

JEUX D'ENFANTS

Projet littéraire et musical en partenariat avec le Conservatoire de musique et de danse de Saint-Valery-en-Caux proposé lors des animations « JOUETS EN NOTE »

POURQUOI CE THEME ?



Les jeux d'enfants: voyage dans le temps

Le tableau "Jeux d'enfants" de Brueghel illustre plus de 80 jeux de cours. Nombreux d'entre eux sont encore joués aujourd'hui.

COMMENT DECLINER CE THEME ?

L'axe central du projet est le tableau de Pieter Brueghel « Jeux d'enfants »

Il sera support d'écriture :

- Choisir un groupe d'enfants en train de jouer
- Ecrire la règle de ce jeu, en inventer des variantes

... mais aussi support de créations musicale et visuelle :

- Mettre en scène les élèves de manière à imiter un groupe d'enfants du tableau ; les photographier. *Les élèves et enfants qui viendront visiter l'exposition devront retrouver les scènes originales du tableau par rapport aux photographies proposées.*
- Enregistrer l'ambiance sonore : tous les enfants en train de jouer dans la cour ET/OU le groupe d'enfants choisi.

AU SUJET DU PEINTRE

Pieter Brueghel ou **Bruegel dit l'Ancien** est un peintre brabançon né à Bruegel (près de Bréda) vers 1525 et mort le 5 septembre 1569 à Bruxelles.

Avec Jan Van Eyck, Jérôme Bosch et Pierre Paul Rubens, il est considéré comme une des quatre grandes figures de la peinture flamande.

<http://www.pieter-bruegel.com/>
<http://bruegel.pieter.free.fr/>



AU SUJET DU TABLEAU

Historique

« *Les Jeux d'enfants* », 1560

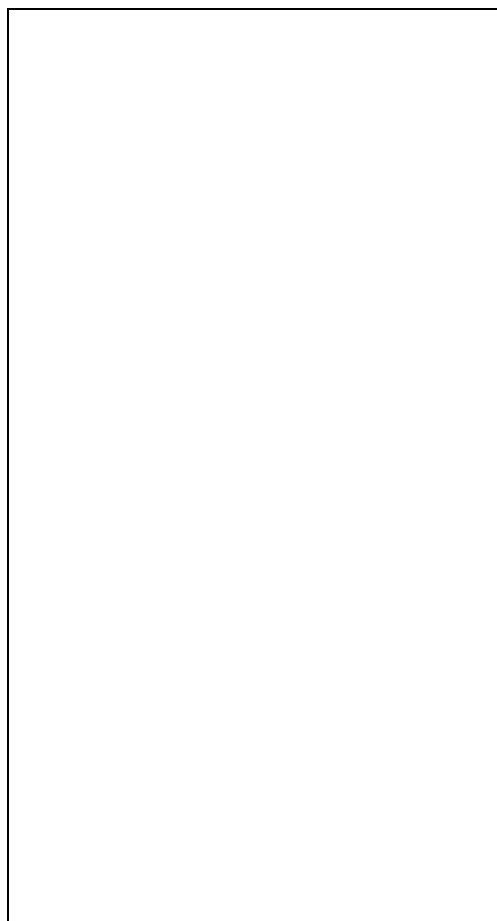
Huile sur bois de chêne - 118 x 161 cm
Kunsthistorisches Museum Wien - Vienne

Cette huile sur bois, dans une vision d'ensemble, évoque la Flandre colorée et populaire. La première impression est celle d'un grouillement, d'une vie en mouvement prise sur le vif. Il semble que le peintre prenne plaisir à "raconter" des histoires en multipliant les personnages et que son imagination n'ait pas de limite.

On a d'ailleurs rapproché cette accumulation d'un passage de Gargantua: Rabelais énumère, comme une litanie, les jeux du géant, au moment où celui-ci vit encore de "vicieuse manière", suivant l'enseignement des sophistes.

(**Gargantua** Livre I, ch.XXII)

« Ensuite, le tapis vert étendu, on étalait force cartes, force dés, force tablettes et alors il jouait: au flux (au flux), à la prime (à la prime), à la vole (à la vole), à la pille (à la pille), à la triumphe (à la triumphe), à la picardie (à la Picardie), au cent (au cent), à l'epinay (à l'épinet), à la malheureuse (à la malheureuse), au fourby (au fourbi), (...) »



Sur ce panneau plus de 250 enfants ont été peints, ils jouent avec des bouts de bois des os, des cerceaux et des tonneaux.

Au XVI^e siècle, les jouets fabriqués spécialement à l'usage des enfants étaient rares.

En regardant l'expression de leurs visages, on est bien souvent incapable de dire l'âge qu'ils ont.

Ce tableau est intéressant dans la mesure où ce thème de l'enfance est rarement représenté ; ce tableau est en fait une exploration d'un domaine de la vie peu considéré à l'époque de Pieter Bruegel...

Pour compléter ce commentaire : <http://www.restode.cfwb.be/francais/ARTS/Breughel/05Enfants/index.asp>

Et aujourd'hui ?

Ce tableau est évidemment fréquemment utilisé pour des activités à caractère historique autour des jeux.

Le Groupe scolaire Florian de Sauve a proposé à ses élèves d'imaginer, à, une histoire expliquant la situation ou une règle du jeu.

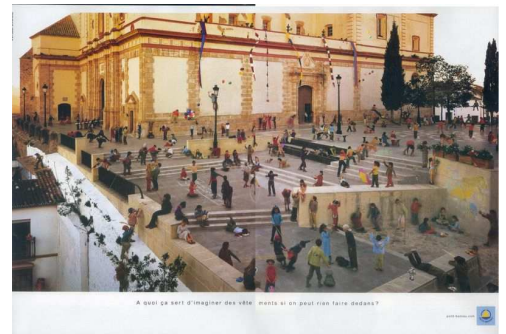
« A partir d'une partie de ce tableau de Bruegel, chacun a imaginé une histoire expliquant la situation ou une règle du jeu. Vous atteindrez ces textes en cliquant sur certains des jeux présents dans le tableau »

<http://ecole.florian.chez-alice.fr/jeux/jeux.htm>

Un remarquable travail à découvrir, dans le même esprit que le projet proposé
Académie de Bordeaux , Ien Bayonne

- Dans la revue EPS1, mai/juin/juillet 2007 « Jeux de cours, jeux d'enfants »
<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/EPS1-bruegel.pdf>
- Sur leur site
 1. Les jeux du patrimoine : « Jeux d'antan, jeux d'enfants » patrimoine culturel
[Présentation](#)
 2. Comment classer les jeux du patrimoine ? [Classification et fiches de jeux](#)
 3. pour écrire une règle de jeux à partir des jeux issus de ce tableau <http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/liensindex/guide%20texte%20Bruegel.pdf> (outil pour le maître/outil pour l'élève, programmes 2008)

Ce tableau a servi de modèle
lors d'une campagne de publicité en 2002



POUR ALLER PLUS LOIN

... en arts visuels

D'autres peintres qui ont représenté l'enfance

« *L'enfant au toton* », Jean-Baptiste Chardin http://www.insecula.com/oeuvre/photo_ME0000029212.html

« *L'enfant au pigeon* », Pablo Picasso http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1410&debut_autres_a=30

« *Mya à la poupée* », Pablo Picasso

De peintres qui ont représenté le jeu

« *L'escamoteur* », Jérôme Bosch <http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/Bruegel/liensindex/bosch.htm>

Le Thème échiquéen dans la peinture <http://www.mjae.com/peinture.html>

... en musique

- « *Symphonie des jouets* » de Franz Joseph Haydn
- « *Jeux d'enfants opus 22* », suite de douze pièces pour piano à quatre mains composée en 1871 par Georges Bizet dont voici la structure : *L'Escarpolette - La Toupie - La Poupée - Les Chevaux de bois - Le Volant - Trompette et tambour - Les Bulles de savon - Les Quatre coins - Colin-Maillard - Saute-mouton - Petit mari, petite femme - Le Bal*

AU SUJET DES JEUX

[Le destin des jeux : Héritage et filiation](#) - Pierre Parlebas

- L'identification des jeux
- La première apparition des jeux
- La filiation des jeux
- La transmission et la diffusion
- L'évolution des jeux

La notion de jouet à travers l'évolution de l'enfance : Yves RIFAUX - [Des 215 jeux de Gargantua aux jouets de nos enfants](#)

[LES PREMIERS JEUX ET JOUETS DE L'ANTIQUITÉ](#) Marc Wellens

[Les jeux d'adresse, ou comment jouer avec des boules ?](#)

Création collective d'un recueil de "jeux de cours d'école" "[Le grand recueil des jeux des cours d'école](#)"
Pour participer « [projet assisté](#) » de Prof-Inet.

[D'autres recueils](#) sont également accessibles.

Il était une fois l'école

« A quoi jouaient les enfants il y a cent ans ? » <http://iletaitunefoislecole.fr/Les-jeux-de-cour.html>

Dans la cour : projet 2001/2002 d'une école de l'académie de Grenoble

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/grenoble.clemenceau/ecole/cour/accour.htm>

Site de l'école élémentaire Paul Bert de Dieppe, qui a fait parler les personnages du tableau.

<http://lespetitscancres.pagesperso-orange.fr/brue00.htm>



Le service pédagogique de l'Ecomusée (académie de Lille) propose [ÊTRE ENFANT ENTRE 1890 ET 1940](#)

De nombreuses illustrations anciennes sont accessibles

DES OUVRAGES JEUNESSE



Le secret de Garmann

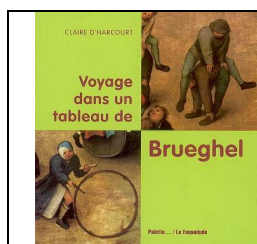
Stian Hole
Albin Michel jeunesse
2011

Dans cet ouvrage, l'auteur présente une cour de récréation "hommage" à Brueghel



Le petit monde de Brueghel

Sylvie Girardet
2008



Voyage dans un tableau de Brueghel

Claire d'Harcourt
Palette
2008



Les jeux d'enfants de Bruegel

Marie Barguidjian
RMN
2004

Une liste non exhaustive des jeux que l'on trouve dans le tableau ↓

Jouer à la poupée	L'escarpolette	Le cerceau à grelots
Jouer à la Messe	Le poirier ou la chandelle	Les culbutes ou cumulets
Le pistolet à l'eau	Le jeu du nœud	La noce
L'oiseau sur le perchoir	À cheval sur la barrière	Le croc en jambe
Le masque	Jeu avec un volatile	Les bulles de savon
Colin-maillard	Flûte et tambour	Les osselets
Le moulinet à noix	Le Toton	Le cortège de baptême
Pair ou impair	Le casse-pot	Les échasses
Saute-mouton	Combat équestre	La chaise
Le cavalier sur son cheval de bois (cheval-bâton)	Remuer des excréments avec un bâtonnet	« Animal » (chien) tenu en laisse
À califourchon sur un tonneau	Crier par la bonde du tonneau	Grimper par-dessus un clôture
Le cerceau	Le jeu des bonnets	Enfant avec «cramique»
La punition ou le tape-cul	Marcher avec la vessie	Le jeu du fléau
Jouer au magasin	L'argile rouge	Tirer les cheveux

Lancement du couteau	Jeu de construction	Bataille de toupie
Combien de cornes a le bouc?	La bloquette ou la fossette	Attraper les insectes (mouches)
Les piécettes	Le petit bâton	La procession
Jouer au portier	À cheval sur les épaules	Qui a la balle?
Chanter de porte en porte	Feu de la Saint-Jean	Chevaucher un balai
Se pousser	Cachette courir	Le diable enchaîné
La queue du diable	La lutte	La crécelle
Courir en sautant vers le haut sur une porte de cave	La nage avec des vessies de porc	Faire tourner le bonnet au bout d'un bâton
Le jeu des noix	Les grandes échasses	La barre-fixe
La roue	Tenir le balai en équilibre	Cache-cache
La toupie à ficelle	La toupie-fouet	Le panier
Le ruban	Qui vais-je choisir?	Faire pipi
Jeu de boules	Jeux de robe	Grimper sur un arbre
La baignade	Faire trempette	Les quilles
Le roi détrôné	Jeu dans le sable	Tournoi aux moulinets

Explication de certains jeux

- Enfant avec cramique : cramique (pain brioché fourré de raisins secs) en forme de bonhomme, offert aussi (plus petit) avec du café après un décès où à la Noël
- Marcher avec la vessie : Ballon en vessie de porc ou de mouton
- L'argile rouge : La fillette qui joue à la marchande, dans le coin inférieur droit, gratte une brique rouge afin de préparer les pigments du peintre, et l'artiste a signé au-dessous BRUEGEL 1560.
- Jeu de construction : Construire un Puits
- Attraper des insectes : Ancêtre du filet à papillon ...
- Les piécettes : Les joueurs lancent des piécettes contre un mur, celui qui place sa pièce le plus près du mur a gagné.
- Pair ou impair : Devinette avec les doigts: droit ou courbé
- Moulinet à noix : Noix qui tourne comme un yo-yo
- Toton : Probablement dérivé d'un jeu de la Rome ancienne (totum, tout), - parce que le vainqueur gagnait tout - le toton était connu déjà au seizième siècle en France, la petite fille qui nous tourne le dos sur le tableau tient un Toton dans sa main gauche. Sorte de toupie à quatre côtés, c'est l'ancêtre de la roulette, chaque face ayant une fonction, au départ précisée par une lettre. Chacun mettait sa mise en piécettes dans un "pot" commun. Le joueur faisait tourner le Toton: la face qui reste en l'air affichant une lettre:
 - o P: comme piller ou A du Latin accipe, accepter - le joueur ne reprenait que sa mise.
 - o N: de l'espagnol nada, rien, ou R: rien - le joueur ne reprenait pas sa mise.
 - o J: du français du Moyen Âge jocque, jeu - le joueur devait doubler sa mise.
 - o F: de l'ancien français fors, "dehors", ou T , totum: le joueur gagnait tout le pot et terminait le jeu.Il semble qu'il ait évolué vers un toton hexagonal en Angleterre, sous la forme de chiffres comme aux dés. La grandeur du toton du tableau suggère que l'on devait le faire tourner à deux mains. Plus tard, plus petit, on pouvait le lancer à deux doigts.
Par extension au XIX^e siècle ça signifiait simplement une petite toupie
- La toupie à ficelle : Deux sortes de toupies étaient en compétition, celle qui était enroulée d'une corde et l'autre qui était relancée par un fouet.