

MIROIR

DU

BAL



Un jeu consacré au portrait



Miroir du BAL est un jeu de cartes sur le thème du **portrait**.

Il comprend **huit sets de cartes** organisés par catégories. Chacun de ces sets possède une **couleur** qui lui est propre et comprend des cartes présentant des mots ou des expressions nécessaires à la description et à l'interprétation du portrait.



Set n°1



CARTES :

**huile sur toile - émail peint - buste sculpté
- fresque - masque peint - rond - ovale -
carré - rectangulaire - de grandes
dimensions - de petites dimensions - de
dimensions moyennes**



Set n°2



CARTES :

peinture posée en aplat - peinture posée en touche - relief - coups de pinceaux visibles - coups de pinceaux non visibles - formes cernées - contours flous - détaillé - peu détaillé - traits épais - traits fins



Set n°3



CARTES :

une femme - un homme - un membre de l'entourage du peintre - une groupe d'individus - un ou plusieurs enfants - une personnalité publique importante - un intellectuel - une personne appartenant à un rang social élevé (bourgeois, noble, prélat...) - quelqu'un de simple - une personne riche - possède un pouvoir militaire



Set n°4



CARTES :

**portrait en gros plan - portrait en buste -
portrait à mi-corps - portrait aux genoux -
portrait en pied - point de vue frontal -
point de vue en plongée - point de vue en
contre-plongée**



Set n°5



CARTES :

**debout - position de profil -
position de face - position de trois-
quart - allongé - assis - de dos**



Set n°6



CARTES :

**de grande taille - de petite taille -
mince - maigre - svelte - corpulent -
imposant - musclé - patibulaire -
sympathique - jeune - adulte - d'âge
mûr - âgé - beau - sévère**



Set n°7



CARTES :

**joyeux - triste - affable - souriant - sans
expression - sévère - fatigué - fier - fixe le
spectateur - détourne le regard - statique - en
mouvement - en réflexion - attitude lascive - tête
penchée ou regard légèrement baissé - tête
légèrement relevée - tête penchée sur le côté**



Set n°8



CARTES :

fond uni - fond qui représente un intérieur - fond qui représente un paysage - fond architectural - fond qui représente un jardin - présence d'attributs - riche décor - décor austère - la lumière vient de l'extérieur du tableau - la lumière vient de l'intérieur du tableau - présence de couleurs dominantes - pas de couleurs dominantes - palette riche - choix limité de couleurs - ombres - lumière naturelle - lumière artificielle

DÉROULEMENT DU JEU



1- Répartir les élèves en groupes.

1- Répartir les élèves en groupes.

2- Proposer à chaque groupe de choisir trois cartes par set, soit vingt-quatre cartes, en veillant à ce qu'il n'y ait pas deux cartes identiques.

1- Répartir les élèves en groupes.

2- Proposer à chaque groupe de choisir trois cartes par set, soit vingt-quatre cartes, en veillant à ce qu'il n'y ait pas deux cartes identiques.

3- Les élèves doivent ensuite déambuler dans le musée, et partir à la recherche d'une œuvre dont les caractéristiques correspondent à un nombre maximum de cartes.

4- Lorsqu'un groupe a choisi son œuvre, il la photographie et complète la fiche "résultat". Le décompte des points se fait de la manière suivante : **1 point** par carte correspondant effectivement à l'œuvre.

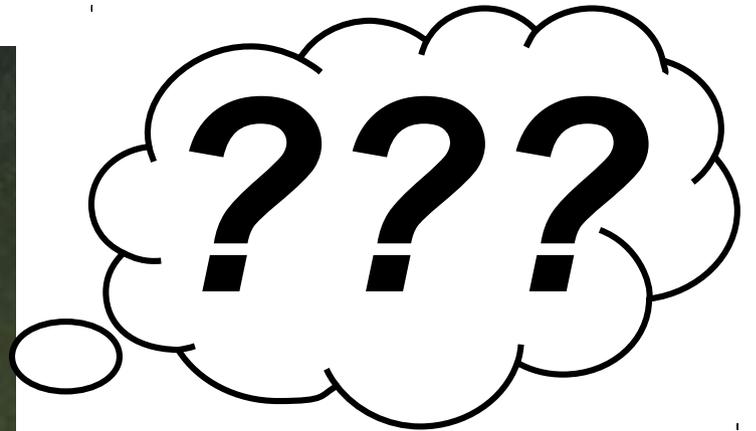
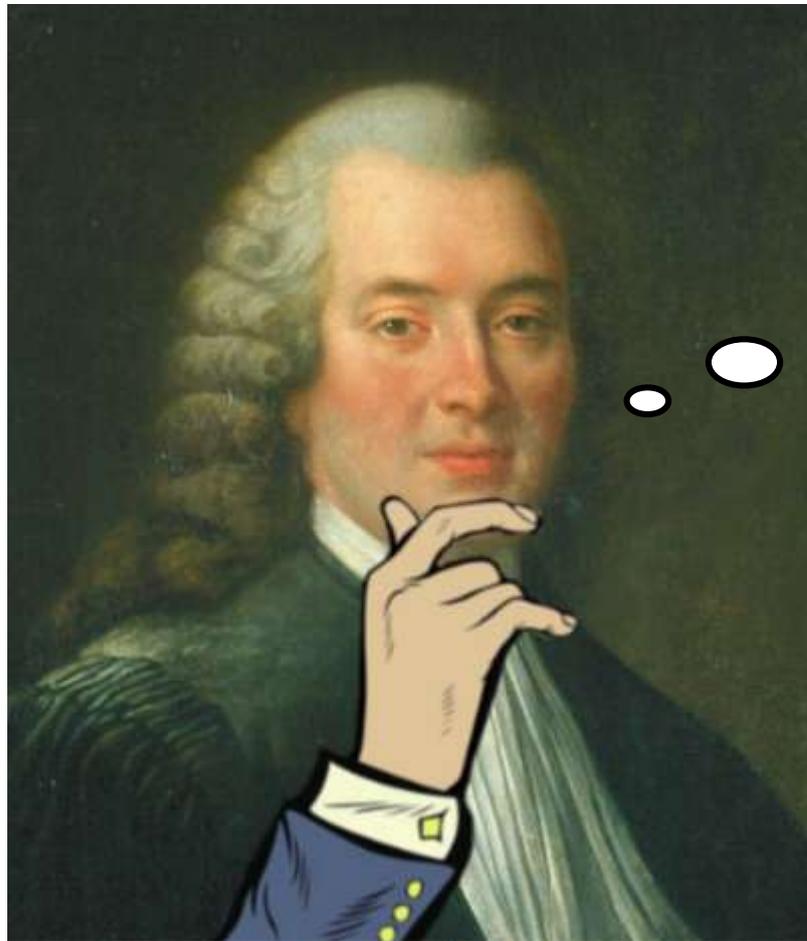
Les élèves recopient également sur la fiche le cartel de l'œuvre, et rédigent une petite description en utilisant les expressions figurant sur les cartes. Celle-ci peut être lue devant le reste de la classe.

Le groupe qui totalise le plus grand nombre de points a remporté la partie.

Proposition de timing :

- déambulation dans le musée et choix d'une oeuvre : 45 mn
- renseignement de la fiche "résultat" : 20 mn
- restitution devant le reste de la classe : 30 mn
(participation de chaque groupe, et intervention du professeur)

Dans le cas où le professeur accompagnant la classe dispose de temps supplémentaire, il est possible d'ajouter une seconde partie au jeu...



5- Chaque groupe retire les cartes des sets "Matière, style et effets" et "Technique et dimensions" du lot de cartes initialement choisies. Il reste donc dix-huit cartes.

6- Ils doivent choisir parmi celles-ci le plus grand nombre possible de cartes leur permettant de créer eux-même un portrait photographique.

7- Un élève de chaque groupe est choisi pour servir de modèle. La photographie peut être prise dans le musée ou éventuellement à l'extérieur, dans les jardins de l'Evêché (présence d'un adulte requise).

8- Pour améliorer leur portrait, les élèves peuvent ajouter des attributs sous la forme de reproductions d'objets détournés qui peuvent être tenues par des baguettes.



Barbe



Béret



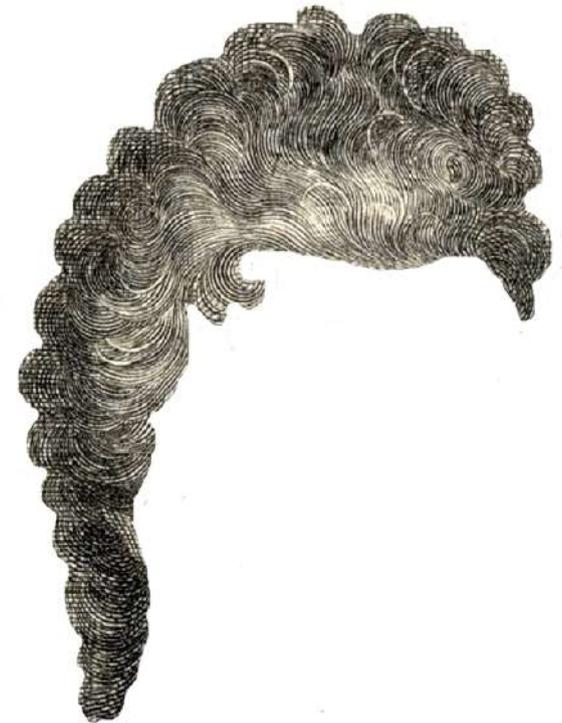
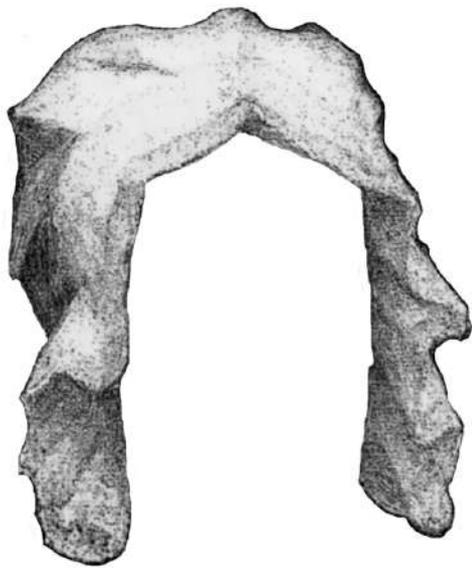
Broche



Casquette militaire



Calotte



Coiffes et coiffures féminines





Coiffures et perruques masculines

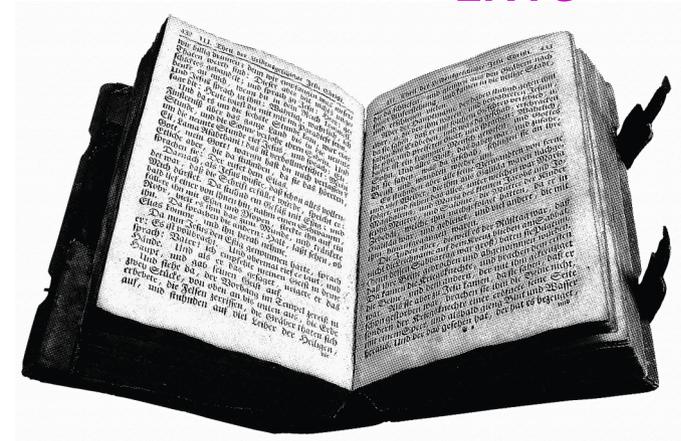
Colerette



Couronne



Livre



Lunettes



Médailles



Rabat de prêtre



Sceptre

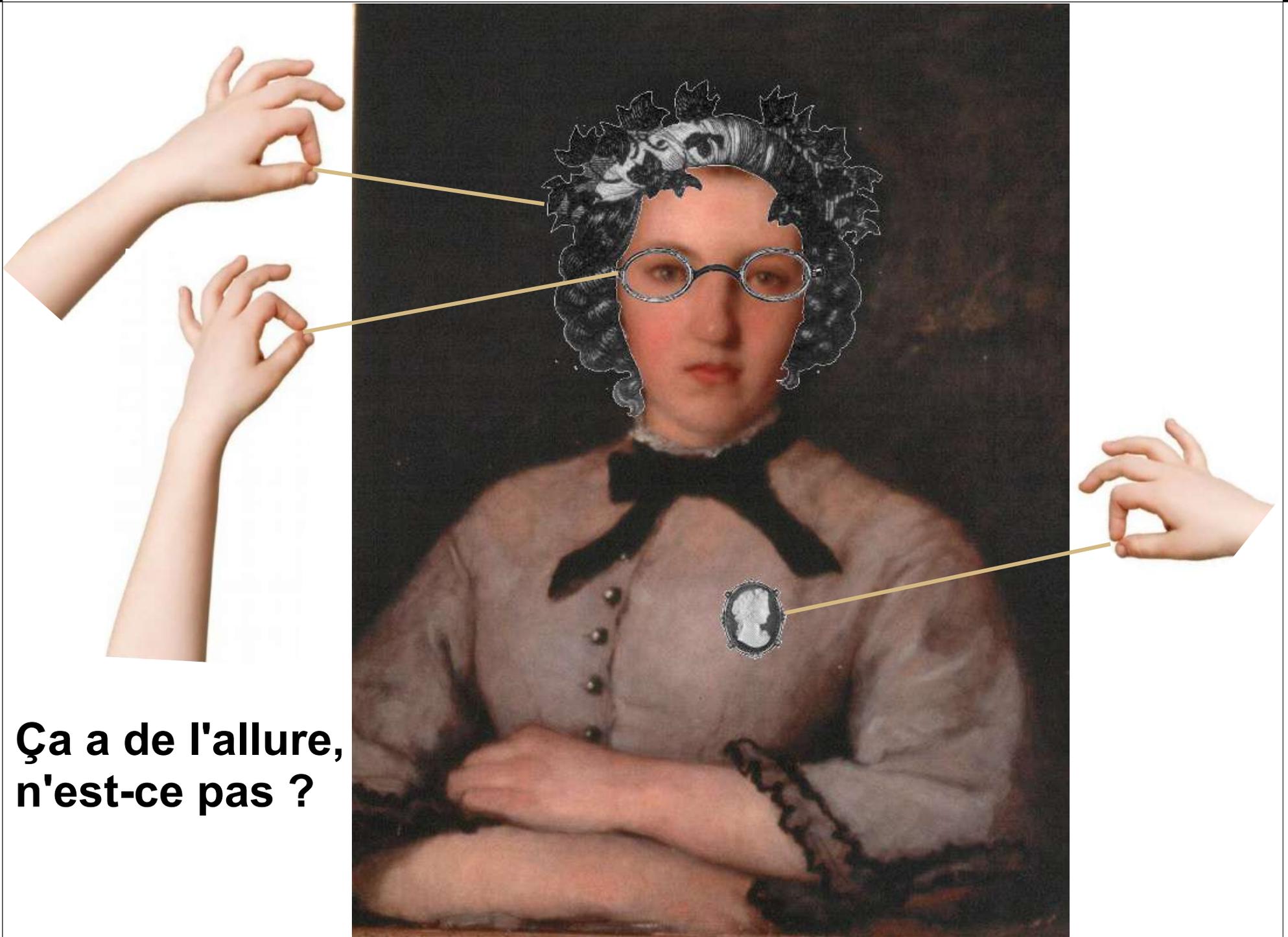


Moustaches



**Voyons voir ce
que cela peut
donner...**





**Ça a de l'allure,
n'est-ce pas ?**

9- Lorsque les différents portraits sont réalisés (un portrait par groupe), la classe se réunit en jury et vote en faveur de l'œuvre la plus appréciée et/ou qui a été créée avec le plus grand nombre de cartes.

Niveaux et disciplines concernés :

Tous niveaux de la Sixième à la Terminale.
Toutes disciplines impliquées dans un projet
concernant le portrait.

