apprendre à exercer des mouvements et des gestes très simples : serrer, taper, secouer, etc. ou saisir et caresser comme c'est le cas sur cette toile. C'est un âge où l'enfant a encore besoin que l'adulte lui propose et présente les jeux. Comme ici, il dépend entièrement de l'adulte et a besoin d'être maintenu sur les genoux de sa mère.

Jeux de mains... :

Louis Gabriel Blanchet (Paris, 1705 – Rome, 1772) :

« *Enfants jouant* »



et

« *Enfants se disputant* »



Comme nous venons de le dire pour la toile précédente, les Chatouilles, taquineries, disputes, parties de cache-cache et jeux de mains font partie des activités sensorielles et des jeux de contact très prisés dans la petite enfance.

Pantins, marionnettes, figurines,... :

Ces représentations étaient déjà connues dans l'antiquité grecque, chinoise, égyptienne. Comme tous les autres jeux, les miniatures anthropomorphes ont un rôle initiatique incontestable. L'enfant en tirant les ficelles, devient le maître du jeu.

Dans ces toiles les compositions montrant des enfants agitant des pantins, des figurines fonctionnent comme des mises en abyme. En effet, l'être humain n'est-il pas lui-même une marionnette ? Qui tire les ficelles de nos actes ? Ne sommes-nous pas nous-mêmes les jouets du destin ? Qui joue aux dés avec l'univers ?

Dans cette exposition nous retrouvons des pantins et des marionnettes dans le tableau de Gigante (voir plus bas), mais également dans l'œuvre d'un peintre anonyme intitulée « *Le roi de Rome et le pantin.* »

Ce tableau représente le roi de Rome (fils de Napoléon I^{er}) tenant un hochet qui n'est autre qu'un pantin à l'effigie de son père. Cette représentation confirme la toute puissance du désir parental dans le choix des jouets du tout petit. Il n'y a pas d'âge et pas de jeu qui puissent échapper à cette aspiration. Ce surinvestissement du jouet est d'autant plus grand qu'il s'agit d'enfants que leur ascendance destine à une succession dynastique.

Les premières armes :

Anonyme: Amour folâtrant



Sur ce tableau on reconnaît l'Amour sous les traits du jeune Cupidon. Cupidon est en effet habituellement représenté en jeune enfant ailé portant un arc et des flèches.

Pour la mythologie latine il est l'équivalent de l'Eros grec et serait le fils de Vénus et de Mars. A sa naissance Jupiter voulut l'éliminer pour éviter au monde des mortels les tourments liés aux passions amoureuses. Vénus, pour le sauver, cacha son fils dans la forêt où il fut allaité par des bêtes sauvages. C'est sur ces mêmes bêtes qu'il essaya l'arc qu'il avait construit et les flèches du désir amoureux qu'il destinera plus tard aux humains.

La scène présente ici Cupidon arrachant une de ses flèches de la gueule d'un lionceau qu'il est en train de chevaucher. L'air jovial de l'Amour et l'attitude inoffensive du jeune lion confèrent à cette scène une atmosphère ludique.

Sur ce thème on peut citer deux dessins d'« Amour jouant avec une lionne et son lionceau... » attribué à l'école de Rubens ou d'un « Amour assis sur une Lionne » de Rodin.

Jeux d'exercices et jeux du corps :

Les comportements ludiques ne sont pas le propre de l'espèce humaine. Ces jeux moteurs qui développent l'adresse, l'agilité des mouvements et la force physique, sont aussi très fréquents chez les jeunes animaux. Ces activités gratuites, ou jeux d'exercices, constituent pour l'animal un apprentissage des conduites indispensables à la survie de l'espèce.

Comme nous l'avons souligné plus haut, pour les jeux du « premier âge de la vie » ces activités sont l'occasion, pour le petit enfant, de forger ses premières armes. De se mesurer aux autres et de mesurer sa force. Cette idée peut également se retrouver dans la toile de **Luigi Garzi** (Pistoia 1638 – Rome 1721) : « *L'exaltation de la Croix* »

Jeux d'adresse :

Les jeux d'adresse font appel et développent la coordination du geste et du mouvement avec l'observation et la mentalisation de l'espace. Ils font donc travailler de concert le corps et l'esprit. L'objectif de tels jeux consiste souvent à positionner un objet à un endroit précis par le lancer dans l'espace (jeux avec cibles, bilboquet,...) ou sur plan (jeux d'objets roulant comme ici les boules, de billes, de quilles... ou jeux d'objets tournant comme les toupies).

Tous ces jeux de balles, de boules, de quilles ou de toupies,... existaient déjà dans les civilisations antiques de l'Égyptienne ou la Grèce.

Les jeux d'adresse ont depuis toujours concerné beaucoup plus les garçons. Le but étant de les préparer au mieux aux arts de la guerre. Ce rapprochement entre activités ludiques et guerrières est visible dans l'œuvre de **Jacques Sablet** (Morgues 1749 – Paris 1803) intitulée « *Départ d'un officier de la 20^e brigade légère* ».

Cette scène montre le départ à la guerre d'un officier de la grande armée. Tous les siens sont rassemblés pour un dernier au revoir au chef de famille. Tous semblent prendre la mesure de ce moment d'une extrême gravité sauf les fils qui sont absorbés par leur jeu de boules. Ici ce jeu d'adresse des enfants peut renvoyer, comme par identification, à l'activité paternelle qui consistera à atteindre sa cible avec des balles et des boulets d'un autre calibre.





Dans l'empire de l'imaginaire l'enfant a les pleins pouvoirs :

En effet, comme nous l'avons déjà dit pour qu'il y ait jeu il faut que l'enfant soit totalement libre de ses actes et de ses pensées. Il doit impérativement être maître du jeu auquel il joue. Son imagination lui confère le pouvoir de changer le statut des choses qui l'entourent. Il réinvente, transforme, détourne* les objets et les rôles à son gré et selon son bon plaisir. Nous en avons un exemple amusant dans la toile de **Jeanne Elisabeth Chaudet-Husson** (Paris 1767 – 1832) montrant « *Laetitia Murat tenant le buste de Napoléon 1^{er}* ». Ici l'enfant a saisi comme jouet un buste en plâtre de son oncle sans le moindre souci du statut que peut avoir cet objet dans le monde des grands. Pour mener à bien son entreprise, l'enfant a confectionné un escalier en associant en les détournant de leur fonction habituelle une chaise et un repose-pied. Nous pouvons également voir que dans l'imaginaire enfantin, un assemblage de livres devient une petite table de jeu et des cartes à jouer se transforment en cocottes*.



LES JEUX SYMBOLIQUES :

Du jeu au « je » :

Dans le paragraphe précédent, concernant les jeux physiques, nous avons dit que les comportements ludiques ne sont pas le propre de l'espèce humaine. Par contre, ce que les psychologues qualifient de jeux symboliques n'existent pas chez l'animal. Ce type de jeu apparaît chez l'enfant au cours de la deuxième année de son développement. Ce passage correspond au moment où celui-ci prend conscience de son corps en entier et de son individualité. Lacan a appelé cette étape qui permet à l'enfant d'accéder au « je » le stade du miroir. L'enfant se sent unifié, sujet dans ses actes et ses paroles. Il a le sentiment d'être lui-même. A partir de ce moment le jeu acquiert la dimension symbolique qui lui faisait défaut.

Toutefois l'apparition de la dimension symbolique du jeu ne fait pas pour autant disparaître les jeux d'exercices. Il existe beaucoup de jeux dans lesquels ces deux aspects sont intimement liés. (Marelles, batailles, jeux collectifs,...)

Comme maman... :

Pier Francesco Paolini (Lucques 1603 - 1681) : Double portrait d'une mère et de sa fille tenant une poupée.



Dans ce double portrait, le face à face est direct. Direct avec le spectateur que nous sommes, mais aussi entre ces trois personnages que sont la mère, la petite fille et la poupée. En effet cette composition de Paolini fonctionne comme un jeu de miroirs. Sous le regard fier et le geste protecteur de sa mère, la petite fille dans une attitude toute mimétique exhibe fièrement sa poupée. Elle semble nous dire qu'elle aussi est une petite maman. Les spécialistes de l'enfant savent qu'entre 2 et 8 ans, celui-ci éprouve le besoin d'imiter et de faire comme. C'est pour cela que depuis l'Antiquité et les enfants de toutes les civilisations, jouent à la poupée.

Formation et socialisation favorisées par les jeux d'imitation :

Par les rôles qu'elle joue ou qu'elle fait jouer à ses poupées, la petite fille reproduit les relations sociales existant entre adultes ou les rapports entre adulte et enfant.

Pour satisfaire ce besoin mimétique de l'enfant, les sociétés ont toujours produit des représentations miniatures plus ou moins réalistes. Autrefois Le jouet était souvent un objet simple détourné* par l'enfant pour l'usage imaginaire qu'il désirait en faire. Aujourd'hui les fabricants réalisent des poupons qui mangent, s'habillent, dorment, pleurent, parlent..., ainsi que tout les accessoires qui vont avec. Tous les objets liés aux activités de l'adulte sont reproduits à l'identique en miniature. Casseroles, fers à repasser, voitures, garages, laboratoires de chimie... Ces jouets

sont conçus pour permettre à l'enfant de grandir en s'identifiant à son modèle par le mime, de « jouer au papa et à la maman ».

Les jeux d'imitation ont pour but de stimuler l'imagination, la créativité et la personnalité de l'enfant. Créateur du jeu, il élaborera et mettra en scène un monde imaginaire où il reproduira à des fins très personnelles les situations et les gestes vus dans le monde des grands.

Figurine et identification :

Sur une cette scène imaginaire, l'enfant pourra en toute liberté animer ses figurines de tous les sentiments et de toutes les passions. Il y projetera tous ses désirs ainsi que ses pulsions les plus violentes et les plus interdites. Tout cela produira à la fois un effet cathartique et auto formateur. Par son jeu, la figurine défoule tout autant qu'elle canalise. L'enfant peut projeter sur elle les forces de son inconscient et lui faire vivre au grand jour les conflits qui l'habitent intérieurement. Ce transfert pourra être si fort que cet objet finira parfois par être investi d'un pouvoir quasi sacré ou magique par l'enfant.

Changement d'échelle et miniaturisation :

Dans ce tableau, le personnage miniature que la petite fille tient à la main est aussi là pour la magnifier. Dans ce jeu à échelle réduite c'est elle qui devient la grande. Par un effet de miroir les relations « grand / petit » qu'elle entretient avec sa mère se retrouvent transposées entre elle et sa figurine. Elle pourra jouer à la maman, inventant des situations où elle pourra être autoritaire, protectrice, tendre... La fonction imaginaire du jeu lui offrira aussi le privilège de retourner le miroir pour s'identifier à sa poupée, la faire agir et réagir face aux désirs de l'adulte.

Jeux de rôles :

Le but de ces jeux du « faire semblant » est de mieux préparer l'enfant au rôle d'adulte qui l'attend. Utiliser ainsi le jeu pour « faire comme » s'il était indépendant va lui permettre de le devenir petit à petit et de s'affirmer en tant qu'individu.

C'est plus du jeu ! Où quand le jeu symbolique dérange le réel :

Jouer dans la cour des grands :

Giovanni Battista Gaulli, dit Il Baciccio (Gênes 1639 – Rome 1709) : *Joseph raconte un songe à ses frères*

Ce tableau met en scène un épisode de l'enfance de Joseph, tiré de la Genèse. Joseph, ici au



centre, est l'avant dernier né des douze enfants de Jacob (Israël). Il est son fils préféré et cette préférence suscite la jalousie des onze autres. Le « jeu » favori de Joseph réside dans l'interprétation des songes. Ce jour là, il raconte deux de ses rêves à ses frères.

En voici un :

« *Il me paraissait que le soleil, la lune et onze étoiles se prosternaient devant moi* ». Ce récit est très mal interprété par ses frères. Ce jeu ne leur plaît guère et pour se venger du petit prétentieux, ils décident de s'en débarrasser en le vendant à des marchands qui l'emmènent en Égypte.

Là, Joseph interprétera avec succès les rêves de Pharaon sauvant ainsi le pays de la famine.

Cette réussite fera de lui un des personnages les plus importants et les plus respectés d'Égypte. Dans cette toile de Bacciccio, Joseph, au centre de l'espace irradié de lumière. Il éclaire la scène car il est clairvoyant alors que ses aînés restent dans l'ombre de l'ignorance et de l'aveuglement. Grâce au don divin un petit peut révéler des vérités cachées aux plus grands. Joseph préfigure en cela le Christ qui enfant enseignera lui aussi aux docteurs. Cet événement préfigure aussi une autre erreur d'interprétation. Celle que fera Hérode du songe des mages et de leurs paroles sur la royauté de Jésus et qui coûtera la vie à de nombreux innocents...

Jeu, rêve et réalité :

Le rêve, comme le jeu, se déroule dans l'imaginaire et sa portée est toute symbolique. Quand il est pris au premier degré ou qu'il est mal interprété, il est mal reçu et peut avoir, comme ici, des répercussions graves et incontrôlables. Le propre des rêves, des fantasmes, comme des jeux est de toujours maintenir une distance de rigueur avec le réel. Sinon, le passage de cette frontière peut s'avérer désastreuse et gare à ceux qui l'oublieraient...

D'ailleurs tout joueur, (même le tout petit enfant) à toujours conscience pendant qu'il joue que son activité ludique est fictive et que ce jeu n'est pas la réalité. Ce qui n'est pas toujours évident pour celui qui le regarde jouer ou qui est pris à partie dans le cadre de ce jeu. Le décalage peut être mal reçu ou perçu comme une agression. « Mais je ne joue pas moi !... »

Un enfant « modèle »... :



Pier Francesco Cittadini (Milan 1616 – Bologne 1681) : *Petite fille tenant un chien*

Cette œuvre s'inscrit dans la grande tradition des portraits d'apparat ou portrait de cour tel qu'ils étaient pratiqués dès le XVI^e siècle en Espagne et dans toutes les cours d'Europe.

Le portrait est dressé en pied comme la convention l'exige pour les personnes de sang royal ou de leur entourage immédiat. La convention était également de ne laisser apparaître aucune expression psychologique chez le personnage. C'est ce que fait le peintre pour ce face à face dans lequel la petite fille fixe le spectateur que nous sommes. Elle nous assigne à notre place en nous toisant d'un air supérieur et grave. Le fait que cette enfant soit représentée selon le code en vigueur pour les portraits d'adultes indique qu'elle est déjà grandement investie des désirs que les adultes ont pour elle.

Elle ne pourra se développer que dans ce cadre très serré qui a été prévu pour elle. L'idée est accentuée par le fait que son corps investisse tout l'espace du tableau. Le peintre laisse peu de place à un décor d'arrière plan empêchant par là toute possibilité d'évolution désordonnée, ou fantaisiste à l'enfant. La rigidité physique de la pose et celle des vêtements sont là également pour renforcer cette impression. Comme nous l'avons dit pour les toiles évoquées plus haut, le but des jeux du « faire semblant » est de mieux préparer l'enfant au rôle d'adulte qui l'attend. Faire comme s'il était indépendant va lui permettre de le devenir petit à petit et de s'affirmer en tant qu'individu à l'image de l'adulte. Toutefois l'activité ludique a pour caractéristique obligatoire d'être libre et de se dérouler en dehors de toute contrainte. A l'intérieur des jeux mimétiques, l'enfant gardera toujours la maîtrise et la liberté totale de ses identifications. Or ici le "jeu du faire comme" si jeu il y a encore, semble bel et bien totalement dirigé et mis en scène par l'adulte.

Un enfant « modèle » autrement ...:



Antonio Amorosi (Communanza 1660 – après 1736) :
Jeune sculpteur

Construire c'est se construire ... :

Modeler, sculpter sont des actes qui renvoient à la construction de la personnalité. L'enfant n'est-il pas lui-même modelé par l'éducation qu'il reçoit ?

Le modelage de la matière qu'elle soit argile ou pâte à modeler permet à l'enfant de dire des choses avec ses doigts pour exercer son imaginaire, maîtriser la matière, donner sans risque corps à ses fantasmes.

Voici ce que nous disent les *PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE ÉCOLE MATERNELLE (B.O. N°5, 12 AVR. 2007 HORS-SÉRIE)* sur l'exploration du monde de la matière :

En agissant sur la matière, l'enfant élabore des représentations. Il peut ainsi s'exercer à modeler, tailler, couper, morceler, mélanger, assembler, fixer, transporter, transvaser, transformer en agissant sur des matériaux nombreux et variés. Grâce à ces actions, il complète son expérience du monde en découvrant quelques propriétés de matières usuelles comme le bois, la terre, la pierre, le sable, le papier, le carton, le tissu...

Les jeux de constructions :

Ce tableau est l'occasion, pour nous, d'évoquer ces jeux qui permettent à l'enfant de reproduire des modèles et d'investir des formes dans leur épaisseur et leur dimension plastique. Quand, dans le jeu, l'enfant va construire un objet réel, le signifiant, c'est-à-dire la forme, va se confondre avec le signifié. Mais dans ses jeux l'enfant construit aussi des objets imaginaires. Dans ce cas le jeu rejoint également l'activité créatrice qu'est l'art. Par leurs assemblages d'objets hétéroclites, les artistes modernes, dadaïstes, surréalistes et contemporains n'ont fait que rejoindre l'enfant sur ce terrain de création qu'il occupe depuis la nuit des temps.

Jouer ou travailler ? :

Comme nous l'avons précisé pour les deux tableaux précédents, il est bon de rappeler que le jeu est une activité ludique, plaisante et gratuite. Si aujourd'hui les activités de pâte à modeler, de poterie, de sculpture... sont considérées comme des jeux, il ne faut pas oublier qu'à l'époque ou ce tableau a été réalisé, les enfants entraient très jeunes dans les ateliers de grands artistes. Là, ils passaient par toutes les étapes du métier et étaient initiés à tous les secrets. Loin d'être un simple jeu ces activités étaient synonymes de travail, d'effort et parfois de souffrance.

Éduquer par les arts :

Sur le socle de la statue du Cardinal Fesch dans la cour d'honneur du Musée Fesch par Vital-Dubray un bas relief montre Joseph Fesch entouré par des enfants en train d'apprendre le dessin, la peinture et la sculpture. Cette scène rappelle qu'avant d'être un Musée, le bâtiment où se tient notre exposition était destiné à réaliser le vœu de Joseph Fesch. Ce fils d'Ajaccio avait en effet désiré léguer une grande partie de son immense collection de peinture à la ville d'Ajaccio et de la placer au cœur d'un institut des études pour que les jeunes corses puissent s'éduquer aux sciences et aux arts.

Les jeux musicaux :

Nous l'avons rappelé, le jeu est une activité libre et le travail une activité contrainte. Pourtant, dans le cas de la musique, jouer d'un instrument c'est aussi travailler sa pratique. Pour travailler il faut jouer et pour jouer il faut travailler.



Paul Leroy (Paris 1860 –1942): *Le joueur de guzla*

A la fin du XIXème S., P. Leroy vécu en Turquie, en Égypte et en Algérie. Il fondera la Société des Orientalistes Français.

Comme nous le soulignons dans notre introduction, les jeux artistiques sont des activités humaines pratiquées dès l'enfance. Les jeux musicaux éveillent chez l'enfant l'attention, sollicitent l'écoute et affinent la discrimination auditive. Par eux, l'enfant va non seulement pouvoir développer son imagination mais aussi augmenter sa capacité d'abstraction. Il va également développer les connexions qui existent entre son intelligence et les parties de son corps concernant les sens. Ici le toucher et l'ouïe. Ce jeune musicien tient dans ses mains une guzla, instrument à cordes répandu dans toute l'Afrique du nord.



Nous retrouvons également des représentations de jeunes musiciens dans le tableau de **Giovanni Boccatti (Camerino, connu de 1445 à 1480)** : *Vierge à l'Enfant entourée d'anges musiciens et de putti*. Anges et angelots représentés sur cette toile ont tous des activités qui font appel aux sens :

L'ouïe est sollicitée par la musique et le chant, le goût par les cerises que croquent les putti du premier plan, la vue est évoquée par le « jeu » des regards, l'odorat par les fleurs et enfin le toucher par les mains pinçant les cordes des instruments.

Un jeu qui devient parfois cruel :



Maître de la fertilité de l'œuf (XVII^e siècle) :

La tentation de la chouette

Cette œuvre a été réalisée par un artiste (anonyme) du XVIII^es identifié comme le « maître de la fertilité de l'œuf ». Son style, proche de celui de Faustino Bocchi auquel ce tableau était antérieurement attribué, et le thème traité ne sont pas sans rappeler l'œuvre de J. Bosch. Dans sa « *Tentation de Saint Antoine* » (Musée de Lisbonne), Jérôme Bosch montre le vieil Ermite torturé par les forces du mal incarnées par des démons grotesques. Ces personnages hybrides sont

accompagnés d'animaux (chouette, hibou, hérisson...). Comme dans les panneaux du maître flamand, cette tentation est une scène extravagante qui s'appuie sur une confusion des genres (animaux, humains, objets). Le jeu prend ici les allures d'une farce totalement imaginaire. Réputée pour être le symbole de la sagesse, la chouette résiste aux multiples tentations de nourriture et de boisson que lui présentent les animaux qui l'entourent. Dans leur ingénieuse cruauté, ils ont mis en place différents mécanismes pour pouvoir présenter à la chouette les aliments de la tentation et en même temps lui en empêcher l'accès. Chevreau, chien, chat, singe, canard, grenouille, brebis, lapin, âne et coq ont élaboré un dispositif savant de chaises et de cordes pour attaquer et faire succomber à la tentation l'imperturbable chouette. Au milieu de ce jeu cruel, trois monstres humains semblent essayer de chasser en vain les tentateurs. Cette scène n'est-elle pas là pour nous rappeler que notre pauvre humanité à l'image de ces gnomes à parfois bien du mal à dissuader nos instincts animaux ? Ceux-ci peuvent revêtir toutes les formes afin de se jouer de nous.

Pietro Nocchi (1783-1854) : Elisa et sa fille Elisa Napoleone

Sous le premier Empire, Napoléon inclura les membres de sa famille dans son projet de créer une dynastie impériale européenne. Les portraits familiaux, montrant à la fois les parents et leur progéniture ont pour but de renforcer et d'afficher ce désir napoléonien.

Ici, Élisabeth, sœur de Napoléon est représentée avec sa fille Élisabeth Napoléone.

La petite fille laisse échapper de sa main droite des cartes portant chacune une lettre de l'alphabet et composant le nom de Napoléon. Ces cartes indiquant clairement la parenté nous rappellent aussi que les jeux de lettres ont toujours eu un rôle important dans l'éducation et dans l'apprentissage de la lecture.

Jeux de lettres : anagrammes, acrostiches, Scrabble, cadavre exquis avec dessins mais aussi faisant intervenir le hasard dans la construction d'une phrase,...

Les jeux et la fête :

Sur ces deux très grands formats, le peintre a représenté des fêtes populaires célébrées dans les environs de Naples. Comme dans les toiles de Bruegel l'ancien : « *jeux d'enfants* » l'artiste montre une foule de personnages absorbés par les activités de la fête et du jeu. Les jeux ne sont pas, ici, réservés à une tranche d'âge. Ceux de l'adulte sont la danse, la musique, le mime, le théâtre, les enfants eux regardent un personnage déguisé en Polichinelle ou un autre animant des marionnettes de bois et de chiffons. Depuis l'antiquité les jeux ont toujours été liés à la fête ou à des cérémonies à caractère sacrées. Fêtes des dieux, des saisons, jeux olympiques, jeux funèbres,... Ces fêtes et les jeux qui s'y déroulaient étaient l'occasion de se travestir et sont considérées comme les ancêtres du théâtre (tragédie antique) et des carnivals.

Gaetano Gigante (Naples 1770 – 1840) : *Fête avec Polichinelle dans les environs de Naples*



Gaetano Gigante: *Fête religieuse dans les environs de Naples*



Joséphine Sassu : FRAC

« *Attenti al leone* »

Œuvre in situ

C'est de l'enfance apparemment qu'il pourrait s'agir. Elle est bien encore là, toujours présente dans l'individu rebelle. L'être qui refuse de rentrer dans le cadre que les adultes lui indiquent pour maintenant et pour plus tard ; l'enfance n'a que faire de l'avenir. Elle est un merveilleux présent menacé par la conscience de l'éphémère. Cette conscience dont on suppose les animaux heureusement privés. Eux qui ne savent pas que la douleur peut survenir et quand elle est là qu'elle peut cesser, qui sont tellement dans le présent qu'ils le matérialisent par leur présence même. C'est un rôle qu'ils jouent dans la peinture : charmants ou monstrueux mais plus réels que les personnages en représentation et, en quelque sorte, plus vivants qu'eux parce que signifiant la vie première.

C'est ainsi que l'animal se trouve être le compagnon naturel de l'enfant, son complice, son jouet vivant ; proche, disponible, différent. Et cet autre est aussi le premier miroir.

Joséphine Sassu en a déjà fait l'expérience. In *Specchio delle mie brame* (1999) elle s'est comparée à plusieurs animaux et s'est imaginée avec leurs caractéristiques dans une série de portraits en pied qui tiennent de l'humour et de la revendication à ne pas être parfaite.

Le lion et l'enfant Amour ; cette charmante scène de sauvagerie partagée a bien quelque chose à voir avec ce qui l'occupe.

Dans cette précieuse peinture anonyme du XVII^{ème} Eros s'amuse avec un lionceau. L'animal mordille la dangereuse flèche du dieu, qui plantée, provoque le désir. Ce petit jeu est agaçant comme des préliminaires amoureux. Eros va récupérer sa flèche pour l'envoyer encore et le lion la lui rapportera peut-être... au passage elle aura atteint ou frôlé une cible aléatoire. L'animal est dompté ; il faut au moins un fauve au puissant petit dieu qui le domine. Quelque chose de farouche, de cruel et d'innocent les rapproche et en fait des complices : chacun donne de sa nature à l'autre.

Joséphine SASSU délivre l'animal, la part de l'autre et de chacun. Le voilà partout qui prend une place immense dans le couloir du musée ; ce que l'on craint et qui fait plaisir. Elle réveille une peur délicieuse de l'enfance : être surpris, terrifié (qui sait ?) et heureux de l'être.

Anne Alessandri

Joséphine Sassu est née en 1970 elle vit et travaille à Banari, Sardaigne.

Invitée en résidence par le FRAC Corse, Joséphine SASSU a été sollicitée pour le projet « jeux d'enfants ». Son intervention dans cette exposition s'inscrit dans un partenariat entre le Musée Fesch et le FRAC. Le walldrawing « Attenti al leone » a fait l'objet de plusieurs ateliers conduits par l'artiste avec des élèves de lycées et collèges d'Ajaccio pour les dessins de la forêt qui environne l'animal.



PISTES DIDACTIQUES :

« L'homme n'est pleinement homme que lorsqu'il joue. » Schiller, 1795

Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme

Cette présentation est conçue comme une série d'incitations au questionnement à partir des œuvres présentées et des éléments constitutifs de celles-ci.

Nous avons vu, tout au long de ce dossier que les passerelles sont nombreuses entre la création artistique et le jeu. L'art et le jeu sont des activités qui font toutes deux appel à l'imaginaire, à la créativité et au domaine du symbolique. Notions constitutives de ce qu'il y a d'humain (et ce quelque soit l'âge) en chacun de nous.

Quelle opération fait passer un objet ou une action dans le domaine de l'art ou du jeu ? Qui lui confère ce statut unique, presque magique ? Qui possède la puissance de décréter qu'ici où là on se trouve dans le monde de la vie, du jeu ou dans celui de l'art ? Qui, par quel geste, peut dire que ce morceau de bois est un pistolet ou que ce porte-bouteilles et cet urinoir sont une œuvre d'Art ?

Marcel Duchamp a réduit la création artistique à l'acte pur et « simple » de considérer et de proclamer un signe comme tel. S'il l'a fait de manière radicale, il n'est pas le seul à avoir interrogé les ressorts de ce passage énigmatique. Malgré des airs superficiels, cette question de la création et de son statut est plus sérieuse et centrale qu'il n'y paraît pour l'homme. Tous les grands artistes, tous les enfants et tous les humains n'ont eu et n'ont de cesse de la reposer chaque fois qu'ils créent.

Si le sujet, dans sa liberté et dans sa souveraineté désire les accepter comme telles, des activités peuvent accéder par sa volonté et sa décision au statut de jeu comme à celui d'œuvre d'art. Par cet acte l'être humain accède lui même non seulement au statut de créateur mais concomitamment à celui d'individu libre, souverain, sujet.

Dans le cadre de notre pratique pédagogique d'enseignants ne sommes nous également amenés à être quotidiennement des créateurs ? Créer des dispositifs, des incitations, des situations d'apprentissage, adaptés aux publics particuliers dont nous avons la responsabilité. Voilà bien le défi qu'il nous est demandé de relever et chaque fois de manière personnalisée et différente. Pour ne pas empiéter sur cette liberté indispensable à toute initiative pédagogique nous ne donnerons pas, dans cette partie, des séquences pédagogiques toutes faites. Néanmoins, nous essayerons de montrer comment cette exposition sur l'art, l'enfance et le jeu peut peut-être nous aider à concevoir des séquences originales si nous abordons et questionnons les notions suivantes :

JEU ET JOUETS :

Exemples d'activités possibles à proposer en Arts Visuels ou dans d'autres domaines à partir du jeu et de l'objet spécifique qu'est le jouet. Ces activités seront abordées en lien avec les compétences à acquérir et à développer lors des différents cycles scolaires.

Le Jeu, l'objet et l'œuvre d'art :

Tout naturellement un enfant qui joue transforme mentalement les objets qui l'entourent. Un bâton devient épée, un table une maison,... Ici la démarche sera de retrouver cette créativité dans le but de réaliser une création visible par tous, durable et artistique.

Faire d'un objet une œuvre d'art : et rejoindre en cela les démarches de Duchamp, des dadaïstes, des surréalistes. Cette activité pourra nous permettre d'aborder le statut d'œuvre d'art et de questionner les notions de présentation, de mise en scène... Tout est dans la présentation et plus dans la représentation de l'objet.

Chaque élève peut partir d'un objet de son quotidien qu'il détournera de manière radicale de sa fonction d'origine.

Créer son objet fétiche : On pourra demander à l'élève d'investir un objet, le remodeler afin qu'il le représente aux yeux du monde. D'en faire une sorte de totem.

La création de jeu ou de jouets : à partir de situations ou d'objets du quotidien nous pouvons demander à nos élèves d'élaborer et de créer leur propre jeu.

La création à partir de jeu ou de jouets de récupération: Comment donner une nouvelle vie des objets ou des jouets destinés à la poubelle et en faire des matériaux de création ?

Ces travaux créatifs font appel aux notions de réutilisation, recyclage, détournement, etc.

Il s'agira de porter un autre regard sur les déchets produits par notre société et de leur donner une seconde vie en en faisant les support de créations nouvelles.

Fabriquer et offrir ou échanger: Le jouet peut être aussi envisagé comme source d'échange avec l'autre. L'offrir à un enfant plus jeune ? Dans le cadre d'une correspondance scolaire, des jeux peuvent être fabriqués en classe et offerts aux correspondants.

Culture artistique :

Cette exposition peut être l'occasion d'aborder la représentation du jeu ou du jouet dans l'histoire des arts. En effet dans les œuvres des grands musées on ne compte plus les scènes de jeux, de parties de cartes, de dames, d'échecs, les châteaux de cartes (Chardin, Cézanne ...)

En voici quelques unes

BRUEGEL l'ancien : « jeux d'enfants » Tableau datant de 1560 Vienne, Kunshistorishes Muséum.

TITIEN (8 peintures attribuées à) : "*Jeux d'enfants*" Chambéry ; musée des beaux-arts

PROCACCINI Giulio Cesare (d'après) : "*La Vierge jouant avec l'enfant Jésus*" Musée du Louvre

CHARDIN Jean-Baptiste Siméon : "*L'enfant au tonton*" (toupie) musée du Louvre

DE LA TOUR Georges "*Le tricheur à l'as de carreau*"

FRAGONARD Jean Honoré : *Jeune femme jouant avec un enfant* ; musée du Louvre

FRAGONARD Jean Honoré : *Le colin maillard* ; musée du Louvre

INGRES Jean Auguste Dominique : *Henri IV et ses enfants* (chevauché par son fils) Pau, musée du château

CARPEAUX Jean-Baptiste : (sculpture/figurine) *Enfant accroupi jouant*. Musée d'Orsay

RENOIR Pierre Auguste : *Claude Renoir, jouant* Paris ; musée de l'Orangerie

MATISSE Henri : « La partie de dames » montre ses deux fils jouant,

Ou encore un dessin « deux figures au jeu de dames » musée Matisse de Nice

« Jeu de boules » 1908 Musée de l'Hermitage

Joueurs de cartes de, de Paul Cézanne,

LE NAIN : "Les petits joueurs de cartes" XVIIème au Louvre

BONNARD Pierre : "L'enfant au pâté de sable" musée d'Orsay

PICASSO Pablo : "Petite fille sautant à la corde" (sculpture) Paris ; musée national Picasso

DUCHAMP Marcel : "Les joueurs d'échecs" 1918 M.N.A.M Paris

Pourquoi ne pas aborder aussi l'univers fécond des artistes surréalistes, Dadaïstes, néo-dadaïstes, ou des œuvres plus contemporaines ayant mis l'objet ou le jeu au centre de leur problématique?

Duchamp, Picabia, Schwitters, Ernst, Jasper Johns, Rauschenberg, Arman, Ben, T. Gragg, etc.

Les œuvres de ces artistes pourront permettre alors d'aborder des notions plastiques techniques telles que collage, accumulations, assemblages, ready made,...

Matériaux et techniques :

Détournement et transformation : fabriquer un jouet en détournant un objet de récupération, en collant et assemblant plusieurs fragments ou plusieurs objets dans l'esprit surréaliste.

Détournement :

Détournement de jeu : Nous pouvons également proposer à nos élèves de transformer un jeu qu'ils connaissent très bien. Ce détournement peut aussi bien s'opérer sur des jeux individuels, collectifs et sur des jeux physiques ou jeux de société. En changeant les règles, le cadre, les pièces l'enfant personnalise ce jeu.

Mimer, Jouer à : Se déguiser, se maquiller ... Je deviens quelqu'un d'autre,

Inventer des situations : Jeux de rôles, jeux théâtraux. Dire (jouer), Ecrire en littérature.

Créer son monde miniature : L'enfant aime créer des mondes imaginaires qu'il observe et avec lesquels il joue. Il en est en quelque sorte le maître et le changement d'échelle obtenu par la miniaturisation est propice à cette sensation. Pourquoi ne pas proposer de créer un monde dans une boîte avec son peuple, ses règles de vie ? De fabriquer une maison imaginaire, ou maison de poupée.

L'œuvre d'art contemporain (in situ) joue avec le lieu : La mise en espace des œuvres dans les salles du musée ne manque pas de nous interroger. C'est la question même des rapports complexes entre l'œuvre et le lieu qui l'accueille qui peut être posée en étudiant l'œuvre de J. Sassu. La réalisation d'une œuvre d'art in situ, c'est lorsque la création prend corps dans le lieu même qui l'accueille pour la montrer. Dans l'art contemporain cette notion est très liée à la notion d'installation. Comme J-P Marcheschi qui avait investi les parois des mêmes salles du Musée en 2000, Joséphine Sassu a pensé son œuvre et l'a réalisée en fonction de l'espace qui lui était donné. Ici, son œuvre se reprend dans la galerie en prenant en compte les murs, le sol, comme support de sa création. Cette œuvre dépend donc du lieu qui la reçoit mais contribue aussi à le transformer. Ne pourrait-on pas envisager une intervention de ce type avec nos élèves, au sein de la classe, des couloirs ou de toute autre espace de notre établissement scolaire.

Ce « jeu », dont il faudra expliquer clairement les règles à l'entourage afin de le faire accepter voire de l'y faire participer, est d'autant plus inoffensif pour son environnement que comme toute action ludique il se déroule dans un temps donné et disparaîtra sans laisser de trace.

La notion d'œuvre éphémère : Le temps et l'œuvre :

En effet, contrairement aux fresques dont la technique permet à l'œuvre de s'incruster dans le support, cette œuvre tracée à sec à même les murs n'a pas été conçue pour durer. Au contraire l'artiste dès sa conception l'a pensée comme un acte artistique voué à disparaître.

Jeux de lettres et jeux de mots :

Puzzles de syllabes (activités en lien avec l'apprentissage de la lecture et de l'écriture (cycle 2), invention de charades, de rébus, de mots croisés, de mots-valises, création poétique (acrostiche, anagramme, calligramme, mot image, portrait chinois, écriture de poèmes (rimes, prose), de comptine, etc.), cadavres exquis* (en lien avec l'étude de la langue au cycle 3) avec dessins mais aussi avec des mots en faisant intervenir le hasard dans le choix des mots qui entreront dans la construction d'une phrase.

Apprendre la langue par ces jeux qui vont débloquer la créativité et libérer l'imaginaire

Jeux anciens et traditionnels: Sous forme d'un reportage ou d'une enquête, les élèves peuvent interroger leur entourage (parents, grands-parents) noter les évolutions, comparer, faire un classement, chercher si elles existent des photos où on les voit jouer enfant et pourquoi pas une réaliser une collecte d'anciens jouets.

On pourra comparer les types de jeux avec ceux de l'exposition et voir s'il y a une évolution,...

Jeux actuels ou de la cour de récréation : de la même manière cette exploration peut être conduite dans le champ actuel. Enquêter, interroger, décrire, noter, photographier dessiner, ... autant d'actions que nos élèves peuvent s'approprier lors de ce type de travail. Cette fois il s'agira de réaliser une enquête de terrain pendant les récréations. Partir à la recherche de tous les jeux qui peuvent exister dans la cour de récréation. Description, reportage photographique,...

Comparer : les enfants, à partir des tableaux de l'exposition essayeront de comparer les jeux du XVIème siècle aux jeux actuels. Le but de cette activité est donc de se rendre compte de l'évolution du jouet et de la société à travers le temps.

Les enfants, à l'aide des photos et des dessins ou des résultats de leur collecte pourront réaliser et exposer un tableau des jeux actuels.



PETIT GLOSSAIRE : Définitions et vocabulaire

Attribut : Objet ou symbole permettant d'identifier un personnage ou un concept. Les héros et les dieux de la mythologie, les saints de l'église sont identifiables grâce à ces objets symboliques liés à leur propre histoire. Par exemple, dans cette exposition nous pouvons reconnaître Cupidon grâce à ses attributs qui sont l'arc et les flèches.

Cadavre exquis : Dans son "*Dictionnaire abrégé du surréalisme*", Paul Eluard nous dit que c'est un : "Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte des collaborations précédentes". C'est le début de la phrase composée par hasard lors de la première partie de ce jeu qui lui donnera son nom : Le cadavre/exquis/boira/le vin/nouveau.

Cocotte en papier : En Europe, elle est l'héritière de la pajarita inventée au XV^e s en Espagne. Mais la plus ancienne tradition connue au monde dans le domaine des pliages est celle des origamis japonais remontant au VIII^e s. de *ori*, plier en japonais

Détourner : En arts, c'est utiliser une œuvre ou un objet existant en modifiant son sens original ou sa fonction.

Installation : La notion d'installation parcourt tout l'art du XX^e siècle. L'installation est à la fois décloisonnement des disciplines artistiques, assemblage de matériaux hétéroclites et para artistiques, fuite des lieux institutionnels, participation active du spectateur, éphémère. D'abord liée au ballet, au théâtre ou aux concerts des avant-gardes historiques, elle devient l'environnement, cadre des actions, happenings et performances, intégrant dans des dispositifs de plus en plus sophistiqués les recherches des nouvelles technologies : installations dites vidéo, sonores, multimédias faites in situ ou non, et en rapport ou pas avec la nature. Aujourd'hui l'installation est le lieu de réflexion sur le "cadre" où l'art se manifeste, lieu des implications formelles symboliques et idéologiques que cet espace joue dans la réception de l'œuvre, interrogeant ainsi les codes qui conditionnent les relations art et spectateur, lequel en se déplaçant découvre l'impossible globalité de l'œuvre. Il lui en est laissé l'initiative.

L'installation, croisement de peinture, sculpture, architecture, et audiovisuel, est un art éphémère qui porte en lui la pensée de sa propre destruction, soit par l'artiste lui même, soit par les forces naturelles qui entrent en jeu.

Ready-made : Acte artistique et terme inventés par Marcel Duchamp. Il s'agit d'un objet simplement détourné de sa fonction d'origine et de sa valeur d'usage dans la réalité. Les ready-made sont des œuvres d'art qui n'ont pas été réalisées par l'artiste, qui n'a fait que prélever ces objets et les changer de contexte ou de nom. Le fameux premier ready-made, *Porte bouteille* (1914), était un objet industriel acheté par Marcel Duchamp au BHV et exposé comme œuvre d'art. Le *ready-made* a remis en cause la notion de technicité et du savoir-faire de l'artiste. Il a en outre mis en lumière que le fait même de nommer est un acte fondateur et créateur d'œuvre d'art. L'attitude du **ready-made** qui consiste à prélever un objet manufacturé et à décréter qu'il est une œuvre d'art, a donné naissance à une grande partie des démarches artistiques contemporaines. Présenter un assemblage d'objets de récupération relève aussi de cette pratique.

Les jeux de société : sont des activités ludiques qui remontent à l'époque où les hommes ont commencé à s'organiser en société. Il existe des jeux de stratégie comme les échecs, des jeux de pur hasard comme les jeux de dés, les lotos, des jeux de parcours comme les labyrinthes, les marelles ou le jeu de l'oie. Ce dernier, un des plus anciens jeux de société, est l'ancêtre du jeu des petits chevaux et autre Monopoly.

Le Scrabble fait partie de la famille des jeux de lettres. Il appartient à la famille des mots croisés tout comme les Diamino, Lexicon, Coggle, etc.

Certains de ces jeux ont un tel succès auprès du public que des championnats sont organisés à l'échelle mondiale.



LECTURES : Références bibliographiques.

Livres :

- Catalogue de l'exposition du Musée Fesch « *ENFANCE DE L'ART ET JEUX D'ENFANTS* »
- Marie Barguirdjian Bletton « *Les jeux d'enfants de Bruegel* »; éd des Musées nationaux, Paris 2004
- Dolto F. « *Les étapes majeures de l'enfance* », Paris, Gallimard, 1994.
- Huizinga J., « *Homo ludens* »; Paris, Gallimard, 1951, réed.1988
- Winnicott D.W., « *Jeu et réalité* », Gallimard, 1975
- Descomps D (1997): *Construire des jouets et des objets*, Paris: Hachette éducation

Revue :

- DADA éditions Mango : n° 25 « *Art et jouets* »
- DADA éditions Mango : n°29 « *L'art et l'enfant* »
- DADA éditions Mango : n°79 « *Art et jeux* »
- Revue autrement, n°133, novembre 1992 « *Le jouet* »
- Revue TDC, n°767, janvier 1999 « *L'art et l'objet au XX^e siècle, un dialogue fécond.* »



DOCUMENTS ANNEXES :

LE JEU, TOUT UN PROGRAMME ... :

PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE L'ÉCOLE MATERNELLE Le B.O. N°5 12 AVR. 2007 HORS-SÉRIE

Les enseignants (1) y ont le souci d'offrir à chaque enfant un cadre de vie et une organisation des activités qui favorisent son autonomie et lui laissent le temps de vivre ses premières expériences tout en l'engageant à de nouvelles acquisitions. Ils identifient avec précision les besoins de chacun, ils créent les conditions des découvertes fortuites et suscitent les expérimentations spontanées. Ils encouragent l'activité organisée et maintiennent un niveau d'exigence suffisant pour que, dans ses **jeux**, l'enfant construise de nouvelles manières d'agir sur la réalité qui l'entoure. L'école maternelle constitue le socle éducatif et pédagogique sur lequel s'appuient et se développent les apprentissages qui seront systématisés à l'école élémentaire. C'est par le **jeu**, l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible que l'enfant, selon un cheminement qui lui est propre, y construit ses acquisitions fondamentales.

Les "apprentissages premiers" ne sont pas dénommés tels parce qu'ils sont chronologiquement les premiers auxquels soient confrontés les tout jeunes élèves. Ils sont premiers parce qu'ils permettent à l'enfant de découvrir que l'apprentissage est dorénavant un horizon naturel de sa vie. Ils lui permettent d'entrer dans cette articulation entre **jeux** et activités par laquelle il deviendra progressivement un écolier qui aime apprendre, qui a pris conscience qu'il existe des chemins qui mènent à des savoir-faire inédits, à des connaissances toujours neuves. ...

3 - Cinq domaines d'activités pour structurer les apprentissages

Pour donner à chaque enfant l'occasion d'une première expérience scolaire réussie, d'une part l'école maternelle lui permet de former sa personnalité et de conquérir son autonomie au sein d'une communauté qui n'est plus celle de sa famille, d'autre part elle l'aide à grandir et lui offre les moyens de constituer le socle des compétences nécessaires pour construire les apprentissages fondamentaux. Le **jeu** est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires... Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques. Il appartient à l'équipe des maîtres d'assurer à leurs élèves, tout au long de leur scolarité, l'exploration d'une grande variété de situations et d'univers culturels, l'usage d'outils et d'instruments diversifiés. À l'école maternelle comme dans l'école primaire tout entière, la programmation des activités collectivement élaborée est seule susceptible de garantir cette diversité, de l'ordonner et, en conséquence, de sauvegarder la richesse éducative des enseignements proposés. Dans tous les cas, l'utilisation de situations réelles (avec des objets courants, du matériel spécifique, des **jeux**) doit être préférée aux exercices formels proposés par écrit. Aux côtés des jouets, des **jeux**, des aménagements ludiques ou des livres, les supports numérisés ont tout à fait leur place en école maternelle. L'ordinateur est, pour les petits comme pour les plus grands, un instrument fécond d'exploration du monde virtuel dès lors que l'usage en est correctement guidé par l'adulte. ...

3.3 Agir et s'exprimer avec son corps

L'action motrice est, à l'école maternelle, un support important de construction des apprentissages. C'est à cette période de l'enfance que s'élabore le répertoire moteur de base composé d'actions fondamentales : des déplacements (marcher, courir, sauter...), des équilibres (se tenir sur un pied...), des manipulations (saisir, tirer, pousser...), des lancers, des réceptions d'objets... L'école doit offrir à l'enfant l'occasion d'élargir le champ de ses expériences dans des milieux et des espaces qui l'aident à mieux se connaître et à développer ses capacités physiques, qui l'incitent à ajuster et diversifier ses actions, qui lui offrent une palette de sensations et d'émotions variées, lui procurent le plaisir d'évoluer et de jouer au sein d'un groupe. C'est dans cette perspective qu'il est amené à explorer et à se déplacer dans des espaces pensés et aménagés par l'enseignant, à agir face aux obstacles rencontrés en comprenant progressivement ce qu'est prendre un risque calculé, à réaliser une performance que l'on peut mesurer, à manipuler des objets pour s'en approprier ou en inventer des usages. Il apprend aussi à partager avec ses camarades des moments de **jeux collectifs, de jeux dansés et chantés**. Toutes ces compétences sont construites à travers la pratique d'activités physiques qui contribuent à orienter les efforts des enfants et à leur donner sens : "sauter le plus loin possible" (activités athlétiques)

est différent de “sauter d’un engin pour retomber sur ses pieds” (activités gymniques). ... Enfin, on n’oubliera pas que la mémorisation de poèmes, de comptines, de **jeux de doigts**, de chansons participe largement, par leur caractère narratif, à cette construction progressive d’un riche répertoire de représentations et de langage. ...

4.4 Prendre conscience des réalités sonores de la langue

On sait que la poésie joue avec les constituants formels, rythmes et sonorités, autant qu’avec les significations. C’est par cette voie que l’on peut introduire les jeunes enfants à une relation nouvelle au langage : comptines, **jeux chantés**, chansons, poésies, “vire langues” sont autant d’occasions d’attirer l’attention sur les unités distinctives de la langue.

.... L’un des moyens les plus simples de faire sentir la réalité des syllabes consiste à rythmer les énoncés, en frappant dans les mains par exemple. Cela se fait naturellement dans une chanson et peut se faire très facilement dans des comptines ou des poèmes. On peut aller plus loin en instaurant des **jeux** visant à allonger un mot d’une syllabe, à le diminuer, à inverser les syllabes ou à trouver des enchaînements de la dernière syllabe d’un mot à la première du mot suivant... Ces **jeux** peuvent tout aussi bien se faire avec des syllabes non significatives dans la mesure où il s’agit précisément de détourner l’attention de la signification.

.... Dans un deuxième temps, essentiellement à partir de cinq ans, on invite les enfants à découvrir que la langue comporte des syllabes semblables. Là encore tous les systèmes d’assonances peuvent être explorés (rimes en fin de mot dans les poésies et les chansons, assonances en début de mot...). Les **jeux** consistent à trouver des mots rimant avec un autre, à prolonger des structures poétiques simples, à transformer des mots en jouant sur des substitutions de syllabes, sur l’introduction de syllabes supplémentaires (“javanais”), etc. ... C’est en jouant de cette manière que l’on découvre que l’on peut casser les syllabes elles-mêmes et, en définitive, comparer des mots qui ne diffèrent que d’un phonème. On ne s’engagera cependant pas dans des exercices d’épellation phonétique trop difficiles à réaliser pour des enfants qui ne savent pas encore lire.

... D’une manière générale, toutes ces activités doivent être courtes mais fréquentes et s’inscrire dans des **jeux** aux règles claires ou encore dans des moments centrés sur les activités artistiques....

2.2 Apprendre à coopérer

Peu à peu l’enfant se perçoit comme membre du groupe. Les moments d’activité collective le conduisent à partager le temps et l’attention de l’enseignant qui, tout en étant présent pour chacun, donne à tous des consignes et des encouragements. Chaque jour, dire des comptines ou des poèmes, écouter des histoires racontées ou lues, regarder des marionnettes, chanter, participer à une ronde, etc., sont autant d’occasions de sentir que l’on partage avec ses camarades des moments d’émotion, de plaisir, de rire. Les **jeux** sont également des moments forts qui donnent de la cohésion au groupe. Au-delà de sa participation, l’enfant acquiert le goût des activités collectives qui lui permettent d’échanger et de confronter son point de vue à celui des autres (par exemple, pour les plus jeunes dire à l’enseignant ce que l’on fait, pour les plus âgés raconter comment s’est effectuée une réalisation collective).

...

AGIR ET S’EXPRIMER AVEC SON CORPS

OBJECTIFS ET PROGRAMME

Jusqu’à l’âge de six ou sept ans, l’activité physique mettant en jeu le corps est un moyen d’action, d’exploration, d’expression et de communication privilégié pour permettre un développement moteur, affectif et intellectuel harmonieux.

1 - Des actions motrices fondamentales aux situations d’activités

... Par exemple, l’action de courir se retrouve dans les **jeux athlétiques** (courir en droite ligne le plus vite possible), la danse (courir pour exprimer un état, un sentiment), les **jeux collectifs** (courir en zigzag pour échapper à un poursuivant), les activités d’orientation (courir vers un point donné) ...

4 - L’activité de l’enfant et le rôle de l’enseignant

À l’école maternelle, l’enfant a besoin de temps pour découvrir l’espace et le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, s’exercer, agir avec les autres... Sans une organisation rigoureuse des activités, il risque de passer plus de temps à attendre son tour qu’à réaliser des actions. Celles-ci doivent d’abord être l’occasion d’explorer les espaces, de manipuler les objets ou le matériel, d’exercer et de jouer successivement des rôles différents, d’explorer les façons de mobiliser son corps et ses segments, notamment en construisant progressivement sa latéralité, d’expérimenter différents

types d'efforts, en particulier lors d'activités de course, de lutte, de **jeux**... Cela suppose une mise à disposition de matériel en quantité suffisante (un objet par enfant pour le petit matériel : balles, ballons, rubans, foulards...). Les situations sont conçues et organisées comme des **jeux**. Elles permettent l'exploration libre du dispositif proposé. L'enseignant aide ou guide l'enfant lorsque le besoin s'en fait sentir, il lui suggère des solutions nouvelles aux problèmes qu'il a posés, bref il interagit sans cesse avec lui. Varier les activités physiques et les situations dans lesquelles ces actions peuvent être mises en oeuvre et faire découvrir, de manière ordonnée, les différents milieux, les différents matériels, les différents **jeux** qui permettent à l'enfant de se familiariser avec les multiples facettes de l'univers et des activités humaines qui l'entourent.

...

5 - L'activité physique des tout-petits

Les premières actions du jeune enfant sont réalisées "pour le plaisir", et sont liées aux sensations et aux émotions ressenties. Il s'agit donc de le laisser jouer, c'est-à-dire éprouver son pouvoir sur le monde et les objets qui l'entourent. Progressivement, en fonction de l'effet produit, le tout-petit ajoute une intention qui précise cette action et, finalement, l'organise et la construit de façon plus affinée et mieux adaptée au milieu. Les situations qui sont proposées doivent permettre : - des actions de déplacement (locomotions), qui répondent bien au besoin qu'a le tout-petit de mieux connaître son corps, d'affirmer son équilibre à peine conquis. Ces actions sont menées dans des environnements familiers, puis de plus en plus étrangers. Les espaces d'évolution variés sont progressivement délimités, notamment pour des **jeux** de poursuite. Pour solliciter des actions spécifiques (marcher debout, à quatre pattes, courir, sauter, monter, descendre, rouler, ramper...) , l'espace sera structuré à l'aide d'objets (blocs de mousse, bancs, gros tapis, plans inclinés, tunnels, mini-échelles...) incitant à l'action ou, au contraire, jouant le rôle d'obstacles. On peut aussi privilégier les actions de déplacement utilisant des engins à pousser, à rouler (chariots, tricycles, trottinettes...) ; - des ajustements de plus en plus fins à toutes sortes d'objets et de matériels (cartons, cubes en mousse, balles, ballons...) que l'on peut manipuler, pousser, tirer, transporter, démolir, lancer ; - des **jeux** de doigts, des déplacements et mouvements "dansés", des **jeux** d'expression, des imitations de personnages, d'animaux... qui sont autant de situations très riches pour les tout-petits. On aide l'enfant à structurer ses actions et ses déplacements en les soutenant par de la musique, des chansons, des comptines. L'enseignant permet d'abord une exploration libre des espaces et du matériel proposés sans chercher au départ une trop grande complexité dans l'aménagement du milieu. En effet, l'espace d'investigation ne doit pas être trop vaste si l'on souhaite que des enfants de cet âge y trouvent aisément des repères. Pendant les activités, l'enseignant doit se situer au plus près du groupe d'enfants, au milieu d'eux si nécessaire, afin de pouvoir jouer pleinement son rôle d'incitateur, d'aide, de régulateur. Il peut à l'occasion aider les enfants en difficulté passagère (assurer un équilibre vacillant en proposant l'appui de sa main, rassurer les timorés par des encouragements, suggérer un geste à faire...), sans toutefois anticiper sur les initiatives ou substituer des réponses toutes faites aux tâtonnements. La verbalisation par l'enseignant de ce qui est fait par les enfants joue un rôle important dans la compréhension de leurs actions. Les réponses sont d'abord recherchées de manière individuelle, en laissant du temps pour explorer, ressentir, trouver de nouvelles façons de faire, imiter un autre enfant (l'imitation est à cet âge une façon d'entrer en communication). Peu à peu des interactions entre enfants se mettent en place, permettant à chacun de trouver sa place à l'intérieur d'un groupe et de commencer à participer à une action commune.

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

1.3 Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Être capable de :

- s'opposer individuellement à un adversaire dans un **jeu de lutte** : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser... ;
- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un **jeu collectif** : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.

Mise en oeuvre :

- avec les grands surtout : **jeux d'opposition duelle (jeux de lutte)** ;
- avec les petits : **jeux collectifs** (y compris les **jeux de tradition** avec ou sans ballons) : **jeux de poursuite, jeux de transports d'objets**, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées ;
- avec les moyens et les grands : ces mêmes **jeux** et activités sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer.

Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle

- **jeux de lutte** : s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action ;
- **jeux collectifs** : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.

1.4 Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Être capable de :

- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ;
- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions ;
- s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.

Mise en œuvre :

- à tous les âges : danse, mime, rondes et **jeux dansés**, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux) ;
- avec les grands : activités gymniques (dans leur aspect artistique), activités de cirque.

Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle

- rondes et **jeux dansés** : danser (se déplacer, faire les gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants ;
- danse : construire une courte séquence dansée associant deux ou trois mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions.

LA SENSIBILITÉ, L'IMAGINATION, LA CRÉATION

...Ainsi l'enfant acquiert progressivement une palette de savoirs et de savoir-faire élaborée dans le va-et-vient dynamique entre jeu et effort, liberté et contrainte...

1 - Le dessin

L'école maternelle encourage les manifestations graphiques naturelles qui accompagnent chez l'enfant la construction de soi. Traces, empreintes, tracés et dessins spontanés témoignent de l'émergence de la fonction symbolique. S'il est souvent pour le jeune enfant une expression essentiellement gestuelle et un **jeu moteur**, le dessin a aussi une fonction de langage. Il est langage plastique : l'enfant peut jouer à créer ses propres codes.... Pour les plus petits, les **jeux d'exploration et de tâtonnements** propices à l'étonnement et à l'émerveillement doivent être privilégiés. Il s'agit tout simplement d'éprouver le plaisir de faire, de voir et de se voir faire....

La voix et l'écoute ... Jouer avec sa voix permet de découvrir la richesse de ses possibilités et de construire les bases de la future voix d'adulte parlée et hantée en évitant qu'elle ne se réduise trop rapidement à des usages courants et restreints. L'exploration ludique de la voix combinée à des **jeux corporels** en actualise toutes les possibilités expressives et est l'occasion de premières écoutes comparatives. Ils peuvent porter sur :

- des bruits, cris, éléments sonores d'environnements de la vie quotidienne, qu'on imitera ou transformera ;
- des éléments musicaux enregistrés, dont ceux utilisés dans les évolutions et **jeux dansés** ;
- les matériaux parlés et chantés de poèmes, comptines, "formulettes", chansons issus de différentes cultures.

Un texte parlé, récité, chanté – poésie, chanson ou comptine – prend vie s'il est rythmé, si les mots, les phrases ont été explorés par des **jeux sonores**, des essais de respirations et des placements variés dans l'espace. Il se mémorise ainsi plus facilement, surtout en y ajoutant gestes et mimiques d'accompagnement.

ECOLE PRIMAIRE CYCLE 2

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

1.3 S'opposer individuellement ou collectivement

- rencontrer un adversaire dans des **jeux d'opposition duelle** ;
- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un **jeu collectif**, comme attaquant et comme défenseur.

Mise en œuvre

- **jeux de lutte** ;
- **jeux de raquettes** ;
- **jeux collectifs** (y compris **jeux traditionnels** avec et sans ballon).

Exemples de compétences de fin de cycle

- **jeux de raquettes** : se déplacer et frapper vers une cible ; réaliser des trajectoires (de balle, de volant) de longueurs différentes ;
- **jeux collectifs** : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer, tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque), ou de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer...)

ECOLE PRIMAIRE CYCLE 3

3 - Écrire à partir de la littérature

... La plupart des genres littéraires rencontrés en lecture peuvent être le point de départ d'un projet d'écriture (conte, récit des origines, légende, nouvelle policière, nouvelle de science-fiction, récit de voyage fictif, fable, pièce de théâtre...). L'enseignant peut, par exemple, inviter ses élèves à prolonger, compléter ou transformer un texte narratif, poétique ou théâtral lu en classe. Il peut encore les conduire à écrire un épisode nouveau dans un texte narratif, un dialogue ou une description destinés à s'insérer dans un récit ou à le prolonger... Le pastiche, l'imitation, le détournement sont les bases du travail d'écriture, en référence aux textes littéraires. Le recours aux prototypes doit être permanent, soit pour dégager des caractéristiques susceptibles de guider la mise en œuvre du projet, soit pour répondre aux questions que sa réalisation ne manque pas de poser. La pratique de l'écriture poétique développe la curiosité et le goût pour la poésie. Elle doit essentiellement se présenter sous forme de **jeux** combinant l'invention et les contraintes d'écriture.

Calcul

La pratique de **jeux mathématiques** et de **jeux** qui sollicitent et stimulent le raisonnement logique, contribue aussi à la formation mathématique des élèves.

Culture vocale

La culture vocale se développe toujours et encore par la pratique régulière de **jeux vocaux**,

Pratiques instrumentales

Les pratiques instrumentales demeurent encore reliées, notamment pour les recherches et inventions, à un projet plus large, souvent projet d'accompagnement de chansons. Les compétences acquises au cycle 2 permettent d'envisager des accompagnements rythmiques plus complexes, voire des **jeux rythmiques** sur plusieurs instruments différents....