

Outils pédagogiques

D2
Générales &
Technologiques

LANGUES ANCIENNES

À LA RENCONTRE DE CALLIOPE



Volet

1



D/2015/7362/3/09



ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE
SECONDAIRE

Remerciements

Nous tenons à adresser ici nos plus vifs remerciements aux membres du groupe sans lesquels cet outil n'aurait jamais vu le jour.

Un tout grand merci donc à :

Karine CARDINAL

Céline DEZEST

Brigitte FOSSION

Catherine JENARD

Maureen LECLERCQ

Béatrice VRANCKX

Institut Saint-Charles, Péruwelz

Institut Saint-André, Ixelles

Musées Royaux d'Art et d'Histoire

Institut Saint-André, Ixelles

Institut Sainte-Ursule, Forest

Lycée Maria Assumpta, Bruxelles

Avertissements

Les auteurs et la FESeC ont produit cet ouvrage dans le respect des droits d'auteurs. Si toutefois, il devait y avoir une personne qui se sentait lésée, que celle-ci n'hésite pas à contacter le service production de la FESeC.

Toute reproduction d'un extrait quelconque de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit et notamment par photocopie, est strictement interdite.

Ce document respecte la nouvelle orthographe.

Téléchargement

Cet outil est téléchargeable sur notre site internet :



Nous contacter

Fédération de l'Enseignement Secondaire Catholique
avenue E. Mounier 100 - 1200 Bruxelles - 02 256 71 57
secretariatproduction.fesec@secec.be



Introduction

L'outil, mis ici à votre disposition, est le fruit de la réflexion de la Commission de Secteur des Langues Anciennes de la FESeC sur l'application en classe des nouveaux programmes¹ en vigueur et du dynamisme du groupe qui l'a réalisé.

Il a été créé en partenariat avec les Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles.

Les objectifs de travail étaient triples : aider à rencontrer un thème spécifique du programme – Expressions artistiques en l'occurrence –, proposer des séquences innovantes et exploiter de manière ciblée la fonction éducative d'un musée.

Comme l'écrivait Anik Meunier, directrice du Groupe de recherche sur l'éducation et les musées à l'université de Québec², « ... on peut regrouper les missions des musées selon trois grandes orientations. La première vise à constituer et à transmettre de génération en génération le patrimoine et les collections – et les valeurs symboliques dont elles sont le support et qui fondent l'identité... la deuxième repose sur le fait de valoriser et diffuser les contenus qui correspondent aux collections... et la troisième consiste à susciter du plaisir et de la délectation – c'est la vocation culturelle au sens strict, c'est-à-dire une action ou quelque chose de purement désintéressé ».

La valeur pédagogique d'un musée consiste à mettre en valeur et à diffuser des contenus que les élèves pourront s'approprier.

Le musée se transforme alors en un « lieu d'apprentissage » dans lequel la situation pédagogique peut prendre place.

L'outil que nous vous proposons a été conçu selon le modèle pédagogique de la situation d'apprentissage en contexte muséal, développé par le GREM³. Ce modèle comprend quatre composantes : l'élève, la thématique, l'intervenant (Enseignant/Guide) et le musée. L'outil est lié à une relation de support puisqu'il permet d'interroger la thématique et a une relation d'appropriation puisque qu'il permet à l'élève de se familiariser avec la thématique traitée et de l'approfondir.

¹ Les programmes sont téléchargeables aux adresses suivantes :

- pour le latin : <http://admin.segec.be/documents/7348.pdf> ;

- pour le grec : <http://admin.segec.be/documents/7347.pdf>.

² Anik Meunier, « *Les outils pédagogiques dans les musées : pour qui, pour quoi ?* », La Lettre de l'OCIM, 133 | 2011, pp. 5-12.

³ Groupe de Recherche sur l'Éducation et les Musées.



Structure

Nous vous proposons quatre fiches correspondant à quatre parcours validés par les Musées Royaux d'Art et d'Histoire. Chaque fiche renseigne l'œuvre de support pour le parcours, le thème général abordé, les finalités, les processus définis par le programme, un exemple de tâche ou de production et un portefeuille documentaire.

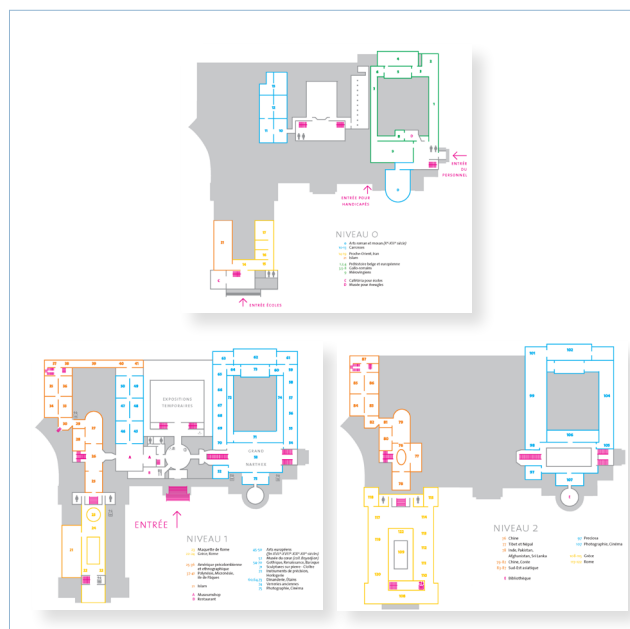
L'outil propose également des orientations méthodologiques plus précises pour rencontrer au mieux la situation pédagogique qui se vivra d'abord en classe : par une prise de conscience des représentations, il s'agira de préparer au mieux les élèves à la visite. Au musée ensuite, ils pourront, au travers d'une visite guidée axée sur des observations précises, questionner l'objet et collecter les informations en lien avec le thème du parcours. De retour en classe, élèves et professeur pourront traiter les données, les analyser et les synthétiser à la lumière des textes et des supports retenus.

Pour deux des quatre parcours, des fiches élèves sont à votre disposition à la fin de l'outil.

Cet outil, par sa stratégie bien spécifique et par la méthodologie suggérée, permettra d'aider élèves et enseignants à redécouvrir un patrimoine culturel inestimable et de le confronter à un contexte contemporains, tout en facilitant l'appropriation des contenus du musée ou de l'exposition.

Quatre parcours

Motifs mythologiques	p. 5
De l'autre côté du miroir	p. 7
Qui suis-je ?	p. 12
Jeux en société	p. 15





MOTIFS MYTHOLOGIQUES

Œuvres de support

Céramique grecque :
Héraclès contre les grues.
Héraclès et Cerbère.
Thésée contre le Minotaure.

Axe ciblé

Motifs et symboles.

Thème

Représentation « canonique » des figures mythologiques.

Finalités Amener l'élève à...

1. S'interroger sur les représentations « canoniques » des figures mythologiques.
2. S'interroger sur le pourquoi de telles représentations ou la présence d'autres représentations.
3. S'interroger sur la présence de la « caricature » (pour autant qu'on puisse parler de cela dans ce domaine). Quel but poursuivent les artistes en « s'écartant » du modèle actuellement admis ?
4. Avoir un regard critique vis-à-vis d'une œuvre.



En classe

Interrogation des représentations

Demander aux élèves les représentations qu'ils se font de certaines figures mythologiques et la manière dont ils les identifient (sous forme d'expression libre, dessin, ...).



Au musée

Questionnement sur l'objet

Confirmer qu'il s'agit bien de ces personnages-là (observation d'autres détails, ...) malgré des différences notables.

Confirmer par l'observation que des figures mythologiques correspondent bien aux représentations classiques (ex : Athéna sur une amphore panathénaique).

S'interroger sur la volonté des artistes et sur l'ambiguïté éventuelle des représentations. Peut-on confondre ces figures avec d'autres personnages ?



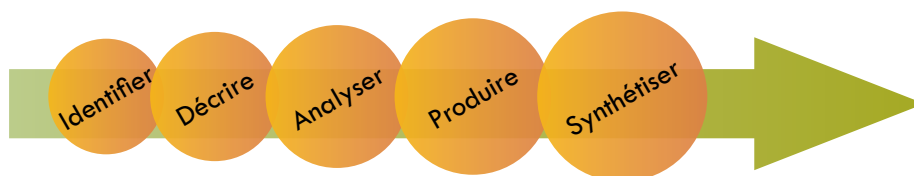
En classe

Prolongement

Confirmer avec des textes traduits ou non que d'autres représentations existent à côté des représentations classiques.

Lire le texte de manière approfondie : analyse et interprétation.

Processus



Exemple de tâche et production attendue

Confronter une représentation « canonique » de la figure mythologique avec une autre représentation.

Nature des documents du portefeuille documentaire et sources documentaires

Textes latins et/ou grecs décrivant les figures mythologiques.

Minotaure

Apollodore, *Bibliothèque*, III, 1, 3 : Le Minotaure + Hygin, *Fabulae* 50.

Héraclès et les grues

Pomponius Mela, *Géographie*, III, 8 : Les Pygmées contre les grues.

Cerbère

Apollodore, *Bibliothèque*, II, 4, 12 : Cerbère.

Ovide, *Métamorphoses*, VII, 410 : Cerbère.

Hygin, *Fabulae*, 151 : Cerbère.

Mythographe du Vatican, *Fables*, I, 57.

Ouvrages généraux

Sourvinou-Inwood, C. Le Minotaure et les autres : images et perceptions, *Metis*, vol. 9, n°9-10, (1994) pp.227-235.

Petrilli, A. La figure du chien de la mythologie à la magie antique. *Les études magiques*, 1-30.



DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Œuvres de support

1. Buste de Livie.
2. Vase grec.

Axe ciblé

Corps et identité.

Thème

La mode, la beauté, l'hygiène.

Finalités Amener l'élève à...

1. Dans les musées, classer les pièces en rapport avec les soins du corps, les bijoux, les parfums des hommes et des femmes.
2. Émettre des hypothèses sur le rôle de la peinture et de la sculpture dans la représentation que se faisaient les Anciens de l'homme et de la femme.
3. Créer un document de synthèse reprenant l'ensemble des critères de la mode et de ses canons de beauté, durant l'Antiquité et tout au long de notre époque contemporaine.
4. Déterminer ce que l'homme veut et/ou doit refléter de son image et de lui-même, selon son statut social, son époque, son sexe, son rang.



En classe

Interrogation des représentations

Proposer un questionnaire pour les filles et les garçons en groupes séparés et mise en commun ensuite.

1. De quels soins du corps ne pourriez-vous vous passer ?
2. Quels sont les accessoires dont vous ne pourriez vous passer ? Pour quelle(s) raison(s) ne pourriez-vous en faire l'impasse ?



Au musée

Questionnement sur l'objet

Demander aux élèves d'énoncer tout ce que vous voyez en allant du général vers le particulier : observez et décrivez les différents personnages, leur posture. **Soyez attentifs aux matières, aux formes, aux dimensions, aux couleurs, ... puis, allez vers les détails...**

1. Qui sont les personnages représentés ? Quels sont les objets ?
2. Que vous évoquent ces objets, ces personnages ? Que ressentez-vous en les observant ? À quelles règles obéissez-vous dans votre manière de vous habiller, de vous coiffer ?
3. De quels objets de parure rêvez-vous ?
4. Quel est votre positionnement par rapport à la mode ? Quelle est la motivation de ce positionnement ? Repère temporel ?
5. À votre avis, quels soins du corps les Anciens se dispensaient-ils et de quels objets disposaient-ils ? Basez-vous sur les textes authentiques à votre disposition.



En classe

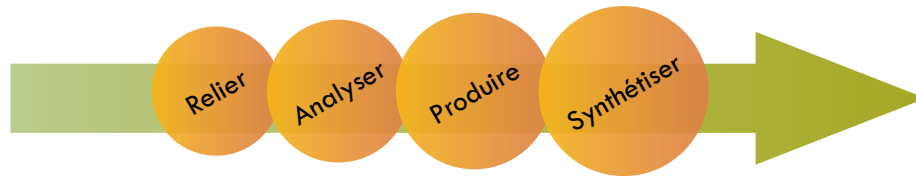
Prolongement

Lire l'article en annexe sur le « canon de beauté grec ».

1. Quels sont les canons de la mode auxquels étaient soumis les Anciens (Romains et Grecs, hommes et femmes) ? Faire un relevé au niveau des vêtements, des coiffures, des accessoires et les distinguer par sexe, statut et classe sociale si nécessaire.
2. Choisir 2 ou 3 grandes périodes de l'histoire. Déterminer quels sont les canons pour chacune d'entre elles.
3. Quels sont nos canons actuels ? Sont-ils identiques sur tous les continents ?
4. Les canons sont-ils synonymes d'intégration ?
5. Les canons ont-ils une influence sur notre identité ?
6. Qu'entend-on par « être bien proportionné » ?



Processus



Exemple de tâches et productions attendues À propos de Vénus



En classe

Vous connaissez Vénus... Si vous étiez sculpteur, comment la représenteriez-vous pour la rendre attirante ?



Au musée

1. Décrire la sculpture de Vénus en allant du général vers le particulier.

Général : matériau utilisé et dimension ; c'est une représentation de femme, nue, elle porte les cheveux longs lâches, elle a une attitude lascive. Elle cache sa poitrine et son sexe.

Vers le détail : elle porte un diadème, ses cheveux sont ondulés ; elle porte des bijoux en or (boucles d'oreille, bracelet, chevillière).

2. Identifier la personne représentée : Vénus (elle est toujours nue).
3. Émettre des hypothèses sur son geste de pudeur et sur l'utilisation de cette sculpture (À quoi servait cette sculpture ? À quel lieu était-elle destinée ? Une maison ? Un temple ? Ailleurs ?).
4. Quelle impression générale vous fait cette œuvre ? Qu'est-ce que vous aimez/n'aimez pas ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui vous interpelle/vous impressionne ?



Exemple de tâches et productions attendues

À propos de la scène sur le vase



Au musée

1. Décrire cette sculpture en allant du général vers le particulier.

Général : il y a 3 femmes, dont l'une est assise ; elles font des gestes l'une vers l'autre ; elles ont des habits drapés.

Vers le détail : la femme est assise sur un petit meuble, il y a une urne près d'elle et un tabouret près de ses pieds. Au-dessus de sa tête, il y a comme un tissu de laine. Les 2 autres femmes n'ont pas de coiffe sur la tête. Leur vêtement a l'air moins travaillé.

2. Quels détails vous troublent ? Vous questionnent ?

Nature des documents du portefeuille documentaire et sources documentaires

Sénèque, *Questions naturelles*, (= *Quaestiones Naturales*), I, 17, 3-4.

Juvénal, *Satires*, VI, 142-148.

Horace, *Satires*, II, 7, v. 1 à 14 (Texte établi et traduit par François Richard-Garnier)

Voir aussi Horace, *Satires*, II, 7, v. 15 à 45, 83 à 94.

Martial, *Épigrammes*, I, 72.

Martial, *Épigrammes*, I, 87 et II, 29.

Propertius, *Élégies*, III, 8, 1-16.



Le canon grec de la mesure du corps humain prétend saisir, par les nombres, la loi de la beauté

Pour un artiste grec du temps de Périclès, la figure humaine n'était qu'une image, une reproduction (**mimesis**), mais ce miroir devait refléter la fonction organique d'un homme réel, qui avait vécu. Il fallait tenir compte du mouvement, de la façon dont il était perçu, y compris si nécessaire en corrigeant l'impression du spectateur par des ajustements « eurythmiques » (par exemple si la statue devait être vue d'en-bas). La théorie grecque des proportions a été mise en œuvre et développée pour répondre à ces critères, complètement différents des **critères égyptiens**. Certaines proportions étaient considérées comme idéales, mais l'artiste avait le droit, s'il le souhaitait, d'introduire des variations subjectives ou de rendre des variations anatomiques ou des raccourcis.

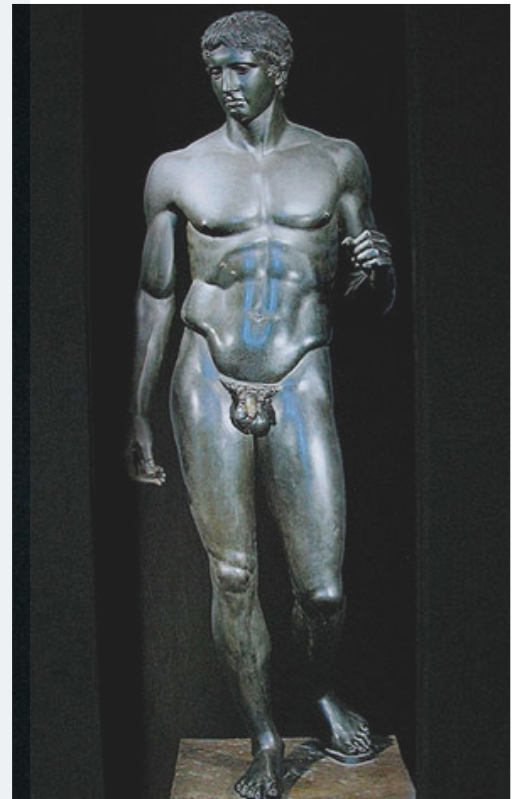
Les proportions grecques ne sont pas établies en valeurs absolues, mais en fractions. Le doigt, la main ou l'avant-bras ne devaient correspondre à telle ou telle portion du nombre entier que parce que cette proportion était considérée comme une loi esthétique. Pour qu'il y ait **beauté**, il fallait un accord des parties entre elles, et avec le tout. Mais le système restait souple et dynamique. Le sculpteur s'appuyait sur l'observation visuelle pour choisir la configuration formelle de l'œuvre.

Selon les successeurs de Polyclète, le torse et les jambes doivent avoir la même hauteur, le bassin et les cuisses en font les deux-tiers et la tête un tiers. Autre formulation « la tête entre sept fois dans le corps, deux fois entre les genoux et les pieds, deux fois dans la largeur des épaules et deux fois dans la hauteur du torse » - mais on ignore l'endroit exact où prendre la mesure, et on constate en pratique des différences significatives.

Polyclète, sculpteur grec actif entre 460 et 420 avant J-C, a rédigé un Canon détaillé dont le texte est perdu mais qui a été souvent paraphrasé. On le considère comme le père de l'anthropométrie grecque classique.

in <http://www.idixa.net/Pixa/pagixa-1210212149.html>

Copie en bronze du Doryphore, dont le nom signifie « porteur de lance ».



Une seule des deux jambes porte le poids du corps, et ses proportions sont considérées comme parfaites.



QUI SUIS-JE ?

Œuvres de support

1. Livie.
2. L'affranchi.

Axe ciblé

Corps et identité.

Thème

Statut social et représentation de soi.

Finalités Amener l'élève à...

1. Caractériser les éléments composant un personnage⁴.
2. Découvrir les rapports entre un statut social et sa représentation (codes, canons).
3. Élaborer une stratégie pour identifier le statut social/l'identité d'un personnage représenté.



En classe

Interrogation

1. L'image de soi aujourd'hui : qui voit-on en « tête d'affiche » des représentations ? Sur quels supports ? Y a-t-il des modes ? Pour quelles raisons exposer des images de soi ?
2. Dans l'Antiquité : de qui réalisait-on un portrait ? Comment identifier le portrait d'un personnage antique ? Y avait-il un lien entre l'image du corps et le statut social ?

⁴ Sculpture, portrait, buste, tapisserie, peinture, céramique, bas-relief, mosaïque, ...



Au musée

Questionnement sur l'objet

1. Identifier les caractéristiques d'une œuvre exposée au musée (support, matériaux, ...).
2. Repérer différents personnages exposés au musée pour les comparer, établir des liens.
3. Analyser les rapports entre un statut social et sa représentation en montrant l'existence de codes, de canons.
4. Élaborer une stratégie pour identifier le statut social/l'identité d'un personnage inédit et/ou « complexe » (incomplet, brouillage des codes, ...).



En classe

Prolongement

Montrer que le portrait antique/d'aujourd'hui est une mise en scène et répond à des codes précis. Découvrir et confirmer par les textes que la place de chacun dans la société antique et la représentation de soi sont étroitement liées.

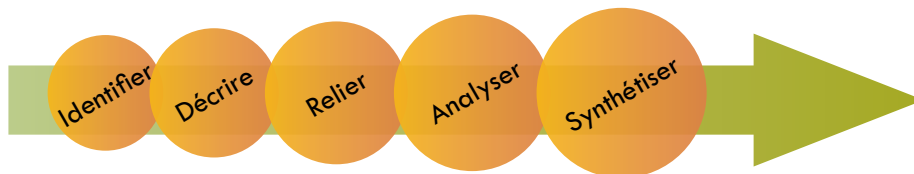
Analyse et synthèse

Établir une grille mettant en évidence les liens entre le statut social et une représentation donnée.

Appropriation de l'objet

Décider si le statut social/l'identité d'un personnage correspond à sa représentation canonique.

Processus



Suggestion

Activité pendant/après la visite : lister les mots latins des différents statuts sociaux (vocabulaire) et constituer des étiquettes qui seront associées aux œuvres du musée.



Nature des documents du portefeuille documentaire et des sources documentaires

Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, « Des métaux et de la sculpture », XXXIV, 9.

Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, « Des métaux et de la sculpture », XXXIV, 13-14.

Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, « Des métaux et de la sculpture », XXXIV, 19.

Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, « De la Peinture », XXXV, 2.

Suétone, *Vie des Douze Césars*, « Auguste », LXXIX (portrait).

Suétone, *Vie des Douze Césars*, « Caligula », XXII (il se fait dieu par la statuaire) et L (portrait).

Martial, *Épigrammes*, II, 29.

Martial, *Épigrammes*, V, 35.

Plaute, *Rudens*, 927-936.

Caton l'Ancien, *De l'Agriculture*, 59.

Pétrone, *Satiricon*, 32.



JEUX EN SOCIÉTÉ

Œuvres de support

1. Vitrine IV – 3
 - a. Coupe à fond blanc : jeune fille activant une toupie, vers 470-460 av. J.-C., inv. A891.
2. Vitrine XXII – 16
 - a. Cheval à roulettes, IV^e - VI^e, Thessalonique, terre cuite, inv. A 1098.
 - b. Poupées, époque hellénistique (2), IV^e – III^e siècle av. J.-C. (3), terre cuite, inv. A306, A120.
 - c. Osselets, époque hellénistico-romaine, Verre, inv. M858.1-3.
 - d. 7 pions, époque gréco-romaine, Pierre et terre cuite, Tombeau des environs de Bari, inv. R1526.1-7.
 - e. Dés, époque gréco-romaine, Pierre, inv. R1524.4, R1524.6.

Axe ciblé

Heri et hodie.

Thème

Les jeux de société et les jouets.

Finalités Amener l'élève à...

1. Définir la notion de jeu et de jouet.
2. Comparer les différents types de jeux et jouets de l'Antiquité à nos jours.
3. Associer les différents jeux et jouets antiques avec leurs pendants actuels.
4. Établir le lien entre l'apparition et l'évolution de différents types de jeux et jouets à leur contexte historique, sociologique, philosophique, ... et montrer comment ils s'y inscrivent.
5. Mettre en relation quelques caractéristiques de la société et le jeu de société.
6. Émettre des hypothèses sur l'impact des jeux et des jouets sur la construction de l'identité sexuelle.



En classe

Interrogation des représentations

1. Quel est votre jeu de société préféré ?
2. Quel est le jouet que vous avez préféré dans votre enfance ?
3. Quels critères avez-vous utilisés pour différencier le jeu de société et le jouet ?
4. Comment pourriez-vous classer les jeux de société et les jouets ?
5. À votre avis, de quels jeux de société les Romains disposaient-ils ?
6. À votre avis, de quels jouets les Romains disposaient-ils ?
7. À la lumière des textes anciens, de quels jeux de société les Romains disposaient-ils ?
8. À la lumière des textes anciens, de quels jouets les Romains disposaient-ils ?
9. De quels jeux de société ou jouets les Romains ne disposaient-ils pas ? Pourquoi ?



Au musée

Questionnement sur l'objet

1. Décrire chaque jeu ou jouet en allant du général au particulier.
2. Identifier les différents types de jeux ou jouets.
3. Émettre des hypothèses sur leur utilisation.
4. Remettre chaque jeu ou jouet dans son contexte.
5. Comparer chaque jeu ou jouet avec son pendant actuel.
6. Procéder de la même manière pour d'autres jeux et jouets du musée.



En classe

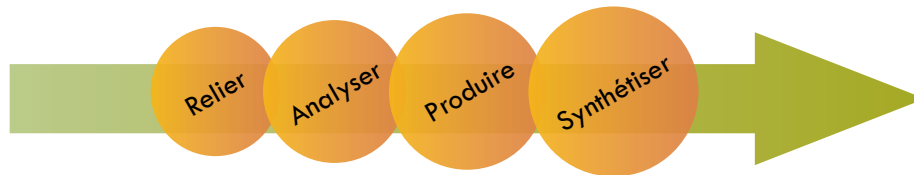
Prolongement

1. Après avoir testé les jeux de société antiques, que pourriez-vous dégager comme grandes caractéristiques de la civilisation romaine ?
2. Après avoir testé les jeux de société antiques, que pourriez-vous dégager comme grandes caractéristiques des autres civilisations antiques ?
3. Après avoir feuilleté quelques catalogues de jouets, quel est le classement généralement opéré dans ceux-ci ?
4. Après lecture de l'article « Le catalogue où les jouets n'ont pas de sexe » de Julien Bosseler, que pensez-vous des arguments proposés dans l'article ?
5. Sur base de diverses illustrations, pensez-vous que le clivage des genres dans les jouets existait dans la civilisation romaine ?
6. Sur base de diverses illustrations, pensez-vous que le clivage des genres dans les jouets existait dans d'autres civilisations antiques ?

Synthèse

Que nous apprennent les jeux de société et les jouets sur le mode de fonctionnement de la société romaine ? Et de notre société occidentale ?

Processus



Suggestions

1. Découvrir la mentalité romaine à travers les jeux de société.
2. Découvrir la construction de l'identité sexuelle de l'enfant à travers le jouet.
3. Établir des liens avec les jeux et les jouets d'autres civilisations.
4. Comparer les jeux et les jouets antiques avec les jeux et les jouets actuels.

⁵ Le Soir, 7 novembre 2013.



Exemple de tâches et productions attendues

MRAH : vitrine XXII – 16

2-3. Poupées, époque hellénistique (2), IV^e-III^e siècle av. J.-C. (3), terre cuite, inv. A306, A120.

1. Décrire ce jouet en allant du général au particulier : *articulée, traces de peinture bleue, trou au sommet de la tête.*
2. Identifier le type de jouet : *poupée, jouet mimétique.*
3. Émettre des hypothèses sur son utilisation : *traces de peinture bleue représentent un collier, trou au sommet du crâne pour la faire bouger dans tous les sens. Destinée à un public féminin. Utilisation et symbolique religieuse.*
4. Replacer ce jouet dans son contexte : *utilisation ludique et religieuse.*
5. Comparer ce jouet avec son pendant actuel : *une Barbie.*
6. Que nous dit ce jouet sur la construction de l'identité sexuelle des petit(e)s romain(e)s : *clivage homme/femme, beauté et virginité, pureté d'un point de vue religieux.*

Nature des documents du portefeuille documentaire et sources documentaires

Textes

Ovide, *Le Noyer*, 73-88.

Virgile, *Enéide*, Livre VII, 373-385.

Pline le Jeune, *Lettres*, Livre IV, Lettre 2,3.

Martial, *Épigrammes*, Livre XIV, 45-48.

Ouvrages généraux

Breyer, C. *Jeux et jouets à travers les âges*, Bruxelles, Safran, 2010.

www.jocari.be

Jeux et jouets dans l'Antiquité et au Moyen-âge, Dijon, Archeologia, 1995.



DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR



1. De quels soins du corps ne pourriez-vous vous passer ?

.....
.....

2. Quels sont les accessoires dont vous ne pourriez vous passer ?

.....

Pour quelle(s) raison(s) ne pourriez-vous en faire l'impasse ?

.....
.....



Demander aux élèves d'énoncer tout ce que vous voyez en allant du général vers le particulier : observez et décrivez les différents personnages, leur posture. **Soyez attentifs aux matières, aux formes, aux dimensions, aux couleurs, ... puis, allez vers les détails...**

1. Qui sont les personnages représentés ?

.....
.....

Quels sont les objets ?

.....
.....

2. Que vous évoquent ces objets, ces personnages ?

.....
.....
.....

Que ressentez-vous en les observant ?

.....
.....
.....

À quelles règles obéissez-vous dans votre manière de vous habiller, de vous coiffer ?

.....
.....
.....

3. De quels objets de parure rêvez-vous ?

.....
.....
.....

4. Quel est votre positionnement par rapport à la mode ?

.....
.....

5. Quelle est la motivation de ce positionnement ?

.....
.....

Repère temporel ?

.....

6. À votre avis, quels soins du corps les Anciens se dispensaient-ils et de quels objets disposaient-ils ? Basez-vous sur les textes authentiques à votre disposition.

.....
.....
.....



photocopiable

Fiche élèves

Prolongement



Lire l'article en annexe sur le « canon de beauté grec ».

1. Quels sont les canons de beauté auxquels étaient soumis les Anciens (Romains-Grecs, hommes et femmes) ? Faire un relevé au niveau des vêtements, des coiffures, des accessoires et les distinguer par sexe, statut et classe sociale si nécessaire.
4. Les canons de beauté sont-ils synonymes d'intégration ?

5. Les canons de beauté ont-ils une influence sur notre identité ?

6. Qu'entend-on par « être bien proportionné » ?

2. Choisir 2 ou 3 grandes périodes de l'histoire. Déterminer quels sont les canons de beauté pour chacune d'entre elles.

3. Quels sont nos canons de beauté actuels ?

Sont-ils identiques sur tous les continents ?





JEUX DE SOCIÉTÉ



1. Quel est votre jeu de société préféré ?

.....

2. Quel est le jouet que vous avez préféré dans votre enfance ?

.....



3. Quels critères avez-vous utilisés pour différencier le jeu de société et le jouet ?

.....

.....

.....

4. À votre avis, de quels jouets les Romains disposaient-ils ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



1. Comment pourriez-vous classer les jeux de société et les jouets ?

.....

.....

.....

.....

2. De quels jeux de société les Romains disposaient-ils ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. De quels jouets les Romains disposaient-ils ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. De quels jeux de société ou jouets les Romains ne disposaient-ils pas ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pourquoi, à votre avis ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



photocopiable

Fiche élèves

Prolongement



1. Après avoir testé les jeux de société antiques, que pourriez-vous dégager comme grandes caractéristiques de la civilisation romaine ?
.....
.....
.....
.....
2. Après avoir testé les jeux de société antiques, que pourriez-vous dégager comme grandes caractéristiques des autres civilisations antiques ?
.....
.....
.....
.....
3. Après avoir feuilleté quelques catalogues de jouets, quel est le classement généralement opéré dans ceux-ci ?
.....
.....
.....
.....
4. Après lecture de l'article « Le catalogue où les jouets n'ont pas de sexe » de Julien Bosseler paru dans Le Soir le jeudi 7 novembre 2013, que pensez-vous des arguments proposés dans l'article ?
.....
.....
.....
.....
5. Sur base de diverses illustrations, pensez-vous que le clivage des genres dans les jouets existait dans la civilisation romaine ?
.....
.....
.....
.....
6. Sur base de diverses illustrations, pensez-vous que le clivage des genres dans les jouets existait dans d'autres civilisations antiques ?
.....
.....
.....
.....



Fédération de l'Enseignement Secondaire Catholique
Secrétariat Général de l'Enseignement Catholique asbl
avenue E. Mounier, 100 - 1200 Bruxelles - <http://enseignement.catholique.be>

