Projet pluridisciplinaire

<u>Opération Licorne</u>
Confectionner un nouveau jeu Opération Amon Ré

Disciplines centrales concernées :
Mathématiques – géométrie
Arts plastiques

Groupe C5
Charlotte Gabay
INSPE Année 2023-2024

INTRODUCTION

Dès mon premier jour à l'INSPE, j'ai découvert la très riche ludothèque de l'École et emprunté les jeux Opération Amon Ré et Maths Sumo. Professeure des écoles stagiaire à 50% en classe avec des CE2 et 50% en formation à l'INSPE, j'ai eu l'opportunité de suivre le cursus « Projet disciplinaire : Maths et jeux (au service de l'EMC) », organisé par Mme Katia Odiot et M. Georges Besnard. Apprendre à construire un projet disciplinaire intégrant le jeu et les mathématiques en vue de développer des apprentissages mes paraissait la meilleure manière de m'approprier la dimension ludique à des fins scolaires. J'avais auparavant (2022-2023) travaillé comme Professeurs des écoles contractuelle dans des classes de maternelles où le jeu (lego, kapla, memory, pâte à modeler, jeux de société…) est à la base des apprentissages fondamentaux. Mais comment continuer à jouer en élémentaire tout en respectant les impératifs du programme ?

Construire un projet pluridisciplinaire c'est mettre en jeu au moins deux disciplines (dont une des deux disciplines fondamentales : maths ou français) et construire deux séquences dont les séances s'entremêlent et participent au développement du projet tout en respectant la progression et le programme scolaire. J'ai d'abord développé mon idée assez instinctivement : confectionner un nouveau jeu Opération Amon Ré mais développant l'imaginaire médiéval. Si dans la version officielle du jeu les voleurs doivent voler le masque égyptien d'Amon Ré, ici l'objet du vol aurait été La Dame à la licorne.

Le Jeu Opération Amon Ré me plaisait beaucoup : il stimule le calcul mental par l'addition, la soustraction, la multiplication et la division, c'est donc un jeu qui peut être exploité tout au long de l'année de CE2 car les élèves acquièrent, au fur et à mesure des périodes, toutes les opérations. Il développe aussi un imaginaire historique passionnant : il s'agit de quatre voleurs qui doivent dérober le masque d'Amon Ré, pharaon égyptien, en « tapant » les codes des rayons laser du Musée du Louvre grâce à des calculs de dés. L'esthétique du plateau de jeu est captivante, ainsi que les accessoires : 6 dès qu'il faut lancer, des tuiles à placer...

Suivant notre calendrier des PES, je savais que le projet devait être mis en œuvre en classe du 24 janvier 2024 au 9 février 2024 en Période 3, avec la possibilité de déborder en Période 4, du 26 Février 2024 au 14 Mars 2024, la Période 3 étant très brève cette année. Le Moyen Age était inscrit dans ma programmation et j'avais fait l'hypothèse dès le début de l'année scolaire, en réunion avec les parents, d'amener les élèves en sortie au Musée de Cluny, pas loin de l'école, dans le 5ème arrondissement. En Période 3, j'avais aussi prévu de

travailler les tables de multiplication du 2 au 9, ce qui aurait enrichi les stratégies de calculs mis en œuvre par les élèves en jouant à Opération Amon Ré. En géométrie, le triangle rectangle était au programme pour la période 3: décrire, reproduire sur papier quadrillé et uni des figures ou assemblage de figures planes, ce qui me permettait de développer des compétences en vue de la fabrication du jeu. Enfin, sur les 2 heures d'arts plastiques hebdomadaires, une heure étant assurée par notre PVP Mme Amandine Schowerer, j'avais la possibilité de proposer un thème de travail : le Moyen Age, pour décorer le plateau de jeu.

Dès la première ébauche de mon projet, j'ai remarqué la quantité de liens qu'il était possible d'élaborer entre les matières en vue de développer le projet et pour donner du sens aux apprentissages. J'ai donc été mise en garde concernant le peu de temps à disposition pour mettre en œuvre le projet. J'ai fait un premier travail d'élagage des matières « satellites » composant les séances complémentaires pour me concentrer sur les objectifs principaux. Quelles compétences spécifiques et de quelles matières, les élèves acquièrent-ils à travers la mise en œuvre du projet ?

Je me suis concentrée sur la géométrie – les triangles rectangles - pour la construction des éléments composants le plateau de jeu et sur les arts plastiques – appropriation d'un langage plastique : le motif millefleurs - pour décorer les éléments du jeu. Mais à travers le travail d'équipes – la classe étant partagée en 6 groupes -, les élèves ont aussi appris à se respecter mutuellement, écouter et partager les propositions de leurs paires ainsi que leurs dessins : expression de leur émotion. Ils ont aussi baigné dans la culture du Moyen Age et appris à connaitre cette période historique grâce, entre autres, à la visite au Musée de Cluny et à de nombreuses séances de Questionner le monde – questionner le temps.

I. Présentation du projet

J'ai mis en œuvre mon projet pluridisciplinaire - Opération Licorne - dans ma classe de 26 élèves de CE2, dès ma reprise de classe le jeudi 25 Janvier 2024, mais la PVP d'Arts Plastiques avait, comme nous l'avions établi ensemble, déjà fait une première séance en mon absence, le 18 janvier, pour apprendre aux élèves à interpréter les blasons et les armoiries et les faire ainsi entrer dans l'univers médiéval à travers l'art.

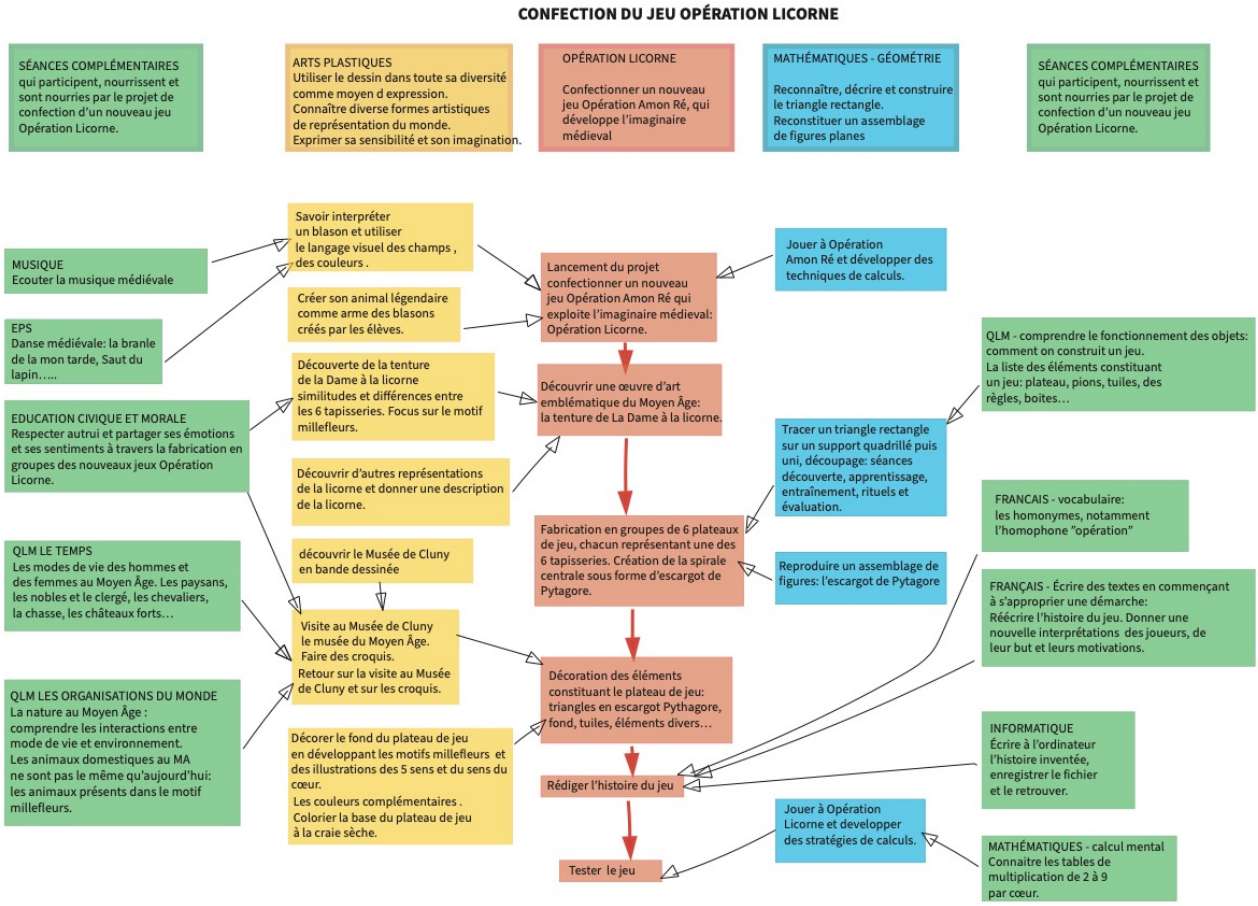
J'ai beaucoup exploité le travail de groupe, modalité qui s'adaptait à mon projet pluridisciplinaire qui avait une forte dimension artistique. Pendant la plupart des séances de géométrie ou d'art plastique, j'ai partagé la classe en 6 groupes, puisqu'il s'agissait de réaliser 6 plateaux de jeu Opération Licorne, chaque jeu mettant en scène une des 6 tapisseries de la Dame à la licorne.

Quant aux difficultés du projet, il n'y avait pas d'écueil particulier. Une fois que tous les élèves ont compris comment utiliser une équerre pour tracer des triangles rectangles, les séances s'enchainent sans problème.

Tous les groupes, à des vitesses plus ou moins différentes, ont conclu le projet réalisant leur jeu et joué à Opération Licorne. Le travail de groupe a créé une ambiance propice à l'échange entre les élèves. L'apprentissage des tables de multiplications (séances décrochées du projet pluridisciplinaire) tout au long de la période a enrichi les stratégies de calculs des élèves à l'issue du projet pluridisciplinaire. En 5ème Période avec l'apprentissage des divisions en ligne, les élèves pourront à nouveau jouer et mettre en œuvre de nouvelles stratégies de calcul, y compris la division.

Si le projet a permis, au moment de son déroulement, de développer des compétences spécifiques en art plastique et en géométrie, il ne reste pas moins un outil d'apprentissage – s'entrainer au calcul mental et mettre en œuvre des stratégies de calculs - tout au long de l'année scolaire.

A. Schéma du projet pluridisciplinaire



B. Fiches de séquences : arts plastiques et géométrie

FICHE DE SEQUENCE **Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne : Les blasons, la tenture de la Dame à la licorne et le motif millefleurs, le Musée de Cluny** **Domaine :** Art plastique
Ce qui est attendu des enfants : - Les élèves apprennent à interpréter des blasons médiévaux, y compris le blason de la Ville de Paris. Ils créent leur propre blason maniant les notions apprises en classe de couleurs, champs et armes. - Les élèves connaissent la tenture de la Dame à la licorne et savent expliquer le sens des 6 tapisseries la composant : les 5 sens – ouïe, vue, toucher, odorat et gout – et le 6ème sens

médiéval : le sens du cœur : la noblesse d'âme, se séparer des biens matériels – richesses, terres…- pour s'élever vers la sagesse et l'amour envers les autres.
- Les élèves apprennent à reconnaitre le motif millefleurs récurrent dans les tapisseries du Moyen Age. Sa fonction est le remplissage du fond de la toile. Il évoque un jardin d'éden et présente des animaux « domestiques » au sens médiéval, c'est-à-dire des animaux de la ferme, y compris des animaux « sauvages » et « exotiques » comme des renards, des signes, des léopards...
- Les élèves s'approprient un langage plastique : le motif millefleurs, à travers du dessin de croquis lors de la visite au Musée de Cluny, et du dessin de décoration du plateau de jeu.
-Les élèves créent aussi des motifs médiévaux de leur invention représentant les 6 sens des tapisseries de la Dame à la licorne et expriment ainsi leur sensibilité et leur imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.
- Les élèves comprennent les couleurs complémentaires et savent choisir une couleur complémentaire à une autre pour fabriquer le plateau de jeu.
- Les élèves travaillent en groupe, se partagent le matériel et en prennent soin ; ils expriment leur sensibilité à travers le dessin et la comparent à la perception des autres.

Objectifs généraux de la séquence :
- Développer un répertoire artistique du Moyen Age et enrichir la culture des élèves : interprétation de blasons ; la tenture de La Dame à la licorne, sa signification et le motif millefleurs ; visite au Musée de Cluny (fils conducteur : la nature au Moyen Age).
- S'approprier d'un langage plastique : le motif millefleur, faune et flore médiévale ; comprendre les couleurs complémentaires.
- Travailler en groupe, exprimer et partager ses émotions.

Cycle : Cycle 2 **Niveau de classe :** CE2	**Période de l'année scolaire :** 3
Nombre de séances : 13	**Organisation de la classe :** Individuel Par groupe (6 groupes au total, un pour chaque sens représenté

	dans la tenture de la Dame à la licorne : vue, ouïe, toucher, gout, odorat et le sens du cœur).
Évaluation diagnostique : Ma séquence est réussie si : - Les élèves ont conçu leur blason en appliquant les notions de couleurs, champs, alliances et armes apprises en classe. - Chaque groupe a réalisé son plateau de jeu Opération Licorne, composé d'un escargot Pythagore décoré au motif millefleurs et d'un fond colorié avec une couleur complémentaire à la couleur de l'escargot centrale et décorer avec des motifs millefleurs et évoquant le sens illustré dans la tapisserie de la dame à la licorne propre à chaque - Chaque groupe a porté son projet à bout et à tester son jeu Opération Licorne.	**Matériel à prévoir :** Papier canson Feutres fins noirs Feutres colorés Feutres fins or et argent Craies sèches Coton Crayons à papier Papier calque (pour les blasons) Peinture (pour les blasons)

	Min.	Objectifs de la séance	Compétences	Documents / supports	Description
1	60'	Savoir lire un blason : couleurs, champs, alliance et armes pour créer son propre blason.	Art plastique – PVP : Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde.	Fiche histoire des arts : blasons et armoiries Reproduction de blasons variés dont celui de la ville de Paris.	Couleurs, champs, alliance et armes : le vocabulaire pour savoir lire un blason du Moyen Age Le blason de la ville de Paris Dessine les champs de ton blason (2 alliances, 4 alliances ou 1 champs et un chef) puis colorie le.

2	60’	Créer son animal légendaire comme arme du blason.	Art plastique – PVP Utiliser le dessin comme moyen d’expression.	Panoplie d’animaux imaginaires.	Définition du bestiaire médiéval. Exemples de représentations d’animaux légendaires et distribution d’images d’inspiration. Chaque élève doit créer son animal fantastique sur une feuille blanche au crayon à papier ; puis le colorier, repasser les contours au feutre fin noir, enfin découper, voir calquer si l’animal doit être placé dans plusieurs champs.
3	40 ‘	Découverte de la teinture de La Dame à la Licorne : similitudes et différences entre les 6 tapisseries. Focus sur le motif millefleurs.	Comparer et établir des liens entre des œuvres d’art portant sur un même sujet, à propos des formes, de l’espace, de la lumière, de la couleur, des matières, des gestes,	Reproduction des 6 tapisseries de La Dame à la licorne.	La classe étant partagée en 6 groupes, chaque groupe essaie de dégager les similitudes et les différences entre chaque tapisserie de la Dame à la licorne. Mise en commun : couleurs, formes, symboles récurrents et différences. Reconnaitre le motif millefleurs dans d’autres tapisseries du Moyen Age.

			des supports, des outils.		
4	20’	Découvrir d’autres représentations de la licorne et donner une description de la licorne.	Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales. Échange oral.	Michel Pastoureau, *Le bestiaire médiéval* : paragraphe de description de la licorne. Tableaux représentant la licorne.	Définition collective de la licorne puis lecture à voix haute de la description qu’en donne Michel Pastoureau dans son *Bestiaire médiéval*. Comparer l’imaginaire enfantin de la licorne et l’imaginaire médiéval. Observer et décrire en collectif des tableaux représentant des licornes.
5	20’	Découvrir le Musée de Cluny en bande dessinée.	Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : la bande dessinée.	La bande dessinée du Musée de Cluny.	Lecture silencieuse de la bande dessinée du Musée de Cluny, puis discussion collective.

6	120’	Visite au Musée de Cluny : focus central - la nature au Moyen Age en lien avec le motif millefleurs (+ la vie au Moyen Age : les chevaliers, les nobles vont à la chasse, les jeux aux Moyen Age…)	Représenter à travers le dessin de croquis.	Chaque élève apporte son carnet de croquis et un crayon. Ma préparation de la visite que j’ai animée.	En silence, écouter la visite guidée du Musée de Cluny orchestrée par la Maitresse. Faire des croquis des pièces qui vous marquent le plus. Retrouver des similitudes entre la bande dessinée et l’espace du Musée de Cluny. 20 minutes d’observations dans la salle de la dame à la licorne. Croquis
7	25’	Retour sur la visite au Musée de Cluny : les carnets de croquis, les photos des œuvres vues, des documentaires sur la nature au Moyen Age (la fabrication des couleurs, des motifs naturels…).	Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde Échange oral.	Mes photos prises au Musée de Cluny. Ma séance de présentation des œuvres vue au Musée. Les carnets de croquis des élèves.	Revoir les croquis. Leur mettre un titre. Retour sur le motif millefleurs et les éléments de décoration de ce motif : animaux de la ferme, lesquels ? lapin, renard, chien…végétation : fleurs, arbres…ex varié : les enluminures, les tapisseries… Revoir les œuvres observées au Musée et en parler en groupe.
8	60’	Imaginer le nouveau plateau de jeu et décorer les triangles rectangles avec	Exprimer ses émotions : Exprimer sa	Feutres fins noirs, feutres et crayons de couleurs, crayons à papier, gommes.	Partager la classe en groupe. Chaque groupe est responsable d’un des 6 sens (les 5 sens + à mon seul désir) pour la

		des motifs millefleurs (entrainement avec les croquis lors de la visite) et se représenter le jeu (en lien avec séance d'histoire : les châteaux forts)	sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.	Des images d'escaliers médiévales en colimaçon. Le plateau de jeu d'opération Amon Ré pour faire la comparaison et aider la représentation. Le carnet de croquis des élèves. Des cartes postales du Musée de Cluny représentant le motif millefleurs.	composition de son plateau de jeu. Proposition : les triangles qui composent l'escargot de Pythagore ressemblent au parcours circulaire et concentrique du plateau de jeu Opération Amon Ré. Imaginer qu'ils représentent un escalier en colimaçon, l'escalier du donjon du château/Musée de Cluny en haut duquel se trouve une des tapisseries de la Dame à la licorne que les voleurs du jeu vont vouloir dérober. Ces escaliers en colimaçon sont recouverts d'un tapis au motif millefleurs. Dessiner au crayon des motifs millefleurs, puis colorier et repasser au feutre fin noir les contours. Occuper tout l'espace des triangles de manière harmonieuse et créer une transition entre chaque triangle. Se mettre d'accord en équipe. Colorier aussi le fond des triangles en choisissant une des couleurs médiévales (retour sur la séance 1). Se mettre d'accord en équipe.

9	60’	Décorer le fond du plateau de jeu. Focus sur les couleurs complémentaires. Colorier et décorer le fond avec des motifs millefleurs et d’autres motifs d’invention qui renvoient au sens illustré dans la tapisserie de la Dame à la licorne.	Exprimer sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d’autres élèves : articuler dessin d’observation et d’invention pour illustrer les sens. Prévoir l’organisation du plateau de jeu et déduire les pleins et les vides.	Pastels secs pour le fond. Fixateur de pastel. Feutres fins noirs, feutres et crayons de couleurs, crayons à papier, gommes.	Découverte des couleurs complémentaires : le but étant de choisir une couleur de fond du plateau pour faire davantage ressortir l’escalier en colimaçon. Placer provisoirement les triangles pour former l’escalier en colimaçon et ainsi observer l’espace qui reste à décorer. Décorer le fond « vide » du plateau de jeu avec des motif millefleurs et des motifs d’invention qui illustrent le sens de la Tapisserie. Repasser les contours au feutre fin noir et colorié. Penser Colorier avec les pastels secs le fond en contournant les illustrations créées.
10	60’	Coller les triangles et finir de décorer le fond.	Exprimer sa sensibilité en confrontant sa	Colle. Feutres fins noirs, feutres et crayons de couleurs, crayons à papier, gommes.	Coller les triangles en pour obtenir l’escargot de Pythagore. Bien centrer l’assemblage pour occuper tout le plateau de jeu.

			perception à celle d'autres élèves : articuler dessin d'observation et d'invention pour illustrer les sens.		Prévoir l'entrée au château et la tours ou l'espace où se trouve la tapisserie de la Dame à la licorne.
11	60'	Confection du plateau de jeu : dessiner l'entrée et le donjon où se trouve la Dame à la licorne.	Exprimer sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves : articuler dessin d'observation et d'invention pour illustrer les sens.	Dessins d'inspiration de châteaux forts, portes de châteaux forts. Feutres fins noirs, feutres et crayons de couleurs, crayons à papier, gommes, ciseaux, colle. Plateau de jeu Opération Amon Ré.	Pendant que des camarades du groupe finissent de décorer le fond et de colorier les triangles, les autres se concentrent sur le dessin de la porte d'entrée au château et du donjon où se trouve la tapisserie de la Dame à la licorne. Plusieurs propositions peuvent être illustrées, le groupe choisit ensemble quelles donjon et entrée au jeu choisir.
12	60'	Placer les tuiles, les colorier, les décorer et y	Participer à un projet artistique	Feutres fins noirs, feutres de	Placer les 15 tuiles sur le plateau de jeu pour créer le

		inscrire les nombres.	et le porter à terme.	couleurs, feutres or et argent. Plateau de jeu Opération Amon Ré. Liste des numéros à écrire. Tuiles (tout pour le jeu)	parcours à suivre. Observer et imiter le plateau Amon Ré. Tracer au crayon le contour des tuiles puis repasser au feutre or, argent ou coloré pour marquer leur emplacement. Pendant ce temps les deux autres camarades colorient les deux faces des tuiles ainsi que les bords. En groupe écrire les nombres sur les deux faces des tuiles. Pour faciliter le travail de groupe et éviter les répétitions, barrer les nombres dans la liste au fur et à mesure que vous les écrivez.
13	30’	Tester le jeu pour voir s’il fonctionne ou si on a oublié des éléments.	Participer à un projet artistique et le porter à terme.	Dés, pions, pochons (site Tout pour le jeu)	Jouer et tester le jeu.

FICHE DE SEQUENCE

Les triangles rectangles, figure géométrique pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l’escargot de Pythagore

Domaine : Mathématiques - géométrie

Ce qui est attendu des enfants :

- Les élèves savent reconnaitre un triangle rectangle en plaçant l’équerre sur l’angle droit.
- Les élèves savent tracer avec soin un triangle rectangle avec une règle sur fond quadrillé et avec une équerre sur fond uni. Ils savent tracer et mesurer des longueurs en

<table>
<tr><td colspan="2">centimètres et millimètres, marquer le symbole de l'angle droit et peuvent indiquer quel est le côté le plus long de l'angle droit dans un triangle rectangle. Ils savent découper proprement les triangles rectangles.
- Les élèves savent reconstruire la figure de l'escargot de Pythagore en assemblant les triangles rectangles dessinés et découpés.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Objectifs généraux de la séquence :
- Reconnaître, décrire, reproduire, sur fond quadrillé et uni, des triangles rectangles avec une règle et une équerre.
- Reconnaitre et utiliser les notions d'angle droit, reconnaitre le coté le plus long de l'angle droit.
- Travailler en groupe et réaliser une liste de 9 triangles rectangles.
- Assembler et reproduire une figure avec les triangles fabriqués : l'escargot de Pythagore.</td></tr>
<tr><td>Cycle : Cycle 2

Niveau de classe : CE2</td><td>Période de l'année scolaire : 3</td></tr>
<tr><td>Nombre de séances : 7</td><td>Organisation de la classe :
- Individuel
- En 6 groupes, chaque groupe construisant 1 plateau de jeu.</td></tr>
<tr><td>Évaluation diagnostique :
Ma séquence est réussie si :
- Les élèves réalisent des tracés propres et avec les justes instruments.
- Les élèves se sont entrainés à reconnaitre des triangles rectangles en utilisant l'équerre, ainsi qu'à les tracer sur fond quadrillé et uni.
- Les élèves ont réalisé chacun les triangles rectangles qui leur ont été attribués, parmi ceux de la liste pour composer l'escargot Pythagore.
- Les élèves ont composé en groupe la figure de l'escargot de Pythagore en assemblant les triangles rectangles réalisés et découper.</td><td>Matériel à prévoir :
- Manuel scolaire : Les nouveaux outils pour les maths, CE2, éd Magnard.
- La liste des triangles rectangles pour composer l'escargot de Pythagore de manière à ce qu'il occupe l'espace du plateau de jeu de 50 cm x 50 cm.</td></tr>
</table>

	- Papier canson - Papier blanc - Papier quadrillé - Équerre - Crayon bien taillé - Gomme, ciseaux

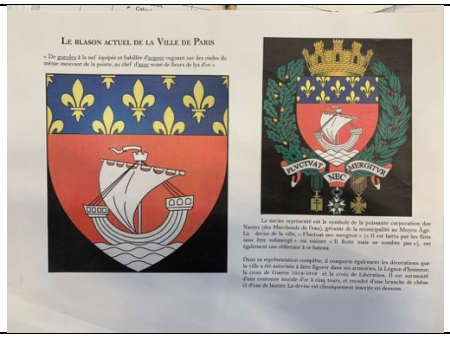
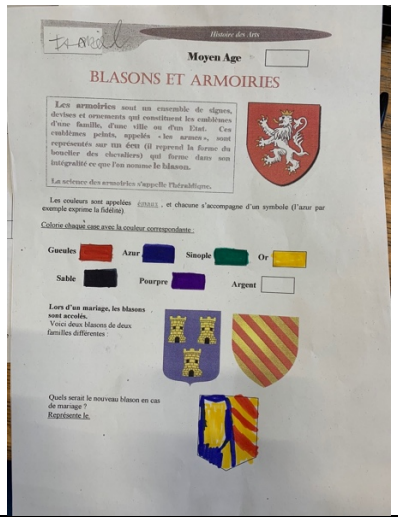
	Durée en min.	**Objectifs de la séance**	**Compétences**	**Documents / supports**	**Description**
1	10’	Rituel de rappel. Reconnaître et nommer les figures usuelles qui apparaissent au tableau (dessin et gabarits): carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, losange, polygone, cercle.	Reconnaitre et nommer des figures géométriques usuelles.	Tableau. Gabarit de figures géométriques usuelles + dessins de figures géométriques usuelles : carré, rectangle, triangle, losange, polygone, cercle. Équerre	Nommer les figures dessinées au tableau. Vérifier avec l’équerre que l’angle de certaines figures est droit. Utiliser le symbole de géométrie pour marquer l’angle droit.
2	10’	Rituel de rappel. Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	Reconnaitre, nommer et décrire des figures géométriques usuelles.	Tableau Dessins de figures géométriques usuelles : carré, rectangle, triangle rectangle, Équerre	Nommer les figures dessinées au tableau. Décrire les figures dessinées au tableau. Vérifier avec l’équerre que l’angle de certaines figures est droit. Utiliser le symbole de géométrie pour marquer l’angle droit.

3	30’	Découverte et apprentissage Reproduire et tracer un triangle rectangle sur un support quadrillé.	Reproduire un triangle rectangle sur papier quadrillé. Savoir s’orienter sur un papier quadrillé. Savoir utiliser l’équerre pour reconnaitre l’angle droit du triangle rectangle.	Crayon taillé, équerre, papier quadrillé. Manuel Cahier Cap maths	S’orienter sur un quadrillage. Reproduire et reconnaitre l’angle droit avec ou sans équerre, grâce au quadrillage. Produire des tracés propres avec les outils de géométrie.
4	30’	Institutionnalisation et entrainement Reproduire et tracer un triangle rectangle sur un support uni	Reproduire un triangle rectangle sur fond uni. Savoir utiliser l’équerre pour tracer un angle droit.	Crayon taillé, équerre, papier blanc.	Utiliser l’équerre pour reproduire un angle droit. Mesurer et tracer des longueurs en centimètres et millimètres. Produire des tracés propres avec les outils de géométrie. Décrire la procédure de tracer d’un triangle rectangle sur support uni.
5	10’	Rituel Reproduire sur papier quadrillé et uni des triangles rectangles.	Reproduire un triangle rectangle sur fond quadrillé puis uni.	Crayon taillé, équerre, Exercice avec triangles sur	S’orienter sur un quadrillage et reproduire des triangles rectangles

			Savoir utiliser l'équerre pour tracer un angle droit.	quadrillage à reproduire. Papier blanc.	telle que sur la figure modèle. Tracer un triangle rectangle aux mesures données, sur fond uni. Produire des tracés propres avec les outils de géométrie nécessaires.
6	30'	Entrainement Tracer sur un support uni des triangles aux mesures définies, puis découper et assembler pour obtenir l'escargot de Pythagore.	Reproduire un triangle rectangle sur fond uni. Savoir utiliser l'équerre pour tracer un angle droit. Reproduire une figure par assemblage.	Listes des triangles rectangles à reproduire. Papier blanc. Crayons bien taillés et équerre.	En groupe, se partager la liste des triangles rectangle de la liste. Tracer les triangles sur du papier blanc. Découper et composer l'escargot de Pythagore. Possibilité de s'aider au sein de groupe.
7	45'	Évaluation en vue de la fabrication du plateau de jeu. Tracer sur du papier canson des triangles aux mesures définies, puis découper.	Reproduire un triangle rectangle sur fond uni. Réaliser des tracés proprement. Savoir utiliser l'équerre pour tracer un angle droit.		En individuel, tracer les triangles demandés sur du papier blanc. Découper

C. Fiches de séances chronologiques et photographies du projet

JEUDI 18 JANVIER (séance soutenue par la PVP d'art plastique)

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE : Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne
TITRE DE LA SÉANCE : Blasons et armoiries
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Découverte</td></tr>
<tr><td>DOMAINE :
Arts plastiques (séance menée par la PVP)</td><td>DATE: 18 janvier 2024</td><td>DURÉE: 60 minutes</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF : (1 seul objectif par séance) :
Apprendre aux élèves à lire un blason : couleurs, champs, alliance et arme pour leur faire créer leur propre blason.</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES. Aucun</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) :
Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Qu'est-ce qu'un blason ?
Connaissez-vous le blason de la Ville de Paris ?
On va apprendre à interpréter les blasons pour que chacun de vous crée son propre blason.</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Nous allons apprendre à connaitre les émaux – les couleurs au Moyen Age, chacun ayant un nom et une signification spécifiques-, les champs, les signes et armes des blasons pour les comprendre.
La science des armoiries s'appelle l'héraldique.</td><td> 
</td></tr>
</table>

ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Vous allez partager les écus que je vous ai distribué en champs et ensuite choisir des émaux en fonction de la signification que vous voulez donner à votre blason.	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)		
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves ont su compléter la fiche distribuée, défini les émaux et les champs de l'écu distribué pour ensuite créer leur propre blason.		

<u>Vers le jeudi 25 janvier :</u>

Dès ma reprise de classe, j'ai fait découvrir aux élèves le jeu Opération Amon Ré pour ensuite commencer dès Lundi 29 Janvier la mise en place du projet de confection du nouveau jeu Opération Licorne.

JEUDI 25 ET VENDREDI 26 JANVIER (premiers jours de reprise de classe)

TITRE DE LA SÉQUENCE : Opération licorne TITRE DE LA SÉANCE : séance décrochée – Jouer à Opération Amon Ré NIVEAU: CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Découverte (jour 1) - Entrainement (jour 2)
DOMAINE: Maths – Calcul mental	DATE: jeudi 25 janvier + vendredi 26 janvier	DURÉE: 40 minutes/ séance
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : comprendre les règles du jeu et aimer jouer à Opération Amon Ré.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir déjà découvert le jeu le dernier jour de la période 1 (pas fondamental).		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Développer des stratégies de calcul mental par l'addition, la soustraction et la multiplication		
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL	Est-ce que vous vous souvenez du jeu Opération Amon Ré ?	Se souvenir des règles du jeu, de l'histoire et pouvoir la raconter aux autres élèves qui n'avaient pas jouer au jeu la veille des vacances de la Toussaint.

DISPOSITIF (collectif, groupe)	Quelle était le but de jeu ? Et comment joue-t-on ?	
QUESTIONNE-MENT TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	J'aimerai que vous utilisiez la multiplication. Nous allons modifier les règles du jeu. Si vous utiliser la multiplication vous pouvez garder un dé des 2 que vous utilisez. Nous sommes 26, nous n'avons que 3 jeux (heureusement Hélène, ma binôme à emprunter le meme jeu), comment allons-nous nous organiser pour tous jouer ? Nous allons nous partager en 3 groupes et vous allez jouer à 2 ou 3 par équipes pour ainsi vous aider dans les calculs. 2 groupes de 9 élèves ; 1 groupe de 8. 4 pions par jeu.	Propositions Les élèves d'organisent en fonction de leur proximité par tables.
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Jouer.	
BILAN TEMPS		

MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)		
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Tous les élèves ont compris les règles du jeu, se sont appliqués à utiliser la multiplication ou ont compris le défi. Ils ont aimé le jeu.		

Vers le lundi 29 Janvier :

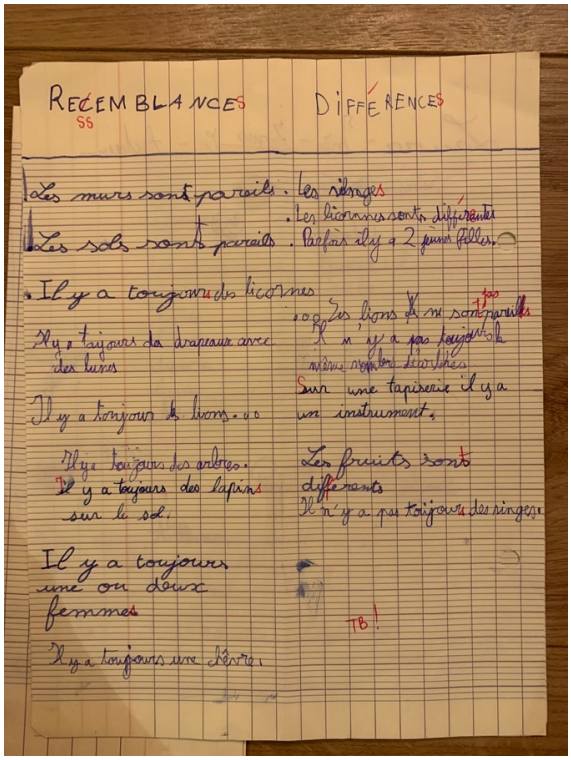
Dès lundi 29 Janvier, les séances de mise en place du projet se sont enchainées, parfois sur une même journée et jusqu'à la fin de la période. Ainsi Lundi 29 nous avons découvert la tenture de La Dame à la licorne, puis abordé en géométrie les triangles rectangles qu'on a appris à tracer sur fond quadrillé puis sur fond uni.

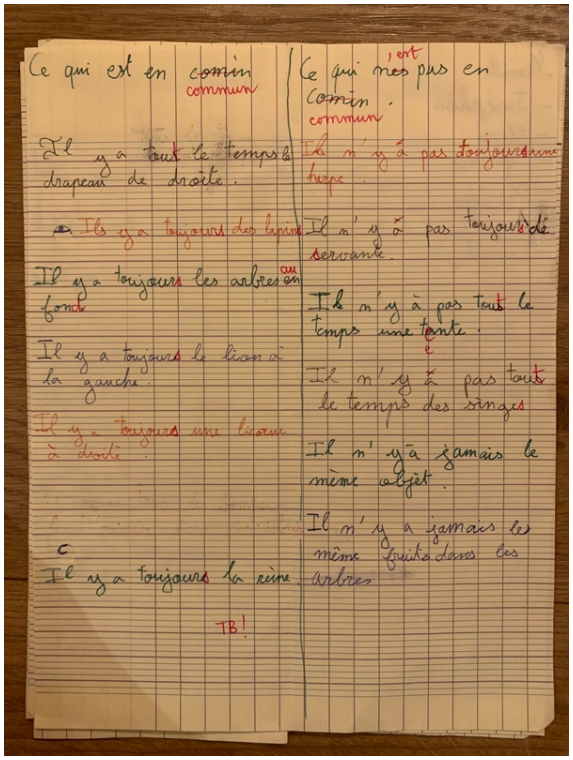
LUNDI 29 JANVIER

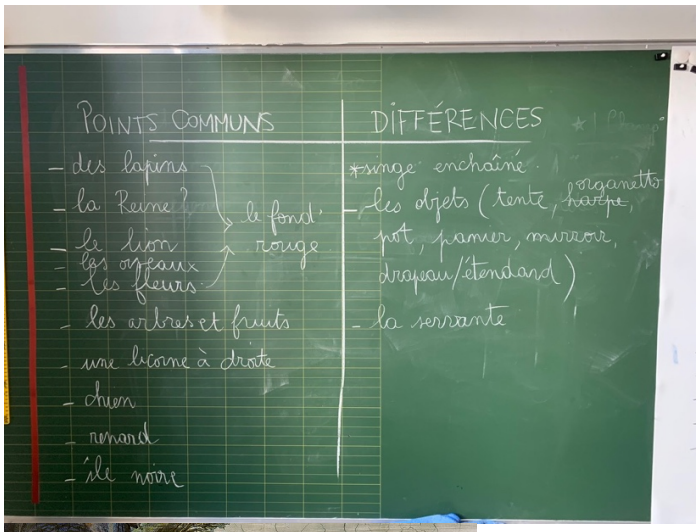
TITRE DE LA SÉQUENCE : Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne TITRE DE LA SÉANCE : Découverte et comparaison des 6 tapisseries de la Dame à la licorne NIVEAU: CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Découverte
DOMAINE: Arts plastiques	DATE: lundi 29 janvier	DURÉE: 60 minutes
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Observer les similitudes et les différences entre les 6 tapisseries de la Dame à la licorne.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Comparer et établir des liens entre des œuvres d'art portant sur un même sujet : les 6 tapisseries de la Dame à la licorne		
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	On n'a pas assez de jeux Opération Amon Ré pour jouer ensemble en classe. On va devoir en créer nous même pour jouer et s'entrainer au calcul. On avait étudié l'antiquité, Amon Ré est un pharaon égyptien de l'Antiquité. Après la chute de l'empire romain, on parle de Moyen Age, c'est la période historique que vous allons étudier cette période. Le but du jeu sera donc de volé un objet d'art du M.A. et non pas un objet d'art de l'Antiquité tel le masque d'Amon Ré. 5 min. collectif	
QUESTIONNE-MENT TEMPS MATÉRIEL	Connaissez-vous des œuvres d'art du MA ? La Dame à la licorne. Très bien. Qui connait cette œuvre ? Qui l'a vue ? On ira la voir au Musée du Moyen Age.	Propositions : La Dame à la licorne…

DISPOSITIF (collectif, groupe)	Au lieu de voler le masque d'Amon Ré, nous allons confectionner un nouveau jeu comme Opération Amon Ré mais où il faudra voler la Dame à la licorne. Comment pourrait-on appeler ce jeu ? Nous allons l'appeler : Opération Licorne. Focus : Opération Amon Ré. Opération est un homonyme. Opération en maths, opération militaire, opération chirurgicale. C'est quoi une licorne ? ➢ Lecture de la description de la Licorne dans le *Bestiaire médiéval* de Michel Pastoureau ➢ Observation d'autres représentations de la licorne. 20 min – collectif	Les élèves racontent ce qu'ils savent. Propositions de nom Réponses variées. Vérifier la description de Pastoureau avec d'autres représentations de la licorne.
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Introduction à la tenture La Dame à la Licorne composée de 6 tapisseries. Vous allez travailler en groupe. ➢ 2 groupes de 6 et 2 groupes de 7. Vous allez faire un tableau avec d'un côté les similitudes et de l'autre les différences que vous observez entre les 6 tapisseries de la Dame à la licorne. 20 min. Par groupe. Mise en commun. Que représentent ces 6 tapisseries à votre avis ? Pourquoi y en a-t-il 6 ? Explication des 6 sens : ouïe, vue, odorat, gout, toucher et le sens du cœur. 15 min. collectif.	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Les élèves les moins performant étaient très motivés par l'activité.	Simon en particulier a très bien travaillé, remarquant les similitudes du fond et des couleurs entre les six tapisseries.
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves ont travaillé en groupe et observé les similitudes et les différences entre les 6 tapisseries, rédigé un tableau récapitulatif de leur observation, puis fait des hypothèses de sens.		

<u>Documents : Photographies</u> des élèves travaillant en groupe, du travail de certains groupes et de la mise en commun au tableau. Représentations de licornes dans des peintures et tapisseries classiques et dans les médias aujourd'hui.



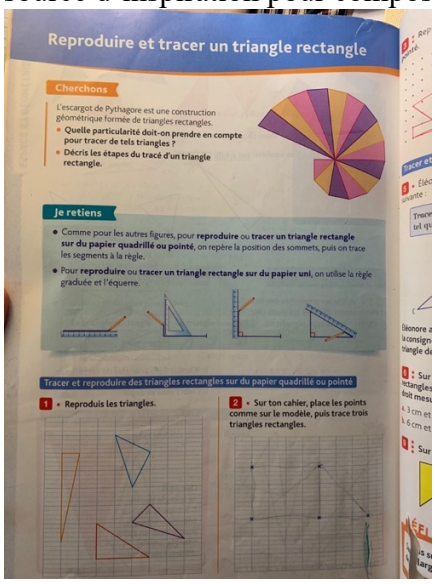




TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore TITRE DE LA SÉANCE : Reproduire et tracer des triangles sur un support quadrillé NIVEAU: CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Découverte
DOMAINE: Mathématique - géométrie	DATE: lundi 29 janvier	DURÉE: 60 min.
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Tracer des triangles rectangles sur quadrillage avec une règle.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir participé aux rituels de rappel : Reconnaître, nommer et décrire les figures usuelles qui apparaissent au tableau : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, losange, polygone, cercle.		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Reproduire des figures géométriques usuelles, notamment le triangle rectangle, sur papier quadrillé. Savoir s'orienter sur un quadrillage.		

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Introduction au projet : Confection d'un nouveau jeu Opération Licorne. Observez bien le plateau de jeu. Il y a une sorte de spirale centrale qui constitue le parcours du jeu On va devoir dessiner un plateau de jeu avec un parcours en spirale. On va utiliser la géométrie et en particulier le triangle rectangle. Regardez la figure p. 124 du Manuel. C'est l'escargot de Pythagore. On pourrait le reproduire pour faire notre parcours de jeu. Qu'en pensez-vous ? 5 min collectif	Enthousiasme (les élèves aiment la géométrie) Réponse et participation des élèves, propositions autres ?
QUESTIONNEMENT TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Qui peut me rappeler comment on reconnait un triangle rectangle ? Interroger un élève au tableau Énoncer la leçon en collectif : les étapes pour tracer un triangle rectangle sur du papier quadrillé + rajouter le vocabulaire hypoténuse, cotés de l'angle droit. On va d'abord s'entrainer à reproduire et tracer des triangles rectangles sur un fond quadrillé. 10 min. collectif	Réponse : angle droit.
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Cherchons p.124 Manuel Consigne : Sortez vos règles, équerres et crayons bien taillés.Soyez soignés dans vos tracés car ces exercices vont nous servir pour confectionner le plateau de jeu qui doit être beau et donner envie de jouer. > Ex d'entrainement 1, 2, 3, 4 p 124-125 > *Différenciation* + : ex Cap Maths géométrie ex 4 p 23 ; 1,2,3 p 20-21 ; p 6,7,8,9 p 25 Distribution de la leçon	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Les élèves étaient motivés. Les élèves en difficulté lors de la séance de tracé des carrés sur papier quadrillé ont désormais appris à s'orienter sur du papier quadrillé.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves savent tracer des triangles rectangles sur fond quadrillé avec une règle et savent se repérer sur ce fond.		

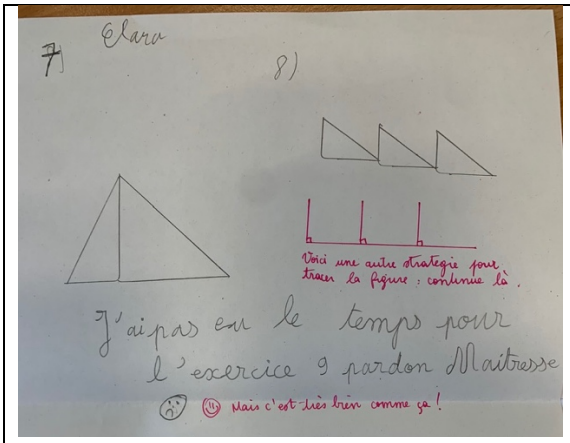
<u>Document : L'escargot de Pythagore p.124 du Manuel scolaire</u> (phase de recherche), source d'inspiration pour composer le plateau de jeu.

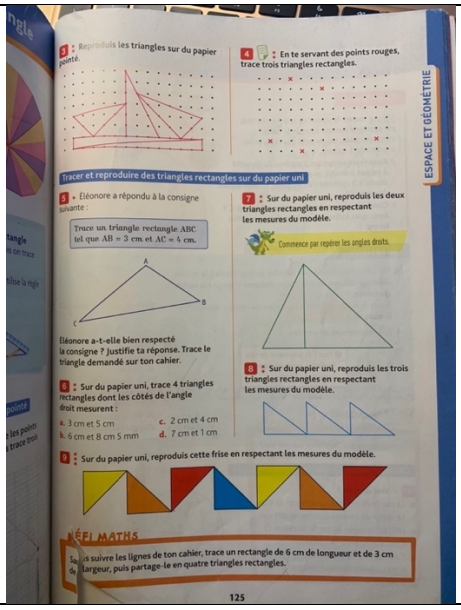


TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore TITRE DE LA SÉANCE : Reproduire et tracer des triangles sur un support uni NIVEAU : CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Découverte
DOMAINE: Mathématique - géométrie	DATE: lundi 29 janvier	DURÉE: 60 min.
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Tracer des triangles rectangles sur fond uni avec une équerre.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir participé aux rituels : Reconnaitre, nommer et décrire quelques figures planes usuelles. Savoir tracer des triangles rectangles sur support quadrillé.		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Reproduire des triangles rectangles, sur fond uni. Savoir utiliser l'équerre et mesurer au millimètre près avec une règle.		
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	On va devoir construire le parcours de notre plateau de jeu et donc on doit être capable de reproduire l'escargot de Pythagore qui est composé d'une suite de triangles rectangles. Qu'avons-nous appris ce matin ? Mais maintenant on veut apprendre à tracer des triangles rectangles sur un fond uni, tout blanc. Pour ensuite pouvoir les décorer.	Enthousiasme (les élèves aiment la géométrie et le projet de fabrication d'un jeu) Réponse : On a appris à reconnaitre et tracer des triangles rectangles

		sur support quadrillé.
QUESTIONNE-MENT TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	De quel instrument avons-nous besoin ? Qui veut venir montrer au tableau comment on utilise l'équerre ? Interroger un élève au tableau. Énoncer la leçon en groupe : les étapes pour tracer un triangle rectangle sur fond uni + rajouter le vocabulaire hypoténuse, cotés de l'angle droit.	Réponse : les élèves lèvent le doigt et attendent d'être interrogé : une équerre. Un élève vient au tableau tracer le triangle rectangle avec l'équerre.
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	CSGN : règle équerre et crayon bien taillé. Soyez soignés dans vos tracés car ces exercices vont nous servir pour confectionner le plateau de jeu qui doit être beau et donner envie de jouer. Ex : 5, 6 p 125 Différenciation : 7, 8, 9, défi p 125	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)		
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves savent tracer des triangles rectangles sur fond uni en utilisant l'équerre et mesurant les longueurs au millimètre près avec une règle.		

<u>Documents : Exercices n°7 et 8</u>, de différenciation « positive » réalisés par Clara qui avait conclu avant les autres les exercices obligatoires.





Vers le mardi 30 Janvier :

Mardi 30 janvier, j'ai commencé la journée avec des rituels de géométrie pour vérifier que les élèves avaient bien compris comment tracer des triangles rectangles sur fond quadrillé et uni. Puis nous nous sommes exercés en groupe à tracer au millimètre près des triangles rectangles pour ensuite composer la figure plane de l'escargot de Pythagore.

MARDI 30 JANVIER

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore
TITRE DE LA SÉANCE : Rituel : Reproduire et tracer un triangle rectangle sur fond uni.
NIVEAU : CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Apprentissage</td></tr>
<tr><td>DOMAINE : Mathématiques - géométrie</td><td>DATE: mardi 30 janvier</td><td>DURÉE: 15 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Tracer un triangle rectangle sur fond uni.</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Tracer un triangle rectangle sur fond quadrillé. Savoir utiliser l'équerre et mesurer au millimètre près. Savoir utiliser les symboles de géométrie : notamment placer l'angle droit.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Tracer un triangle rectangle, sur fond uni. Savoir utiliser l'équerre. Mesurer au millimètre près avec une règle. Savoir placer le symbole de l'angle droit.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Nous allons faire un rituel de géométrie pour mettre en œuvre ce que nous avons appris hier.
Pouvez-vous me rappeler ce qu'on a appris?

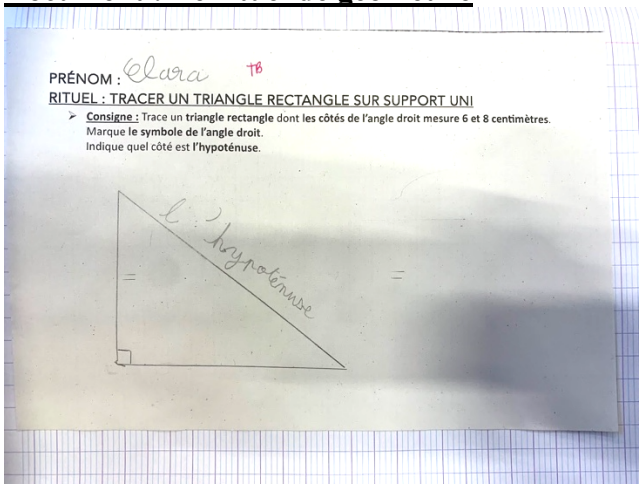
Collectif 3 min.</td><td>Réponse collective :
« Nous avons appris à tracer un triangle rectangle sur fond quadrillé puis sur fond uni. »</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>De quel matériel avons-nous besoin pour tracer un triangle sur fond uni?

Collectif 1 min.</td><td>Réponse collective :
« Un crayon bien taillé, une équerre. »</td></tr>
<tr><td>ACTIVITÉ
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)
DIFFERENCIATION POSSIBLE</td><td>Consigne :
Tracez un triangle rectangle dont les côtés de l'angle droit mesure 6 et 8 centimètres.
Marquez le symbole de l'angle droit.
Indiquez quel côté est l'hypoténuse.

Individuel 10 min.</td><td></td></tr>
</table>

BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)		
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves savent tracer un triangle rectangle sur fond uni en respectant les consignes.		

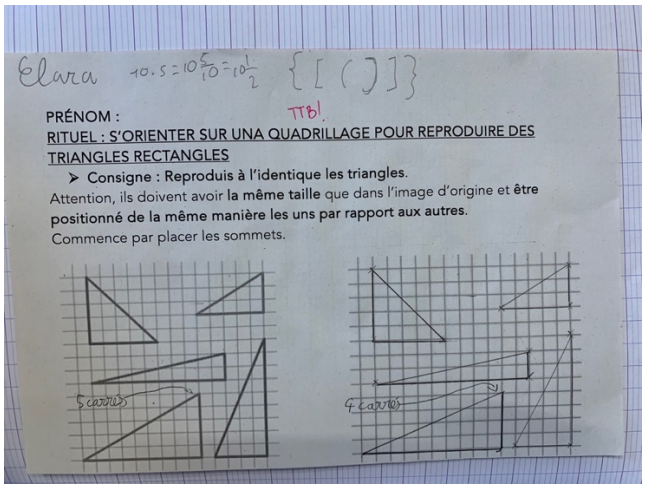
Document : Le rituel de géométrie



TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore TITRE DE LA SÉANCE : Rituel : S'orienter sur un quadrillage pour reproduire des triangles rectangles. NIVEAU: CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Apprentissage
DOMAINE: Mathématiques - géométrie	DATE: mardi 30 janvier	DURÉE: 20 min.
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : S'orienter sur un quadrillage pour reproduire des triangles rectangles.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir participer à la séance de découverte : S'orienter sur un quadrillage pour reproduire des triangles rectangles.		
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : S'orienter sur un quadrillage. Tracer un triangle rectangle, sur fond quadrillé.		
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL	Nous allons faire un rituel de géométrie pour mettre en œuvre ce que nous avons appris hier. Pouvez-vous me rappeler ce qu'on a appris hier ?	Réponse collective : « Nous avons appris à tracer un triangle rectangle sur fond

DISPOSITIF (collectif, groupe)	Collectif 3 min.	quadrillé puis sur fond uni. »
QUESTIONNE-MENT TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Pour reproduire un triangle sur un quadrillage, que devons-nous faire d'abord ? Collectif 1 min.	Réponse collective : « Placer les sommets du triangle. »
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Consigne : Il faut reproduire à l'identique les triangles rectangles qui apparaissent dans la figure. Si je superpose votre production à celle que vous devez copier, je ne dois pas voir la différence entre les deux images. Individuel 15 min.	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Malheureusement la grille vierge était plus petite que la grille d'origine. Le positif c'est que les élèves s'en sont aperçu. J'ai alors demandé aux élèves de réduire la hauteur du triangle en bas à gauche. Clara a bien compris la consigne et très bien réalisé l'exercice. Certains élèves (y compris Thaddée) avaient encore des difficultés à s'orienter sur un quadrillage.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves savent s'orienter sur un quadrillage et reproduire les triangles rectangles comme sur l'image d'origine. Ils savent tracer proprement à la règle.		

Document : Le rituel de géométrie


Clara 10.5 = 10 5/10 = 10 1/2 {[( )]}

PRÉNOM : TTB!

RITUEL : S'ORIENTER SUR UNA QUADRILLAGE POUR REPRODUIRE DES TRIANGLES RECTANGLES

➢ Consigne : Reproduis à l'identique les triangles.

Attention, ils doivent avoir la même taille que dans l'image d'origine et être positionné de la même manière les uns par rapport aux autres.

Commence par placer les sommets.

5 carrés

4 carrés

Note d'observation au document - Rétrospectivement, avec les élèves, je me suis rendue compte que je n'avais pas proposé une grille de la même taille que celle où apparaissent les triangles à reproduire, d'où l'observation 5 carrés, 4 carrés notée par Clara.

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore
TITRE DE LA SÉANCE : Entrainement en groupe : reproduire et tracer des triangles rectangles au millimètre près sur fond uni.
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Entrainement</td></tr>
<tr><td>DOMAINE: Mathématiques - géométrie</td><td>DATE: Mardi 30 janvier</td><td>DURÉE: 30 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Tracer des triangles rectangles au millimètre près sur fond uni</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Tracer des triangles rectangles sur fond quadrillé puis uni : avoir participé aux séances de découverte et d'entrainement.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Tracer des triangles rectangles sur fond uni. Savoir utiliser l'équerre, mesurer au millimètre près.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>On va s'entrainer encore à tracer des triangles rectangles sur fond uni pour ensuite pouvoir réaliser des très beaux plateaux de jeu.

Cette fois, on va travailler en groupe.
6 groupes au total que nous allons conserver jusqu'à la fin du projet.
4 groupes de 4 et 2 groupes de 5.

Pourquoi 6 groupes ? Car il y a 6 tapisseries de la dame à la licorne.

Collectif 2 min</td><td>Écoute et silence.

Un peu de déception car les élèves ne choisissent par leur groupe.</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>J'ai préparé une liste de triangles pour chaque groupe afin de réaliser l'escargot de Pythagore en grand.

Vous allez devoir vous partager le travail pour tracer tous les triangles.
Chacun devra tracer au moins 2 triangles de la liste.
Vous pouvez vous aider entre vous.

Est-ce que vous pouvez me répéter ce qu'il faut faire ?

Collectif 8 min.</td><td>Réponse attendue :
On doit d'abord se partager en groupe suivant la liste proposée par la maitresse.
Puis on doit se partager la liste des triangles au sein du groupe et les tracer.</td></tr>
</table>

ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Les élèves, par groupe, se partagent la liste des triangles et les tracent proprement. La maitresse circule entre les rangs pour s'assurer que tous les élèves ont compris et participent. Par groupe 20 min	Travail de groupe et autonomie dans l'organisation
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Demander aux élèves de s'organiser entre eux n'était pas forcément évident. Certains groupes n'ont en effet pas tracé tous les triangles de la liste. Certains groupes ont fini le travail avant les autres. Je les ai donc invités à découper les triangles et à les assembler pour obtenir l'escargot de Pythagore par intuition et manipulation des figures. L'hypoténuse des triangles était très longue et dépassait le double décimètre ce qui a été compliqué à tracer sans une grande règle. Je n'avais pas du papier Canson de grande taille (clef de la réserve d'art plastique), autrement j'aurais utilisé cette séance comme une séance d'évaluation, tandis que je l'ai reproposée jeudi.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…). Tous les groupes se sont organisés et ont tracé la liste des triangles.		

<u>Document : Les groupes de travail</u>

4 GROUPES DE 4 ET 2 GROUPES DE 5 – OPERATION LICORNE

INES LEONARD LIGIA **ZACHARIA**	LOUIS ADAM GABRIEL **CAMILLE**	THADDEE SIMON LAURA **AUGUSTE**	NAEL KHADIJA **DANIEL** AIMEE PIERRE	LIVIA **OCTAVE** ACHILLE ARTHUR	MANIL JOSEPHINE ISMAEL **ESPERANCE** CLARA

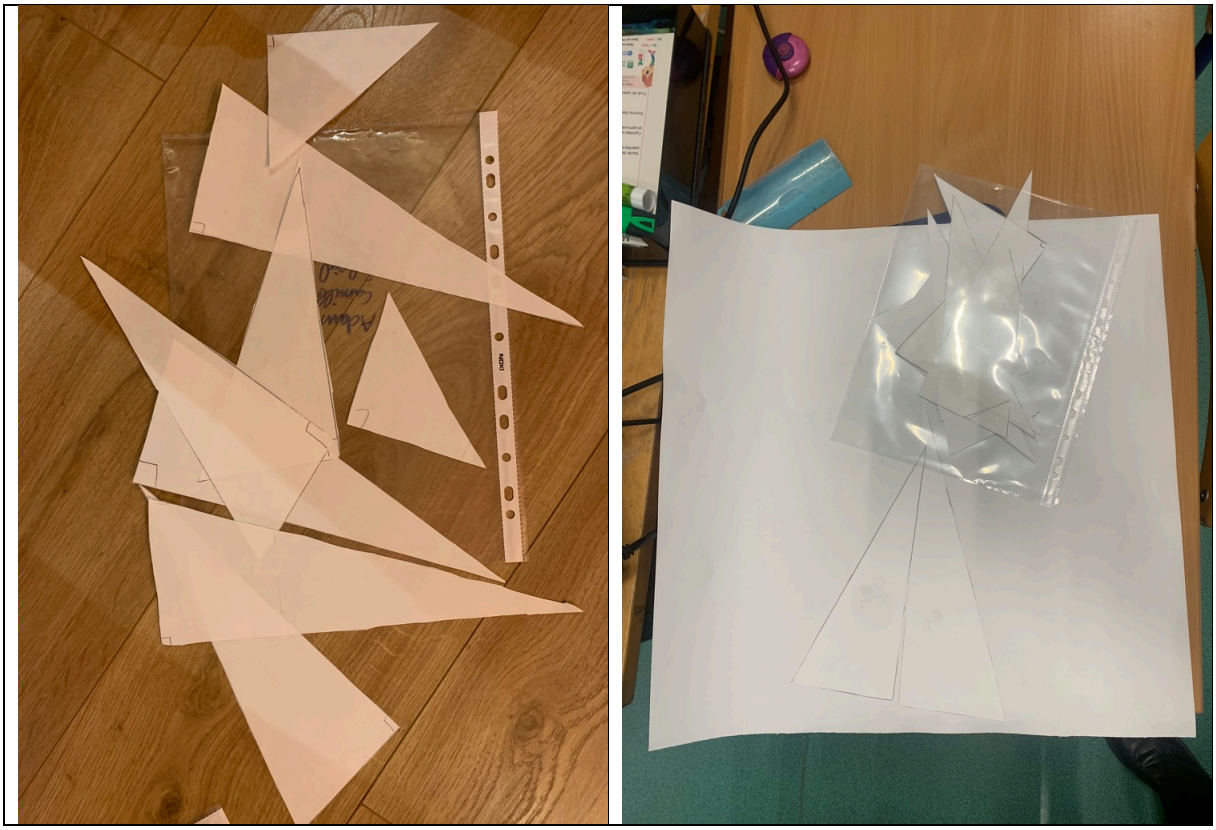
Document : Exercice à faire en groupe.

- **CONSIGNE :**
  EN GROUPE, TRACER AU TOTAL **9 TRIANGLES RECTANGLES** RESPECTANT LES MESURES SUIVANTES :
  Les côtés des angles droits doivent mesurer pour chaque triangle :

  1. 10 cm et 10 cm
  2. 10 cm et 14 cm 2 mm
  3. 10 cm et 17 cm 4 mm
  4. 10 cm et 20 cm 1 mm
  5. 10 cm et 22 cm 4 mm
  6. 10 cm et 24 cm 4 mm
  7. 10 cm et 26 cm 3 mm
  8. 10 cm et 28 cm 2 mm
  9. 10 cm et 29 cm 4 mm

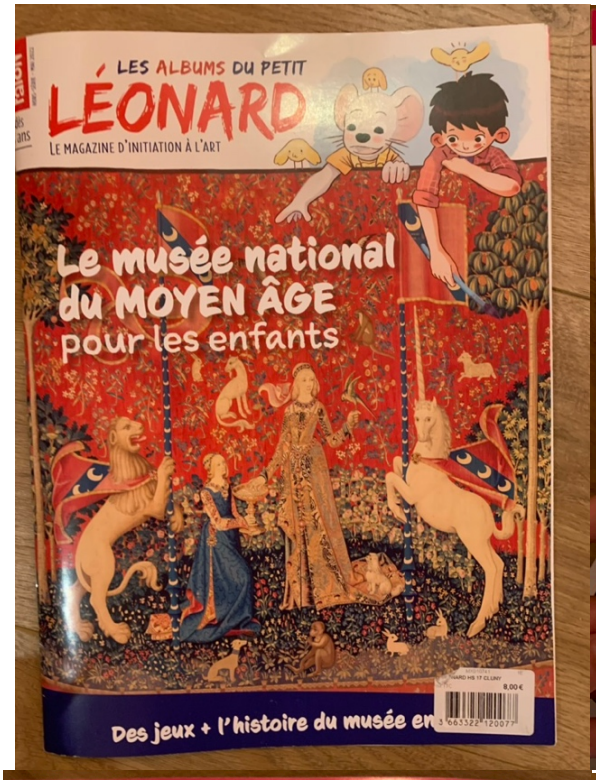
- Attention, respectez bien les mesures.
- Partagez-vous le travail dans le groupe (chacun fait au moins 2 triangles).
- Aidez-vous les uns les autres, surtout si quelqu'un a besoin d'aide.
- Soyez propres et précis dans vos tracés : ces triangles composeront le plateau de jeu.

Document : Photographies du travail de groupe et résultats.



Vers le mercredi 31 Janvier :

Pendant le temps calme et avec l'intention d'anticiper la visite au Musée de Cluny, j'ai distribué à chaque binôme d'élèves une reproduction d'une bande dessinée sur le Musée de Cluny que j'avais trouvée à la boutique du musée du Moyen Age, dont voici quelques extraits.



MERCEDI 31 JANVIER

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE :
Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne
TITRE DE LA SÉANCE : Visite au Musée de Cluny : la nature au Moyen Age
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Découverte</td></tr>
<tr><td>DOMAINE:
Arts plastiques</td><td>DATE: Mercredi 31 janvier</td><td>DURÉE: 120 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF : (1 seul objectif par séance) : Découvrir des chefs d’œuvre du Moyen Age et en particulier la dame à la Licorne et s’en approprier à travers le croquis – focus : la nature au Moyen Age.</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir participé à la séance de Questionner le monde de découverte du Moyen Age.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Représenter le monde : utiliser le croquis pour représenter.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L’ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>On va aller au Musée de Cluny, le Musée du Moyen Age.

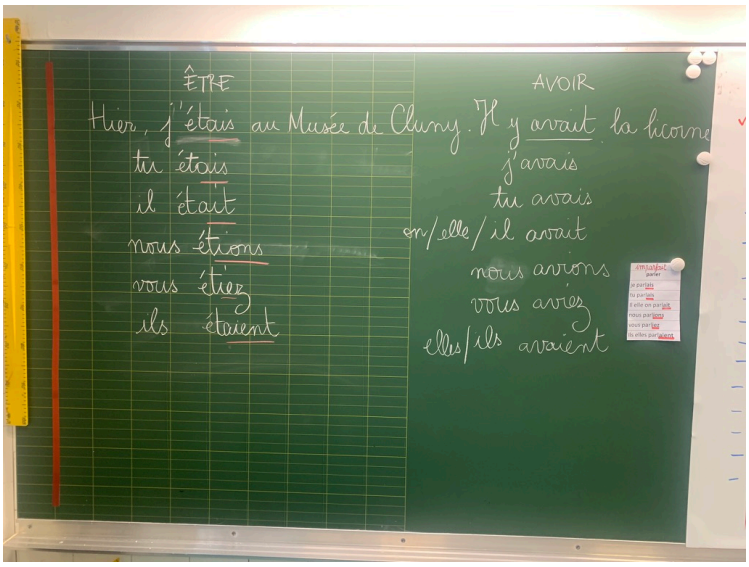
Rappel des règles de visite d’un Musée.</td><td>Écoute, silence.
Enthousiasme</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Comment est-ce qu’on se comporte en sortie ?</td><td>Réponse : en rang par deux. En groupe. Attention aux voitures. Silence.</td></tr>
<tr><td>ACTIVITÉ
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)
DIFFERENCIATION POSSIBLE</td><td>Faute de disponibilité pour une visite organisée, c’est la maitresse qui organise le parcours de visite.

(J’ai donc été au Musée 2 fois avant la visite avec la classe pour prendre des notes issues de l’audioguide pour enfant et ainsi défini un axe : la nature au Moyen Age)</td><td>Les élèves font des croquis des œuvres qui les marquent le plus.</td></tr>
<tr><td>BILAN
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Les élèves étaient enthousiastes de la sortie au Musée et de la possibilité de faire des croquis des œuvres qui les marquaient le plus.

Ils étaient également émerveillés dans la salle de la tenture de La Dame à la licorne.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">ÉVALUATION EN AMONT PAR L’ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves ont participé à la visite au Musée et fait des croquis sur leur carnet.</td></tr>
</table>

Vers le jeudi 1 Février

Le jeudi matin, nous avons d'abord, en lien avec le projet pluridisciplinaire, fait un rituel d'expression écrite : « Ma visite au Musée de Cluny ». Les élèves devaient écrire 5 lignes utilisant l'imparfait, temps qu'ils avaient appris avec mon binôme avec les verbes du 1er groupe et qu'ils devaient revoir et apprendre avec moi pour les verbes être et avoir.



Nous avons également complété, au cours d'une séance matinale de Questionner le monde – Explorer les organisations du monde, comparer des modes de vie et notamment les interactions entre modes de vie et environnement au Moyen Age - le résumé ci-dessous pour garder une trace de notre visite au Musée.

LA NATURE AU MOYEN AGE

La ...nature.... est omniprésente dans l'art du Moyen Age, comme elle l'est dans la vie des hommes et des femmes à cette époque, où une forte majorité de la population vit à ...la campagne... où les **villes** abritent des jardins et même des portions de ...vignes et de champs...

Pièces luxueuses ou plus modeste, objets religieux ou profanes, éléments du décors ou objets de la vie quotidienne, témoignent tous de l'intérêt jamais démenti de **l'art médiéval pour la nature. Les animaux** peuplent les œuvres d'art, ...la nature... est partout présente, parfois foisonnante.

La nature dans les matériaux :

La nature intervient d'abord dans les matériaux.

Les parchemins étaient réalisés **en peau d'animal**.

...L'éléphant... – le cor médiéval – était taillé dans **les défenses de l'éléphant**.

Les sculptures étaient fabriquées dans ...du bois, de la pierre, du marbre...

Les ...tapisseries... étaient confectionnées avec **des fils de laine et de soie**.

Ces fils de laine et de soie étaient colorés avec ...des teintures... issues de **plantes** *comme* ***la garance*** *pour le rouge,* **l'indigo** pour le bleu, **la gaude**, le genêt ou le *safran pour le jaune.*

La nature dans les motifs représentés :

Le répertoire animal et végétal est foisonnant dans les œuvres du Moyen Age.

Au Musée de Cluny, nous avons pu voir des chapiteaux en marbre ornés de ...rinceaux..., **d'animaux réels** comme le taureau, le bélier ou le poisson et **fantastiques** comme le dragon, la sirène, la licorne.

Définition : UN RINCEAU

Un rinceau est un ornement architectural en forme d'arabesque végétale.

La tenture de la Dame à la licorne :

La ...tenture... de la Dame à la licorne est composée de six tapisseries décorées au motif ...millefleurs... Le ...fond... de la tapisserie est semé de plantes où branches fleuries, d'animaux comme **le lapin blanc**, le singe, la pie, le chien, le renard...Sur un grand ovale bleu, la **Dame** souvent assistée d'une **demoiselle**, se tient solennellement entre ...un lion et une licorne..., porteurs de bannières, de capes où **d'écus** à trois croissants. Ce groupe est encadré par des arbres de quatre essences : des chênes, des orangers, des pins et des houx.

Le bestiaire médiéval :

On retrouve des animaux réels ou imaginaires aussi dans le ...bestiaire..., un recueil de représentations animalières.

Les enluminures :

Enfin, on retrouve des décorations végétales ou animales aussi dans ...enluminures..., ces décorations qui ornent les manuscrits du Moyen Age.

La nature au Moyen Age.

JEUDI 1 FEVRIER

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE : Utiliser les triangles rectangles pour construire le plateau du nouveau jeu Opération Licorne : l'escargot de Pythagore
TITRE DE LA SÉANCE : Évaluation : Reproduire et tracer des triangles rectangles sur fond uni.
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Evaluation</td></tr>
<tr><td>DOMAINE: Mathématiques - géométrie</td><td>DATE: Jeudi 1 février</td><td>DURÉE: 30 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Tracer des triangles rectangles sur fond uni</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Tracer des triangles rectangles sur fond quadrillé puis uni : avoir participé aux séances de découverte et d'entrainement.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Tracer des triangles rectangles sur fond uni. Savoir utiliser l'équerre, mesurer au millimètre près.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>J'ai trouvé du papier canson, plus épais et adapté aux dessins et coloriage. Ainsi on va vraiment commencer à réaliser notre plateau de jeu Opération Licorne.

On va donc refaire l'exercice de mardi, mais au lieu de travailler en groupe, chacun de vous devra tracer une liste de triangles rectangles que j'ai préparé. J'en profiterai pour vous évaluer, pour savoir si vous avez compris comment on trace des triangles rectangles sur fond uni et avec l'équerre.

Après, chaque groupe mettra en commun les triangles tracés et nous commencerons à les décorer pour fabriquer le jeu. Soyez donc soigné !

Collectif 5 min</td><td>Écoute et silence.</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>De quoi avons-nous besoin pour tracer des triangles rectangles ?

Distribution des listes de triangles rectangle et du papier canson.

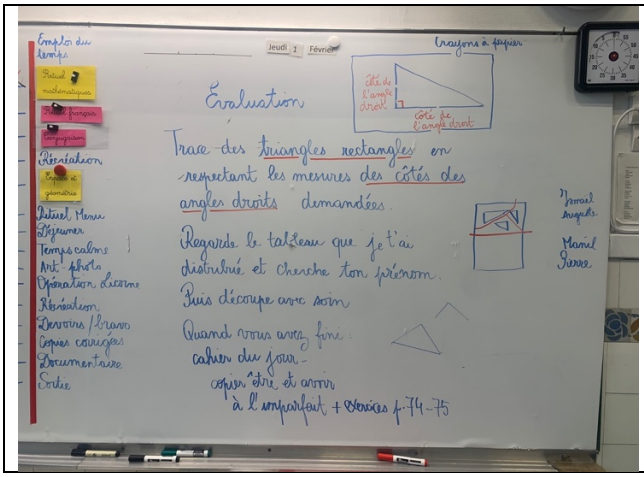
Qui peut me dire ce qu'il faut faire ?</td><td>Réponse collective : Un crayon bien taillé, une gomme et surtout une équerre. Puis une longue règle pour tracer l'hypoténuse.

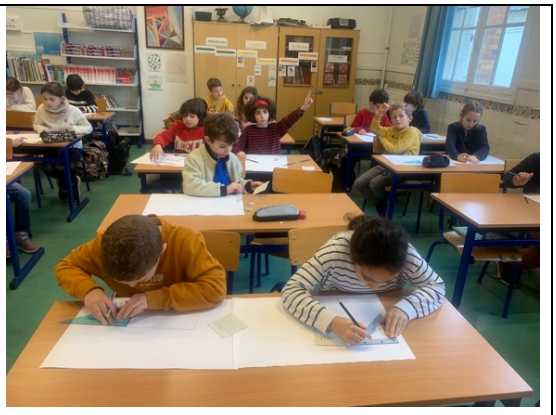
Lecture de la liste et compréhension.

Réponse attendue : Chercher notre prénom dans la liste pour savoir</td></tr>
</table>

	Collectif 5 min	quels triangles rectangles ont doit tracer. Puis les tracer.
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Les élèves se mettent au travail. La maitresse circule dans les rangs pour vérifier que la consigne a bien été comprise. Individuel 20 min	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Positif.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Chaque élève a réalisé les triangles rectangles impartis de la liste, sur fond uni.		

Document : Photographie de l'évaluation : travail individuel





Document : Liste des triangles à tracer par groupe et par personne.

10 cm et 10 cm	INES
10 cm et 14 cm 2 mm	INES
10 cm et 17 cm 4 mm	INES
10 cm et 20 cm 1 mm	LEONARD
10 cm et 22 cm 4 mm	ZACHARIA
10 cm et 24 cm 4 mm	LIGIA

10 cm et 10 cm	Louis
10 cm et 14 cm 2 mm	Louis
10 cm et 17 cm 4 mm	Camille
10 cm et 20 cm 1 mm	Adam
10 cm et 22 cm 4 mm	Louis
10 cm et 24 cm 4 mm	Adam

10 cm et 26 cm 3 mm	LIGIA
10 cm et 28 cm 2 mm	ZACHARIA
10 cm et 29 cm 4 mm	LEONARD

10 cm et 26 cm 3 mm	Camille
10 cm et 28 cm 2 mm	Camille
10 cm et 29 cm 4 mm	Adam

10 cm et 10 cm	SIMON
10 cm et 14 cm 2 mm	NAEL
10 cm et 17 cm 4 mm	AUGUSTE
10 cm et 20 cm 1 mm	SIMON
10 cm et 22 cm 4 mm	THADDEE
10 cm et 24 cm 4 mm	LAURA
10 cm et 26 cm 3 mm	NAEL
10 cm et 28 cm 2 mm	THADDEE
10 cm et 29 cm 4 mm	LAURA

10 cm et 10 cm	DANIEL
10 cm et 14 cm 2 mm	KHADIJA
10 cm et 17 cm 4 mm	PIERRE
10 cm et 20 cm 1 mm	DANIEL
10 cm et 22 cm 4 mm	AIMEE
10 cm et 24 cm 4 mm	PIERRE
10 cm et 26 cm 3 mm	DANIEL
10 cm et 28 cm 2 mm	KHADIJA
10 cm et 29 cm 4 mm	AIMEE

10 cm et 10 cm	LIVIA
10 cm et 14 cm 2 mm	ARTHUR
10 cm et 17 cm 4 mm	OCTAVE
10 cm et 20 cm 1 mm	ACHILLE
10 cm et 22 cm 4 mm	LIVIA
10 cm et 24 cm 4 mm	ACHILLE
10 cm et 26 cm 3 mm	ARTHUR
10 cm et 28 cm 2 mm	OCTAVE
10 cm et 29 cm 4 mm	ACHILLE

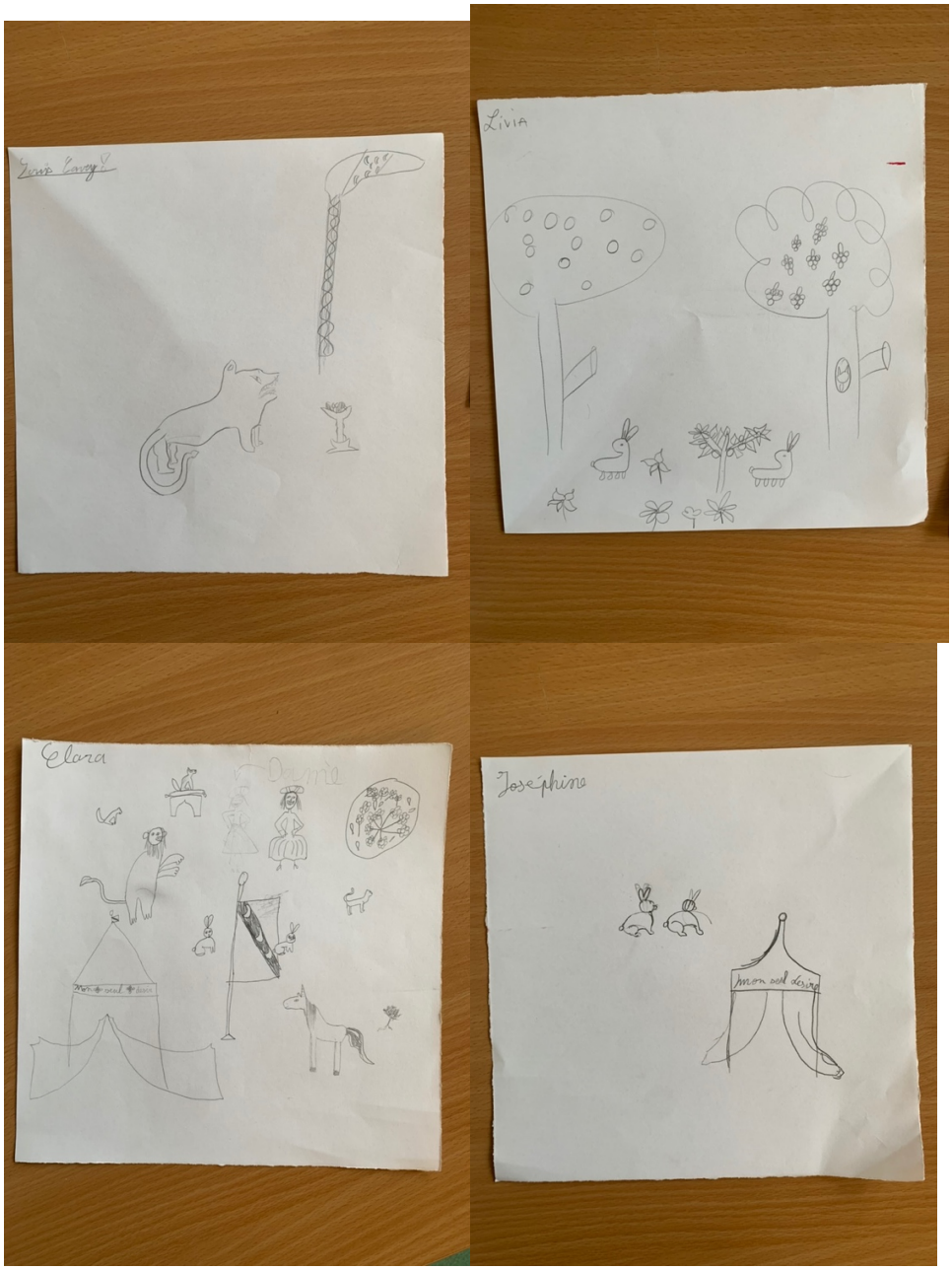
10 cm et 10 cm	JOSEPHINE
10 cm et 14 cm 2 mm	ISMAEL
10 cm et 17 cm 4 mm	JOSEPHINE
10 cm et 20 cm 1 mm	ESPERANCE
10 cm et 22 cm 4 mm	MANIL
10 cm et 24 cm 4 mm	ISMAEL
10 cm et 26 cm 3 mm	CLARA
10 cm et 28 cm 2 mm	ESPERANCE
10 cm et 29 cm 4 mm	CLARA

Vers le jeudi 1 Février après midi

Après le déjeuner, jeudi 1 Février, pendant le temps calme, nous avons regardé et commenté en collectif des photographies que j'avais prises au Musée de Cluny lors de mes visites de préparation. Les élèves ont ensuite reproduit quelques croquis qu'ils avaient fait, sur des feuilles canson carrées (25*25 cm) que je leur avais distribuées. J'ai, en effet, tâtonné avant de décider comment réaliser les planches de jeu. J'hésitais entre assembler 4 feuilles 25*25 cm ou alors dessiner en groupe directement sur des feuilles 50*50 cm c'est-à-dire la taille des

planches de jeu vierges que j'avais achetées sur www.toutpourlejeu. Je visualisais la difficulté de coller les feuilles décorées par les élèves sur les plateaux vierges, mais j'imaginais encore que j'aurai réussi à le faire.

Ci-dessous une sélection de photographies montrées et commentées pendant le temps calme, ainsi qu'une des reproductions de croquis pour illustrer la Dame à la licorne réalisées par des élèves.

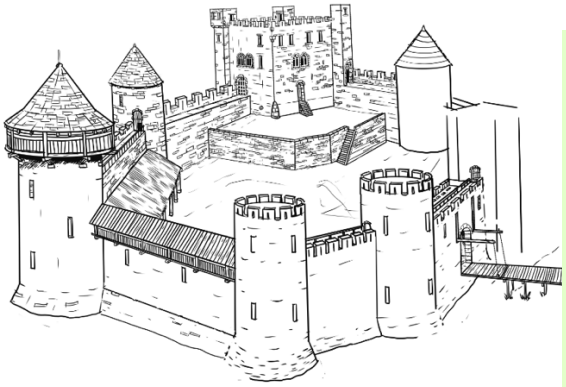


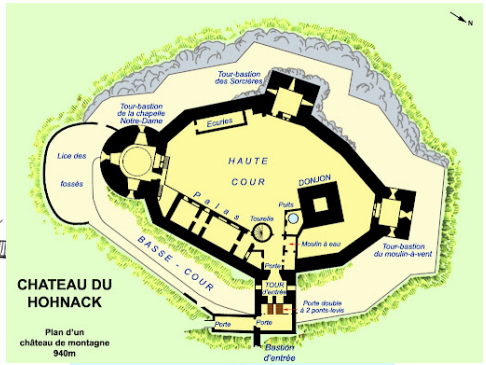
TITRE DE LA SÉQUENCE : Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne TITRE DE LA SÉANCE : Décorer les triangles rectangles avec des motifs millefleurs (je remplace la PVP d'arts plastiques) NIVEAU: CE2		PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE - Entrainement
DOMAINE: Arts plastiques	DATE: Jeudi 1 février	DURÉE: 60 min.
OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Imaginer et décorer les triangles rectangles comme composant un escalier en colimaçon et étant recouvert d'un tapis décoré au motif millefleurs.		
PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Avoir réalisé les triangles rectangles.		

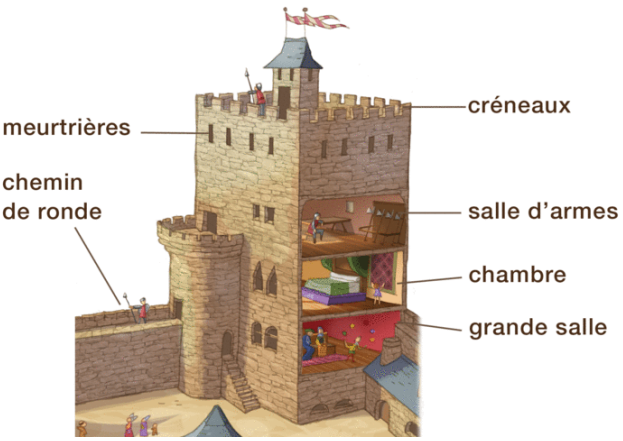
COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique, notamment du motif millefleurs.		
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	ACTIVITÉS DU MAITRE	ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE
ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	On va imaginer notre plateau de jeu Opération Licorne. Fermer les yeux et imaginez avec moi : dans notre Musée imaginaire, il y a un escalier en colimaçon (c'est notre escargot de Pythagore). Il est recouvert d'un tapis décoré au motif millefleurs. Au lieu de traverser les salles du Musée comme dans Amon Ré, on monte les escaliers du Musée ou du château imaginaire de Cluny pour aller dans la salle de la Dame à la licorne et voler une des tapisseries. Tout autour du château/musée, il y a un jardin paradisiaque, où on retrouve des fleurs, des animaux du motif millefleurs (renards, lapins…) et des objets vus au Musée de Cluny, voire imaginés qui illustrent les 6 sens de la tenture de la Dame à la licorne. - Donner des images de supports à l'imagination : escalier en colimaçon. Collectif 5 min	Les élèves ferment les yeux et imaginent avec moi.
QUESTIONNE-MENT TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Avez-vous visualisé le plateau ? Discussion collective. On va travailler en groupe, vous allez donc commencez par décorer les triangles. Pour ce faire, vous allez d'abord les reconstituer en forme d'escargot de Pythagore. Puis vous allez dessiner au crayon des motifs millefleurs en arabesque et décorer chaque marche. Enfin vous allez les colorier vos dessins aux feutres et repasser les contours au feutre fin noir. Pouvez-vous me répéter ce qu'il faut faire ?	Discussion et propositions nouvelles. Résumé d'un élève.

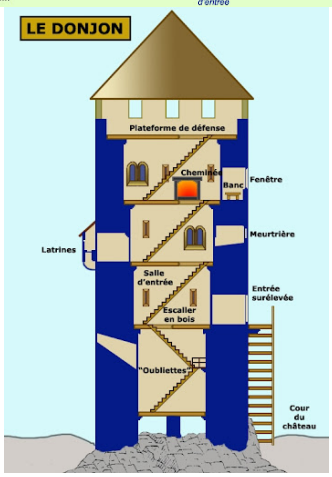
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	La maitresse distribue des feutres fins et épais à chaque groupe de travail.	Les élèves s'organisent en groupes de travail et déplacent les tables. Ils se mettent au travail.
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	L'activité plait beaucoup aux élèves. Ils sont concentrés et s'enrichissent mutuellement avec des propositions de dessins qui reprennent leur croquis. Cependant, elle prend plus de temps que prévue. Si certains groupes avancent rapidement, d'autres sont plus lent et ne passent pas à la phase de coloriage. Au groupe le plus raide, je propose de décorer le fond avec des motifs millefleurs et des illustrations du sens illustré dans la tapisserie de la Dame à la licorne qu'ils vont coller dans leur jeu.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Tous les groupes ont décoré leurs triangles rectangles avec des motifs millefleurs.		

Document : Images d'inspiration pour les élèves

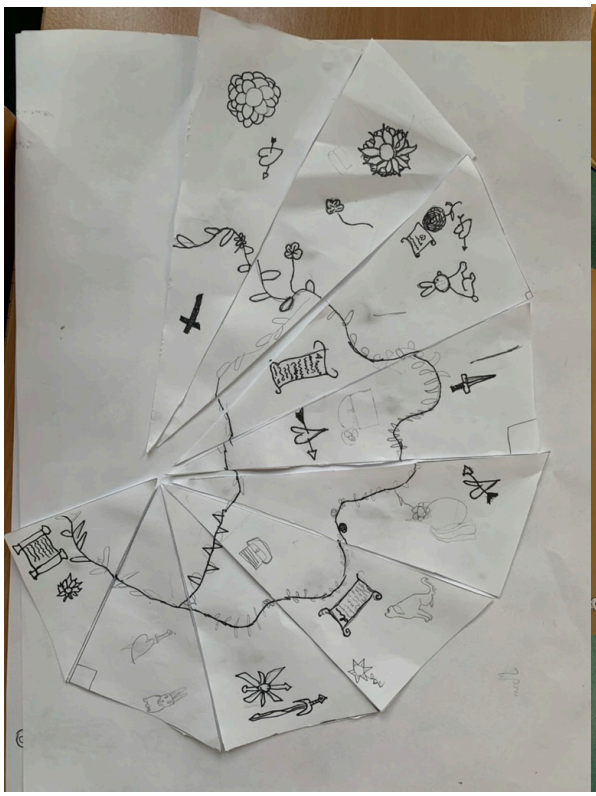








Documents : photographies des travaux des élèves



<u>Vers le vendredi 2 Février</u>

La séance d'arts plastiques du vendredi 2 février permettra aux groupes retardataires de finir de colorier et de faire le contour des dessins du motif millefleurs sur les triangles rectangles

puis de colorier le fond des triangles avec une des couleurs employées au Moyen Age. Les photographies des travaux ci-dessous illustrent cette séance.

Par ailleurs nous avons sélectionné dans la bibliothèque de classe, les livres qui traitaient du Moyen Age, que les élèves pouvaient lire pendant le temps calme.

Plateau de jeu mettant en scène le sens de la vue (dessins des yeux, mirroir…)

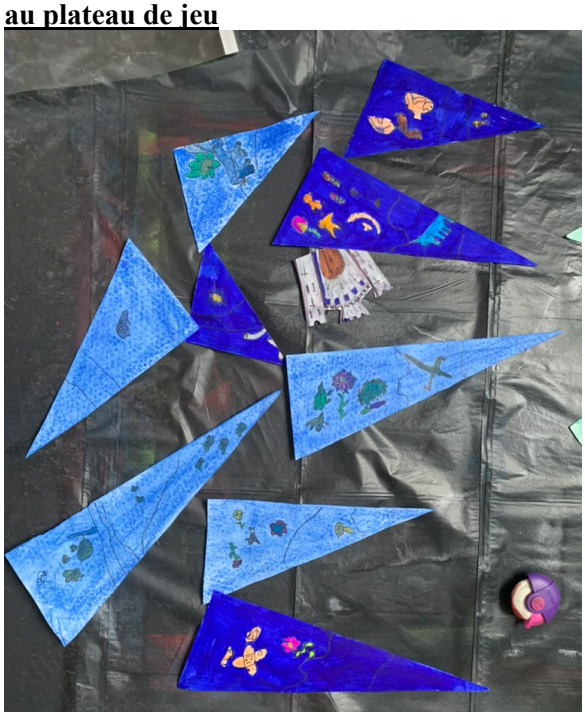
Plateau de jeu mettant en scène le sens du gout (bouche, lèvre…)

Plateau de jeu mettant en scène le sens du toucher (la main…)

Les triangles rectangles décorés et les entrées au plateau de jeu

Les triangles rectangles décorés et les entrées au plateau de jeu

Les triangles rectangles décorés et les entrées au plateau de jeu



Document : L'affiche sur les couleurs au Moyen Age.

LES COULEURS AU MOYEN AGE

Les couleurs principales au Moyen Âge sont au nombre de six :

- blanc,
- jaune,
- rouge,
- vert,
- bleu
- noir.

Le blanc et le noir sont donc considérées comme des couleurs.

Vers le lundi 5 Février

Il ne reste plus qu'une semaine avant la fin de la période 3, les séances de géométrie sont terminées ; nous devons avancer, par groupe et à des rythmes plus ou moins différents, pour confectionner les plateaux de jeu Opération Licorne. Les élèves travaillent en groupe écoutant des chansons médiévales, la plupart du temps instrumentales, que je trouve sur Internet.
A' la longue séquence d'Art plastique, se greffent, tout au long de la semaine, des séances complémentaires de français, notamment pour la réécriture de l'histoire du jeu. Par ailleurs,

LUNDI 5 FEVRIER 2024

<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE :
Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne
TITRE DE LA SÉANCE : Colorier le fond du plateau de jeu avec des couleurs complémentaires aux triangles.
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Découverte</td></tr>
<tr><td>DOMAINE:
Arts plastiques</td><td>DATE: Lundi 5 Février</td><td>DURÉE: 60 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF: (1 seul objectif par séance) : Colorier le fond des plateaux de jeux</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Être intégré à un groupe de travail et avoir réalisé et décoré les triangles rectangles.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Expérimenter les effets des couleurs et découvrir les couleurs complémentaires.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT
DE LA
SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L’ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE
DE
DÉBUT DE
SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF
(collectif, groupe)</td><td>Séance découverte sur les couleurs complémentaires.
Voir documentaire en collectif.
https://www.youtube.com/watch?v=LNSLMgwtAlo&t=144s

Discussion collective avec les élèves : c’est quoi les couleurs complémentaires ? Quel effet ça fait ?</td><td>Réponses effet de contraste…</td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-
MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF
(collectif, groupe)</td><td>Montrer la roue des couleurs complémentaires.

Demander aux élèves quelles sont les couleurs complémentaires au rouge, vert, bleu, violet, jaune.

Proposition : on va colorier les plateaux avec la couleur complémentaire aux triangles pour que ceux-ci ressortent bien du fond.</td><td>Réponses en observant la roue.</td></tr>
<tr><td>ACTIVITÉ
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF
(collectif, groupe)
DIFFERENCIATION POSSIBLE</td><td>Vous allez donc d’abord trouver la couleur complémentaire à vos triangles pour ensuite colorier le fond avec cette couleur.

Vous allez utiliser des craies sèches et vous aider du coton pour bien étaler la couleur sur tout le support.

Si certains groupes n’ont pas fini de décorer et colorier les triangles, vous pouvez vous partager le travail au sein du groupe : 2 élèves colorient le fond, 2 autres finissent de décorer les triangles.</td><td>Les élèves se mettent au travail. Ils aiment beaucoup étaler la craie sèche… Un ou deux élèves par groupe prend en charge le dessin des entrées en s’inspirant des</td></tr>
</table>

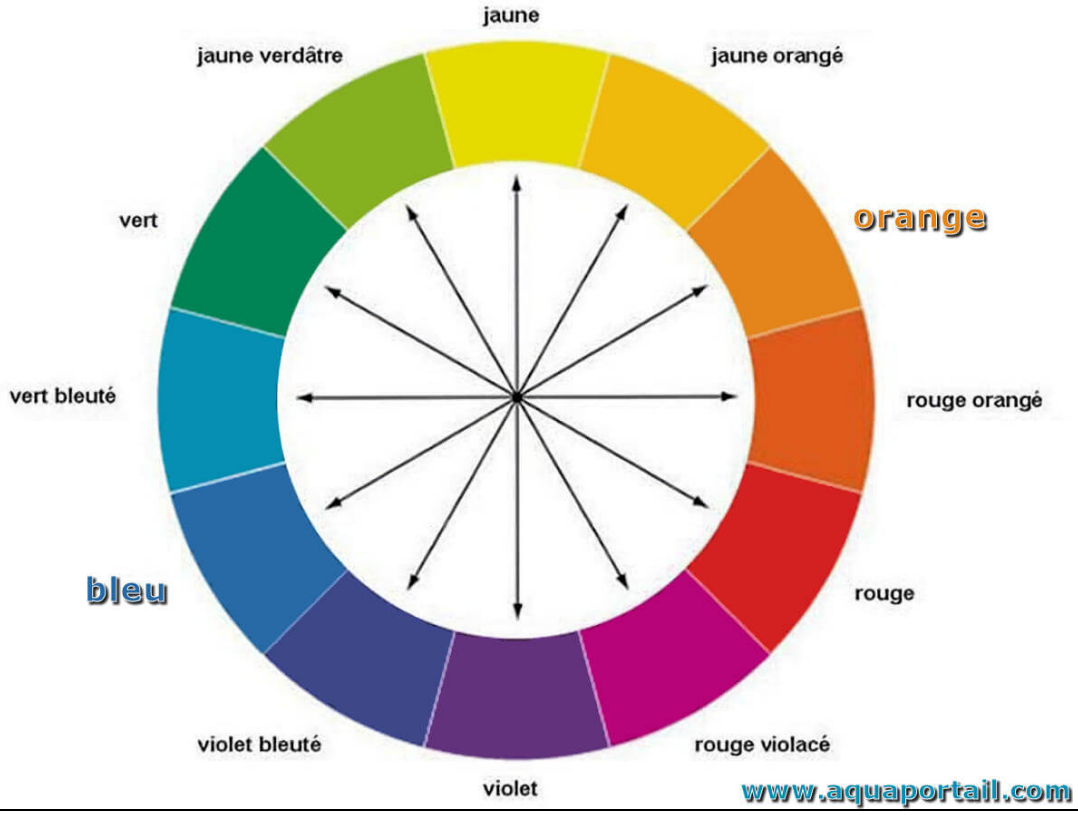
		modèles distribués.
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Avancements différents selon les groupes. Un groupe a déjà décoré, non seulement les triangles mais aussi le fond (Groupe du sens de la vue). A' l'issue de la séance, la maitresse passe une fixant sur les fonds et les triangles coloriés au pastel.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Chaque groupe a colorié le fond de son plateau et terminé de décorer les triangles.		

Document : Affiche sur les couleurs complémentaires

LES COULEURS COMPLEMENTAIRES

On parle de couleurs complémentaires pour définir deux couleurs opposées sur le cercle chromatique :

EFFET VISUEL DE CONTRASTE



Les 6 plateaux de jeu coloriés avec des couleurs complémentaires.

Documents : Exercice de réécriture de l'histoire du Jeu

Écrire l'histoire du jeu en adaptant l'histoire du jeu Amon Ré.

- Consigne :
  Écrire en 10 lignes l'histoire du jeu Opération Licorne. Lire l'histoire du jeu Amon Ré et la réadapter pour votre jeu.

- Conseils : Imiter la structure et modifier les personnages, le lieu, ce qu'ils souhaitent obtenir et comment.
  Utiliser des phrases courtes, il s'agit d'inventer une ambiance. Vous devez y croire aussi !
- Pas à pas, avec votre groupe :

- Choisir les personnages : des cambrioleurs, les chevaliers (appuyez-vous sur vos blasons) car ils sont amoureux de la princesse et veulent la voir avant son mariage avec le Marquis Le Visite.
- Choisir le lieu : Musée de Cluny, Château du Marquis Le Visite, autre.
- Que veulent -ils prendre ? La tapisserie du gout…ou bien voir la future épouse du Marquis. Dans ce cas, inventer un prénom à la Dame : par exemple : La Marquise de Cluny …à votre choix.
- Comment vont-ils atteindre leur but ? Attention aux anachronismes (au Moyen Age, il n'y a pas de système de sécurité avec des rayons laser). Par exemple : Désamorcer le système de sécurité présent à chaque marche de l'escalier en colimaçon qui porte à la tour.
  Escalader les marches du donjon et déjouer les pièges en faisant des opérations.

Le texte à imiter :
Pendant des mois, les cambrioleurs se sont préparés à leur Opération Amon Ré et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre cambrioleurs futés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon Ré ?

Daniel Pierre

- **Consigne :**
  Ci-dessous, pour vous faciliter le travail d'imitation, vous avez la version de l'histoire du jeu avec des lignes espacées pour y écrire votre version modifiée.

Le texte à imiter :
Pendant ~~des mois~~ des années, les cambrioleurs se sont préparés à leur Opération ~~Amon~~ licorne

~~Ré~~ et cette nuit, ils vont passer à l'~~acte~~ action ! Les quatre cambrioleurs futés cinq

pénètrent dans le ~~musée~~ château et ~~désamorcent le système de sécurité en tapant les~~ casse le rez-de-chaussée, ponderi et tue les gardes pont levis

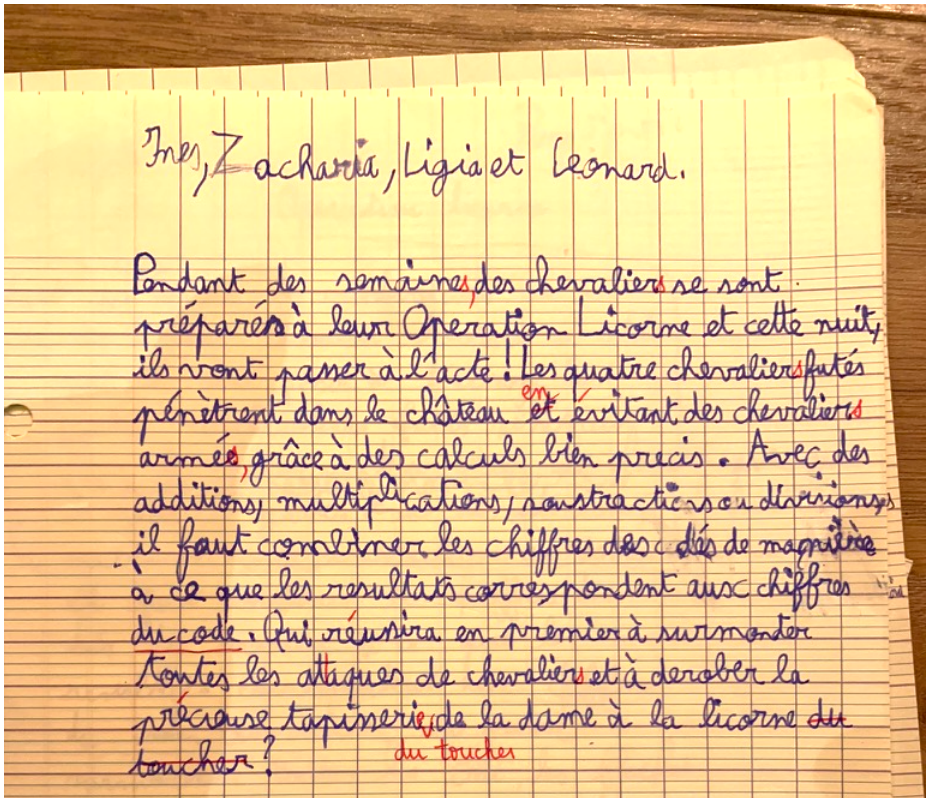
~~numéros du code grâce à des calculs bien précis~~ Avec des additions,

multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés marqués sur

de manière à ce que les résultats correspondent ~~aux chiffres du code~~. Qui aux nombres des tuiles

réussira en premier à surmonter toutes les ~~barrières photoélectriques~~ et à tirer et croiser les flèches

pour dérober ~~le précieux masque d'Amon Ré ?~~
la tapisserie de la damme de la licorne.



Ines, Zacharia, Ligia et Leonard.

Pendant des semaines, des chevaliers se sont préparés à leur Operation Licorne et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre chevaliers futés pénètrent dans le château en évitant des chevaliers armés, grâce à des calculs bien precis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les resultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les attaques de chevaliers et à derober la précieuse tapisserie de la dame à la licorne sans toucher ? du toucher

Vers la fin de la période :

La séance du mardi 6 février va se reproduire à l'identique jusqu'au vendredi 9 février tant que chaque groupe n'a pas terminé son plateau de jeu. Les groupes qui terminent avant les autres le projet, testent le jeu et s'entrainent à mettre en place des stratégies de calcul mental.

MARDI 6 FEVRIER

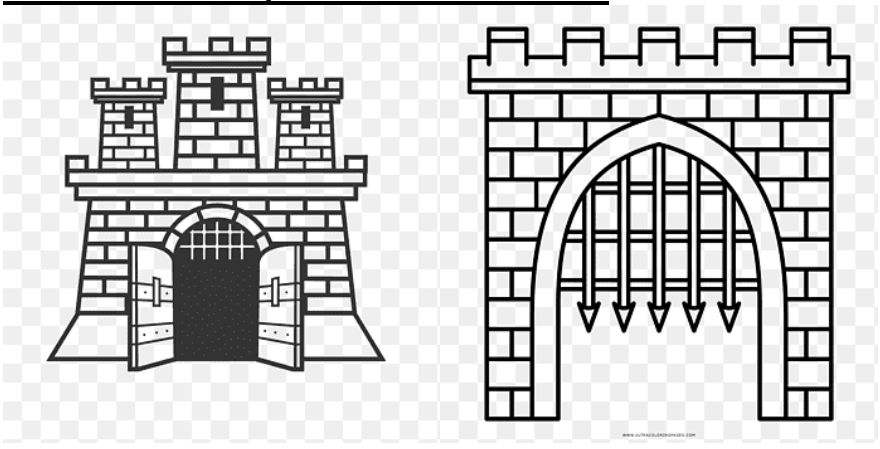
<table>
<tr><td colspan="2">TITRE DE LA SÉQUENCE :
Développer un répertoire artistique médiéval pour décorer le jeu Opération Licorne
TITRE DE LA SÉANCE : Coller les triangles rectangles, dessiner l'entrée au château et au donjon, décorer le fond, fabriquer et placer les tuiles.
NOTE : Cette séance, va se répéter en fonction de l'avancement des groupes.
NIVEAU: CE2</td><td>PLACE DE LA SÉANCE DANS LA SÉQUENCE
- Entertainment</td></tr>
<tr><td>DOMAINE: Arts plastiques</td><td>DATE: Mardi 6 Février (jusqu'au vendredi 9 février)</td><td>DURÉE: 60 min/ séance.</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJECTIF : (1 seul objectif par séance) : Progresser dans la confection du jeu : coller les triangles rectangles, dessiner l'entrée au château et au donjon, décorer le fond, fabriquer les tuiles et les placer.</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRÉREQUIS NÉCESSAIRES : Être intégré à un groupe de travail, avoir réalisé et décoré les triangles rectangles, colorié le fond du plateau.</td></tr>
<tr><td colspan="3">COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (attendu de fin de cycle) : Participer à un projet artistique et le porter à bout.</td></tr>
<tr><td>DÉROULEMENT DE LA SÉANCE</td><td>ACTIVITÉS DU MAITRE</td><td>ACTIVITÉS DE L'ÉLEVE</td></tr>
<tr><td>ACCROCHE DE DÉBUT DE SÉANCE
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Nous allons continuer de confectionner nos plateaux de jeu pour pouvoir y jouer avant les vacances. On a beaucoup de choses à faire. Chaque groupe va avancer à son rythme.</td><td></td></tr>
<tr><td>QUESTIONNE-MENT
TEMPS
MATÉRIEL
DISPOSITIF (collectif, groupe)</td><td>Que nous devons nous faire pour finir les plateaux ? Regardez le plateau de jeu Opération Amon Ré et comparez-le avec le vôtre.

Établir la liste des phases :

1. Coller les triangles en escargot de Pythagore.
2. Pour les groupes qui ne l'ont pas fait : décorer le fond du plateau avec des motifs millefleurs et des dessins qui évoquent le sens de la</td><td>Réponses</td></tr>
</table>

	tapisserie de la dame à la licorne qu'on collera sur le plateau. 3. Il nous manque l'entrée au château et l'entrée à la pièce ou est posée la tapisserie. Il va falloir les dessiner. Je vous ai imprimé des modèles de portes médiévales pour que vous vous en inspiriez. 4. Enfin il nous manque les 15 tuiles que nous devons fabriquer et placer. 5. Coller les reproductions miniatures de vos blasons fait en début de période.	
ACTIVITÉ TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe) DIFFERENCIATION POSSIBLE	Vous allez donc travailler par groupe et vous organiser au sein de chaque groupe pour réaliser toutes les étapes. La maitresse circule entre les groupes pour vérifier voire solliciter l'avancement du travail.	
BILAN TEMPS MATÉRIEL DISPOSITIF (collectif, groupe)	Avancements différents selon les groupes. Les élèves s'organisent de manière autonome par groupe et au sein du groupe. Je suis très satisfaite de leur capacité de se mettre au travail en autonomie. Les séances de confection des plateaux sont réalisées en fin de journée pendant 1 heure. Il faut solliciter les élèves 15 minutes avant la fin pour qu'ils rangent les tables et les affaires de travail.	
ÉVALUATION EN AMONT PAR L'ENSEIGNANT (critères de réussite : ma séance est réussie si…) Les élèves s'organisent en groupe et au sein de groupe, se partagent le matériel et le travail pour avancer et finir le plateau (jusqu'au 8 février : 3 séances).		

Document 1: Exemples d'entrées au château



<u>Document : La liste des nombres à inscrire sur les tuiles pour jouer</u>

CHIFFRES ET NOMBRES A' ECRIRE SUR LES TUILES DE L'OPERATION LICORNE

1	5	14
4	7	17
9	8	18
16	11	19
25	12	20
36	13	21
10	30	22
24	2	23
6	3	27
15	26	35

<u>Document : Le modèle de plateau de jeu pour placer les tuiles et dessiner les entrées.</u>

Un groupe d'élèves au travail.

Des groupes d'élèves au travail

Les élèves s'appliquent à inventer et dessiner la pièce du donjon vue d'en haut, où se trouve la tapisserie de La Dame à la licorne.

Un détail sophistiqué de la porte d'entrée au château

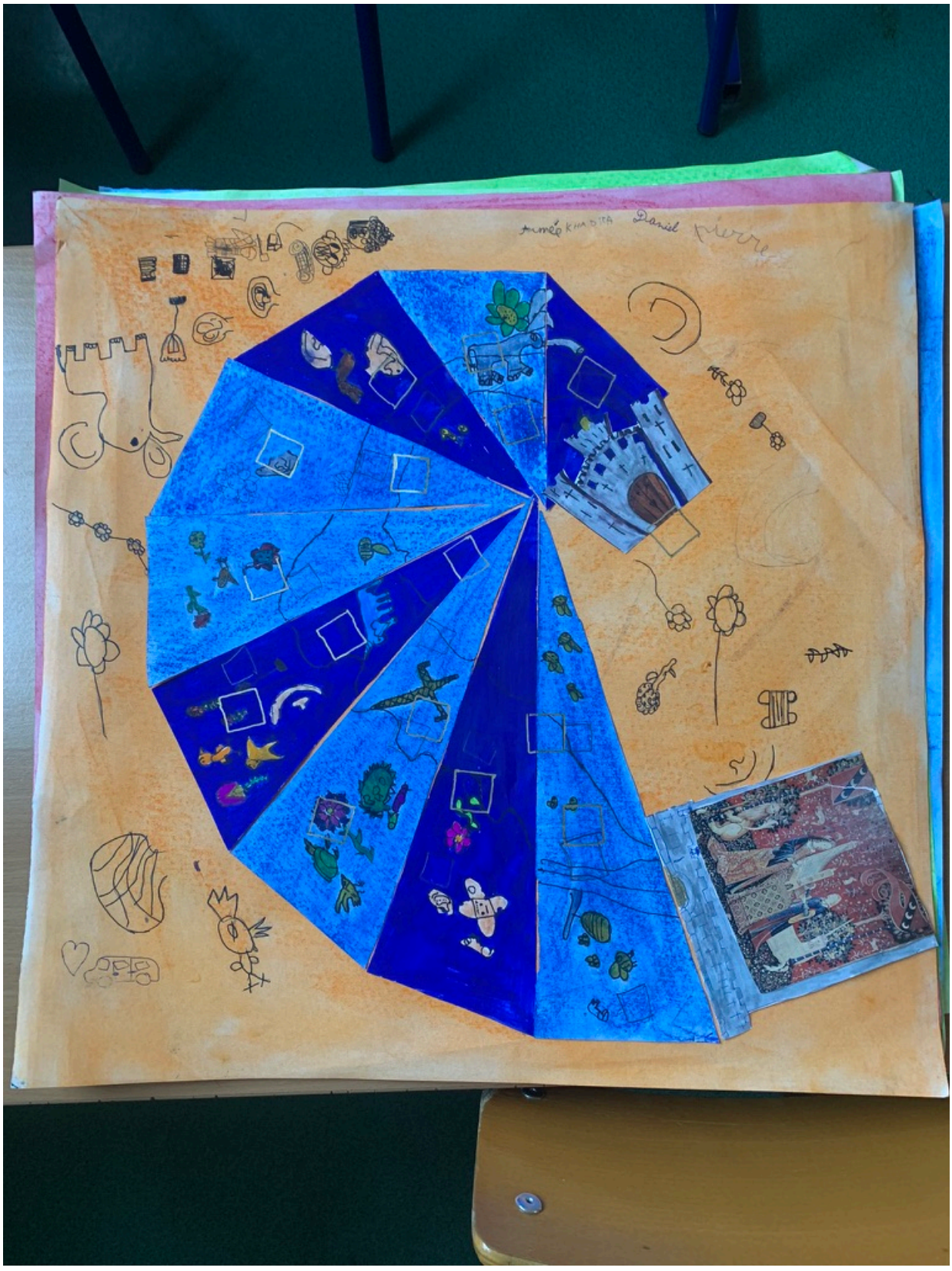
Un détail sophistiqué de la porte d'entrée à la pièce du donjon où se trouve la tapisserie de la vue de La Dame à la licorne.

Un détail sophistiqué de la porte d'entrée à la pièce du donjon où se trouve la tapisserie de la vue de La Dame à la licorne.

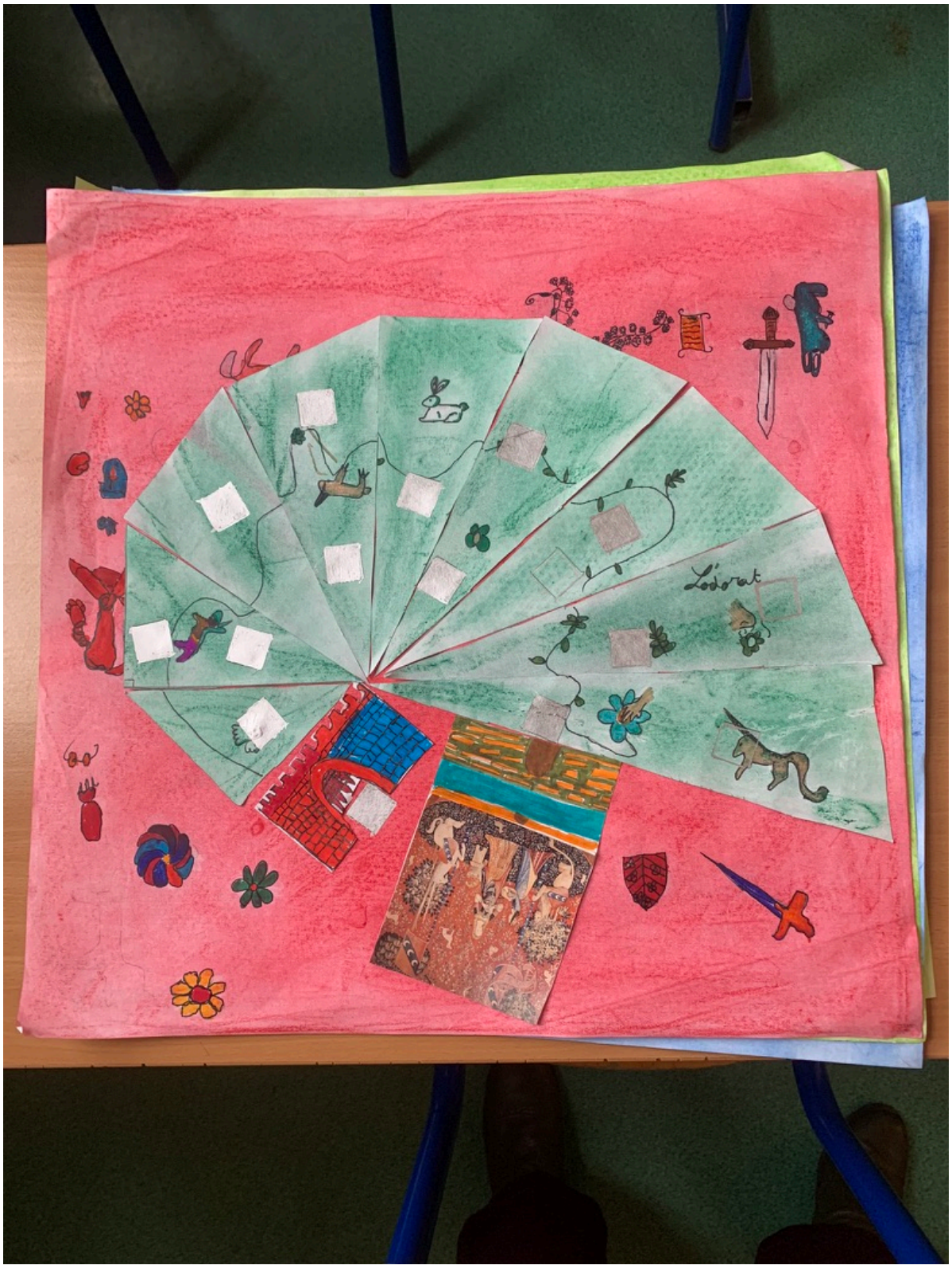
Les tuiles, pions, dès et pochons pour chacun des 6 plateaux Opération Licorne.

Le plateau de jeu Opération Licorne – sens de la vue, en phase de conclusion.

Le plateau de jeu Opération Licorne – sens du gout, en phase de conclusion.



Le plateau de jeu Opération Licorne – sens de l’ouïe, en phase de conclusion.



Le plateau de jeu Opération Licorne – sens de l'odorat, en phase de conclusion.

Le plateau de jeu Opération Licorne – sens du toucher, en phase de conclusion.

Le plateau de jeu Opération Licorne – sens du cœur, en phase de conclusion.

Les élèves du groupe Opération Licorne (la vue) jouent à Opération Licorne.

Les élèves finissent d’écrire et placer les tuiles sur leur plateau de jeu, puis découpent leurs blasons miniatures pour les coller sur le plateau de jeu avant de jouer à Opération Licorne.

Les élèves finissent d'écrire et placer les tuiles sur leur plateau de jeu, avant de jouer à Opération Licorne.

Les élèves finissent d’écrire et placer les tuiles sur leur plateau de jeu, avant de jouer à Opération Licorne.

Les élèves finissent d’écrire et placer les tuiles sur leur plateau de jeu, avant de jouer à Opération Licorne.

Les reproductions miniatures des blasons que les élèves ont commencé à fabriquer le jeudi 18 janvier pour enfin les coller sur leur plateau de jeu Opération Licorne.

II. Analyse de séquence

A. Un bilan du projet

Le projet pluridisciplinaire a été un excellent moyen pour intriguer et motiver les élèves à entrer dans les apprentissages et à donner du sens à ces apprentissages étant donné que chaque séance était orientée à la fabrication du jeu ; elle avait donc un objectif concret et pratique, d'autant plus motivant qu'il s'agissait de fabriquer un jeu pour ensuite pouvoir jouer. Nous sommes en effet partis de l'observation que nous n'avions pas assez de jeux Opération Amon Ré pour jouer en classe, moi-même ne pouvant emprunter que 2 jeux à l'INSPE et la circonscription du 5-6 n'ayant pas d'exemplaire du jeu.

J'avais, en amont de mes séances, acheté : 6 plateaux vierges, ainsi que 6 boites pour ranger les 6 jeux que nous aurions fabriqués, 6 dés (un par jeu fabriqué), 30 pions (5 par jeu) et 140 tuiles (15 tuiles par jeu): ces accessoires de jeu vierges ont, au début, beaucoup intrigué et stimulé les élèves à travailler et s'impliquer, bien que je ne m'en sois pas servi à la fin. Je les réexploiterai en Période 5 pour fabriquer un autre jeu, probablement un jeu de l'oie, partageant encore une fois la classe en 6 groupes. Cependant ces accessoires ont d'emblée permis aux élèves de visualiser ce que signifiait confectionner un nouveau jeu Opération Amon Ré.

Au-delà des accessoires vierges et de l'enjeu du projet en soi, c'est à dire la fabrication de jeux, la sortie au Musée de Cluny – que j'avais imaginée dès la conception du projet - a aussi été un argument moteur de motivation chez les élèves, qui aiment de manière générale sortir des murs de l'école pour découvrir le monde qui les entoure en groupe classe et avec la maitresse.

Le travail de groupe tout au long de la mise en place du projet a aussi été une modalité que les élèves ont beaucoup appréciée. Chacun a pleinement participé au travail du groupe, avec enthousiasme et conviction, d'autant plus qu'il s'agissait de dessiner ensemble, colorier, découper pour enfin jouer ensemble…Des élèves qui auparavant n'étaient jamais ensemble ont passé toute la 3ème période à travailler et jouer ensemble. Ce projet a donc été, d'un point de vue d'éducation civique et de respect des autres, très enrichissant et formateur pour les élèves, mais aussi pour moi.

Enfin, jouant aux jeux qu'ils avaient fabriqués, enrichis par l'apprentissage régulier des tables de multiplications que j'ai mis en place tout au long de la période, les élèves se sont épanouis davantage en jouant, exploitant, en confiance, non seulement l'addition et la soustraction mais aussi la multiplication et bientôt, en période 5 la division.

B. Les apprentissages liés au projet

En géométrie, les élèves ont assurément appris, au fur et à mesure des séances de découverte et entrainement, à reconnaitre et décrire des triangles rectangles mais aussi à les reproduire sur papier quadrillé puis sur support uni en utilisant la règles pour mesurer au millimètre près et l'équerre pour tracer des angles droits.

L'évaluation de cette compétence de géométrie a eu lieu lorsque les élèves ont tracé une 2ème fois la liste des triangles demandés pour fabriquer le plateau de jeu, sur du papier canson, que je n'avais pas sous la main la 1ère fois.

Ils ont également appris à reproduire l'escargot de Pythagore et pour ce faire ils ont bien intégré le vocabulaire de géométrie pour reconnaitre et distinguer le « côté le plus long de l'angle droit » du côté le plus court. Ils ont, en plus, appris à reconnaitre l'hypoténuse, bien que ce savoir ne fasse pas partie des compétences à acquérir en CE2, mais j'ai une classe plutôt très performante qui aime apprendre et se dépasser. Comme modalité de différenciation, la reconstruction de l'escargot de Pythagore pouvait se faire aussi par manipulation, voire avec l'aide du groupe, rangeant d'abord les triangles du plus petit au plus grand et ensuite faisant coïncider l'hypoténuse du triangle plus petit avec le coté le plus long de l'angle droit du triangle suivant jusqu'à obtenir la figure.

En Arts Plastiques, les élèves se sont pleinement épanouis à travers la mise en œuvre du projet qui avait une forte dimension artistique. Ils ont respecté l'espace, les outils et les matériaux partagés : tables de travail, feutres fins et épais, colorés et noirs, craies, coton…chacun réalisant sa production individuelle, son interprétation du motif millefleurs sur les formes géométriques des uns et des autres, en tenant compte du travail du groupe pour créer un ensemble harmonieux. C'est visible dans le travail d'enchevêtrement des tiges du motifs millefleurs d'un triangle à l'autre.

La collaboration entre les élèves a été totale, fructueuse puisque les résultats sont beaux et heureuse : les élèves étaient contents et fiers de leur travail de groupe au point qu'ils ont réclamé des reproductions des plateaux de jeu à ramener chez eux.

Le motif millefleurs fait partie de leur répertoire artistique, ils l'ont découvert sur les tapisseries de la Dame à la licorne, puis ils ont appris à le reconnaitre sur d'autres tapisseries du Musée de Cluny. Ils se sont appropriés du langage plastique et ont utilisé le dessin dans toute sa diversité d'abord en faisant des croquis des motifs millefleurs, mais aussi des autres pièces artistiques qui les ont marqués lors de la visite au Musée de Cluny ; ils se sont ensuite

appuyés sur leur croquis et sur des reproductions d'extraits de la Dame à la licorne pour les dessiner à nouveau sur les éléments du plateau de jeu.

Un élève m'a fait remarquer que grâce aux croquis qu'il avait fait au Musée, il allait garder en mémoire les œuvres vues. Il avait en effet déjà été au Musée mais n'en avait pas gardé souvenir. Utiliser le croquis en sortie, donner la possibilité de manipuler à travers le dessin ce que l'élève voit, lui permet d'être actif, de participer pleinement et ainsi de se souvenir davantage. Dès mes prochaines sorties, j'exploiterai le dessin de croquis comme première étape de découverte vers l'institutionnalisation des connaissances. Un parent d'élève m'a même écrit que depuis la sortie, son fils dessine des licornes partout et raconte des histoires médiévales.

Les élèves ont commencé à aborder le Moyen Age à travers l'art, d'abord lors de leur séance d'arts plastiques où ils ont appris à interpréter des blasons et à manier un vocabulaire qui leur est spécifique : alliances, armes, chef, couleurs…puis à travers la découverte de la tenture de la Dame à la licorne. La séance de comparaison des 6 tapisseries, réalisée en groupes de travail, a été l'occasion de s'emparer de l'œuvre d'art, d'en connaitre les moindres détails et les différences, de comprendre le sens de la représentation. J'ai choisi la piste d'interprétation des cinq sens (ouïe, vue, odorat, gout et toucher) et du sens du cœur (la sagesse en opposition aux biens matériels) des six tapisseries. Lors de cette séance de découverte de l'œuvre, nous avons également travaillé à l'oral sur leur représentation de la licorne en la comparant à la description qu'en donne Pastoureau dans son *Bestiaire médiéval*. L'écart entre leur vision et la description du chercheur a beaucoup fait rire les élèves qui avaient de la licorne une image idéalisée des dessins animés : un cheval blanc, avec des ailes, une crinière et une queue parfois multicolores…alors qu'elle aurait, selon Albert le Grand, cité par Michel Pastoureau : « la taille et le corps d'un cheval, la tête du cerf, les pieds de l'éléphant, la queue du lion…D'autres la dotent d'une tête de bouc ou de chèvre, d'autres, du corps d'une biche et de la queue d'un taureau, d'autres encore des pattes de cheval : une bête qui court si vite ne peut pas avoir les pattes de l'éléphant ! ». J'ai proposé d'autres tableaux représentant des licornes pour vérifier les descriptions de Michel Pastoureau, mais aussi pour remarquer qu'en tant que créature imaginaire, chacun peu l'interpréter à sa guise, qu'il n'y a pas de vraie ou de fausse licorne.

Lors de la visite au Musée de Cluny, les élèves ont enrichi leur culture artistique et élargi leur vision du Moyen Age, qui n'était plus seulement le temps des chevaliers et des châteaux forts, mais aussi une période où la nature était omniprésente dans la vie de tous les jours - 99% de la population étant paysanne et travaillant dans les champs et la noblesse ayant

l'habitude de la chasse, comme nous l'avions étudié en classe – mais aussi dans l'art. Le Musée nous a offert une panoplie de pièces : chapiteaux, olifant, objets rituels…tous décorés avec des motifs de flore et de faune réelle et imaginaire. Le thème de « la nature au Moyen Age » a été en effet le fils conducteur de la visite que j'ai organisée au Musée de Cluny, à travers lequel j'ai introduit chaque pièce, y compris les tapisseries des vendanges et de la chasse qui m'ont également permis de raconter comment vivaient les nobles et les paysans, leur habitude, leur vêtement, leur relation à la nature.
Nous avons également, pendant les temps calmes, fait une sélection de livres de la bibliothèque de classe, traitant du Moyen Age. Les élèves pouvaient ainsi les lire lorsqu'ils avaient fini leur travail.

C. Des prolongements ou approfondissements possibles du projet

J'aurais souhaité avoir plus de temps, tandis que la période était très courte (3 semaines par binôme), pour approfondir davantage la technique de fabrication d'une tapisserie, montrer aux élèves un métier à tisser, voire organiser une visite ultérieure à la Manufacture des Gobelins pour leur permettre de bien comprendre le fonctionnement de l'objet et le processus de fabrication d'une tapisserie: reconnaitre le fils de trame et de chaine, comprendre ce qu'est une navette, mais aussi rencontrer des experts du métier à tisser, les interroger…

J'ai pu, en classe, pendant le temps calme et grâce à un documentaire, aborder la question de la fabrication des couleurs naturelles au Moyen Age et les distinguer des couleurs artificielles fabriquées en laboratoire, polluantes pour l'environnement. Mais une séquence plus longue pour créer des couleurs naturelles en classe et les tester sur papier ou sur tissu aurait été très intéressante. Elle aurait aussi participé à sensibiliser davantage les élèves à l'observation d'œuvres d'art, essayant de distinguer celles qui n'emploient que des colorants naturels (des fresques romaines aux chefs d'œuvre de la Renaissance) de celles qui se recouvertes de colorants artificiels.

Cette séquence d'art plastique sur les couleurs naturelles aurait pu se croiser avec une séquence plus articulée de Questionner le monde, pour comparer les modes de vie du Moyen Age et d'aujourd'hui en se concentrant, par exemple, sur les vêtements portés au deux époques, sur leur mode de fabrication (par une couturière, en atelier ou en usine) et leur mode de consommation (recoudre, modifier au Moyen Age, jeter et changer aujourd'hui) ouvrant ainsi la séquence sur une sensibilisation à la pollution qu'engendrent les usines, et notamment

celles de la mode, dans l'environnement. Une séquence dynamique où les élèves auraient été directement interpellés au travers des vêtements qu'ils portent tous les jours, la lecture de leurs étiquettes...

J'aurais aussi voulu exploiter le projet pour développer une séquence bien construite de français. Mais, je n'ai fait qu'une séance en décrochée, où les élèves réécrivaient l'histoire du jeu, en modifiant l'histoire « officielle » d'Amon Ré, ligne par ligne, sans faire d'anachronisme. La notion d'anachronisme aurait pu faire l'objet d'un travail d'écriture, voire de composition artistique, plus approfondi et élaboré, alors que je me suis contentée d'expliquer aux élèves le sens du mot.

Concernant les règles du jeu, j'aurais surement pu les exploiter davantage, demander aux élèves d'identifier les étapes d'écriture des règles - titre, matériel, nombres de joueurs, récit chronologique des phases du jeu, règles, dessins ou schémas - avant de leur proposer d'écrire les règles de leurs jeux de cour de récréation. Cet exercice aurait pu être un entrainement d'expression écrite, mais aurait pu aussi servir de support pour une séance en décrochée d'éducation civique concernant le respect d'autrui et notamment pour habituer les élèves à ne pas tricher ni blesser ses camarades dans la cour, adoptant un comportement responsable par rapport à soi, aux engagements pris avec l'écriture des règles et aux autres.

J'avais également imaginé, en amont de mon projet, un travail d'expression écrite où les élèves auraient créé leur bestiaire, inventant leurs animaux imaginaires, les décrivant physiquement, ainsi que leurs pouvoirs magiques et inventant une manière pour les capturer, telle la licorne d'un blanc immaculé, avec son unicorne aux pouvoirs purificatoires et qui ne se fait attraper qu'attirer par une jeune fille vierge.

J'avais également prévu, mais, faute de temps, je n'ai pas pu mettre en place la séance, de faire découvrir aux élèves une poésie sur le Moyen Age : *Le temps a laissé son manteau...* de Charles d'Orléans (1394/1465) et de leur proposer d'illustrer la poésie avec des tableaux que je leur aurais montrés (voir annexe 4) et autour desquels nous aurions échangé.

J'aurais également pu leur faire rédiger un carnet individuel du projet. Chaque élève aurait raconté ce qui avait été fait pour construire le jeu et aurait pu relire son carnet pour fabriquer un nouveau jeu. Mais comme c'était aussi « ma première fois », ce carnet sera envisageable lors de la prochaine mise en œuvre du projet.

Enfin, et c'est une séance en décrochée que je développerais en Période 5, je souhaiterais exploiter les histoires du jeu, réécrites sans anachronisme par les élèves au sein de chaque groupe, pour les entrainer à manier le traitement de texte pour la mise en page de texte court. Je souhaiterais, en effet, offrir à chaque élève une reproduction en A3 de la

planche de jeu qu'il a participé à construire ainsi que les règles du jeu avec l'histoire du jeu modifiée. J'aimerais à ce titre créer, en Période 5, avec les élèves, chacun individuellement, un dé avec un patron du cube miniature et des pions miniatures en origami où pâte à sel éventuellement.

D. La pluridisciplinarité : réussite ou échec ?

La pluridisciplinarité a, me semble-t-il, très bien fonctionné : à travers ce projet les élèves ont appris à tracer des triangles rectangles, ils se sont appropriés du motif millefleurs, connaissent sur le bout des doigts la tenture de La Dame à la licorne et la signification des six tapisseries, ils ont appris à lire et créer des blasons, ils ont aussi beaucoup appris sur la période médiévale, notamment grâce à la visite au Musée de Cluny mais aussi aux innombrables documentaires sur les couleurs naturelles et issus de Lumni sur le Moyen Age…

E. Modifications du projet

J'avais initialement acheté 6 plateaux vierges 50 cm x 50 cm, ainsi que 6 boites de rangement des jeux sur le site www.toutpourlejeu qui m'avais passionnée. Je pensais, en effet, fabriquer 6 versions du nouveau jeu Opération Licorne que notre classe aurait ensuite présenté et prêté aux autres classes de CE2, CM1 et CM2 de l'école. C'est ainsi que j'avais fait l'hypothèse de travailler, en Période 5, les figures en volumes et j'avais imaginé de proposer aux élèves de dessiner, puis découper et décorer les patrons des pavés droits pour recouvrir les boites de jeu.

Cependant les choses ne sont pas allées telles que je les avais imaginées : une fois les merveilleuses planches de jeu composées et décorées par les élèves, en format 50 cm x 50 cm, sur du papier canson, je ne savais pas comment m'y prendre pour les coller sur les planches vierges qui sont fendues sur un quart central pour les replier dans la boite. J'avais acheté du papier transparent autocollant pour plastifier les planches des élèves et ainsi éviter qu'en découpant le quart central du jeu, il ne s'abime. Mais c'était très difficile, voire impossible, de coller le papier autocollant sur une superficie de 50 cm x 50 cm sans faire de plis et sans que le papier autocollant ne se colle sur lui-même. Bref, dès que j'eu compris que je n'aurais pas pu coller les réalisations des élèves sur les planches vierges, j'ai commencé à m'inquiéter : je voulais porter à bout le projet et ne pas décevoir les élèves. J'ai présenté le problème aux élèves, nous avions deux possibilités : prendre le risque d'abimer leurs réalisations en les découpant pour les coller sur les plateaux pliables ou garder les jeux ainsi et les ranger à plat,

sans boite. Ils ont refusé de prendre le risque d'abimer leurs réalisations en les découpant. Le projet était donc conclu puisque les élèves jouaient par groupe sur le plateau de jeu Opération Licorne qu'ils avaient fabriqué.

Mais que faire avec les planches vierges et leur boite de rangement ? J'ai proposé aux élèves de fabriquer des nouveaux jeux en Période 5, mais cette fois-ci en les élaborant directement sur les plateaux vierges. La Période 5 approche et je prévois un nouveau projet pluridisciplinaire dont l'objectif est la fabrication de 6 planches de jeu de l'oie et l'écriture des règles.

CONCLUSION

J'ai été, autant que mes élèves, passionnée par le projet Opération Licorne. La dimension artistique du projet a participé à son succès, la géométrie – discipline mathématique - s'inscrivant bien dans un projet d'art.

Opération Licorne est un projet réplicable, sur plusieurs périodes, pour donner du sens aux apprentissages tout en transmettant les compétences prévues dans le Programme dans les matières suivantes, en fonction de la progression :

- La géométrie en mathématiques : il est possible de construire le plateau de jeu avec d'autres formes géométrique – carrés, cercles…- en fonction de la progression établie ;
- Les arts plastiques : toute période artistique est intéressante à aborder avec les élèves pour enrichir leur patrimoine culturel et organiser une sortie dans les Musées de Paris.
- Questionner le monde et notamment questionner le temps : il est possible d'aborder toute période historique à travers l'art, l'observation de tableaux permet de se représenter la vie d'autrefois, de comparer des styles de vie, de connaitre des personnages historiques importants et dater la période en question.

En Période 5, il serait ainsi possible d'imaginer de répliquer le projet en le nommant : Opération Nymphéas, le but du jeu étant de voler un, ou plusieurs tableaux (en fonction du nombre de jeux à fabriquer) de la série des Nymphéas de Claude Monet, organisant, en parallèle, une visite au Musée de l'Orangerie à Paris afin de sensibiliser les élèves à diverses formes artistiques de représentation du monde.

Jouer à Opération Amon Ré, ainsi que toutes ses versions possibles et imaginables – Opération Licorne, Opération Nymphéas, Opération Campbell's soup cans…-, ne peut être qu'enrichissant, car, au-delà des compétences acquises lors de la confection, le jeu stimule la

concentration et le calcul mental par l'addition, la soustraction, la multiplication et la division ; on peut y jouer de 8 à 99 ans : « Amusement garanti pour toute la famille, entrainement sans effort des facultés mathématiques » assure la société de diffusion du jeu, et je confirme, ainsi que toute la classe des CE2B Madame.

III. Annexes

Annexe 1 : Première ébauche du projet pluridisciplinaire 24 novembre 2023

PROJET PLURIDISCIPLINAIRE
MATHS EN JEU

OBJECTIFS
Faire au moins 2 séquences de 2 matières avec des séances qui s'entremêlent.

PERIODE
Projet à mettre en œuvre au choix ou sur les 2 périodes :
- Du 24 janvier 2024 au 9 février 2024 : période 3
- Du 26 Février 2024 au 14 Mars 2024 : période 4

PROJET
- **Confection - Une nouvelle opération : La Dame à la licorne** (sur le modèle du jeu Opération Amon Ré)
- + Visite au Musée de Cluny

OBJECTIF
A' l'issu du projet, chaque élève aura confectionné son jeu de société : Opération – La Dame à la Licorne.
Possibilité de développement ultérieur : réaliser le jeu en construisant d'autres mises en situations historique ex : **Opération Déjeuner sur l'herbe**
- www.toutpourlejeu pour acheter le plateau !!!! 40*40= 1euro
- Transparent veleda pour plastifier l'image (rayon papeterie super marché collant)
- Canevas a la place de photoshop

MATIERES (maths + QLM + Sc et technique + Français +
- Mathématiques (nombres et calculs ; espace et géométrie)
  > s'entrainer au calcul mental dans les différentes opérations, réaliser le jeu.
- QLM (Histoire, organisations du monde et les objets techniques)
  > Connaitre le Moyen Age, comparer des styles de vie d'hier et d'aujourd'hui, la tapisserie.
- Français (écriture)
  > Rédiger les règles du jeu, un bestiaire fantastique, l'histoire des voleurs de la Licorne.

COMPETENCES DEVELOPPEES PAR MATIERE ABORDEES

1. ***Mathématiques :***

- **Nombres et calculs**
- Calculer avec des nombres entiers

    - Mobiliser en situation ses connaissances des faits numérique et sur la numération pour répondre à des questions comme : 7*4= ?; 28=7* ?
- Calcul mental et calcul en ligne
    - Élaborer ou choisir des stratégies, expliciter des procédures utilisées et comparer leur efficacité : + - * /

➢ **Espace et géométrie**

- Reconnaitre, décrire et construire quelques figures géométriques. Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, angle droit, égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.
    - Reproduire sur papier uni des figures planes (carrés) éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter).
    - Construire un carré sur un support uni connaissant la longueur des cotés.
    - Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.
    - Repérer et trouver le milieu d'un segment avec une droite graduée.
    - Utiliser la règle, le compas et l'équerre comme instrument de tracé.
    - Vocabulaire approprié pour décrire des figures planes usuelles (carré, sommet, angle droit ; milieu d'un segment, cercle, disque, rayon
        - ⇒ Activité : Construire le plateau de jeu et les pièces
        - ⇒ Croisement art : décorer le plateau

2. Questionner le monde :

➢ **Histoire : Repérer et situer quelques événements dans un temps long**

- Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible
    - L'évolution des sociétés à travers des modes de vie et des techniques à diverses époques.
- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clefs (ressources locales : monuments, architecture – Musée du Moyen Age mais aussi thermes de Cluny), films vus comme des éléments d'enquêtes.

➢ **Explorer les organisations du monde**

- Comparer des modes de vie
    - Comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements, à différentes époques ou différentes cultures.

  Thème et objets du Musée de Cluny : Le moyen âge au quotidien – thèmes : beauté et parure ; dévotion ; guerre, chasse et tournoi, jeux et loisirs ; vie agricole ; vie domestique https://www.musee-moyenage.fr/collection/parcours-decouverte.html?famille=4#filtres
    - Identifier et comprendre des interactions simples entre modes de vie et environnement à partir d'un exemple : la nature est omniprésente dans l'art et la vie des hommes et des femmes au MA. Il y a une forte majorité de la population qui vivait à la campagne, les villes abritent des jardins et même des portions de vigne et de champs (Paris au Moyen Age)

➢ **Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? A' quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?**

- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
    - Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils techniques.
        - ⇒ Activité : Découvrir une certaine diversité de métiers courants. Interroger des hommes et femmes au travail sur les techniques et machines utilisés.
          Le métier à tisser - la tapisserie.
          + Visite à la manufacture des Gobelins ou vidéo.
          https://www.mobiliernational.culture.gouv.fr/fr/nous-connaitre/les-manufactures/manufacture-des-gobelins
        - ⇒ Réaliser un métier à tisser :
          https://www.youtube.com/watch?v=GV8wtOySrKM

3. *Français :*

➢ **Écriture**

- Écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche (en lien avec la lecture, le langage oral et l'étude de la langue)
    - Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes : les Règles de jeu
    - Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchainent avec cohérence, écrire des phrases.

➢ **Copier**

- Respecter la mise en page des textes proposés.
- Manier le traitement de texte pour la mise en page de courts textes.
    - ⇒ Écrit court : écriture à partir de support variés – image d'animaux fantastiques.
      Activité : Écrire un bestiaire des animaux fantastiques de la classe.
    - ⇒ Écris long intégrés à des projets plus ambitieux. Ce projet d'écriture fédère les élèves autour d'un projet final dont le destinataire sera un public lié au projet lui-même : les joueurs de l'Opération La dame à la Licorne.
      Activité : Écrire l'histoire de la bande de voleurs de la Dame à la Licorne.

Le bestiaire médiéval. La symbolique des animaux. Le monde fantastique et son bestiaire : griffons, centaures, sirènes, chimère, phénix, licorne, monstre et dragons. Frontière entre créatures réelles et imaginaires.
https://www.musee-moyenage.fr/collection/dossiers-thematiques/art-et-nature-au-moyen-age.html

4. *Numérique*

➢ **Création de contenu**

- Développer des documents à contenu majoritairement textuel
    - ⇒ Activité : Copier les règles du jeu sur Word en respectant la mise en page.

OBSERVATIONS

- **Musée de Cluny**

- Préparer la visite : choisir un parcours thématique au Musée : Art et nature au moyen âge.
- On pourra regarder les thermes de l'extérieur et faire un rappel sur la Rome antique.

À noter : La visite guidée "Les thermes antiques de Lutèce et leurs souterrains" ainsi que la salle du frigidarium ne seront pas accessibles aux périodes suivantes :

- du 14 janvier au 11 mars 2024 pour le démontage de l'exposition "Voyage dans le cristal" et le montage de l'exposition "L'art au temps de Charles VII" (titre provisoire)

- **Parcours école musée**

16 minutes à pied en passant par rue de Vaugirard ou jardin du Luxembourg et Rue racine.

DEVELOPPEMENT

1. Jouer à Opération Amon Ré et s'entrainer aux maths
2. Commencer à étudier le Moyen Age
3. Visite au Musée
4. Écriture : français/ bestiaire
5. Projet : maths géometrie
6. Projet : règle du jeu – français

OBSERVATION CLASSE 24/11/23

Compter les séances et les intégrer à l'emploi du temps.
Risque de s'éparpiller
Mais bien avancé
Expo Lens : les animaux fantastiques qui viendra à Paris

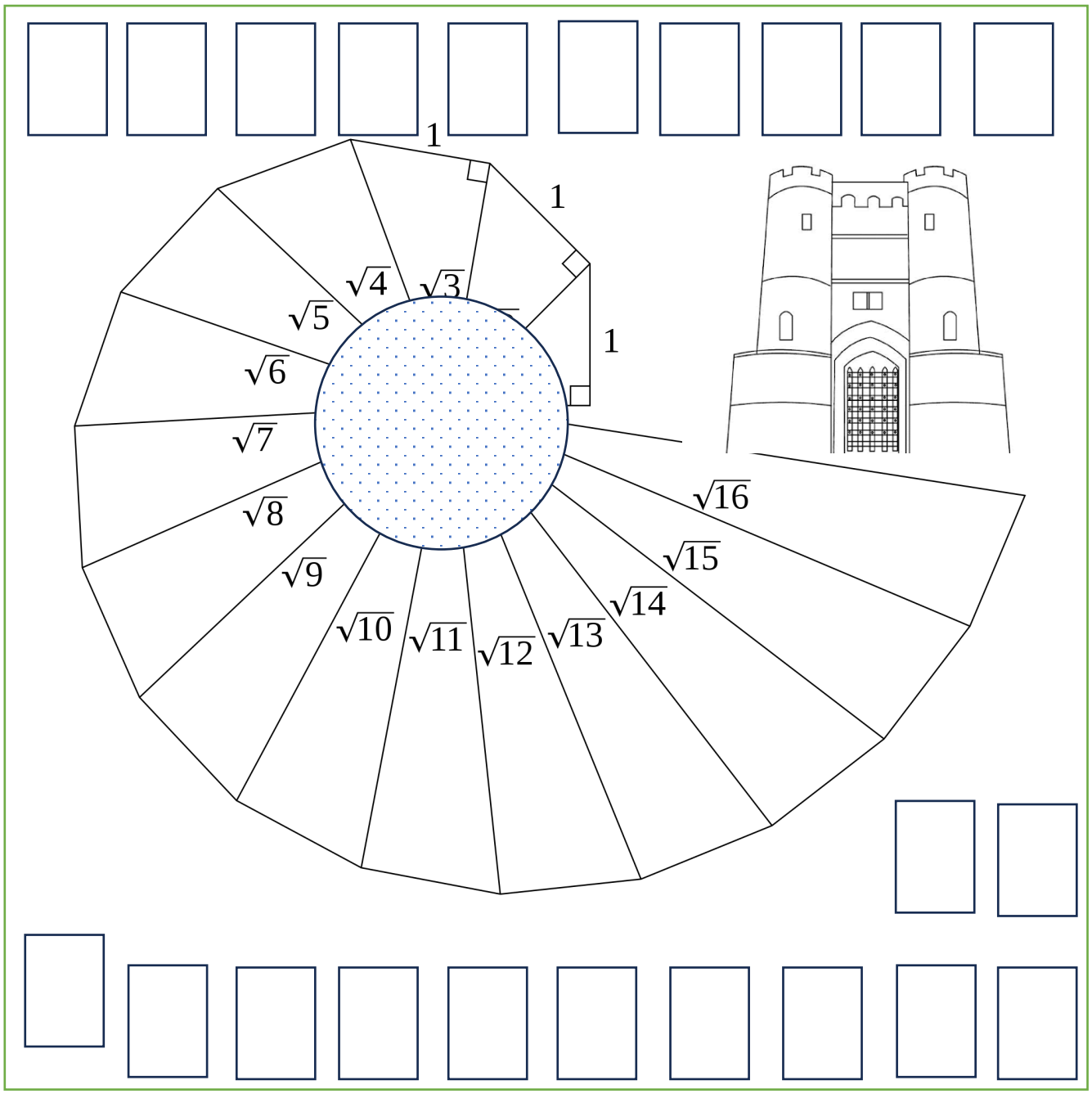
- Jeu : chimère sur classification des animaux fantastiques
- https://gusandco.net/2016/07/28/critique-de-jeu-chimere-le-jeu-le-plus-crucial-de-lete/
- Demander à ceux qui font science-français comme projet pluridisciplinaire

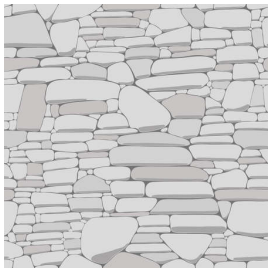
Possibilité de jouer par binôme et rajouter un pion pour ainsi jouer à 10.
Possibilité de faire un plateau petit par élève, ou 5 plateaux (5 joueurs par plateau) un par thème d'histoire.
Simplement habiller le jeu

Annexe 2 : Première ébauche tableau synthétisant le projet pluridisciplinaire 24 novembre 2023

INFORMATIQUE	FRANCAIS	MATHS	PROJET	ART	HISTOIRE GEO	SCIENCE ET TECHNIQUE		MUSIQUE	EPS
	Écriture -Écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche (en lien avec la lecture, le langage oral et l'étude de la langue) **Copier** -Respecter la mise en page des textes proposés. -Manier le traitement de texte pour la mise en page de courts textes.	**CALCUL: Calculer avec des nombres entiers** - Mobiliser en situation ses connaissances des faits numérique et sur la numération pour répondre à des questions comme : 7*4= ?; 28=7* ? **Calcul mental et calcul en ligne** - Élaborer ou choisir des stratégies, expliciter des procédures utilisées et comparer leur efficacité : + - * /	**CONFECTION DU NOUVEAU JEU: OPERATION LA DAME A' LA LICORNE**		**Repérer et situer quelques événements dans un temps long:** Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clefs. **Explorer les organisations du monde** Comparer des modes de vie; Identifier et comprendre des interactions simples entre modes de vie et environnement	**Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués**			
		GEOMETRIE: -Reconnaitre, décrire et construire quelques figures géométriques: le triangle rectangle + révision le carré.							
	Ecouter et comprendre + nouveau lexique : confection		**PRESENTATION DU PROJET**	Les blasons (PVP)	Découverte de La Dame à la licorne: Musée de Cluny + thème médiéval				
	Commencer à rédiger un cahier de projet.								
	Lire les règles du jeu (compréhension, composition en paragraphe, langage…)	Acheter les pièces du jeu. Calculer.	**COMPRENDRE LE JEU ET LES REGLES DU JEUX**			De quoi avons nous besoin pour fabriquer un nouveau jeu? La liste des pièces.			
		CALCUL: Jouer à Opération Amon Ré et s'entrainer à calculer mentalement. Sur chaque jeu jouent 4 équipes de 2 joueurs qui doivent se concerter sur l'opération à choisir. 16 élèves au travail. Règle nouvelle: la multiplication donne plus de point. 2 groupes: un jeu autonomie multiplication DUEL, l'autre joue à AMOR RE	**JOUER**						
			HABILLER LE JEU – THEME MEDIEVAL : écriture		Introduction au Moyen Age. Visite au Musée de Cluny	le métier à tisser		musique médiéval	Danse médiéval: branle de la montarde; saut du lapin…
	Ecrire l'histoire de la bande de vouleurs de la dame à la Licorne.								
		Jouer	**JOUER**						
		GEOMETRIE: Tracer un carré de x cm de coté sur support uni. Et tracer un cercle de x de diamètre avec un gabarit.	**HABILLER LE JEU – THEME MEDIEVAL : graphisme**	Dessiner le labyrinthe sur la planche ronde + coloriage et découpage de bestiaire					
			CONFECTIONNER LE JEU	Composition et collage des pièces.					
		Jouer au jeu fabriqué	**JOUER**						
Copier sur ordinateur et mettre en page	Copier et adapter les règles du jeu au nouveau contexte.		**ECRIRE LES REGLES DU JEU**						
			PRESENTER LE JEU AUX AUTRES CLASSES.						

Annexe 3 : Première hypothèse de rendu du plateau de jeu.





fond

Escalier en colimaçon
Recouvert de tapis sur motif millefleur

https://www.restauration-tapis-paris.com/le-tapis-a-travers-les-siecles/
Éventuellement coller sur fond en pierre d'autres œuvres du musée de Cluny, ou détail de la dame à la licorne : fleurs, animaux, drapeaux…ou mieux encore des indices pour signifier le SENS en question : œil, nez, main, oreille, cœur, bouche.

Annexe 4 : Poésie du Moyen Age

Le temps a laissé son manteau…
Charles d'Orléans *(1394/1465)*

Le temps a laissé son manteau
De vent, de froidure et de pluie,
Et s'est vêtu de broderie,
De soleil luisant, clair et beau.
Il n'y a bête ni oiseau
Qu'en son jargon ne chante ou crie :
Le temps a laissé son manteau
De vent, de froidure et de pluie.
Rivière, fontaine et ruisseau
Portent, en livrée jolie,
Gouttes d'argent, d'orfèvrerie ;
Chacun s'habille de nouveau.
Le temps a laissé son manteau

Propositions d'illustrations de la poésie par des tableaux. Leur demander lequel ils préfèrent, leur demander de chercher à leur tour une illustration.

Pieter Bruegel l'Ancien (1525-1569), *Paysage d'hiver*.

Sandro Botticelli (1445-1510), Le Printemps.

Giuseppe Arcimboldo (1527-1593)

L'Hiver

Le Printemps

L'Été

L'automne

Annexe 5 : Préparation à la visite au Musée de Cluny.

LES RÈGLES POUR VISITER UN MUSÉE

1. Toucher avec les yeux. C'est-à-dire regarder avec soin mais sans toucher.
2. Être en silence et écouter.
3. Se regrouper autour de moi.
4. Ne pas déranger les autres groupes qui visitent.
5. Il y a des caméras qui nous surveillent et des agents.

Thème : la nature au MA, mais on va aussi voir des statues…

VISITE – sur le chemin.
L'Hôtel de Cluny a été construit en **1485**, vers la **fin du Moyen Age**. Il a donc plus que **500 ans** !

Il est construit, adossé aux **Thermes gallo-romaines**, du temps ou Paris s'appelait Lutèce. Ces thermes datent du **IIème siècle**. Elles ont donc **2000 ans !**

Tous les objets que vous allez voir, datent du MA. Ils ont entre 500 et 1300 ans.

Pour l'Hôtel, on retrouve **des éléments de l'architecture des châteaux forts** : les **créneaux et les merlans**, mais en plus il y a **des gargouilles.** Ce n'était pas exactement un château fort, c'était un collège religieux.

9h30

Vous allez m'attendre dehors en silence et en rang par deux pendant que je fais les billets.
Nous allons rentrer tous ensemble et faire le tour de toutes les salles du Musée.
J'ai sélectionné des œuvres que je vais vous raconter.
En rentrant, les uns derrière les autres, regardez les détails de ces plaques d'aluminium. On va retrouver ce dessin à l'intérieur.

Nous ne pourrons pas nous arrêter devant toutes les œuvres.
Nous avons peu de temps. Restons unis.
Ouvrez grand les oreilles et fermez bien la bouche.

9h45
LES COURONNES VOTIVES DU TRESOR DE GUARRAZAR - 3 minutes
Un **trésor** qui a été découvert en Espagne.
Il y avait **26 couronnes et croix en or, décorées de pierres précieuses**.
7ème siècle.
Le bijou en forme de R, avec d'autres lettres, formait le nom **Reces winthe**. C'est le nom d'un roi wisigoth qui régnait à Tolède, en Espagne de 653 à 672.

- Vous vous rappelez les Wisigoth, ces peuples barbares qui venaient de l'Est et on conduit à la chute de l'Empire Romain ?

LES CHAPITEAUX – 3 minutes.

La nature au MA était omniprésente, dans **la vie de tous les jours et dans l'art aussi**.
Sur ces chapiteaux vous pouvez voir des plantes et des animaux réels (taureau, **bélier, poissons**) et fantastiques (**dragons, sagittaires, sirènes** avant qu'elles ne prennent une queue de poisson elles avaient un corps d'oiseau).

L'OLIFANT – 3 minutes.
- **Vous vous rappelez de la Chanson de Roland ?**

Roland est à l'arrière-garde de l'armée de Charlemagne. Quand l'armée passe les **Pyrénées**, les chevaliers sont attaqués par **les Vascons au Col de Roncevaux**. Roland, le dernier, perd ses troupes. En mourant, il trouve la force d'appeler Charlemagne en soufflant dans un olifant.

C'est un **instrument de musique**, **taillé dans une défense d'éléphant creusée puis sculptée à la main.** Il date du IIème siècle
- un matériau très rare
- beaucoup de valeur.

Vous pouvez **retrouver des animaux sauvages** sculptés dessus.

SCULPTURES DE NOTRE DAME DE PARIS - 5 minutes.
On traverse **le Portail de la Vierge qui était à saint Germain des Prés**, dans l'actuel 6ème arrondissement et **on entre dans la salle des sculptures de Notre Dame de Paris**.

D'abord, regardez **l'espace**. Les murs sont différents.

Ici c'est les thermes romains antiques.
Le mur de fond c'est le Mur de l'Hôtel de Cluny.

Revenons aux statues : au moyen âge, les statues étaient **peintes avec des couleurs très vives.** Vous voyez, il y reste des traces sur ces têtes.
Elles appartenaient à des statues de 3 mètres de haut qui étaient placées sur la façade de la cathédrale Notre Dame à 28 mètres de hauteur (immeuble de 10 étages)

- Vous voyez qu'elles ont des couronnes ?

A' la Révolution française, des centaines d'années plus tard, en 1789, on croyait que c'était des statues du Roi, or on ne voulait plus de roi et on a donc détruit ces statues en les jetant au sol. Elles sont restées enterrées pendant encore des centaines d'années puis, elles ont été retrouvées par hasard par des archéologues dans une cours parisienne, il n'y a pas très longtemps.

- **Quel est l'animal préférez des magiciens ?**

La Colombe !
Au MA la nature est partout.

COLOMBE EUCHARISTIQUE - 3 minutes
Voici la colombe, c'est le symbole de la paix. Elle peut battre des ailes grâce aux charnières qui rattachent les ailes au corps. Elle a aussi un couvercle sur le dos pour contenir les hosties. C'est une colombe eucharistique, liée aux rites chrétiens de la communion : pain et le vin deviennent les corps et le sang du christ.

On va voir un autre animal, cette fois ci moins docile…
C'est le lion !

SANSON ET LE LION - 3 minutes
Nous voici dans **la salle des vitraux de la Saint Chapelle** qui est à Paris, pas loin d'ici, à côté de la Conciergerie.
Ces vitraux étaient à la Saint Chapelle qui fut construite en **1241 sous Saint Louis** qui voulait un écrin où déposer les reliques de la Passion qu'il collectionnait (couronne d'épine, clous…).
A' la Sainte Chapelle, il y a très peu de murs qui sont remplacés par 15 grandes fenêtres de 15 mètres (immeuble de 10 étages).
Au MA, dans l'actuelle Europe le Christianisme se développe beaucoup, d'où ces références à la religion.

- Que voyez-vous ?

Un homme habillé en vert. Il a une cape rouge qui se soulevé.
C'est Sanson, un personnage tiré de la bible. Et la bête féroce c'est un lion.
Sanson, **c'est le guerrier invincible**. Il tire sa force de ses cheveux mais une femme lui a coupé.
Cet épisode du Lion vient avant l'histoire des cheveux.
Sanson se fait attaquer par un lion. Il lui déchire la gueule à mains nues.
Ces vitraux sont bien travaillés, **il y a plusieurs teintes de bleu, de rouge**, de jaune.

Des **détails sont bien visibles**, comme les plis de la cape, les yeux, la crinière de lion : ils sont dessinés au pinceau après que les verres aient été assemblés.

On va monter au 1er, pour rejoindre peu à peu la salle de la Dame à la licorne.

10h MAX
ROSE D'OR – 3 minutes
Encore la nature. Regardez cette rose, elle est en or. Chaque fleur est à un stade d'éclosion différent, du bourgeon à l'éclosion complète des pétales. C'est le printemps en accéléré.
La tradition veut que le pape offre une rose d'or pour récompenser un homme de son entourage de sa piété. Cette rose a été offerte **au comte de Neuchâtel** en 1330. C'est **son blason** que l'on voit pendre, avec l'armoirie de sa famille.

On se dirige vers **la Chapelle de l'Hôtel de Cluny**, comme les châteaux fort, il y avait une chapelle à l'intérieur.

CHAPELLE DE L'HOTEL DE CLUNY – 10 minutes
- Pouvez-vous retrouver le motif des plaques d'aluminium de l'extérieur ?

Cette chapelle a été construite au 15ème siècle vers 1450. **Regardez les voutes comme elles sont travaillées et complexes, c'est pour mieux répartir le poids sur le pilier.**

10H20 MAX
TAPISSERIES DES VENDANGES – 3 minutes
Voilà une grande tapisserie, vous reconnaissez le motif millefleurs (plein de petites fleurs et animaux sur un fond uni noir). **C'est les vendanges**. **On voit, de gauche à droite, les étapes de fabrication du vin, de la cueillette des grappes de raisins jusqu'au pressurage et à une première dégustation de la boisson.** Les **paysans** travaillent et le **Seigneur et sa Dame** qui viennent voir la production.

CHEVALERIE - 10 minutes (10h28)
On arrive dans la salle des chevaliers. **Les arts du combat** étaient très importants pour les nobles de l'époque. Mais il n'y avait pas que les chevaliers qui avaient des armes, beaucoup d'hommes portaient des épées, des dagues et des lances pour se protéger des vols et se battre lors d'un duel.

Cependant, le maniement des armes était réservé aux hommes.
Les combattants étaient des chevaliers à qui on donnait une éducation spécifique. Ils apprenaient très jeune l'art du combat.

On voit **DES BOUCLIERS ARRONDIS : DES PAVOIS**, qu'on posait au sol pour s'abriter des flèches.
Et des **TARGES**, plus légers, pour les combats à cheval.
- **Ils sont décorés, très colorés, avec le blason du chevalier pour le reconnaitre car sous son casque on ne le voyait pas !**

Ces **EPEES** avec un pommeau étaient empoignées à 2 mains pour réaliser des mouvements d'escrime.

Il y a aussi **UNE DAGUE** (un poignard à lame large).
Et une **BRIGANDINE** (veste bardée d'écailles d'acier).

Le TRAITE DU COMBAT est un livre rare qui montre les façons de combattre et les différentes armes qui étaient employées.

TAPISSERIE DE LA CHASSE
Le départ pour la chasse au faucon. Pour s'entrainer à la guerre, le seigneur allait à la chasse. Toujours prêt à partir au combat.
Les gentils hommes chassaient avec **des faucons qu'ils dressaient pour attraper le gibier.**
Combien voyez-vous de faucons ?

Au moyen âge, les seigneurs chassaient, les combattant apprenaient l'art de la guerre et devenaient chevalier. **Mais aussi, on jouait. Allons voir les jeux**.

OBJETS MINIATURES ET JEUX – 3 minutes
Voici **des objets miniatures** avec lesquelles jouaient les enfants.
Des cartes à jouer
Des jeux qu'on a encore aujourd'hui : **BOITE A JEUX**

- Merelle
- Tric trac
- Jeu du renard et des poules

On jouera en classe…

Maintenant dirigeons nous **vers la salle de la tenture de La Dame à la licorne**.
On en a beaucoup parlé en classe. Je vous laisse le temps de regarder les tapisseries, de retrouver les 5 sens et le sens du cœur. Et de faire des croquis.

10H40 MAX
TENTURE DE LA DAME A LA LICORNE – 20 minutes

MUSÉE DE CLUNY
le monde médiéval

LA TAPISSERIE AU MUSÉE DE CLUNY

DOSSIER ENSEIGNANTS

LA TAPISSERIE AU MUSÉE DE CLUNY

DOSSIER ENSEIGNANTS

Le musée de Cluny remercie les personnes qui ont participé
à la réalisation de ce dossier et particulièrement :

Joëlle Carlin
enseignante mise à disposition de l'établissement

Amandine Gaudron
élève à l'École des chartes pour le chapitre :
L'actualité de la recherche.

Musée de Cluny – musée national du Moyen Âge
6 place Paul-Painlevé – Paris 5e
www.musee-moyenage.fr

Service culturel
01 53 73 78 16

Photos : Rmn-GP (www.photo.rmn.fr)

© Musée de Cluny, Paris, septembre 2012

SOMMAIRE

LES SPÉCIFICITÉS DE LA TAPISSERIE AU MOYEN ÂGE **5**
Fonctions et usages 5
Organisation de la production 5
De la commande au tissage : particularités techniques 6
Iconographie 6

LES TAPISSERIES DU MUSÉE DE CLUNY **9**
TAPISSERIES PROFANES **9**
La Dame à la licorne 9
La Vie seigneuriale 17
Les arts libéraux : L'Arithmétique 23
Les Vendanges 25
Scène de l'histoire du Busant 27
TAPISSERIES RELIGIEUSES **29**
Scènes de la Vie de la Vierge 29
Histoire et légende de saint Étienne 31

L'ACTUALITÉ DE LA RECHERCHE DANS LE DOMAINE DE LA TAPISSERIE **43**
L'art au Moyen Âge : un monde en mouvement 43
Un exemple : le Maître des Très Petites Heures d'Anne de Bretagne et la *Dame à la licorne* 44

LEXIQUE **45**

CHRONOLOGIE **47**

BIBLIOGRAPHIE **48**

SITES INTERNET **49**

LES SPÉCIFICITÉS DE LA TAPISSERIE AU MOYEN ÂGE

FONCTIONS ET USAGES

Les tapisseries* produites au Moyen Âge étaient principalement destinées à orner deux types de lieu : les résidences civiles et les édifices religieux.

LE DÉCOR ET LE CONFORT D'UNE RÉSIDENCE À LA FIN DU MOYEN ÂGE

La tapisserie est un élément essentiel dans le décor des riches demeures. On en trouve dans les habitations, à la ville comme à la campagne, dans diverses pièces de vie commune. Les tentures* constituent des ensembles. Des pièces plus petites sont parfois tissées pour orner le lit, les bancs et les chaises. La production de petites pièces, pour recouvrir des coussins par exemple, semble avoir été une spécialité des ateliers rhénans. *Les Couples d'amoureux*, tapisserie bâloise de la fin du XVe siècle, illustrent cette pratique au musée de Cluny.
Il faut se défaire de l'idée reçue selon laquelle les tapisseries auraient été un moyen efficace de réchauffer les pièces. Par contre, il est vrai qu'elles contribuent à se garder des courants d'air.
La tapisserie correspond très bien au mode de vie des princes en continuels déplacements civils ou militaires. Transportées sur des chariots, les pièces peuvent être déroulées et suspendues aux murs des salles ou aux parois de la tente.

Les grands personnages peuvent posséder un nombre impressionnant de tapisseries qui sont aussi une manifestation de leur richesse et de leur puissance. Elles constituent en outre des cadeaux appréciés qui pèsent dans le jeu politique et diplomatique, et font même l'objet de prises militaires.

LES TENTURES DE CHŒUR OU COMMENT ÉDIFIER LES FIDÈLES

Dans une cathédrale ou une église, rien dans le décor ne doit distraire l'attention du fidèle. Au contraire sa dévotion doit pouvoir trouver appui où que ses yeux portent. Ainsi, les tentures de chœur constituent, comme les retables, des supports pour la dévotion car elles présentent des scènes bibliques ou hagiographiques*.
Ces tentures, souvent commandées par des ecclésiastiques pour être accrochées aux piliers du chœur de l'église, sont reconnaissables à leur forme de bande allongée.
Outre ces longues bandes narratives, la tapisserie pouvait parfois servir de parement d'autel.

ORGANISATION DE LA PRODUCTION

DES COMMANDITAIRES ET DES CAPITAUX

La tapisserie est une industrie « jeune » par rapport à la plupart des autres moyens d'expression artistique en vogue au Moyen Âge. Elle ne naît vraiment en effet, du moins en Europe occidentale, qu'au milieu du XIVe siècle. Mais dès le départ, il s'agit d'un domaine très dynamique qui attire les capitaux jusqu'à devenir l'un des plus prisés des commandes artistiques à la fin du Moyen Âge, aux côtés des manuscrits enluminés et des objets d'art précieux. Princes, prélats, banquiers, s'intéressent tous à cette activité.

Bientôt ce sont les familles bourgeoises qui s'offrent des tentures, à l'instar de la famille Le Viste, commanditaire de la célèbre *Dame à la licorne*. La préciosité des matériaux et la finesse de l'exécution sont variables : emploi ou non de fils d'argent ou d'argent doré, place plus ou moins importante donnée à la soie. Modes de fabrication et types de décor sont parfois adaptés pour fabriquer plus vite et à moindre coût. Les mille fleurs relèvent de cette démarche.
Le goût pour la tapisserie ne se dément pas à la Renaissance qui voit les puissants passer des commandes fastueuses.

LES CENTRES DE PRODUCTION

Il faut une grande solidité financière aux « marchands-tapissiers » pour investir les sommes nécessaires à l'achat des matières premières, pour faire face à la longueur du temps d'exécution de certaines tentures qui comportent un grand nombre de pièces (comme celle de la *Légende de saint Étienne*), et donc d'immobilisation des capitaux, pour supporter enfin les retards qu'apportent les grands à leurs paiements.
De grands centres de production et de commercialisation émergent assez rapidement dans les Pays-Bas du Sud, en France du Nord et en Rhénanie. Des plaques tournantes comme Arras, Bruxelles, Anvers et Tournai abritent de véritables entrepreneurs, riches négociants, souvent engagés dans le commerce international.

DE LA COMMANDE AU TISSAGE : PARTICULARITÉS TECHNIQUES

LES MODÈLES ET LES CARTONS

Dans le cas général, lorsque le commanditaire souhaite une tapisserie comportant un motif précis, il commande à un peintre un dessin en petites dimensions. Ce dessin est ensuite agrandi aux dimensions exactes de la pièce à tisser, ce second état est appelé carton, pour servir de modèle aux liciers.
Le client peut aussi commander la tapisserie directement à l'atelier de tissage qui possède un stock de modèles, de silhouettes et de fonds. Par exemple, sur la tenture de la *Vie seigneuriale* la dame au plat apparaît sur deux tapisseries et seule la couleur de la robe change.

FINESSE DU TISSAGE

La technique de tissage des tapisseries dites de lice a peu varié au fil des siècles. Les tapisseries sont tissées à la main sur un métier horizontal (basse lice) ou vertical (haute lice) portant des fils de chaîne* unis, tendus sur des ensouples*, au travers desquels le licier, travaillant sur l'envers, passe des fils de trame* colorés qui forment peu à peu le décor.
La finesse d'une tapisserie est déterminée par le nombre de fils de chaîne au centimètre (5 ou 6 fils de chaînes, généralement pour les tapisseries médiévales, 7 à 8 fils de chaînes pour les tapisseries des manufactures royales des Gobelins et de Beauvais). La façon dont la trame est tassée (avec un peigne) est un autre élément déterminant de la finesse : on parlera du nombre de duites au centimètre (une duite est un aller et retour de fils de trame passés perpendiculairement aux chaînes). Une trame très tassée donnera évidemment un aspect plus dense, un dessin mieux cerné qu'une trame plus lâche.

ICONOGRAPHIE

Aux deux principales destinations des tapisseries, les résidences privées et les églises, sont bien sûr associés des thèmes iconographiques* correspondants.

SUJETS PROFANES

Ainsi dans les intérieurs aristocratiques et bourgeois, les sujets profanes* dominent largement. L'histoire ancienne ou légendaire, avec ses épopées* héroïques, est souvent sollicitée et prétexte à des allusions politiques et sociales. En effet, une tapisserie peut chanter les gloires de son commanditaire et de sa famille plus ou moins explicitement. Quelquefois la représentation de ses armoiries* constitue l'unique décor de la tapisserie (tapisserie héraldique*).
Littérature et « moralité », voyage et exotisme y ont également leur part.

Enfin l'allégorie* trouve dans *La Dame à la licorne* et dans *L'Arithmétique* des illustrations particulièrement somptueuses.
La tapisserie médiévale fait également une part importante à la vie quotidienne : celle du petit peuple dans une campagne idéalisée (bergers, bûcherons, vendangeurs), comme celle du seigneur représenté à la chasse, en promenade ou en amoureuse conversation. Car rien ne plaît plus aux privilégiés que de vivre entourés d'un décor qui les met en scène, telle une mise en abîme.

SUJETS RELIGIEUX

Pour les églises sont tissées de nombreuses scènes tirées de l'Ancien et du Nouveau Testament. La fin du Moyen Âge est marquée par un approfondissement de la piété personnelle et donc par une très grande sensibilité face à des thèmes tels que la Passion du Christ et la Vie de la Vierge.
L'hagiographie*, que le Moyen Âge apprécie particulièrement, fournit une bonne part du répertoire des tentures de chœur : des premiers miracles au culte des reliques, en passant par le martyre et la béatification, les exemples de sainteté* édifient le spectateur.

L'on se doit d'apporter une mise en garde contre une répartition trop catégorique. En effet on trouve bien des exemples de tapisseries à sujets religieux chez des laïcs, ce qui prend tout son sens lorsque l'on se rappelle que les plus riches disposent de chapelles privées. Il n'est alors pas rare que la tapisserie représente le saint protecteur du commanditaire ou du destinataire.

LES TAPISSERIES DU MUSÉE DE CLUNY
TAPISSERIES PROFANES

LA DAME À LA LICORNE

Paris (cartons), Pays-Bas du Sud ? (tissage), vers 1500 ; Tapisserie : laine et soie

PRÉSENTATION DU THÈME

La tenture de La *Dame à la licorne* est composée de six tapisseries dont l'unité n'est plus à démontrer. Y sont figurées des représentations des cinq sens, interprétation qui recueille aujourd'hui l'assentiment de la plupart des commentateurs. La sixième tapisserie, *Mon seul désir*, recèle la clef pour comprendre l'ensemble.
Une autre tenture de six pièces dénommée *Los sentidos* (« Les sens »), aujourd'hui perdue, peut aider à l'interprétation. Tissées sur commande du cardinal de la Marck, prince-évêque de Liège entre 1506 et 1538, ces tapisseries sont légèrement postérieures à celles réalisées pour la famille Le Viste. L'une d'elle, intitulée *Liberum arbitrium,* fait écho à *Mon seul désir*.
C'est Alain Erlande-Brandenburg qui a le premier proposé de voir dans l'action de la dame sur cette sixième pièce non pas le geste de choisir un collier dans le coffret, comme cela était souvent décrit jusque-là, mais plutôt celui d'y remettre ce bijou, relevant judicieusement que la dame ne porte aucun collier sur cette tapisserie, contrairement aux autres. *Mon seul désir* donne donc une portée morale à la tenture, celle du renoncement aux plaisirs des sens illustrés par les cinq autres pièces, de l'apologie du libre arbitre entendu comme maîtrise de soi, « mon seul désir » signifiant « ma seule volonté ».

Un commentateur a proposé un rapprochement avec le commentaire du *Banquet* de Platon rédigé par le philosophe florentin Marsile Ficin et traduit en français dans le *Livre de vraye amour* publié à Lyon en 1503. Selon ce texte l'homme dispose des cinq sens ainsi que de l'« entendement ». Le « sixième sens » illustré par la tapisserie serait donc l'intelligence et l'inscription « Mon seul désir » désignerait la beauté de l'âme, seul objet du désir.
Un autre commentateur s'appuie sur la hiérarchie des sens proposée par les bestiaires du Moyen Âge et surtout sur l'œuvre de Jean Gerson (1363-1429), chancelier de l'université de Paris au début du XVe siècle, qui, dans plusieurs sermons et dans la *Moralité du cœur et des cinq sens*, présente le cœur comme un sixième sens appelé à gouverner les cinq autres.
Cette interprétation à l'avantage de s'appuyer sur des textes amplement diffusés à la fin du XVe siècle et de placer la tenture de *La Dame à la licorne* à l'aboutissement d'une tradition littéraire et morale remontant au début du siècle.

La pensée médiévale acceptant des significations multiples qui se complètent sans s'exclure, il est possible que ces allégories des sens aient eu aussi d'autres significations plus terrestres et temporelles. Le cœur « sixième sens » est aussi le siège de la passion, du désir charnel. Il ne faut donc pas exclure une lecture « courtoise » de ces tapisseries.

DESCRIPTION

ÉLÉMENTS COMMUNS AUX SIX TAPISSERIES

Dans chacune des pièces une jeune femme, figure allégorique des cinq sens, se tient sur un terre-plein. Sur quatre des six tapisseries la dame est accompagnée d'une figure féminine plus petite, suivante ou demoiselle
La tenture se caractérise par un fond rouge semé de végétaux et de petits animaux. On recense quatre-vingt-quatre espèces végétales et dix-neuf espèces animales outre le lion et la licorne.
Les armoiries « de gueules à la bande d'azur chargée de trois croissants d'argent montants », reproduites à l'envi sur toutes les tapisseries, ont été identifiées dès 1882 comme celles d'une famille de robe lyonnaise, les Le Viste.

Nous présenterons ici les six tapisseries en suivant la hiérarchie des sens la plus fréquente au Moyen Âge, c'est-à-dire du plus matériel au plus spirituel.

LE TOUCHER

H. 3,69 m ; L. 3,58 m ; Cl. 10835

Sur cette tapisserie, la dame tient elle-même la bannière armoriée de la main droite et caresse la corne de la licorne de la gauche. Le lion et la licorne portent un bouclier en bandoulière.
Parmi les animaux du fond, on repère deux singes dont l'un porte un rouleau de captivité (sorte d'entrave attachée au cou de l'animal pour l'empêcher de courir, de grimper…).

LE GOÛT

H. 3,77 m ; L. 4,66 m ; Cl. 10831

La femme saisit une friandise dans la coupe portée par la demoiselle pour l'offrir au perroquet posé sur sa main gantée. Une jeune licorne et un jeune lion assistent à la scène. Devant, le singe mime le geste de la dame en portant un fruit à sa bouche. La composition de cette tapisserie est particulièrement ample et harmonieuse. Le lion brandit l'étendard, la licorne porte la bannière.

L'ODORAT

H. 3,68 m ; L. 3,22 m ; Cl. 10832

La composition est du même type que celle du goût. La demoiselle présente son plateau chargé d'œillets. La Dame se concentre sur la confection de la couronne tandis que, derrière elle, le singe hume une rose choisie dans la corbeille.

L'OUÏE

H. 3,68 m ; L. 2,90 m ; Cl. 10833

La composition est plus resserrée. Cette fois le lion tient la bannière et la licorne l'étendard. La jeune femme, absorbée dans son jeu, porte une robe bleue revêtue d'un surcot en tissu précieux. L'instrument de musique est un orgue portatif appelé « positif » posé sur un tapis oriental et orné des sculptures d'un lion et d'une licorne.

LA VUE

H. 3,12 m ; L. 3,30 m ; Cl. 10836

La composition dessine une pyramide dont l'axe est la Dame assise, tenant de la main droite un miroir dans lequel se mire la licorne pendant que le regard du lion se perd dans le lointain.

MON SEUL DÉSIR

H. 3,76 m ; L. 4,73 m ; Cl. 10834

Cette tapisserie se distingue des cinq autres par la présence d'un pavillon bleu à flammes d'or devant lequel se déroule la scène, lui conférant une solennité particulière. Le lion et la licorne, tout en portant les bannières, relèvent chacun un pan de l'étoffe. Au-dessus se lit l'inscription qui a donné son nom à la tapisserie. La composition, à nouveau pyramidale, et d'une grande ampleur, est organisée autour du groupe formé par la dame et la demoiselle. La dame semble remettre un collier dans le coffret à bijoux, donnant ainsi tout son sens à la tenture.

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Les dernières études concluent à une commande de Jean IV ou d'Antoine II Le Viste à la fin du XVe siècle ou au début du XVIe. Le Maître des Très Petites heures d'Anne de Bretagne, un peintre connu pour avoir enluminé un livre d'heures destiné à cette reine et ainsi nommé pour cette raison, aurait fourni les modèles.
La tenture passa de famille en famille par une série de mariages et d'héritages jusqu'à arriver entre les mains des Rilhac, propriétaires du château de Boussac (Creuse), dans la deuxième moitié du XVIIe siècle. En 1730, Louise de Rilhac épousa François de Carbonnières. Boussac passa alors en possession de cette dernière famille. La dernière héritière vendit le château en 1837 à la ville de Boussac qui le céda au département.
La Dame à la licorne doit le début de sa renommée à George Sand qui eut l'occasion de les voir au château de Boussac dans les appartements du sous-préfet et fit plusieurs allusions dans son œuvre à l'émerveillement que lui causa cette découverte.
Prosper Mérimée, inspecteur des Monuments Historiques, ayant dès 1842 attiré l'attention des pouvoirs publics sur les tapisseries, celles-ci furent finalement achetées par l'État en 1883 et installées au musée de Cluny. Elles y subirent alors une première restauration.
La tenture a fait l'objet d'une série de restauration et de campagnes d'entretien : 1889-1894, 1921, 1941-1944, 1975, 1978, 1992. La dernière date de 2012.

LA VIE SEIGNEURIALE

Pays-Bas du Sud, premier quart du XVIe siècle ; Tapisserie : laine et soie

PRÉSENTATION DU THÈME

La Vie seigneuriale est un très bon exemple de tapisseries de type mille fleurs : simplicité de conception, harmonie des couleurs, ambiance sereine. Il plane dans ces tapisseries une atmosphère d'amour courtois*. Surtout, elles témoignent du désir des privilégiés de vivre au milieu de représentations qui rappellent leurs journées consacrées aux loisirs dans une vision idéalisée.

LA PROMENADE

H. 2,85 m, L. 3,62 m ; Cl. 2178

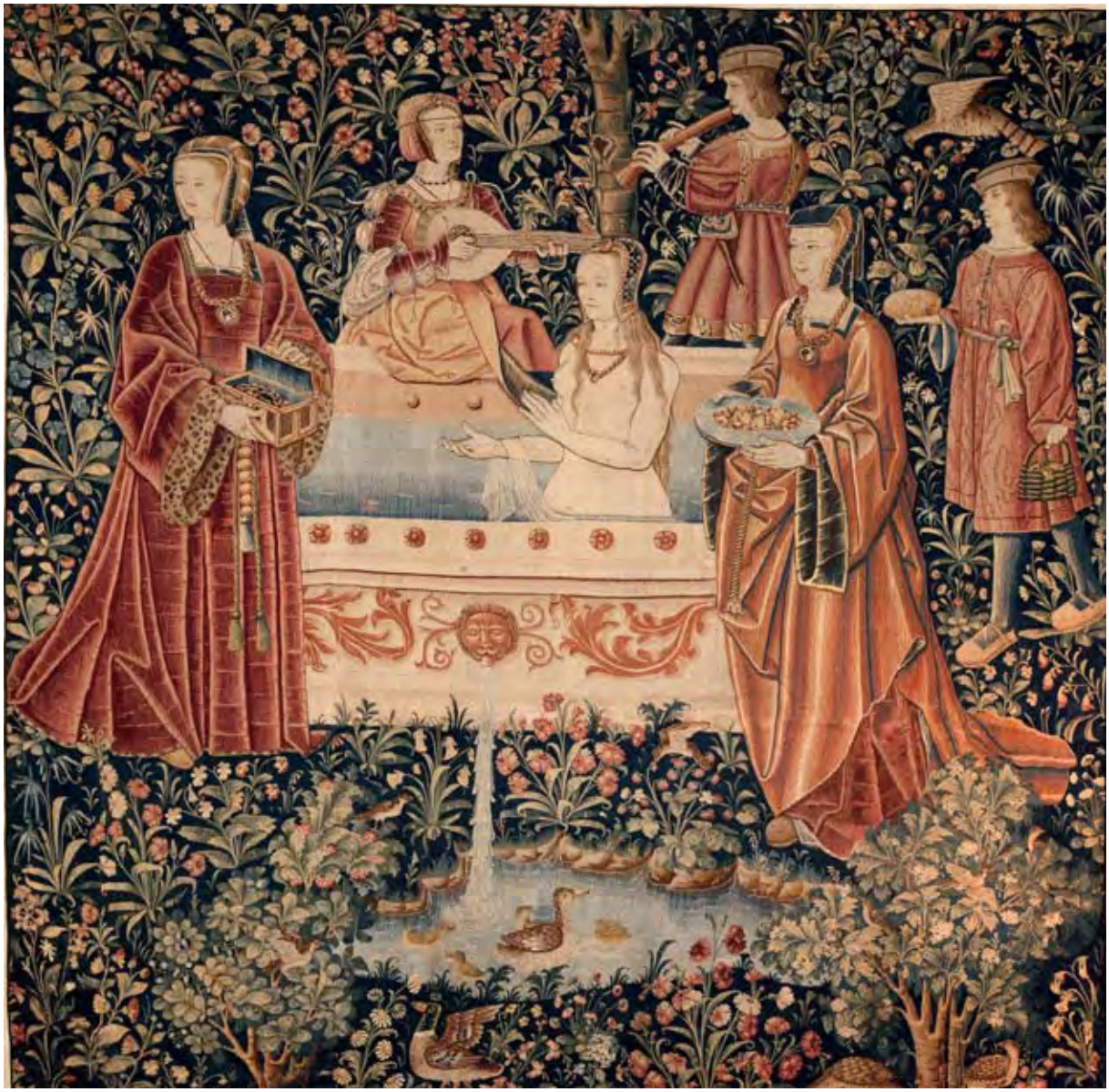
Un seigneur et trois dames se promènent, suivis par un jeune page. Les dames portent le costume répandu en France au début du XVIe siècle et sont parées de riches bijoux principalement à motifs de chaîne, en vogue à cette époque. La robe de la jeune femme du milieu présente un détail importé d'Italie : les manches à crevés qui laissent échapper un linge plus délicat. Le seigneur qui tient une gourde aux armes de France porte des vêtements amples, mi-longs et des souliers à bout « en mufle de bœuf ».

SCÈNES GALANTES

H. 2,62 m, L. 3,72 m ; Cl. 2179

La pièce met en scène dix personnages, cinq dames, deux seigneurs et trois pages dont deux ont le corps tronqués en bas de la tapisserie. Quelques oiseaux s'envolent, d'autres se perchent dans les arbres, sous le regard d'un renard aux aguets. Au centre, aux côtés d'un jeune homme, une dame au riche costume porte un perroquet sur sa main gauche. Il s'agit d'une véritable célébration de l'amour courtois.

LE BAIN



H. 2,87 m, L. 2,65 m ; Cl. 2180

Dans un bassin dont le décor se distingue par des motifs repris de l'Antiquité fréquents au Moyen Âge et souvent adoptés encore à la Renaissance : la tête de lion, les feuilles d'acanthes, la dame apparaît à mi-corps, entourée de serviteurs, de dames et de deux musiciens. Un homme joue de la flûte à bec et une femme s'exerce au luth. Une dame apporte un coffret à bijoux, l'autre un plat de friandises. Cette dernière est tissée d'après le même modèle (ou patron) que la jeune femme de droite dans la *Promenade*. Il a été proposé de rapprocher le sujet de cette tapisserie d'une description du *Décaméron* (VIII, 10) de Boccace. Il s'agit en effet d'une intéressante communauté de culture entre le texte italien du XIVe siècle et la tenture du tout début du XVIe siècle, qui montrent l'un et l'autre un groupe de personnes pratiquant des activités dans la nature où les différents sens sont sollicités.

LA BRODERIE

H. 2,65 m, L. 2,24 m ; Cl. 2181

Une dame assise, vêtue d'une robe de dessus de brocarts d'or doublée de fourrure, travaille à une broderie au motif de mille fleurs posée sur ses genoux. A droite, une servante, tout aussi richement vêtue, lui apporte un luxueux miroir sur pied.

LA LECTURE

H. 2,95 m, L. 2,39 m ; Cl. 2182

Un jeune homme lit des vers à la dame qu'il courtise. Celle-ci s'affaire à son ouvrage : elle est en train de filer la laine. Un chat joue avec le fil à tisser : il faut sûrement voir là un clin-d'œil au jeu de la séduction.

LE DÉPART POUR LA CHASSE

H. 2,58 m, L. 1,74 m ; Cl. 2183

La scène représente deux personnages. À gauche, un seigneur tient un faucon de son poing ganté, son chien est à ses côtés. À droite, un hallebardier est appuyé sur sa pique. Ce personnage, un peu insolite, est emprunté à une gravure d'Albert Dürer, *Les Six gens de guerre* (vers 1495).

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Il reste difficile d'établir avec certitude le lieu de production de ce type de mille fleurs puisque les modèles sont susceptibles de voyager. Toutefois des éléments stylistiques pourraient évoquer les Pays-Bas du Sud, provenance souvent annoncée lorsque l'on est en présence d'un motif à fleurettes. Il est bien évident que les tapisseries à mille fleurs ne constituent pas un groupe homogène et que plusieurs centres en produisirent, dont Bruxelles et Tournai.
On a longtemps émis l'hypothèse que des ateliers itinérants, spécialisés dans le tissage des mille fleurs, auraient suivi la cour royale dans ses déplacements aux bords de la Loire. Cette hypothèse a été écartée faute de preuves.
La tenture fut achetée en 1852 par le musée de Cluny, à Rouen, à E. de la Querière.
Des restaurations furent entreprises en 1914-1917, 1937, 1975 et plus récemment en 2001.

LES ARTS LIBÉRAUX : L'ARITHMÉTIQUE

Hainaut (?), vers 1520 ; Tapisserie : laine et soie ; H. 3,105 m, L. 2,94 m ; Cl. 2823

PRÉSENTATION DU THÈME

L'Arithmétique est un des sept arts libéraux* qui trouvent leur origine dans la culture antique et deviennent la structure usuelle de la connaissance médiévale. Elle appartient au *quadrivium**, ensemble de disciplines scientifiques auxquelles l'étudiant s'initie après avoir acquis les bases littéraires, ou *trivium**.

DESCRIPTION

La scène se passe dans la pièce d'une demeure. La composition s'organise autour d'une jeune femme, figure allégorique de l'Arithmétique. Élégamment vêtue d'une robe à décolleté, elle porte une coiffe à oreillettes ovales et à larges rubans. Elle compte des jetons sur une table en suivant du doigt le texte d'un livre que lui tend le jeune homme assis à sa gauche qui en suit attentivement les indications. Un autre debout derrière le précédent, tient un instrument qui pourrait être un dérivé du boulier. Les costumes masculins, d'amples manteaux aux larges cols, sont traités avec une recherche de drapés élaborés.
Au bas de la tapisserie, une inscription précise ce qu'elle illustre : *Monstrat ars numeris que virtus possit*

habere / *Explico pernumeru(m) que sit proportio rerum* ; l'art du nombre montre quelle vertu il peut avoir / J'explique par le nombre quelle est la proportion des choses.
L'Arithmétique n'est donc pas en train de se livrer à un commerce, comme on pourrait le croire en premier lieu. C'est une démonstration scientifique qui se déroule ici.

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

L'Arithmétique fait partie d'un groupe de tapisseries illustrant toutes des arts libéraux : une Dame Rhétorique au musée des Arts Décoratifs de Paris, une Musique au musée de Boston, et une Astronomie au musée de Göteborg. Ces pièces sont composées pareillement d'une jeune femme symbolisant un art et d'assistants ou spectateurs qui l'entourent. S'il est très difficile de trancher sur l'appartenance de toutes ces tapisseries à une même tenture, il est pourtant clair pour les spécialistes que les maquettes dont elles sont tirées ont une origine commune.
La présence de la lettre B dans l'une des guirlandes en haut de la tapisserie a conduit à proposer l'hypothèse d'un tissage à Bruges ou à Bruxelles.
Achetée par le musée de Cluny en 1858, la tapisserie de *L'Arithmétique* a depuis fait l'objet de cinq interventions : en 1916, 1937, 1983, 1993 et 2012.

LES VENDANGES

Pays-Bas du Sud, début du XVIe siècle ; Tapisserie : laine et soie ; H. 2,46 m, L. 4,95 m ; Cl. 21541

PRÉSENTATION DU THÈME

Le vin est une boisson extrêmement importante au Moyen Âge : on boit plus de vin que d'eau car cette dernière n'est pas fiable, vectrice de maladies. La vigne est donc un élément très présent dans le paysage et on la trouve à la campagne comme à la ville.
Tout le monde se mobilise aux mois de septembre et d'octobre pour récolter et presser le raisin. C'est d'ailleurs presque toujours une scène de vendange ou de foulage que l'on choisit au Moyen Âge pour illustrer le mois d'octobre dans les calendriers, la taille de la vigne représentant le mois de mars.

DESCRIPTION

Malheureusement tronquée, la tenture est composée de deux scènes : la vendange et le pressurage dont l'ordre de présentation est inversé. La pièce a en effet été coupée puis recousue dans un ordre illogique.
Si la scène de pressurage du raisin est figurée à gauche sur un fond conventionnel de mille fleurs, la scène de récolte est évoquée à droite dans un cadre naturel et donc plus suggestif d'une campagne idéalisée.

LA SCÈNE DE VENDANGE

Dans les rangées d'une vigne paisselée, des hommes munis de serpettes coupent les grappes, recueillies dans des paniers portés par des femmes. Au premier plan, une dame habillée d'une robe de riches brocarts à manches évasées va déposer dans une écuelle la grappe que lui présente un vendangeur vêtu d'un pourpoint long et souple. On voit aussi à droite un élégant garçonnet coiffé d'une toque.
À l'arrière-plan, sur un fond de paysage sommairement esquissé, des chevaux emportent des paniers chargés des fruits de la récolte.
Cette évocation de la vendange se poursuit à droite, par une scène extrêmement lacunaire. Sur un muret de brique élevé devant un dressoir chargé d'ustensiles, la dame semble tenir la même écuelle que celle qu'elle portait dans la scène précédente. A sa gauche, lui faisant sa cour, devait être assis le seigneur dont on aperçoit la toque à grand panache.

LE PRESSURAGE DU VIN

Un couple de seigneurs assiste à la scène où s'activent hommes et femmes. Le vêtement du seigneur présente un type de manche très particulier, fendue au coude, pendant le long du corps.
Au premier plan, on se livre au foulage du raisin dans une large cuve, le jus s'écoulant dans une barrique où vient puiser une jeune femme vêtue d'une robe moirée.
À l'arrière plan, plusieurs paysans actionnent une presse mécanique. À droite, un couple se charge de remplir un tonneau. Les vendangeurs sont habillés de hauts de chausse et de pourpoints très courts et moulants, ils sont coiffés de chaperons à pan tombant sur le côté.

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Cette tapisserie a été léguée au musée en 1930. On n'en connaît pas la provenance et les armoiries présentes aux coins supérieurs n'ont pas pu être identifiées. L'hypothèse d'une fabrication destinée à une clientèle française, à partir de modèles français, paraît très plausible. La date de cette tapisserie ne peut remonter, en raison du type de costume, avant le tout début du XVIe siècle.
L'inventaire mentionne qu'au moment de son entrée au musée la tapisserie avait « déjà été restaurée ».

SCÈNES DE L'HISTOIRE DU BUSANT

Rhin supérieur, vers 1480 ; Tapisserie : laine, lin, soie et fils d'argent ; H. 0,80 m, L. 1,30 m ; Dépôt du Louvre, RF 7351

PRÉSENTATION DU THÈME

L'histoire du Busant est un conte alsacien, écrit au XIVe siècle qui raconte l'histoire d'un jeune prince anglais venu faire ses études à Paris et qui tombe amoureux de la princesse de France. Il l'enlève mais la perd en partant à la recherche d'une bague que lui a volé un oiseau, le busant. Égaré, il ne retrouve plus sa fiancé et devient fou de chagrin. Il vit dans la forêt comme un animal sauvage avant d'être retrouvé et identifié par des chasseurs. De retour à la cour de France, il se fait reconnaître et peut épouser la princesse.
L'aristocratie de la fin du XVe siècle reste attachée à l'idéal chevaleresque et se plaît à relater les épopées et les amours de la tradition courtoise.

DESCRIPTION

La tapisserie représente deux épisodes heureux de l'Histoire de Busant : la joute donnée à l'occasion du mariage, à gauche, et le retour à la demeure du jeune couple, à droite. Au centre, un portique voûté et un phylactère déroulé séparent le récit en deux.

LA JOUTE

Deux chevaliers s'affrontent dans la lice devant une rangée attentive de spectateurs prêts à admirer l'adresse des jouteurs à désarçonner l'adversaire avec une lance. Les deux personnages au premier plan sont des écuyers.
Placés sous le portique, les mariés assistent au tournoi* organisé en leur honneur. Ils sont parés de leurs plus beaux atours. La mariée porte une coiffure dite en « truffes » ou en « truffeaux ». Les deux couronnes rappellent les couronnes fleuries des mariés.

LES ÉPOUX PARTENT VERS LEUR DEMEURE

Sur la scène de droite, les deux jeunes gens, montés sur le même cheval, quittent l'assemblée au son des trompettes. On peut admirer la robe déployée de la princesse.
Le phylactère en vieil alsacien rapporte les propos des époux : *in . grossn . freiden . un . allen . eren . wellen wir . heim .zu . lande . keren*
« Dans une grande joie et avec tous les hommages, nous voulons maintenant rentrer à la maison ».

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Les dessins et le tissage ont sans doute été effectués dans la vallée du Rhin, peut être à Strasbourg. Il reste quelques exemplaires de cette production répartis entre les musées à travers le monde (Cologne, Nuremberg, Vienne, Glasgow, Londres, New York). Mais les différences de taille et de qualité d'exécution incitent à conclure que les tapisseries n'appartiennent pas toutes à la même tenture. On pense au contraire que plusieurs ateliers rhénans ont traité le thème. Cela montre combien l'histoire était populaire et appréciée.
Léguée au musée du Louvre en 1919 par Charles Lair, collectionneur, cette tapisserie est en dépôt au musée de Cluny depuis 1986.

SCÈNES DE LA VIE DE LA VIERGE : ANNONCIATION, VISITATION, MARIE ET JOSEPH À NAZARETH

Paris, avant 1499 ; Tapisserie : laine et soie ; H. 1,38 m, L. 3,485 m ; Cl. 22865

PRÉSENTATION DU THÈME

Le culte de la Vierge, répendu tout au long du Moyen Âge, s'est développé durant l'époque gothique. Au XVe siècle, de nombreuses tentures de chœur consacrées à la vie de la Mère du Christ en témoignent. Les épisodes de l'Enfance sont l'occasion d'introduire le personnage de Joseph, objet d'une dévotion croissante à la fin du Moyen Âge, non sans lien avec l'évolution de la piété vers des modèles plus humains et des formes plus intimes.

DESCRIPTION

De gauche à droite se lisent : l'Annonciation*, la Visitation*, Marie et Joseph à Nazareth. L'architecture délimite la narration en trois étapes distinctes. La lumière indiquée dans les deux scènes d'intérieur par les ombres portées des personnages suit la perspective et le sens de la narration.

L'ANNONCIATION

La scène se déroule devant un banc à toumis* dans une grande pièce dont le dallage crée un effet de perspective. La Vierge est agenouillée, un livre est posé devant elle sur une escabelle. L'archange Gabriel s'approche respectueusement. Ses ailes sont déployées, signe qu'il apporte un message. Marie se retourne, ébauchant un geste de surprise de la main gauche. Ses cheveux épars symbolisent sa virginité.

LA VISITATION

La rencontre entre Marie et sa cousine Élisabeth est située au milieu d'une nature luxuriante. Comme Marie, Élisabeth est enceinte. Dans un geste familier et intime, les deux femmes posent chacune une main sur le ventre de l'autre. Assis, un bâton à la main, Joseph se tient à l'écart. À l'arrière plan, on aperçoit les remparts d'une ville fortifiée.

MARIE ET JOSEPH

Les deux personnages se tiennent debout dans leur maison. Joseph regarde sa femme avec recueillement tandis que Marie lit un livre.

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Léon Conseil, chancelier de la cathédrale de Bayeux, offrit en 1499 cette tenture de six pièces pour orner le chœur de l'édifice lors des fêtes solennelles.
Volée par les protestants en 1562, la tenture fut restituée contre une forte rançon en 1571. Au XVIIIe siècle, elle figure encore dans la cathédrale dans son intégralité. Ensuite la tenture connut un destin troublé, les pièces furent séparées.

Les pièces III et IV sont aujourd'hui aux États-Unis : *Le Massacre des Innocents* et *La Fuite en Égypte* à la Bob Jones University Collection de Greenville ; *Jésus chez les docteurs* et *Les noces de Cana* au J.B. Speed Art Museum de Louisville (Kentucky). *Marie et Joseph et les Docteurs* est aujourd'hui disparue.
Le musée de Cluny possède deux pièces de la tenture qu'il a reçues en don en 1972 : *Le donateur Léon Conseil présenté par saint Exupère et saint Léon*, et celle décrite en page précédente : *Scènes de la Vie de la Vierge*. Elles proviennent de la collection Bacri.

HISTOIRE ET LÉGENDE DE SAINT ÉTIENNE

Bruxelles (?), vers 1500 ; Tapisserie : laine et soie ; Cl. 9930-9938 ; 20200-20201
Longueur totale de la tenture : 45 m ; Hauteur moyenne des pièces : 1,70 m

PRÉSENTATION DU THÈME

Étienne n'est pas un saint comme les autres. En effet c'est le premier martyr* de la chrétienté, ce qui lui confère au Moyen Âge un statut particulier. Martyrisé avant les apôtres* et les plus proches compagnons du Christ, il demeurera toujours le premier chrétien qui ait donné sa vie pour sa foi.
Ceci explique la précocité de son culte, le nombre d'églises qui lui sont dédiées et le fait qu'il soit célébré le lendemain de la Nativité, position calendaire exceptionnelle. Il est également l'un des très rares saints à la passion duquel un autre saint passe pour avoir participé. Le livre des *Actes des apôtres* raconte en effet comment Étienne fut lapidé sous les yeux d'un jeune homme nommé Saül, alors ennemi des ——}øs (*Actes* 7, 57-60) et qui deviendra l'apôtre Paul.

Cette narration iconographique suppose une source scripturaire documentée. Pour cette vie de saint Étienne, la matière vient de *La Légende dorée*, récits des vies des saints rédigés à partir des *Actes des Apôtres* par Jacques de Voragine, archevêque de Gênes à la fin du XIIIe siècle.

DESCRIPTION

L'histoire reproduite sur la tenture se déroule en vingt-trois scènes et relate les principaux épisodes de la vie du saint puis du transport de ses reliques de Jérusalem à Constantinople et de Constantinople à Rome. Selon un mode de narration fréquent au Moyen Âge et proche dans sa conception des bandes dessinées, chaque scène comporte, en bas, un cartouche rédigé en ancien français qui décrit l'épisode représenté tandis que des banderoles, ou phylactères, rapportent en latin les paroles des personnages dont certains sont désignés de leur nom.

Le style, le décor et les costumes sont caractéristiques de l'art aux environs de 1500. De nombreux éléments formels ou décoratifs relèvent encore de l'art gothique, ainsi par exemple, les pans des manteaux cassés de plis à becs emboîtés, les ouvertures trilobées ou les tours des murailles crénelées.
Les vêtements profanes, par exemple ceux des personnages masculins dans les scènes 4, 6, 7, 16 et 20, avec leurs chausses moulantes ou leurs jambières à crevées, leurs coiffures, bonnets courts aux bords relevés ou chapeaux posés de biais, sont typiques de l'extrême fin du XVe et du début du XVIe siècle.
On note la présence des armoiries de la famille Baillet « d'azur à une bande d'argent accompagnée de deux amphistères d'or ».

UN RÉCIT EN VINGT-TROIS SCÈNES
Texte traduit en français actuel des cartouches (en français ancien) et des phylactères (en latin)

SCÈNES 1 À 9
VIE ET MORT DE SAINT ÉTIENNE, À JÉRUSALEM, AUX PREMIERS TEMPS DE L'ÈRE CHRÉTIENNE

SCÈNES 1 ET 2

SCÈNE 1 : LA DÉSIGNATION DES DIACRES

CARTOUCHE :
Comment les Apôtres et les disciples de Jésus-Christ tinrent conseil pour faire sept diacres et terminer la discorde qui étaient entre les Hébreux et les Grecs nouvellement convertis à la foi chrétienne.

SCÈNE 2 : L'ORDINATION DES PREMIERS DIACRES DE L'ÉGLISE PARMI LESQUELS SAINT ÉTIENNE

CARTOUCHE :
Comment saint Étienne avec six autres furent élus diacres et consacrés par l'imposition des mains des Apôtres, pour régir les nouveaux chrétiens et les choses temporelles.

PHYLACTÈRE :
Un apôtre (saint Pierre) : *Recevez l'Esprit-Saint (Accipe spiritum sanctum)*

SCÈNES 3 ET 4

SCÈNE 3 : SAINT ÉTIENNE DISCUTE AVEC LES DOCTEURS DE L'ÉGLISE

Étienne discute avec les docteurs juifs. La synagogue est évoquée en arrière-plan. Au premier plan saint Étienne fait face au Grand-Prêtre.

CARTOUCHE :
Comment saint Étienne se dispute contre ceux de la Synagogue lesquels ne pouvaient résister à la sapience et au Saint Esprit qui parlait par sa bouche.

SCÈNE 4 : SAINT ÉTIENNE EST AMENÉ AU CONSISTOIRE

Située dans un espace clos, la scène représente Étienne entouré des docteurs juifs. Ces derniers s'agitent et s'emportent en entendant les paroles inspirées du saint.

CARTOUCHE :
Comment saint Étienne fut pris et amené au consistoire des Juifs et accusé pour faux témoignage de blasphème contre Dieu et Moïse.

SCÈNE 5

LE SCANDALE DES DOCTEURS

Les Juifs sont scandalisés. Étienne a alors la vision du Père accompagné du Christ et du Saint Esprit.

CARTOUCHE :
Comment les Juifs grincèrent des dents et se bouchèrent leurs oreilles quant ils ouïrent dire saint Étienne qu'il voit le ciel ouvert et le fils de l'homme à la droite de Dieu.

PHYLACTÈRE :
Saint Étienne : *Voici que je vois les cieux ouverts et le Fils de l'Homme debout à la droite de la vertu de Dieu*
(Ecce video celos apertos et <filium> hominis / stantem a-dextris virtutis dei).

SCÈNES 6 ET 7

SCÈNE 6 : SAINT ÉTIENNE MENÉ AU LIEU DU SUPPLICE
Étienne est emmené hors de la ville. Deux personnages ramassent des pierres sur le chemin.

CARTOUCHE :
Comme les Juifs poussent impétueusement et mènent violemment monseigneur saint Étienne hors de la cité.

SCÈNE 7 : LE MARTYRE DE SAINT ÉTIENNE
Étienne est lapidé par quatre personnages tandis que les docteurs juifs assistent à son supplice.

CARTOUCHE :
Comment les Satalites jetèrent leurs robes aux pieds d'un adolescent nommé Saül, plus tard dit saint Paul, et lapidèrent saint Étienne qui recommande son esprit à Dieu. Les genoux à terre, il prie Dieu pour ceux qui le lapident.

PHYLACTÈRE :
Saint Étienne : *Voici que je vois les cieux ouverts et le Fils de l'Homme, debout à la droite de la vertu de Dieu*
(Ecce video celos apertos / et filiu(m) hominis stante(m) / a-dextris virtutis Dei).

SCÈNE 8

LE CORPS DU MARTYR EXPOSÉ AUX BÊTES
Le corps du martyr est exposé aux bêtes réelles et fantastiques qui n'y touchent pas.
A droite sont représentés les Juifs qui ont abandonné le corps du saint hors de la ville. L'âme du saint est emportée au ciel.

CARTOUCHE :
Comment le corps de saint Étienne est délaissé au lieu de son martyre et exposé au bêtes et, par la divine puissance, préservé.

SCÈNES 9, 10 ET 11

SCÈNE 9 : GAMALIEL ENSEVELIT LE SAINT

Gamaliel se fait aider pour transporter le corps du saint vers son propre tombeau. En arrière-plan, on aperçoit la ville de Jérusalem.

CARTOUCHE :
Comment Gamaliel, secrètement, de par la crainte des Juifs, porte le corps de saint Étienne en sa ville nommée Caphargamala et le mit en son sépulcre.

SCÈNES 10 À 14
DÉCOUVERTE MIRACULEUSE DU CORPS DE SAINT ÉTIENNE

SCÈNES 9, 10 ET 11 (SUITE)

SCÈNE 10 : TROIS SIÈCLE APRÈS, GAMALIEL APPARAÎT AU PRÊTRE LUCIEN

417 ans plus tard, Gamaliel apparaît par trois fois au prêtre Lucien et désigne à ce dernier les tombeaux d'Étienne, Gamaliel, Nicomède et Abibas par des corbeilles de roses.

CARTOUCHE :
Comment, 417 ans après la mort de saint Étienne, saint Gamaliel apparut par trois fois au prêtre Lucien durant son sommeil, le touchant d'une verge d'or et lui révélant le corps de saint Étienne. Il lui montra quatre couffins. Trois sont dorés, l'un, plein de roses rouges, annonce le corps de saint Étienne, les deux autres, pleins de roses blanches, les corps dudit Gamaliel et de Nicodème et le quatrième, d'argent et de safran, le corps de saint Abibas, fils dudit Gamaliel.

SCÈNE 11 : LUCIEN AVERTIT L'ÉVÊQUE DE JÉRUSALEM

Lucien raconte sa vision à l'évêque de Jérusalem.

CARTOUCHE :
Comment saint Lucien raconte à Jean, évêque de Jérusalem, sa vision. Il lui dit que c'était la volonté de Dieu que le corps de saint Étienne, d'après ses mérites, fut exhumé. La famine qui régnait alors cessa, en donnant abondance de pluie et de biens.

SCÈNE 12

FOUILLES ORDONNÉES PAR L'ÉVÊQUE DE JÉRUSALEM

L'évêque de Jérusalem accompagné d'autres prélats ordonne des fouilles pour trouver le corps du saint. À droite, deux personnages avec une pioche et une pelle creusent en vain le sol.

CARTOUCHE :
Comment Jean évêque de Jérusalem assembla plusieurs évêques et prélats qui allèrent fouiller la terre au lieu où ils pensaient que lesdits corps furent mais ils n'y furent point trouvés.

SCÈNES 13 ET 14

SCÈNE 13 : DÉCOUVERTE DU CORPS

Un personnage vient trouver l'évêque avec de nouvelles indications. À la découverte du corps intact du saint, entouré de roses rouges, l'assemblée tombe en prière.

CARTOUCHE :
Comment arriva Migetius, bon religieux, auquel était aussi apparu Gamaliel. Il enseigna le lieu où étaient les corps saints, ce dont se réjouit Lucien.

SCÈNE 14 : TRANSPORT DU CORPS VERS L'ÉGLISE DE SION

Le corps de saint Étienne est emporté.

CARTOUCHE :
Comment le corps de saint Étienne fut solennellement porté en l'église de Sion. À sa découverte, la pluie du ciel tomba, une odeur délicieuse s'échappa et plusieurs malades furent guéris.

SCÈNES 15 À 18
TRANSLATION INVOLONTAIRE DU CORPS DE SAINT ÉTIENNE DE JÉRUSALEM À CONSTANTINOPLE

SCÈNES 15, 16 ET 17

SCÈNE 15 : LA FEMME DU SÉNATEUR EMPORTE PAR ERREUR LE CORPS DE SAINT ÉTIENNE

La veuve du sénateur de Constantinople, accompagnée d'un messager, rencontre l'évêque de Jérusalem dans l'oratoire de saint Étienne. Elle demande l'autorisation d'emporter le corps de son mari à Constantinople.

CARTOUCHE :
Comment la femme d'Alexandre, sénateur de Constantinople, accompagnée d'un héraut, apporte une lettre par laquelle l'empereur supplie l'évêque de Jérusalem d'autoriser la veuve à transporter à Constantinople, le corps de son feu mari. Sept ans auparavant, son mari était mort à Jérusalem, sa sépulture était auprès de celle de saint Étienne, dans un oratoire édifié par le dit sénateur en l'honneur de saint Étienne.

SCÈNE 16 : TRANSPORT DU CORPS PAR MER, TEMPÊTE ET BÉNÉDICTION DE SAINT ÉTIENNE

La femme du sénateur et sa suite embarquent avec le tombeau de celui qu'elle croit être son mari. Or il s'agit de celui du saint. Une tempête éclate et saint Étienne apparaît (à gauche dans la scène). Dans la partie droite, des démons s'enfuient à sa vue. Des anges apparaissent en haut de la scène.

CARTOUCHE :
Comment cette dame voulant transporter le corps de son mari prit le corps de saint Étienne. Une grande tempête se leva sur la mer mais saint Étienne leur apparut qui les sauva.

PHYLACTÈRES :
Saint Étienne : *C'est moi, ne craignez rien*
(ego su(m) noli timere)
Les anges : *Saint Étienne protomartyr cher à Dieu, qui bien qu'accusé de toutes parts, dans ta vertu de charité, as prié Dieu pour tes ennemis*
(Sancte dei preciose p(ro)thomartir steph(a)ne qui virtute caritatis / arcutullus undique d(omi)n(u)m pro inimico exorasti populo)
La femme du sénateur à sa suite : *Qu'est-ce qui nous arrive ? Car les esprits parlent derrière nous de saint Étienne*
(qui(d) e(st) q(uo)d nobis accidit q(uia) sp(irite)s / clama(n)t post nos de s(an)ct(o) step(ha)no)

Les démons : *Le serviteur de Dieu vient qui a été lapidé par les juifs. Malheur à nous, car il brûle vivement. Où fuir ses terribles menaces ?*
(Servus dei ve(n)it q(ui) lapidat(us) e(st) aiudeis vae nob(is) q(uia) / urit nos acit(er) quo fugiem(us) minas ei(us) t(er)ribilis)

SCÈNE 17 : ACCUEIL DU CORPS PAR EUSÈBE, ÉVÊQUE DE CONSTANTINOPLE

Arrivée du corps de saint Étienne à Constantinople. Le patriarche et sa suite l'accueille.

CARTOUCHE :
Comment ils vinrent à Byzance où le corps de saint Étienne fut honorablement reçu par Eusèbe, évêque du lieu.

SCÈNE 18

MIRACLE DES MULETS RÉTIFS QUI INDIQUENT OÙ DOIT ÊTRE ENTERRÉ SAINT ÉTIENNE

Théodose II, empereur de Constantinople, donne l'ordre d'apporter le corps du saint jusqu'à son palais. Mais les mules refusent d'avancer et se mettent même à parler, disant que le saint doit être enterré ici-même.

CARTOUCHE :
Comment l'empereur envoya deux mulets pour mener le corps de saint Étienne en son palais, ce qu'ils ne firent pas car l'ange était là qui les empêchait. Néanmoins, on les battait et on les frappait tellement que l'un desdits mulets commença à dire la volonté de notre Seigneur.

PHYLACTÈRE :
Les mules : *Pourquoi nous frappez-vous avec des verges, Étienne doit être enterré dans ce lieu.*
(Quid nos verheritis virgitis oportet stephanu(m) recondi in loco isto)

SCÈNES 19 À 23
TRANSLATION DU CORPS DE SAINT ÉTIENNE DE CONSTANTINOPLE À ROME

SCÈNES 19, 20, 21 ET 22

SCÈNE 19 : EUDOXIE, FILLE DE L'EMPEREUR DE ROME, RÉCLAME LE CORPS DU SAINT

En haut à gauche, la princesse Eudoxia, fille de l'empereur, est en transe. Possédée par le diable, elle n'en délivre par moins la volonté divine qui est de rapporter le corps de saint Étienne à Rome, en échange de celui de saint Laurent. A l'arrière plan, au centre, l'empereur est épouvanté.
Au premier plan l'empereur romain Valentinien III et le pape sont en conciliabule. Ils décident d'envoyer leurs émissaires à Constantinople chercher le corps du diacre oriental.

CARTOUCHE :
Comment le diable qui était en Eudoxie, fille de Théodoze, empereur de Rome, possédée et persécutée par ce démon, dit qu'il ne partirait point tant qu'on n'apporterait le corps de saint Étienne à Rome. Le pape, à la requête de l'empereur envoya à Constantinople quérir le corps de saint Étienne, lequel fut échangé en promettant échanger le corps de saint Laurent.

PHYLACTÈRE :
Le diable : *Si saint Étienne ne vient pas à Rome, je ne sortirai pas, puisque telle est la volonté des apôtres.*
(Nisi stephanus roma(m) veniat / no(n) exibo quonian talis / e(st) ap(osto)lor(um) voluntas)

SCÈNE 20 : ARRIVÉE DU CORPS À ROME

Réception solennelle du corps de saint Étienne à Rome.

CARTOUCHE :
Comment le pape va au devant du corps de saint Étienne et le reçoit honorablement et le conduit en l'église de Saint-Pierre-aux-Liens car tel était le vouloir de Dieu, qu'il fut placé là et honoré.

SCÈNE 21 : EUDOXIE DEMANDE LA TRANSFERT DU CORPS À CÔTÉ DE CELUI DE SAINT LAURENT

Par la bouche d'Eudoxia, le démon affirme que le corps de saint Étienne doit reposer près de celui de saint Laurent.

CARTOUCHE :
Comment le corps de saint Étienne est apporté en l'église de Saint-Pierre mais le diable par la bouche de la fille de l'empereur dit que saint Étienne voulait être près de celui de saint Laurent.

PHYLACTÈRE :
La princesse : *Ce n'est pas ici mais avec Laurent, à l'extérieur des murs, qu'Étienne reposera.*
(Nos hic sed cu(m) laurencio foris / muon(ibus) stephano dabitur locus)

SCÈNE 22 : LES GRECS SONT DÉBOUTÉS DANS LEUR TENTATIVE DE REPRENDRE LE CORS DE SAINT ÉTIENNE

Les envoyés de Constantinople ne parviennent pas à prendre le corps de saint Laurent.

CARTOUCHE :
Comment les gens de Constantinople voulant prendre le corps de saint Laurent tombent à terre comme morts parce que Dieu ne voulait pas que les deux soient séparés.

SCÈNE 23

SCÈNE 23 : LE CORPS DES DEUX PREMIERS DIACRES RÉUNIS

Le corps de saint Laurent fait une place à celui de saint Étienne et Eudoxia est guérie. Les anges chantent « Felix Roma » (heureuse ville de Rome).

CARTOUCHE :
Comment saint Laurent qui se réjouissait de l'arrivée de saint Étienne, fait de la place au corps près de lui. La fille de l'empereur fut guérie et le diable partit hors de son corps et chantèrent les anges : Ô heureuse es-tu Rome !

Le récit s'achevait sur le portrait aujourd'hui disparu du commanditaire de la tenture, l'évêque d'Auxerre Jean Baillet. Il reste présent par l'intermédiaire de son écu armorié, treize fois représenté.

HISTORIQUE DE L'ŒUVRE

Jean Baillet, évêque d'Auxerre de 1477 à 1513, commanda cette tenture pour l'offrir au chapitre cathédral. Elle resta en place dans la cathédrale d'Auxerre pendant trois siècles. Le chapitre cathédral s'en défit en 1777 en la vendant à l'Hôtel-Dieu. Le musée de Cluny acquit 21 des 23 pièces en 1880. Les deux autres parties passèrent dans des collections privées avant d'arriver en 1838 dans les collections du Louvre qui les attribua au musée de Cluny en 1897.
La tenture est parvenue dans un état de conservation assez exceptionnel, fait assez rare pour être signalé. Des interventions d'entretien ont eu lieu en 1937,1976-1977 et en 2000.

L'ACTUALITÉ DE LA RECHERCHE DANS LE DOMAINE DE LA TAPISSERIE

Nous proposons ici un aperçu des idées qui renouvellent notre vision de l'univers de la tapisserie à la fin du Moyen Âge, au travers de résumés d'articles et d'ouvrages récents cités dans la bibliographie, p. 48.

L'ART À LA FIN DU MOYEN ÂGE : UN MONDE EN MOUVEMENT

Le catalogue de l'exposition *Tapestry in the Renaissance, Art and Magnificence* qui s'est tenue en 2002 à New York aborde les trois principaux terrains d'investigation creusés par les chercheurs ces dernières années. Il est fini le temps où l'étude la tapisserie médiévale consistait à identifier, avec plus ou moins de succès, les lieux de tissage et les prétendues « écoles ». Aujourd'hui les problématiques envisagées sont plus larges et font la part belle aux mécanismes sociaux qui ont conduit à la production de telles œuvres : pourquoi les puissants passent-ils commande d'ensembles si somptueux ? Comment marchands et liciers parviennent-ils à les satisfaire ? Quels échanges artistiques parcourent l'Europe ?

L'article de Fabienne Joubert intitulé « Les tapisseries de la fin du Moyen Âge : commandes, destination, circulation » permet d'appréhender le petit monde capitaliste des marchands construit sur des réseaux commerciaux qui s'étendent en Europe. L'auteur, spécialiste reconnue de la question, met en garde contre la tendance à considérer la production de tapisseries par ville, par école. Les recherches les plus récentes montrent au contraire la très grande mobilité des artistes, des modèles et des œuvres dans le domaine de la tapisserie. Ces considérations compliquent considérablement l'attribution des œuvres à tel ou tel lieu de tissage. Bien souvent on doit s'en tenir à des hypothèses.

Depuis une trentaine d'années l'attention se porte tout particulièrement sur les deux premiers états d'une tapisserie : le modèle, la « pourtraiture » au Moyen Âge, et le carton, aux dimensions de la pièce à tisser. On découvre que c'est dans le milieu même du commanditaire que ces modèles sont exécutés par des artistes peintres. Ainsi le dessin initial peut avoir été confectionné dans une cour italienne, envoyé en Flandre pour la confection du carton avant tissage. Mais les deux modèles, dessin et carton, peuvent aussi avoir été conçus au même endroit puis envoyés au « marchand-tapissier ».

La recherche actuelle montre également qu'un modèle a pu être utilisé sur de longues périodes, parfois sur des dizaines d'années, en étant réactualisé (les modes vestimentaires changent !) ou non. Conservés la plupart du temps par les marchands, les cartons fournissaient à ces derniers une précieuse réserve de motifs.

C'est du côté des sources graphiques qu'il faut donc approfondir la réflexion, les sujets, leurs adaptations et leurs diffusions offrant les clefs nécessaires à la compréhension de la confection des tapisseries à la fin du Moyen Âge. Sur cet aspect nous renvoyons au catalogue de l'exposition *France 1500, entre Moyen Âge et Renaissance* qui s'est tenue à Paris en 2010, et plus particulièrement à la partie « Thèmes et variations » (p. 218-323) éclairante sur la question des transpositions de motifs que l'on retrouve en peinture, en gravure (les techniques de gravure sur bois, apparue vers 1400, et sur cuivre, apparue vers 1430, se généralisent au cours du XVe siècle), dans les manuscrits, les tapisseries et les vitraux.

On pourra poursuivre sur ces questions avec les actes de la table ronde *Vitrail et arts graphiques* qui a eu lieu à Paris en 2000, et avec l'article d'Audrey Nassieu-Maupas, « Peinture, vitrail et tapisserie au début du XVIe siècle : l'exemple du Maître de Montmorency ».

Enfin, pour mieux cerner un centre de production, se rendre compte des liens entre marchands et liciers et comprendre le traitement d'une commande, on peut se reporter à l'article d'Audrey Nassieu-Maupas : « Les tapissiers de haute lice à Paris à la fin du XVe siècle et au début du XVIe siècle ». L'exemple parisien montre à quel point le monde de la tapisserie n'est pas une institution figée mais qu'il varie au gré des contrats.

UN EXEMPLE : LE MAÎTRE DES TRÈS PETITES HEURES D'ANNE DE BRETAGNE ET L'ART DE LA TAPISSERIE

Pour aller au-delà des notions d'ateliers, de villes et d'écoles, et pour illustrer le phénomène de diffusion d'un style grâce à des modèles qui circulent et sont réinterprétés, prenons l'exemple d'un motif créé par le Maître des Très Petites Heures d'Anne de Bretagne, artiste qui exerce à Paris et auteur de dessins repris en miniature, en gravure, dans les modèles de tapisseries et de vitraux …

Il s'agit du motif de la jeune femme portant une coiffe à aigrette. On la retrouve au musée de Cluny, sur la sixième tapisserie de *La Dame à la licorne*, « Mon seul désir » sous les traits de la demoiselle présentant le coffret à la dame (fig. 1) ; c'est la Pénélope d'une tapisserie conservée à Boston et faisant partie de la tenture des Femmes illustres (fig. 2) ; elle apparaît également dans un livre imprimé à Rouen en 1496, en où elle présente la marque du libraire Jean Richard (fig. 3).

On se rend bien compte de la difficulté qu'il peut y avoir, à partir de là, à reconstituer la genèse des œuvres, entre modèles initiaux et transposés. De la difficulté mais aussi de la chance extraordinaire de pouvoir mieux imaginer les pratiques artistiques de l'époque.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

LEXIQUE

ALLÉGORIE
Figure peinte, sculptée ou tissée... représentant une idée abstraite.

AMOUR COURTOIS
Dès la fin du XIe siècle, l'amour courtois ou fin'amor apparaît comme une façon plus spirituelle de dire la relation amoureuse dans la littérature. Dans cette conception de l'amour, la dame devient presque inaccessible, ses refus purifient le désir de l'amant qui apprend la mesure et l'endurance dans une attente mélancolique.

ANNONCIATION
Message de l'ange Gabriel à la Vierge pour lui annoncer sa conception miraculeuse.

APÔTRES
Les douze disciples que Jésus-Christ a choisis pour prêcher l'Évangile.

ARMOIRIES
Emblèmes en couleur, propres à un individu, à une famille ou à une collectivité et soumis dans leur composition à des règles particulières qui sont celles du blason. À la fois marque de possession et élément décoratif, les armoiries ont pris place sur de nombreux objets, monuments et documents. Leur étude est souvent le seul moyen dont nous disposons aujourd'hui pour situer ces objets dans l'espace et dans le temps ou pour en retrouver les commanditaires ou les possesseurs successifs.

ARTS LIBÉRAUX
Les arts libéraux étaient au Moyen Âge les différentes étapes d'une hiérarchie du savoir. La théologie prenait désormais la première place et un tour chrétien était donné à la connaissance. Il s'agissait de comprendre les Écritures grâce au *trivium,* tandis que le *quadrivium* devenait le moyen d'entrevoir comment Dieu avait organisé le monde. Ils étaient à la base des études dans les universités médiévales.

BANC À TOURNIS
Banc dont le dossier, qui peut prendre deux positions, permet de s'asseoir d'un côté ou de l'autre du siège.

CHAÎNE
Ensemble des fils longitudinaux d'un tissu, tendu dans la longueur du métier.

DIACRE
Dans les premiers siècles du christianisme, le diacre (du grec « diakonos », serviteur) est un clerc chargé d'une double tâche : d'une part, il pourvoit aux besoins des nécessiteux et, d'autre part, il assiste l'Évêque dans la gestion des biens de l'Église aussi bien que dans la liturgie. Au Moyen Âge, la fonction de diaconat évolue pour devenir le deuxième des ordres majeurs avant le sacerdoce.

ENSOUPLE
Chacun des deux rouleaux des métiers de haute ou basse lice sur lequel sont enroulés les fils de chaîne.

ÉPOPÉE
Long poème ou récit en prose ou le merveilleux se mêle au vrai, la légende à l'histoire, dont le but est de célébrer un héros ou un fait historique.

HAGIOGRAPHIE, HAGIOGRAPHIQUE
Les sources permettant d'écrire une histoire de la sainteté se rattachent, pour l'essentiel, au genre littéraire, le récit hagiographique.

HÉRALDIQUE
Science historique qui a pour objet l'étude des armoiries.

ICONOGRAPHIE
Du grec ancien « Ikon », image et « Graphein », écrire. Étude de l'image pour en rendre sa lecture plus précise.

MARTYR
Du grec « martur », témoin. Personne qui a enduré torture et trépas pour avoir refusé d'abjurer la foi chrétienne.

PROFANE
Qui est étranger à la religion. Opposé à religieux, à sacré.

QUADRIVIUM
Le *quadrivium* rassemble quatre des sept disciplines des arts libéraux : l'arithmétique, la géométrie, l'astronomie et la musique.

SAINTETÉ
Originellement attribut de Dieu ou des dieux, la sainteté est progressivement devenue à l'époque chrétienne la condition de ceux qui, par une vie parfaite, se situaient avec Dieu dans un rapport de proximité faisant d'eux des médiateurs entre ici-bas et l'au-delà.

TAPISSERIE
Tissu à décor généralement polychrome dont les fils de trame couvrent totalement les fils de chaîne.

TENTURE
Ensemble de tapisseries.

TOURNOI
Pratique aristocratique identitaire apparue au XIe siècle. Organisé comme un affrontement de deux groupes de chevaliers armés de lances et identifiés par des armoiries, le tournoi était un entraînement à la guerre. À partir du XIIIe siècle, cette pratique désigne une série de joutes entre deux adversaires dans un champ clos, le plus souvent à l'initiative d'un prince et organisée comme un spectacle, parfois de manière très théâtralisée à la fin de la période.

TRAME
Fils disposés perpendiculairement aux fils de chaîne d'un tissu.

TRIVIUM
Le *trivium* comporte trois des sept disciplines des arts libéraux : la grammaire, la rhétorique et la logique.

VISITATION
Visite que fit la Vierge à sainte Élisabeth alors enceinte de Jean Baptiste. L'épisode est rapporté par l'évangéliste saint Luc.

CHRONOLOGIE

POLITIQUE	ART & LITTÉRATURE
	1456 Bible de Gutenberg imprimée à Mayence
1461-1483 Règne de Louis XI	1461 François Villon, *Le Testament* 1464 *Farce de maître Pathelin*
1483-1498 Règne de Charles VIII 1492 Découverte de l'Amérique Fin du royaume musulman de Grenade	1485-1510 Construction de l'hôtel de Cluny, Paris
1498-1515 Règne de Louis XII	

BIBLIOGRAPHIE

SUR LA TAPISSERIE AU MUSÉE DE CLUNY

Delahaye Élisabeth, « Le Musée national du Moyen Âge - La Tapisserie, un remarquable ensemble profane et religieux », *Dossier de l'art*, mai 2008, n° 152, p. 56-71.

Delahaye Élisabeth, *La Dame à la licorne*, Paris, éd. Réunion des musées nationaux, 2007, 2e éd. 2011.

Joubert Fabienne, *La Tapisserie médiévale au musée de Cluny*, Paris, éd. Réunion des musées nationaux, 1987, 3e éd. 2002.

Parodi Catherine (dir.). *Le Musée des Thermes et de l'Hôtel de Cluny. Dossier pour les enseignants.* Paris, Direction des Musées de France, 1986.

DVD

Jaubert Alain, *La Dame à la licorne*. Producteurs : Arte France, Réunion des musées nationaux, Palette production, 1997.

SUR LA TAPISSERIE AU MOYEN ÂGE ET À LA RENAISSANCE

[Exposition, Avignon - Palais des papes, 1997] *Histoires tissées*. Éditions RMG – Palais des Papes, 1997.

[Exposition, New-York – Metropolitan Museum of Arts, 2002] *Tapestry in the Renaissance, Art and Magnificence*. New York : Metropolitan Museum of Art ; New Haven ; London ; Yale University Press, 2002.

[Exposition, Paris - Grand Palais, 2010] *France 1500, entre Moyen Âge et Renaissance*. Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2010.

Hérold Michel. Actes de la table ronde *Vitrail et arts graphiques*. Paris, École nationale du patrimoine, 2000.

Joubert Fabienne, « Les tapisseries de la fin du Moyen Âge : commandes, destination, circulation », *Revue de l'Art*, n° 120, 1998-2, p. 89-99.

Leproux Guy-Michel, *La Peinture à Paris sous le règne de François Ier*. Paris, Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 2001.

Nassieu-Maupas Audrey, « Peinture, vitrail et tapisserie au début du XVIe siècle : l'exemple du Maître de Montmorency », *Les Cahiers de la Rotonde*, 22, 2000, p. 45-60.

Nassieu-Maupas Audrey, « La *Vie de saint Jean Baptiste* d'Angers et la production de tapisseries à Paris dans la première moitié du XVIe siècle », *Revue de l'Art*, n° 145, 2004-3, p. 41-53.

Nassieu-Maupas Audrey, « Les tapissiers de haute lice à Paris à la fin du XVe siècle et au début du XVIe siècle », *Documents d'histoire parisienne*, n° 4, 2005, p. 13-23.

SITES INTERNET

LE SITE DU MUSÉE DE CLUNY
Le site du musée de Cluny est une aide précieuse à la préparation de votre visite. Vous y trouverez notamment des représentations de nombreuses œuvres présentées dans le musée, les fiches de salles, les fiches « Un mois une œuvre », une chronologie, le plan des salles et du jardin.
www.musee-moyenage.fr

LE PORTAIL DES ARTS
Sur le portail des arts du ministère de la Culture, vous trouverez des ressources pour l'enseignement de l'histoire des arts. L'annuaire *Histoire des arts* offre une présentation et un accès direct à des œuvres commentées en ligne.
www.culture.fr

PANORAMA DE L'ART DE LA RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX - GRAND PALAIS
Ce site pédagogique est accessible à tous. Il propose un choix d'œuvres les plus importantes conservées dans les collections nationales. Les images, de qualité suffisantes pour être projetées en classe, sont commentées et analysées par des spécialistes.
www.panoeamadelart.com

LE SITE PÉDAGOGIQUE DE LA BNF
De nombreux dossiers pédagogiques abordent la période du Moyen Âge.
http://classes.bnf.fr/

LA BASE ATLAS DU MUSÉE DU LOUVRE
Atlas est une base qui permet de consulter l'ensemble des œuvres exposées dans le musée, soit près de 30 000 œuvres. L'internaute trouvera les informations accompagnant traditionnellement les œuvres exposées, rédigées sous la responsabilité des conservateurs du musée.
http://cartelfr.louvre.fr

LA WEB GALLERY OF ART : UN MUSÉE VIRTUEL DE PEINTURES ET DE SCULPTURES EUROPÉENNES
Plus de 11 600 images numérisées de peintures européennes et de sculptures réalisées entre 1150 et 1800 sont proposées sur ce site. Ces images sont accompagnées de commentaires, les biographies d'artistes célèbres sont fournies, et la recherche est facilitée par un index et un glossaire.
http://www.wga.hu/index1.html

MÉNESTREL : LE PORTAIL DES MÉDIÉVISTES
Ménestrel est le portail des médiévistes. Constitué par un réseau de médiévistes, il propose, entre autres, un répertoire des ressources sur le Moyen Âge disponibles en ligne.
http://menestrel.fr

LE SITE DU LAMOP
Le site du Laboratoire de Médiévistique Occidentale de Paris (LAMOP), offre l'accès à plusieurs bases de données et documents, disponibles en ligne.
http://lamop.univ-paris1.fr

Coordination
Service culturel
T : 01 53 73 78 16

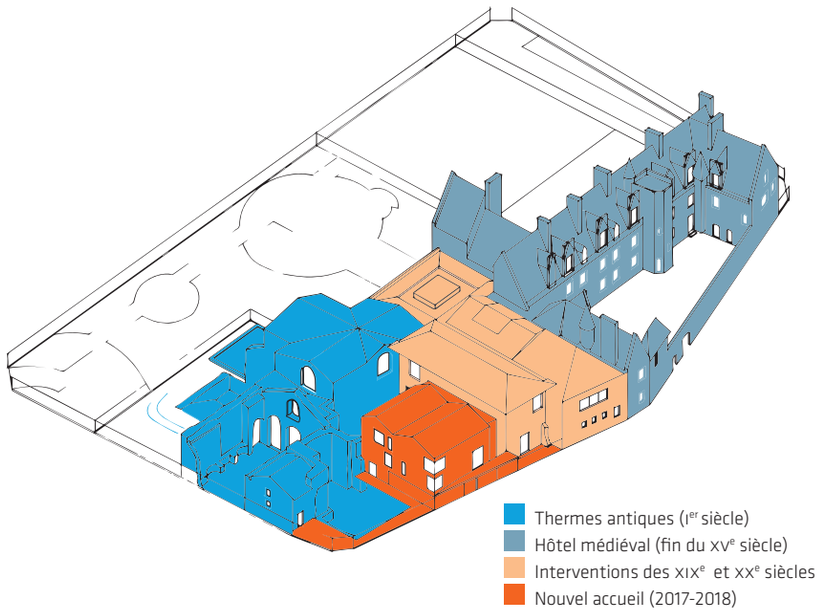
Musée de Cluny
6 place Paul-Painlevé
75005 Paris
T : 01 53 73 78 00
F : 01 46 34 51 75

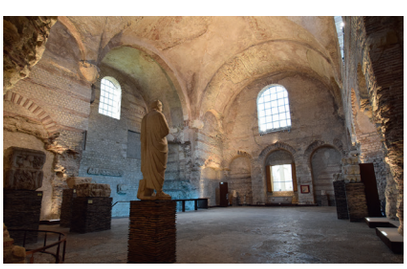
musee-moyenage.fr

MUSÉE DE CLUNY
le monde médiéval

PARCOURS DE VISITE

JUSQU'AU 21 JANVIER 2019





De 2018 à 2020, la rénovation du musée se poursuit avec la refonte des parcours de visite impliquant la fermeture de l'hôtel médiéval.

Les thermes antiques restaurés, la salle de *La Dame à la licorne*, une sélection de chefs-d'œuvre des arts précieux médiévaux et des expositions temporaires vous sont proposés durant cette période.

HISTOIRE DU MUSÉE ET COLLECTIONS

Le musée de Cluny – musée national du Moyen Âge, fondé en 1843, est né de la réunion du dépôt lapidaire de la Ville de Paris et de la collection rassemblée par un amateur passionné, Alexandre Du Sommerard (1779-1842).
En 1833 celui-ci s'installe dans un appartement aménagé au premier étage de l'hôtel des abbés de Cluny. Considérablement enrichies depuis, les collections comprennent peintures, sculptures, tapisseries, vitraux, pièces d'orfèvrerie ou d'ivoire et offrent un riche panorama de la création artistique médiévale. Pendant les travaux, une sélection de chefs-d'œuvre des arts précieux vous est proposée.

LES THERMES DE CLUNY

Les « thermes du nord » de Lutèce ont été construits à la fin du Ier siècle de notre ère. Cet ensemble monumental était constitué de salles (froides, tièdes et chaudes) consacrées aux bains, de palestres destinées à l'exercice physique et de pièces souterraines dévolues au fonctionnement. Subsistent aujourd'hui d'importants vestiges et le *frigidarium* (salle froide) dont la voûte culmine à 14,70 m. Les thermes de Cluny sont l'un des plus importants édifices antiques conservés au nord de la Loire.

L'HÔTEL DES ABBÉS DE CLUNY

[Espaces actuellement fermés au public]

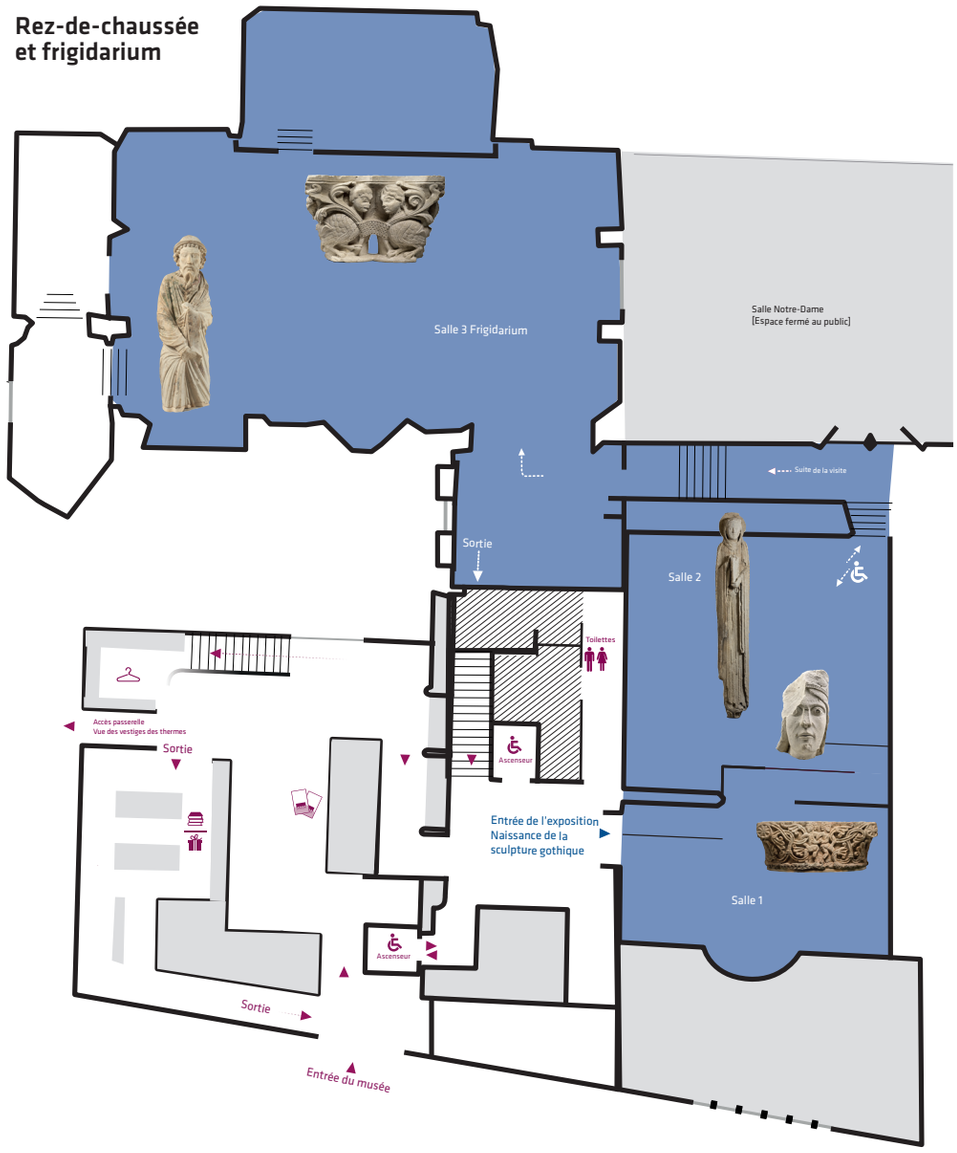
L'hôtel de Cluny est édifié à la fin du XVe siècle à l'instigation de Jacques d'Amboise, abbé de Cluny en Bourgogne. Il remplace la résidence parisienne de l'abbaye par un bâtiment à la mode. Premier témoignage parisien conservé d'un hôtel particulier entre cour et jardin, l'édifice a conservé à l'intérieur sa disposition et ses circulations d'origine. Les façades de la cour d'honneur, bien que restaurées au XIXe siècle, et la chapelle en font un joyau du gothique flamboyant.

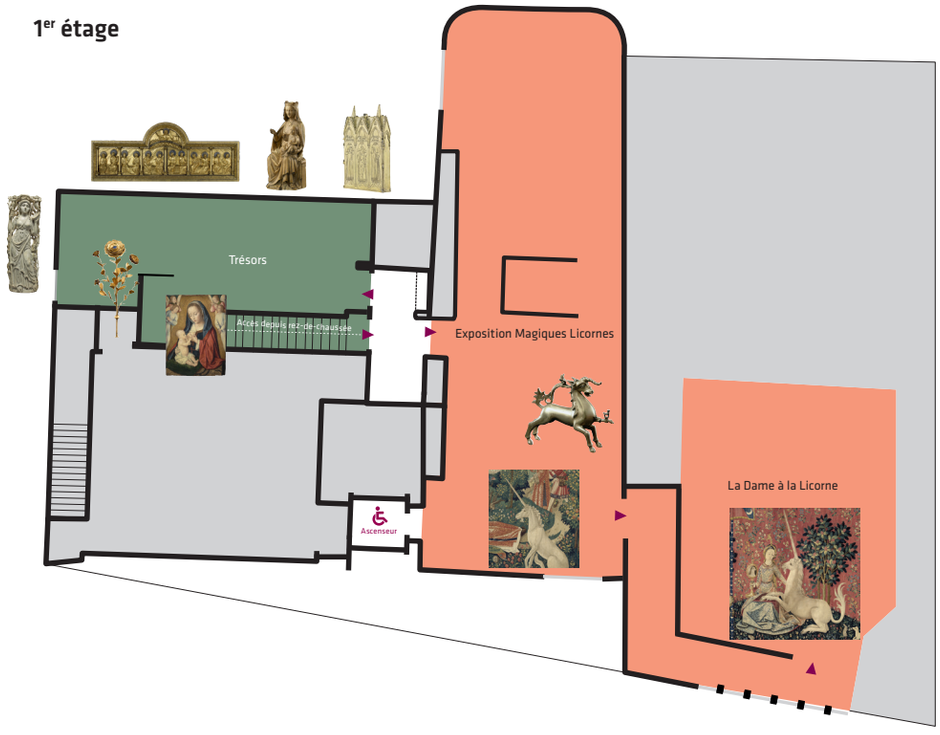
LE NOUVEAU BÂTIMENT D'ACCUEIL

Au cœur d'un site historique remarquable, cette nouvelle architecture inscrit le musée dans la ville, le rendant plus visible depuis le boulevard Saint-Michel.
Le nouveau bâtiment d'accueil dialogue, par ses dimensions et le choix de ses matériaux, avec les monuments historiques prestigieux du Paris historique qui l'entourent.

Musée de Cluny – musée national du Moyen Âge / 26-28 rue Du Sommerard 75005 Paris / T. +33 (0)1 53 73 78 00
www.musee-moyenage.fr / @museecluny
Musée ouvert de 9 h 15 à 17 h 45, tous les jours, sauf le mardi / Fermeture des caisses : 17 h 15 / Fermé 1er mai, 25 décembre et 1er janvier
Librairie-boutique accès libre de 9 h 15 à 18 h tous les jours sauf le mardi / T. + 33 (0)1 53 73 78 22

Le *frigidarium* des Thermes de Cluny © musée de Cluny, P. Borgia / Hôtel de Cluny, la cour © RMN (musée de Cluny), T. Ollivier / Nouveau bâtiment d'accueil, B. Desmoulin architecte © M. Denancé / Tenture de *La Dame à la Licorne : le Goût*, Paris, vers 1500, laine et soie © RMN (musée de Cluny), M. Urtado





REZ-DE-CHAUSSÉE ET FRIGIDARIUM

EXPOSITION
10 OCTOBRE 2018 > 21 JANVIER 2019

NAISSANCE DE LA SCULPTURE GOTHIQUE, SAINT-DENIS, PARIS, CHARTRES 1135-1150

Frigidarium des thermes de Cluny, salles 1 et 2

Alors qu'un nouvel art de bâtir supplante l'architecture romane, la sculpture qui lui est associée s'impose dans toute l'Île-de-France, entre 1135 et 1150 environ. Les portails à statues-colonnes sont l'emblème de cette première sculpture gothique, mais ne résument pas le phénomène.
Une virtuosité sans précédent dans la taille de la pierre autorise d'infinies variations sur des thèmes ornementaux communs à l'enluminure et au vitrail, traités avec raffinement du détail, sens de la narration et ambition monumentale. Les visiteurs assistent, à environ neuf siècles de distance, à la naissance d'un nouvel art.

1ER ÉTAGE

TRÉSORS

Cet espace accueille une sélection d'œuvres parmi les plus précieuses et les plus célèbres des collections du musée et présente pour la première fois au public quelques acquisitions récentes, notamment *la Vierge allaitant l'Enfant accompagnée d'anges* peinte par Jean Hey, le Maître de Moulins.

EXPOSITION
14 JUILLET 2018 > 25 FÉVRIER 2019

MAGIQUES LICORNES

Mystérieuse, ambivalente, depuis l'Antiquité, la licorne suscite bien des fantasmes. Autour des années 1500, puis dans la période contemporaine, elle est l'objet d'un véritable engouement. L'exposition témoigne de la façon dont les artistes se sont emparés de cet animal légendaire, à travers ouvrages enluminés ou gravés, sculptures, tapisseries, mais aussi photographies et vidéos.

SALLE DE LA DAME À LA LICORNE

Acquise en 1882, *La Dame à la licorne* est l'un des plus beaux exemples de tentures à fonds de « mille fleurs ». Ses six pièces, commandées par un membre de la famille Le Viste, dont les armoiries ponctuent les scènes, illustrent les cinq sens et un sixième sens, celui de l'entendement ou du cœur.

Chapiteau double : sirènes-oiseaux affrontées dans des rinceaux, provient du cloître de l'abbaye de Saint-Denis, vers 1145, calcaire © RMN (musée de Cluny). M. Urtado / Statue-colonne : le prophète Isaïe, vers 1150, calcaire lutétien © musée de Cluny, C2RMF, A. Chauvet / Statue-colonne : reine de l'Ancien Testament, provient de la cathédrale Notre-Dame de Chartres, vers 1140, calcaire lutétien © DRAC Centre-Val-de-Loire, F. Lauginie / Tête de statue-colonne : la reine de Saba, provient de l'abbatiale de Saint-Denis, vers 1140, calcaire lutétien © RMN (musée de Cluny). M. Urtado / Chapiteau dit « des Gémeaux », provient de l'ancienne abbatiale Sainte-Geneviève (Paris), vers 1100, calcaire © RMN (musée de Cluny) / Aquamanile en forme de licorne, Nuremberg, vers 1400, alliage cuivreux © RMN (musée de Cluny). G. Blot / La tenture de saint Étienne : le martyre de saint Étienne (détail), Paris, vers 1500, laine et soie © RMN (musée de Cluny). J-G. Berizzi / Tenture de *La Dame à la Licorne : la Vue*, Paris, vers 1500, laine et soie © RMN (musée de Cluny). M. Urtado / Reliquaire des saints Maxien, Lucien, Julien, provient du trésor de la Sainte-Chapelle (Paris), vers 1261-1262. © RMN (musée de Cluny). M. Urtado / Vierge allaitant l'Enfant accompagnée de quatre anges, Jean Hey dit « le Maître de Moulin », vers 1495, peinture à l'huile sur bois (chêne) © RMN (musée de Cluny). M. Urtado / Vierge à l'Enfant trônant, Paris, vers 1240, ivoire © RMN (musée de Cluny). J-G. Berizzi / Rose d'or, Minucchio da Siena, Avignon, vers 1330, provient du trésor de la cathédrale de Bâle (Suisse), or, verre coloré © RMN (musée de Cluny). J-G. Berizzi / Ariane, ménade, satyre et amours, Constantinople, VIe siècle, ivoire © RMN (musée de Cluny). T. Ollivier / Retable de Stavelot : la Pentecôte, Vallée de la Meuse, vers 1160-1170, cuivre repoussé et doré, émail sur cuivre champlevé, vernis brun, verre, âme de bois © RMN (musée de Cluny). J-G. Berizzi

LES TEINTURES VÉGÉTALES, UNE ÉCONOMIE IMPORTANTE DANS L'HISTOIRE - © D.R.

PLANTES TINCTORIALES : UNE HISTOIRE MAJEURE

Par Marie Marquet

Lorsque l'on mentionne les teintures végétales aujourd'hui, l'évocation ne s'accompagne pas toujours d'une image juste de l'importance capitale de leurs usages anciens et de l'économie historique qui leur était liée.
Pourtant, avant l'émergence de la chimie et des colorants au XIXe siècle, la teinture des vêtements, textiles, cuirs, et vanneries se faisait uniquement grâce à des ressources naturelles : principalement des plantes, mais aussi des insectes, mollusques, lichens, champignons possédant des propriétés colorantes.

Au cours de la longue histoire des teintures végétales, les hommes ont expérimenté les ressources de leur environnement : certaines plantes ont été désignées comme principales sources pour la teinture textile fournissant des couleurs vives et solides, et, à cet effet, cultivées, récoltées et acheminées vers les ateliers de teinturerie.

— LES ROUGES DES RUBIACEAE —

La famille des RUBIACEAE est celle qui fournit l'essentiel des ressources végétales pour la teinture de rouge (Rubia = rouge) en référence à la principale plante du rouge, la Garance. C'est dans cette famille que se trouvent les plantes dont les parties souterraines permettent d'obtenir un vrai rouge : la garance des teinturiers (*Rubia tinctorum* L.), la garance voyageuse (*Rubia peregrina*) et les gaillets (*galium verum, galium mollugo, galium boreale*).

Les espèces sauvages d'Europe de l'ouest, garance voyageuse et gaillets, sont les plus anciennement attestées. Ces espèces fournissent des rhizomes aux qualités colorantes indéniables mais de composition variée, ce qui se traduit par des rouges plus pourpres ou plus orangés.

La garance des teinturiers fut introduite depuis l'Orient de la Méditerranée et cultivée dès l'époque romaine : elle fournit des rhizomes plus gros et donc un volume plus adapté à un usage à grande échelle.

— CULTURE RECOMMANDÉE PAR CHARLEMAGNE —

Au Moyen-Âge, la garance n'est concurrencée que par les rouges tirés d'insectes : cochenille et kermès, qui fournissent des rouges somptueux, mais beaucoup plus chers. Sa culture est recommandée par Charlemagne dans le Capitulaire de Villis (812) et trouve sa place tout au long du Moyen-Âge dans une économie de subsistance. Dans les courtils du nord de la France, au côté des ressources potagères, elle assure un revenu supplémentaire intéressant, en lien avec la proximité des grands centres drapiers.

Encore abondamment produite en Europe, notamment dans les garancières du sud de la France et aux Pays Bas jusqu'au XIXe siècle, son usage s'achèvera au tournant du XXe siècle, avec la synthèse de l'alizarine (1826).

L'INDIGO EST UNE COULEUR ISSUE DU PASTEL DES TEINTURIERS - © D.R.

— L'UNIQUE BLEU DE L'EUROPE ANCIENNE —

Le Pastel des teinturiers, également appelé Guède ou Waide, (*Isatis tinctoria* L.), fut la seule source de vrai bleu solide disponible dans l'Europe ancienne. Cette BRASSICACEAE (plante à indigo, famille du Chou), est une bisannuelle disponible naturellement en Europe.

Rappelons qu'indigo est un colorant et non le nom d'une plante. Il résulte de la mise en œuvre de cuves fermentées qui rendent accessible la teinture[1]. Dans le monde, on le retrouve chez différentes espèces issues de familles botaniques diverses : le pastel pour l'Europe, des Indigotiers (*Indigofera sp.*) pour l'Inde et le Moyen-Orient, d'autres pour l'Afrique Sahélienne, la liane à Indigo pour l'Afrique tropicale, des Persicaires à Indigo en Asie.

— COQUES DE PASTEL —

À l'Âge du fer, le site archéologique des mines de sel de Hallstatt (en Autriche) a livré des textiles suffisamment bien préservés pour permettre l'étude de leurs couleurs : le bleu est très bien représenté sur ces vestiges. La teinture dite « de cuve » permettant d'extraire le bleu du pastel est techniquement exigeante : l'abondance des bleus témoigne de la maîtrise des teinturiers de Hallstatt.

Le Pastel sera cultivé sur de larges surfaces. Certaines régions, comme celles d'Amiens, d'Albi ou de Toulouse, feront leur fortune dans la production de coques de pastel, les fameuses cocagnes. Il sera supplanté en Europe au cours du XVIIIe siècle par l'introduction d'indigo provenant du commerce avec l'Asie, puis des colonies (Afrique et Caraïbes).

— DES JAUNES MULTIPLES —

Un grand nombre de plantes fournissent des jaunes vifs par leurs parties aériennes : le genêt (*Genista tinctoria* L.) ou la Callune (*Calluna vulgaris* L.) pourraient avoir été à l'origine de la coloration des plus anciens textiles d'Europe.

1 Voir dans ce dossier « Le bleu indigo, des plantes et de la chimie » par Denis Bellenot.

LE GENET DES TEINTURIERS FOURNIT LE JAUNE - © D.R.

D'autres espèces fournissent des bois colorants permettant d'obtenir des jaunes d'or et des roux : le Fustet (*Cotinus coggygria*), et l'Epine Vinette (*Berberis vulgaris*), mais aussi le Murier (*Morus nigra*) introduit à l'époque romaine en Europe.

Certaines espèces ont pourtant été choisies pour une solidité que tous les jaunes n'offrent pas : c'est le cas du réséda (*Reseda luteola* L.) qui fut cultivé au Moyen-Âge, pour la teinture de la soie et de la laine. Il servait aussi de « pied » de teinture pour obtenir des verts, le jaune réséda ensuite associé à une teinture au pastel. On emploie en teinture toute la partie aérienne de la plante à maturité. Le principal colorant contenu dans cette plante est la lutéoline, de la famille des flavones. Il offre des jaunes remarquables pour leur tenue à la lumière. Ils ont été identifiés sur différents textiles dès l'époque médiévale.

— DU NATUREL À LA SYNTHÈSE —

La production des colorants naturels, leurs échanges à courte ou longue distance fut un enjeu majeur pour la teinturerie. Le commerce autour de la Méditerranée et avec l'Asie (notamment par la route de la soie), puis la découverte de l'Amérique, et enfin la période coloniale amènent l'introduction de nouvelles sources de colorants en Europe : indigotiers (*Indigofera sp.*), galles du levant, acacia à tanins, henné, bois rouge, bois brésil, bois de campêche…

L'exploitation des colorants naturels restera de première importance jusqu'au milieu du XIXe siècle : les recherches sur les ressources végétales pour la teinture textile s'accentuent et se systématisent. Le chimiste Dambourney publie un vaste recueil qui consigne l'état de la connaissance sur les plantes tinctoriales.

C'est dans ce contexte que les chimistes parviennent à copier de façon artificielle, sur base d'hydrocarbures, l'une des molécules colorantes présente dans la garance. L'alizarine de synthèse va très rapidement être produite à plus grande échelle et prendre le pas sur les ressources végétales, bientôt suivies par d'autres colorants de synthèse, entraînant la disparition plus ou moins rapide de l'usage des sources végétales au début du XXe siècle en Europe. ■

NAPOLÉON ET LA GARANCE

Le nom garance évoque souvent les pantalons des Poilus durant la guerre de 14-18. Ici, l'histoire de la couleur devient cynique comme le montre cet extrait d'un ouvrage de 1903 :

« Afin d'encourager et de soutenir l'industrie de la garance en France, Napoléon adopta le pantalon rouge pour l'infanterie française. La consommation croissante du colorant donna une vigoureuse impulsion à la culture… dans plusieurs départements du Midi ; puis sortit des laboratoires de Groebe et Liebermann, l'alizarine artificielle qui évinça peu à peu le produit naturel. Aujourd'hui la culture de la garance a pour ainsi dire totalement disparu et la France ne fabrique point d'alizarine. Ses régiments n'en portent pas moins des pantalons rouges, mais ils sont teints avec l'alizarine allemande. »

In : ALBIN HALLËR Les industries chimiques et pharmaceutiques, 1903, p21

LE BOIS DE PERNAMBOUC ET BOIS DE CAMPÊCHE

CAESALPINIA ECHINATA - © D.R.

Dès 1500, le bois du *Caesalpinia echinata* est exporté du Brésil fraîchement découvert, à partir du port de Pernambouc, aujourd'hui état de Pernambouc dans le nord-est du Brésil. Il est exporté sous le nom de « bois rouge », rouge comme la braise : Pau de Braz, ou Brazil. Il a donné son nom au Brésil.

HAEMATOXYLUM CAMPECHIANUM - © D.R.

Campêche est un port du Mexique. C'est de là que fut exporté le bois de l'*Haematoxylum campechianum*, petit arbre de la famille des *Fabaceae* qui permit d'obtenir des noirs profonds dans la teinture des tissus.

Mais aussi, quelques plantes tinctoriales en usage alimentaire : Safran, Curcuma, Rocou, Carthame, Betterave et Oignon rouge, Phytolaque…

—

Michel Cambornac