

CANTON DE VAUD
DÉPARTEMENT DE LA FORMATION, DE LA JEUNESSE
ET DE LA CULTURE (DFJC)
SERVICE DES AFFAIRES CULTURELLES

 ÉCOLE-MUSÉE

m

SO BRITISH!

LA CULTURE LUDIQUE
EN GRANDE-BRETAGNE

Musée Suisse du Jeu
La Tour-de-Peilz



Musée suisse du jeu
rue du château 11
1814 La Tour-de-Peilz
+41 (21) 977 23 00

 musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games

info@museedujeu.ch
www.museedujeu.ch

mardi-dimanche: 11h-17h30
sur demande pour les classes:
ouverture le lundi en mai et juin

L'exposition est visible du 2 septembre 2016 au 2 juillet 2017.

visite pour les enseignants de l'exposition: mardi 6 septembre 2016 à 17h.

L'entrée est offerte à l'enseignant qui vient préparer sa visite de classe.
Les visites de classe nécessitent une réservation au +41 (21) 977 23 00.
3 CHF par élève de 6 à 16 ans, 9 CHF pour les adultes pour les visites libres (sans animateur).
merci de contacter le musée pour les tarifs et les modalités pratiques des ateliers ludiques en compagnie d'un animateur (1h30).



OBJECTIF

s'initier à la culture et à l'histoire britannique par le biais de ses jeux les plus emblématiques.

Degrés scolaires: dès 7^e H.

disciplines scolaires (et liens PER): langues, mathématiques, géographie, histoire

PER: L 27 et L 37 – Approches interlinguistiques: enrichir sa compréhension et sa pratique langagière par l'établissement de liens avec des langues différentes
MSN 23-25 – résoudre des problèmes additifs et multiplicatifs

MSN 33-35 – résoudre des problèmes numériques et algébriques

CT – collaboration, communication, stratégies d'apprentissage, pensée créatrice et démarche réflexive

Et dans une moindre mesure :

SHS 21 – relation homme-espace

SHS 22 – relation homme-temps



bibliomedia

Des lots d'ouvrages en lien avec la thématique de l'exposition sont disponibles pour les classes à bibliomedia suisse. Ils peuvent être empruntés directement sur place selon le règlement d'emprunt habituel.

> bibliocentre de la suisse romande, César-Roux 34, 1005 Lausanne,
+41 (0)21 340 70 32, www.bibliomedia.ch



pour les personnes en situation de handicap, le degré d'accessibilité est disponible sur le site internet: www.info-handicap.ch, géré par Pro Infirmis vaud (> loisirs), auquel l'enseignant est prié de se référer.

L'EXPOSITION

La grande-bretagne est connue pour la richesse de sa culture ludique. Ainsi, dès le moyen Age, des hommes d'église ont utilisé le jeu comme outil pédagogique. bien plus tard, c'est aussi depuis la grande-bretagne qu'ont été introduits en europe des jeux découverts en inde et qui, aujourd'hui, sont totalement ancrés dans notre culture ludique. n'oublions pas non plus que c'est de l'autre côté de la manche que sont nés nombre de jeux sportifs très populaires aujourd'hui : le football, le golf ou le cricket en sont quelques exemples fameux. enfin, impossible de ne pas faire référence aux pubs et à tous les jeux conviviaux (*darts*, *skittles* ou *shove a'penny* par exemple) qui gravitent autour de ces établissements : une vraie culture à elle seule ! L'exposition « so british! » se veut ainsi un condensé de culture ludique britannique et propose aux visiteurs de partir à la découverte des principaux aspects de celle-ci de manière instructive et interactive. *Enjoy yourself!*



désigne les questions à aborder en classe avant la visite.



désigne les activités à faire directement au musée ou au jardin.



désigne les activités à faire en classe, avant ou après la visite.

LA NOTION DE JEU



Avant la visite, débattiez avec les élèves de la notion de jeu :

- quelle est la différence fondamentale entre un jeu et un jouet ?

cette différence est très simple : il s'agit des **règles** de jeu. sans elles, impossible de mener à bien un jeu. Elles servent à comprendre, entre autres aspects, comment élaborer une stratégie, de quelle manière il est possible de remporter une partie ou quelles sont les interactions possibles entre joueurs.

- quels types de jeux différents connaissez-vous ?

voici quelques exemples de catégories de jeux :

- Les jeux de stratégie
- Les jeux de cartes et de dominos
- Les jeux de hasard
- Les jeux d'adresse
- Les jeux coopératifs

- quels sont vos jeux préférés et pourquoi ?

Laissez les élèves vous raconter leurs anecdotes en lien avec le jeu et les moments de convivialité que cette activité a pu faire naître.

>>RESSOURCE

En famille autour du monde. Jeux, repas et traditions, C. Gex, L. Aeberli, Glénat, 2012, 192 p.

un livre qui mêle voyages, jeux et nourriture pour faire découvrir les cultures ludiques de manière simple et imagée.



une carte de la grande-bretagne est présentée dans la première salle de l'exposition. Elle permet de montrer aux élèves que le royaume-uni porte bien son nom. En effet, il est composé de quatre nations constitutives : l'Angleterre (England), l'Écosse (Scotland), le pays de Galles (Wales) et l'Irlande du Nord (Northern Ireland). La capitale du royaume-uni est Londres. Cependant, chaque région dispose de sa propre capitale régionale : Edinburgh, Cardiff et Belfast.

Lancez la discussion autour des thèmes suivants :

- que connaissez-vous de la grande-bretagne ?
- connaissez-vous des jeux anglais ?

United Kingdom



SALLE 1 – GREAT GAMES

Les incontournables

certains élèves reconnaîtront sûrement des jeux présentés dans cet espace. nous y retrouvons des titres qui ont fait la gloire des éditeurs de jeux anglais et se sont répandus partout dans le monde: *cluedo*, *mastermind* ou *reversi* (aussi appelé *othello*) en sont quelques exemples.



La salle de jeu, située au premier étage du musée, vous invite à tester ces jeux. prévoyez un moment, en fin de visite, pour permettre à vos élèves de découvrir les jeux anglais mis à votre disposition à cet endroit.



original *mastermind*, 1972, collection musée suisse du jeu.



saviez-vous que le *mastermind*, inventé en 1970, est une reprise d'un jeu anglais plus ancien qui se joue avec un papier et un crayon? il s'agit du *bulls and cows* (taureaux et vaches). cette activité propose d'apprendre ce jeu de logique.

Matériel: une feuille de papier et un crayon par élève

Nombre de joueurs: 2

Règle: Le joueur 1 écrit un nombre à 4 chiffres sur sa feuille, il ne montre pas ce qu'il a écrit à son adversaire. Le joueur 2 fait de même. tous les chiffres de la combinaison doivent être différents. Le joueur 2 va tenter de deviner le nombre inscrit sur la feuille du joueur 1. il propose ainsi des combinaisons en les écrivant sur sa propre feuille et en les montrant au joueur 1. Le joueur 1 va indiquer le nombre de chiffres et d'emplacements qui sont justes.

par exemple:

- Le nombre secret est 4271
- Le joueur 2 a indiqué 1234
- Le joueur 1 annoncera alors un « bull » (le chiffre 2 qui est au bon emplacement, en seconde position) et deux « cows » (le 4 et le 1 qui figurent bien dans la combinaison, mais sont placés au mauvais endroit).

on répète la même opération avec le nombre secret du joueur 2. Ainsi, le gagnant sera celui qui aura réussi en premier à deviner le nombre secret de son adversaire. Comme le joueur qui commence le jeu a un avantage, il est possible de rétablir l'équité en faisant 2 parties (ou plus...).

petite astuce:

il est possible de faire ce jeu par équipes. Les joueurs doivent ainsi s'entendre avant de proposer un chiffre, ce qui ajoute une dimension coopérative à la partie.

SALLE 3 – O CAPTAIN! MY CAPTAIN!

Les jeux du capitaine

cette salle renferme un objet mystérieux: un coffre datant du XIX^e siècle rempli de jeux. cet objet appartenait à un capitaine de la marine anglaise et a très certainement vécu beaucoup d'aventures autour du globe...

- 👁️ invitez les élèves à compter dans les vitrines tous les jeux qui font partie de ce coffre et à les classer par type (jeu de stratégie, jeu d'adresse, jeu de hasard, etc.). cela peut être fait sous la forme d'un petit concours: les élèves ont une minute pour nommer le plus de jeux possible...

SALLE 6 – PLAY THE GAME



Les jeux sportifs

Les jeux sportifs sont très importants en Grande-Bretagne, ils font partie intégrante de la vie quotidienne des écoles anglaises. rien de très étonnant à cela: c'est là-bas que le golf, le cricket, le croquet, le tennis ou le football ont été inventés!

Le matériel de base du *rounders*: une batte et une balle. La batte de *rounders* est légèrement plus courte que celle de baseball.



Le *rounders* (en français: la thèque) est un jeu très populaire auprès des jeunes Anglais. il s'agit d'une version simplifiée du baseball; il en serait même l'ancêtre. proposez, à l'aide des ressources ci-dessous, des parties de *rounders* à vos élèves lors des cours de gymnastique ou de joutes sportives.

>> Ressources

www.roundersengland.co.uk/play/rules

Le site officiel de la Fédération anglaise de *rounders* avec de nombreuses informations et les règles en anglais, *of course*.

www.museedujeu.ch/fr/Animations/sobritish

Les règles du jeu simplifiées et adaptées aux classes à télécharger et à imprimer.

SALLE 7 – THE INDIAN EXPERIENCE

L'aventure indienne

L'Inde est depuis longtemps considérée comme le « berceau des jeux ». De nombreux jeux très connus y sont nés et se sont par la suite répandus en Europe. La Grande-Bretagne a joué un rôle essentiel dans cette diffusion pour une raison très simple : la colonisation. Ainsi, les jeux étudiés, appris et joués par les Anglais dans leurs colonies en Inde ont par la suite été ramenés en Grande-Bretagne avant de se propager plus loin en Europe.



Pachisi (chaupad) avec broderies de perles de couleur, pions et dés en ivoire, Inde (Gujarat), XIX^e siècle, collection Musée Suisse du Jeu.

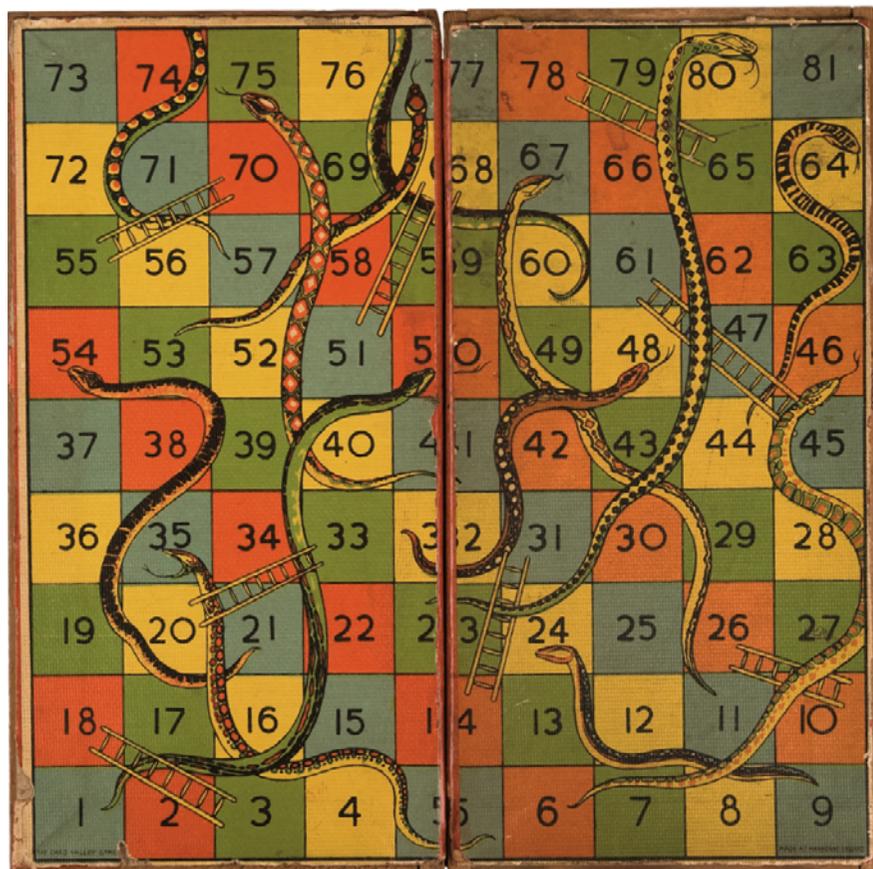


Après avoir situé l'Inde sur la carte exposée dans cette salle, observez les jeux présentés : le *pachisi* (ou *chaupad*) et le *snakes and ladders* (désigné en Inde, à l'origine, sous le nom de *moksha patam*). Demandez aux élèves si ces jeux leur sont familiers. Il s'agit des versions indiennes de jeux bien connus chez nous : le *Hâte-toi lentement* et le *jeu des échelles*. Examinez de plus près les similarités et les différences dans la forme du plateau de jeu et dans les matériaux employés entre les versions indiennes et les versions européennes.



comme observé au cours de l'activité précédente, le *pachisi* et le *serpents et échelles* indiens sont très souvent fabriqués en tissu. mais il est également possible de dessiner le plateau de jeu directement au sol à la craie, comme cela se voit régulièrement en inde.

proposez aux élèves, en cours d'arts visuels ou de travaux manuels, de fabriquer leur propre plateau de jeu. si le temps manque, il est également possible de simplement reproduire le plateau de jeu en extérieur à même le sol et de jouer « à l'indienne »



snakes and Ladders, grande-Bretagne, vers 1920, collection musée suisse du jeu.

>>ressource

Jeux du monde: leur histoire, leurs règles, comment les construire, n. m. de la mata, 1996, 223 p.

ce livre, publié par le comité suisse de l'UNICEF, propose un tour du monde des jeux (y compris l'Inde) et des astuces pour les fabriquer.

SALLE 10 – YE OLDE CASTLE

Les jeux de pub

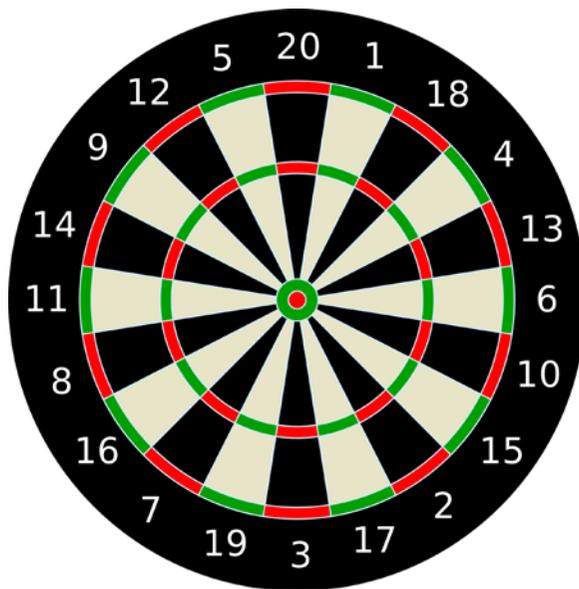
EN Grande-Bretagne, le pub (ou « public house ») est un établissement détenteur d'une licence autorisant la vente d'alcool au public. véritable institution chère au cœur des Anglais, le pub est un lieu de convivialité et d'échange. Ainsi, une véritable culture ludique populaire s'y est développée et on y retrouve très souvent des jeux tels que les *darts* (fléchettes), le *shove ha'penny* ou le *skittles*. Entrez dans notre pub éphémère, le « ye olde castle » (le vieux château) et profitez avec vos élèves des jeux mis à votre disposition.



devanture du « queens Arms pub » à Birmingham (Grande-Bretagne).



Les *darts* (jeu de fléchettes) font partie des jeux de pub les plus appréciés. Depuis la fin des années 1970, c'est également devenu l'un des sports les plus populaires au monde et ses champions sont de véritables stars dans les pays anglo-saxons. Incitez les élèves à observer attentivement la cible et à émettre des hypothèses sur la répartition des chiffres sur celle-ci. Voici quelques pistes de réflexion...



La numérotation d'un jeu de *darts* standard est conçue de façon à réduire le plus possible la part de hasard et les coups de chance. Les nombres sont placés de manière à encourager la précision. C'est pour cette raison qu'un nombre élevé (par exemple: le 20) sera entouré de nombres faibles (1 et 5). Ainsi, le joueur qui visera le 20 se retrouvera sur le 1 ou le 5 s'il manque de précision. Sachez enfin qu'il y a, d'un point de vue mathématique, $2'432'902'008'176'640'000$ dispositions possibles des nombres sur la cible. La disposition la plus répandue serait l'œuvre, en 1896, d'un charpentier du Lancashire, Brian Gamlin.

Après cette observation attentive, place au jeu !



Par petits groupes, testez les différents jeux mis à disposition dans le pub : *darts*, *ringing the bull*, *shove a penny* et *skittles*. Les règles de ces jeux sont disponibles sur place ou, pour les enseignants qui souhaitent les utiliser en classe, sur notre site internet : www.museedujeu.ch/fr/Animations/sobritish.



Les mini dossiers pédagogiques (dp) sont produits par le Service des affaires culturelles (SERAC), Département de la formation, de la jeunesse et de la culture du Canton de Vaud (DFJC).

mini dp • n°13-2016

Impressum

coordination
rédaction
validation pédagogique

relecture
mise en forme
impression
crédits photographiques
et copyrights

couverture

myriam valet
jennifer genovese
Anne christe de mello, yolande berga, Yves-Alain Falcy, direction
pédagogique (DGED)
l'atelier textes - corinne chuard
atelier anaho - Anne Hogge Duc
centre d'édition de la centrale d'achats de l'état de vaud (CADEV)
musée suisse du jeu, shutterstock, tagishsimon

christine correll, correll und glass

Retrouvez la collection des mini dp sur

[www.ecole-musee.vd.ch!](http://www.ecole-musee.vd.ch)