

# Bruegel

## La tour de Babel - Qui est-ce ? n°2

**Public** - 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> degrés du primaire

**Objectif** - Décoder les métiers d'un chantier de construction au 16<sup>e</sup> 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).
- Imprimez les 12 *cartes-personnage* en trois exemplaires (idéalement sur du papier cartonné).

### Découpage

- Découpez les 12 *cartes* du 1<sup>er</sup> exemplaire et faites-en un tas : ce sera la pioche.
- Découpez les deux autres exemplaires en suivant les pointillés : ce seront les deux 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 un plateau, 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.



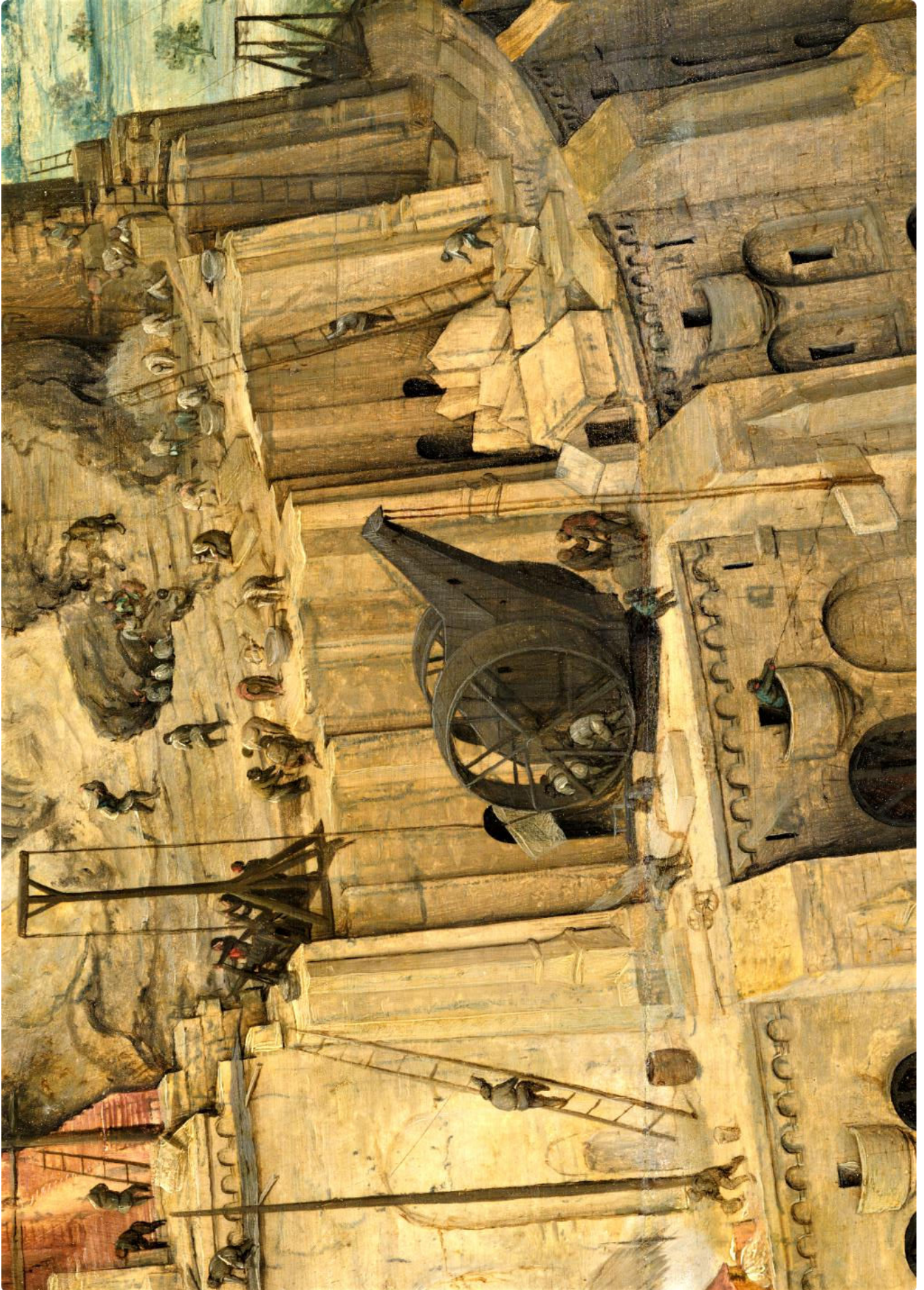
## Règles du jeu

- 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. 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°2 - Détail 1



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

**JOACHIM** OUTIL :



une cage d'écureuil

**LE GRUTIER**

JE FAIS TOURNER LA CAGE DE LA GRUE. CELA PERMET D'ENROULER LA CORDE QUI FAIT REMONTER LA PIERRE.

**JOZEF** OUTIL :



une grue 'faucon' avec un moulinet actionnant un treuil (et une corde enroulée)

**LE GRUTIER**

JE TOURNE LE MOULINET DE LA GRUE POUR FAIRE REMONTER LA PIERRE.

**GEERT** OUTIL :



une corde

**LE MANŒUVRE**

JE DIRIGE LE DÉPLACEMENT DE LA PIERRE À L'AIDE D'UNE CORDE.

**ART** OUTIL :



échelle en bois

**LE MANŒUVRE**

VITE! JE DOIS GRIMPER LÀ-HAUT POUR ALLER AIDER LES GRUTIER.

**JEROEN** OUTIL :



un seau

**LE MORTELIER**

JE VERSE DE L'EAU SUR LE SABLE ET LA CHAUX POUR FABRIQUER LE MORTIER.

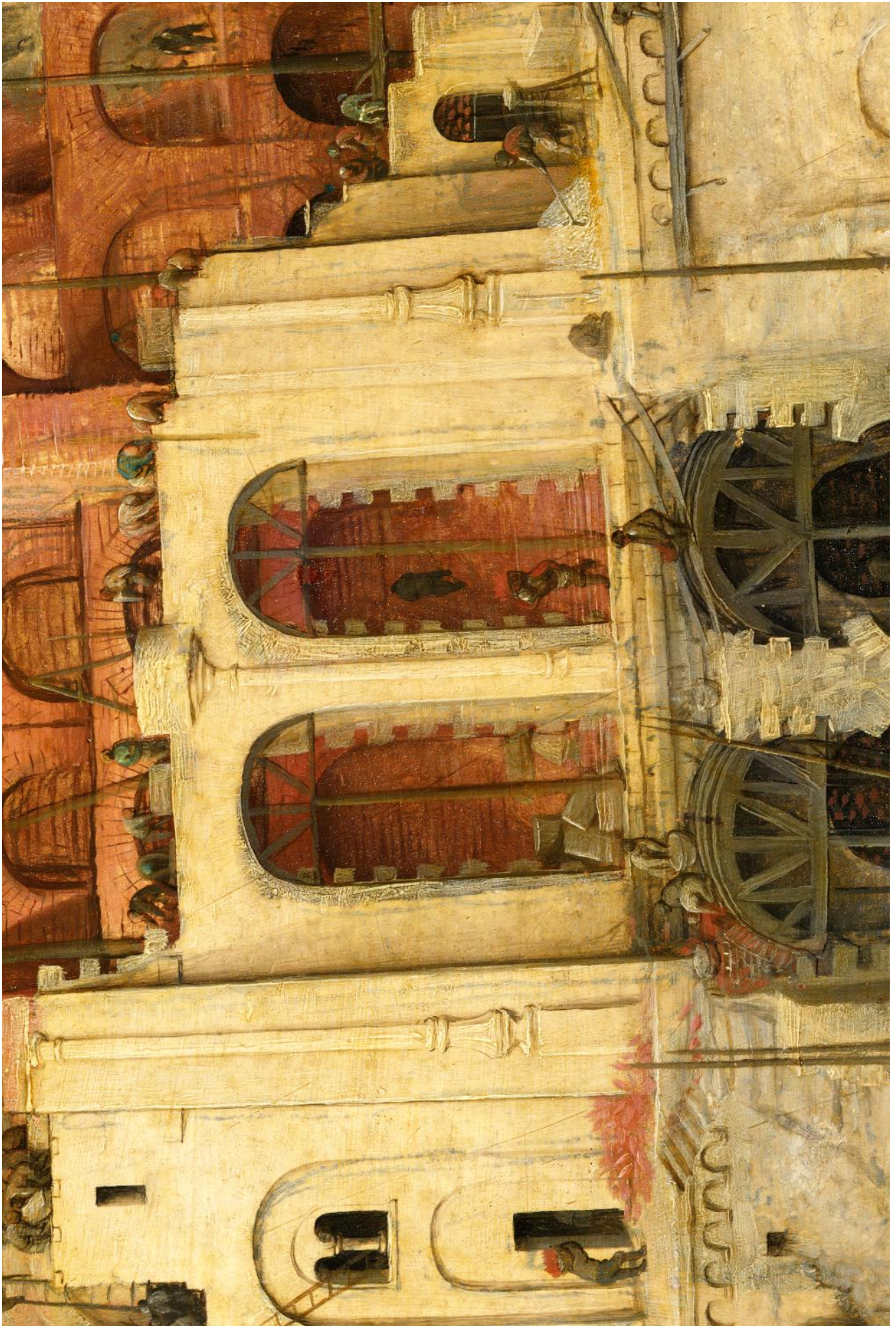
**TOM**



**LE MANŒUVRE**

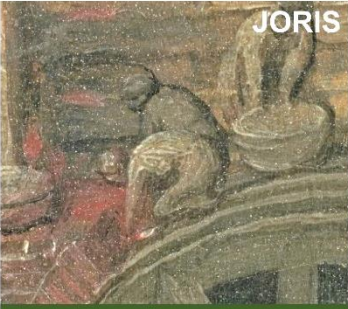
J'ESSAYE DE SOULEVER CET ÉNORME BLOC DE PIERRE TAILLÉE.

« Qui est-ce ? » n°2 - Détail 2




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

**JORIS**



**OUTIL :**



un cintre en bois

**LE MAÇON**

JE CONSTRUIS UN ARC EN BRIQUES SUR UN CINTRE EN BOIS QUE J'ENLÈVERAI QUAND LE MORTIER SERA SEC.

**GERRIT**



**OUTIL :**




une truelle


**LE MAÇON**

JE CONSTRUIS LE MUR AVEC DES BLOCS DE PIERRE QUE JE MAÇONNE AVEC DU MORTIER.

**DIEDERIK**



**OUTILS :**




une auge  
un trépied  
une houe


**LE MORTELIER**

JE PRÉPARE LE MORTIER EN MÉLANGEANT LE SABLE ET LA CHAUX AVEC LA HOUE.

**DIRK**



**OUTIL :**



un échafaudage constitué de planches et de boulines (= poteaux enfoncés dans les trous de bouline)

**LE MANŒUVRE**

J'INSTALLE UN ÉCHAFAUDAGE GRÂCE AUX TROUS DE BOULIN.

**WIM**



**OUTIL :**



un panier

**LE MANŒUVRE**

JE ME DÉPÊCHE D'APPORTER LES BRIQUES AU MAÇON POUR QU'IL PUISSE TERMINER SON MUR AVANT LA NUIT.

**HANS**



**OUTIL :**



un panier

**LE MANŒUVRE**

JE ME DÉPÊCHE D'APPORTER LES BRIQUES AU MAÇON, J'ARRIVERAI PEUT-ÊTRE AVANT WIM.



**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](mailto:classesdupatrimoine@coudenberg.brussels) · [www.classesdupatrimoine.brussels](http://www.classesdupatrimoine.brussels) · +32 (0)2 563 61 79  
IBAN BE90 7360 3156 0632 BIC KRED BEBB