

Bruegel

Fabrique une maison de la campagne - Bricolage

Public - 3^e degré du primaire

Objectif - Découvrir le vocabulaire de l'architecture civile de l'époque de Bruegel par le biais d'un découpage-collage de trois maisons tirées du tableau *Le dénombrement de Bethléem*.

Mise en place

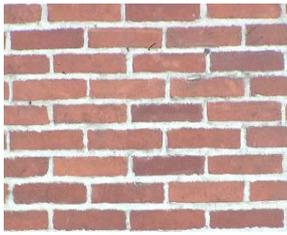
- Faites travailler les élèves par groupe de 3 ou 4.
- Imprimez un référentiel de l'architecture civile au 16^e siècle par groupe ► p. 2.
- Imprimez un bricolage **maison 1**, **maison 2** ou **maison 3** par élève ► pp. 3-5.
- Affichez le tableau *Le dénombrement de Bethléem* (1566) sur un écran : [ici](#)

Consignes - Les consignes pour les élèves se trouvent sur leur document.

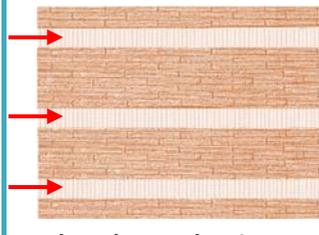
Résultat



RÉFÉRENTIEL - ARCHITECTURE CIVILE AU 16^e SIÈCLE



briques



bandeaux de pierre
(sur fond de briques)

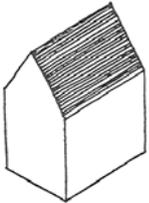


pans de bois
(structure de poutres)

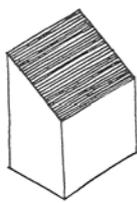


torchis (mélange de
paille et de boue)

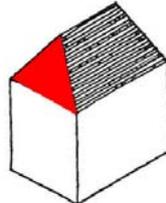
Toiture



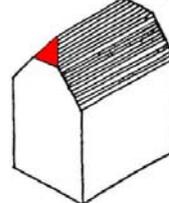
en bâtière



en appentis



à croupe



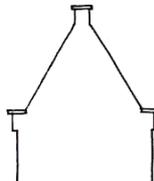
à croupette



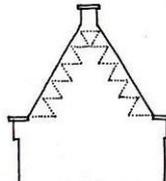
chaume (paille)



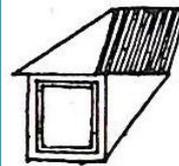
pignon à gradins



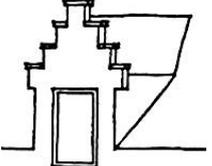
... à rampants droits



... à épis



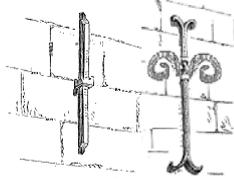
lucarne à croupe



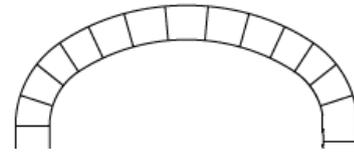
... et à pignon



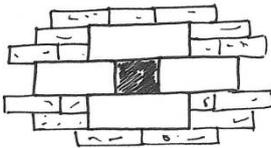
chaînage d'angle



ancre



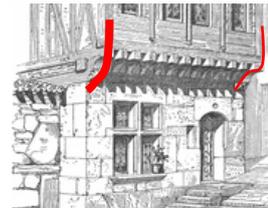
arc en anse de panier



trou de boulin

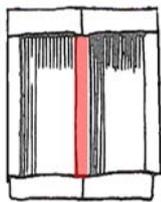


logette

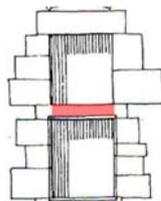


encorbellement

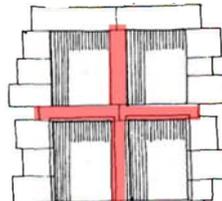
Fenêtres



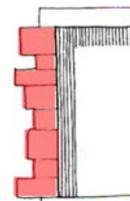
à meneau



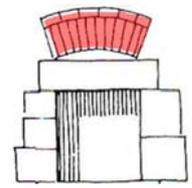
à traverse



à croisée



jambage



arc de décharge



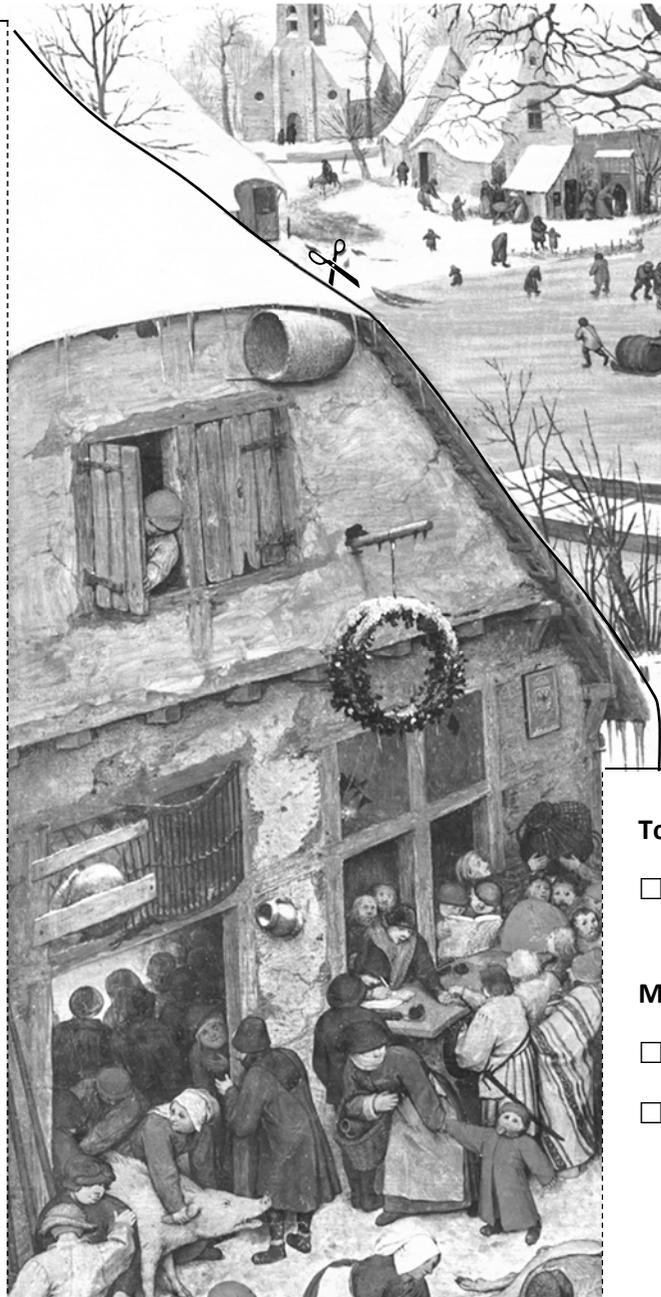
à vitrierie



volets (ou contrevents) ○ peinture



Maison 1



Consignes

1. Retrouve cette maison dans la peinture de Bruegel.
2. À l'aide du référentiel, complète la légende de la maison.
3. Colorie selon le code couleur choisi (□)
4. Découpe. _____
5. Plie. _____
6. Colle.

Toiture

à

Murs

à de et

.....

Fenêtres

- En bas :

à de bois

- À l'étage :

à

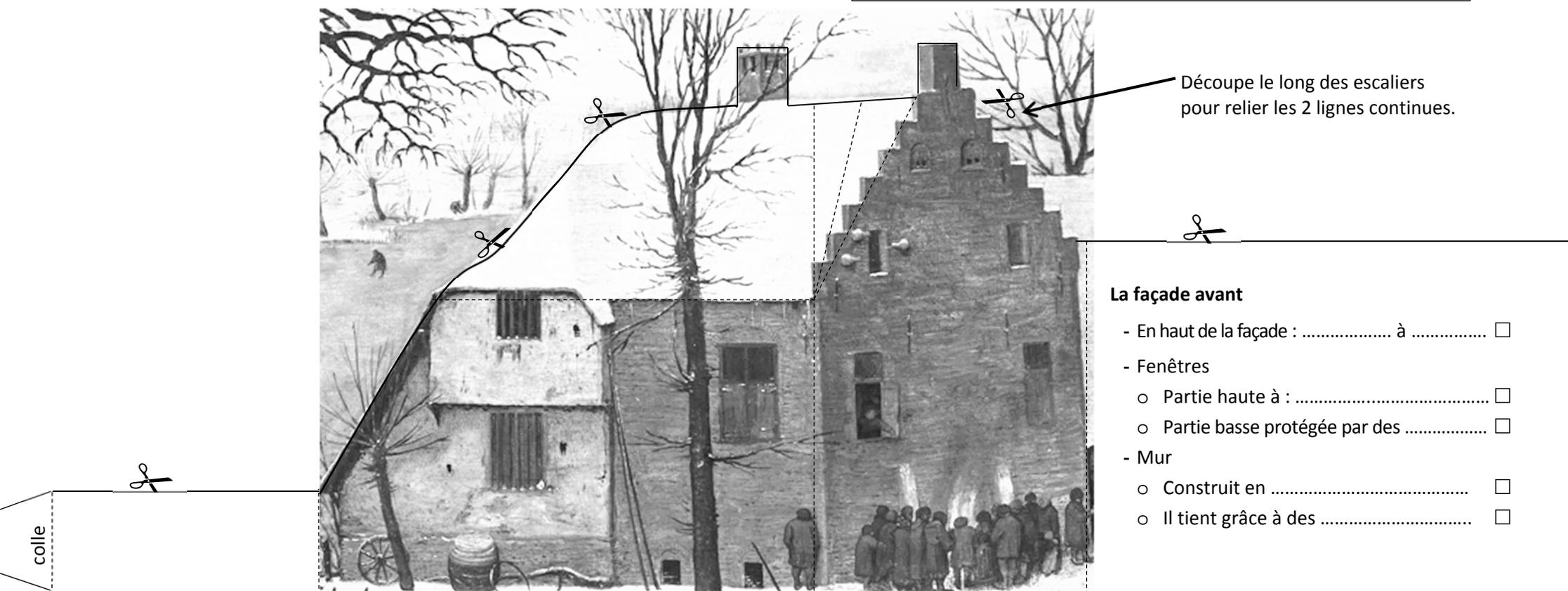
protégées par des

munis de

Maison 2

Consignes

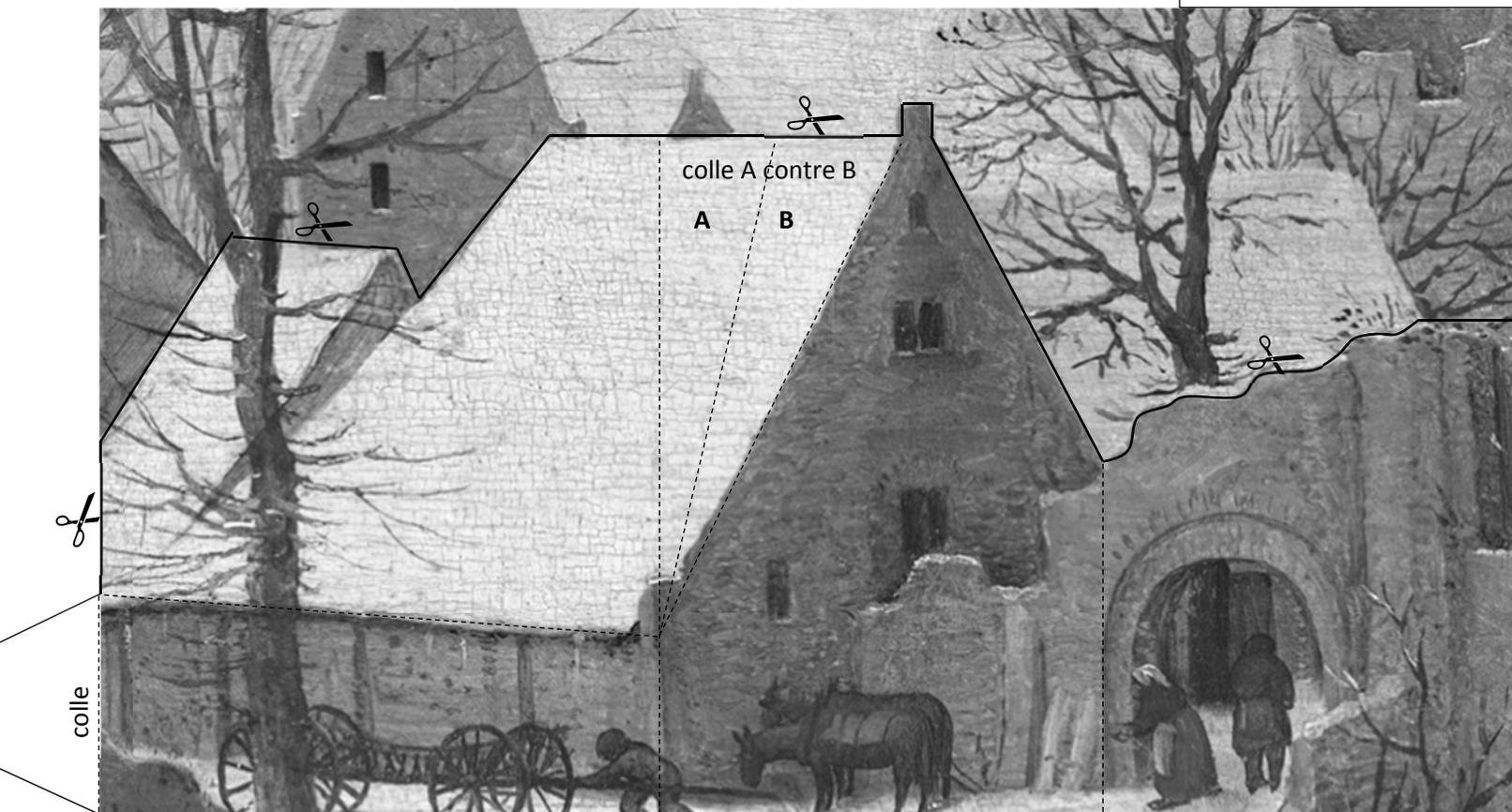
1. Retrouve cette maison dans la peinture de Bruegel.
2. À l'aide du référentiel, complète la légende de la maison.
3. Colorie selon le code couleur choisi ()
4. Découpe. _____
5. Plie. -----
6. Colle.



Maison 3

Consignes

7. Retrouve cette maison dans la peinture de Bruegel.
8. À l'aide du référentiel, complète la légende de la maison.
9. Colorie selon le code couleur choisi (□)
10. Découpe. _____
11. Plie. _____
12. Colle.



Toiture

à
en pente douce / forte

Pignon

à

Matériaux des murs :

.....

Deux fenêtres

à m.....



Classes du Patrimoine & de la Citoyenneté · géré 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