

Bruegel

La tour de Babel - Qui est-ce ? n°1

Public - 2^e et 3^e degrés du primaire

Objectif - Décoder les métiers d'un chantier de construction au 16^e siècle

Matériel

- Ce « Qui est-ce ? » se compose de 2 *détails* de la tour de Babel et de 12 *cartes-personnage* (6 par détail).

Impression

- Imprimez les 2 *détails* (idéalement au format A3) - pp. 3 et 5
- Imprimez les 12 *cartes-personnage* en trois exemplaires (idéalement sur du papier cartonné) - pp. 4 et 6

Découpage

- Découpez les 12 *carte-personnage* du 1^{er} exemplaire et faites-en un tas : ce sera la pioche.
- Découpez les deux autres exemplaires en suivant les pointillés : ce seront les plateaux.



Retournez la feuille et pliez la base de chaque carte de manière à la relever.

Mise en place

- Le jeu se joue par 2 équipes de 2.
- Chaque équipe s'installe devant deux plateaux différents, face à face.
- La pioche se trouve au centre.
- Les deux détails de la peinture sont installés de manière à ce que tous les élèves puissent les observer.



Règles du jeu

- 1) Chaque équipe pioche une *carte-personnage*. Attention, il est important de bien regarder la carte et de lire toutes les informations pour comprendre ce que le personnage est en train de faire.
- 2) Les élèves retrouvent ensuite leur personnage sur un des deux détails de la tour de Babel.
- 3) Le but est bien sûr de deviner quel personnage a été pioché par l'équipe adverse. Pour cela, chaque équipe va tour à tour poser une question à laquelle l'autre ne pourra répondre que par **OUI** ou par **NON**.

Quelles questions sont permises ?

- Des questions **sur l'action** du personnage. Exemples :
Le personnage tient-il quelque chose dans ses mains ? est-il en train de frapper sur quelque chose ? porte-t-il quelque chose ? est-il en train de construire quelque chose ?
 - Des questions **sur la position** du personnage. Exemples :
Le personnage est-il assis ? debout ? a-t-il les jambes pliées ? les bras en l'air ?
 - Des questions **sur l'outil** tenu par le personnage. Attention, interdiction de le nommer, ce serait trop facile. Exemples :
Le personnage tient-il un outil avec un long manche ? utilise-t-il un objet en métal ? quelque chose qui sert à mélanger ?
 - Des questions sur ce qui se passe ou ce qui se trouve **autour de lui** (en regardant le détail de la peinture).
 - Les élèves ont droit à UNE SEULE question **sur l'apparence** du personnage.
 - Les élèves ont droit à UNE SEULE QUESTION **sur le nom de son métier**.
- 4) Comme dans un « Qui est-ce ? » traditionnel, suite aux réponses, les élèves abaissent les cartes-personnages qui ne correspondent pas aux caractéristiques de la question. Exemple :
Le personnage tient-il un outil en bois ? Oui. On abaisse donc tous les personnages qui ne tiennent pas un outil en bois.
 - 5) Lorsque les élèves pensent avoir trouvé le personnage, ils proposent son nom aux adversaires et le montrent sur le détail dans lequel il se situe. Attention, ils n'ont droit qu'à deux propositions. Si la seconde n'est pas la bonne, ils ont perdu la partie.

« Qui est-ce ? » n°1 - Détail 1



« Qui est-ce ? » n°1 - Détail 1

« Qui est-ce ? » n°1 - Cartes-personnage - Détail 1



KAREL

LE MAÎTRE-MAÇON

JE FAIS VISITER LE CHANTIER.



JOOP

LE TAILLEUR DE PIERRE

OUTILS :
des pointes
un maillet

JE TAILLE LA PIERRE EXTRAITE DE LA CARRIÈRE.



ROEL

LE MANŒUVRE

OUTIL :
un bâton

JE SOULÈVE ET TRANSPORTE LES BLOCS DE PIERRE.



JAN

LE MANŒUVRE

OUTIL :
un bâton

JE SOULÈVE ET TRANSPORTE LES BLOCS DE PIERRE.



JOS

LE TAILLEUR DE PIERRE

OUTILS :
des pointes
un maillet

JE TAILLE LA PIERRE EXTRAITE DE LA CARRIÈRE.



NEMROD

LE ROI

OUTILS :
couronne et sceptre

JE VIENS M'ASSURER QUE LE CHANTIER AVANCE BIEN.

« Qui est-ce ? » n°1 - Détail 2



« Qui est-ce ? » n°1 - Détail 2

« Qui est-ce ? » n°1 - Cartes-personnage - Détail 2

WIM



OUTILS :

- une pelle
- une auge
- un trépied

LE MORTELIER

JE VERSE LE MORTIER FRAIS DANS L'AUGE AVEC MA PELLE.

PIET



OUTIL :

- un seau

LE MANŒUVRE

JE PUISE DE L'EAU DANS LA RIVIÈRE POUR LA PRÉPARATION DU MORTIER.

HENK



OUTILS :

- une truelle
- une auge

LE MAÇON

JE PRENDS LE MORTIER DANS L'AUGE AVEC MA TRUELLE ET JE L'ÉTALE SUR LE MUR.

JOHAN



OUTIL :

- un échafaudage constitué de poteaux et de planches

LE MANŒUVRE

J'INSTALLE UN ÉCHAFAUDAGE POUR QUE LES MAÇONS PUISSENT CONSTRUIRE LE MUR.

HANS



OUTIL :

- une auge

LE MANŒUVRE

JE ME DÉPÊCHE D'APPORTER L'AUGE AU MAÇON AVANT QUE LE MORTIER NE DURCISSE.

JAN



OUTIL :

- un fouet

LE CHARRETIER

HUEI AVANCE, CHEVAL! IL FAUT ALLER CHERCHER DES MATÉRIAUX POUR LES AMENER SUR LE CHANTIER.



Classes du Patrimoine & de la Citoyenneté · gérées par l'asbl Palais de Charles Quint · 2-4 rue Royale, 1000 Bruxelles
N°. d'entreprise R.P.M. Tribunal d'entreprise francophone Bruxelles : 0463.156.291
classesdupatrimoine@coudenberg.brussels · www.classesdupatrimoine.brussels · +32 (0)2 563 61 79
IBAN BE90 7360 3156 0632 BIC KRED BEBB