

## FICHE PÉDAGOGIQUE SERIOUS GAME

**Niveaux :** cycle 3, cycle 4 et lycée

**Durée :** 2 h

**Thème :** Des œuvres anciennes et parfois énigmatiques, des salles dont les boiseries susurrent des histoires de procès, des murs de briques aux pas de moineaux si caractéristiques, le musée de Flandre est un lieu surprenant et chargé d'histoire.

Encore plus lorsque les élèves doivent résoudre des énigmes et retrouver des informations sur un procès de sorcellerie.

### **Disciplines concernées :**

Histoire des arts, Français, Histoire, Mathématiques, Physique-Chimie, SVT

### **Objectifs :**

- Apprendre en s'amusant
- Découvrir l'histoire des Flandres de manière ludique
- S'initier aux différents genres en histoire de l'art
- S'approprier un lieu culturel
- S'initier à la lecture d'une œuvre d'art
- Exploiter les compétences apprises en classe dans la résolution des énigmes
- Mettre en œuvre des compétences pluridisciplinaires
- Travailler en groupe et en autonomie

### **Conditions :**

- Possibilité d'accueillir deux classes de 30 élèves en simultané
- 3 accompagnateurs adultes par classe minimum
- Les énigmes sont adaptées en fonction du niveau des élèves
- Les élèves apportent chacun 1 crayon de bois et 1 cahier de brouillon (ou une feuille blanche avec support)

### **Déroulement de la visite :**

Grâce aux jeux pédagogiques, les élèves mettent en œuvre des compétences liées au programme dans différentes matières, découvrent la culture flamande et les caractéristiques de ses œuvres d'art et surtout apprennent en s'amusant.

Les élèves doivent découvrir au fil des salles tous les éléments d'un procès de sorcellerie qui s'est déroulé au 16<sup>ème</sup> siècle en pleine crise religieuse. Chacune des énigmes révélera un indice pour libérer l'âme de cette sorcière prisonnière du musée de Flandre.

Toutes les épreuves se basent sur les œuvres exposées et distillent des informations sur l'histoire et l'art flamand.

Le parcours est suivi d'une discussion avec les élèves pour revenir sur les notions clés abordées.

## Sélection d'œuvres :



TECHNOLOGIE, HISTOIRE DES ARTS

Utilisation du logiciel Sketchup.  
Découverte des gravures de Bruegel l' Ancien

Éric de Ville, *Babel by night*, fujiflex sur diassec, 2012



ORIENTATION, MATHÉMATIQUES

Fonctions de la châellenie de Cassel  
Observation de la société casseloise au 17<sup>e</sup> siècle

Anonyme, *La Vue panoramique de Cassel*, huile sur toile, fin XVII<sup>e</sup> siècle



FRANÇAIS, HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS

Lexique du Moyen-âge, du romantisme et des outils du peintre

Francis Tattegrain, *Les Casselois dans le marais de Saint-Omer se rendant à la merci du duc Philippe le Bon le 04 janvier 1430*, huile sur toile, 1887



HISTOIRE DES ARTS, ANGLAIS

Vocabulaire anglais autour de la nature  
Découverte de la perspective chromatique  
Lecture d'un tableau au sujet biblique

Roelandt Savery, *Paysage avec un château animé de personnages*, huile sur bois, XVII<sup>e</sup> siècle



SVT, PHYSIQUE-CHIMIE

Découverte des pigments et de leurs origines  
Utilisation des analyses scientifiques dans l'art

Primitif flamand anonyme, *La Vierge au donateur Joos van den Damme*, huile sur bois, dernier quart du XV<sup>e</sup> siècle