

KINGS LANDING

APPRENEZ À FABRIQUER UN THAUMATROPE À LA MAISON ET

DÉCOUVREZ LES PASSE-TEMPS DES
ENFANTS À L'ÉPOQUE VICTORIENNE



NIVEAUX SCOLAIRES ÉLÉMENTAIRES
ET INTERMÉDIAIRES

OBJECTIFS

- Apprendre à fabriquer un thaumatrope à la maison
- Expliquer brièvement aux élèves ce qu'est un thaumatrope et son fonctionnement
- Découvrir la montée en popularité des jeux à l'époque victorienne

NIVEAUX SCOLAIRES

Écoles primaires et intermédiaires

Recommandation : élèves de six ans ou plus

MATÉRIAUX

- Crayon
- Papier
- La colle
- Paille
- Ciseaux

LEÇON

L'ÉPOQUE VICTORIENNE ET LA MONTÉE EN POPULARITÉ DES JEUX

Nommée d'après la reine Victoria, dont le règne s'est déroulé de 1837 jusqu'à sa mort en 1901, cette époque a été caractérisée par de nombreux changements au fur et à mesure que la société s'est industrialisée, a délaissé peu à peu l'agriculture et a vu sa classe moyenne prendre de l'importance. La classe moyenne s'insère entre les riches, qui n'avaient pas besoin de travailler, et les pauvres, qui peinaient chaque jour à joindre les deux bouts et devaient abattre du travail manuel pour survivre. Les membres de la classe moyenne, aussi appelée les « cols blancs », occupaient des postes comme enseignants et commis. Ces emplois étaient moins axés sur le travail manuel, ce qui explique que leurs vêtements ne se salissaient pas autant que ceux des travailleurs manuels, d'où le terme « cols blancs ». Avec la montée en importance de la classe moyenne et l'urbanisation de la société, les familles de la classe moyenne disposaient de plus d'argent et de moments libres pour s'adonner aux jeux. Pour combler ces moments libres, les gens jouaient à toutes sortes de jeux de cartes et de jeux de société à l'époque victorienne. Les jeux de cartes comme Snap et Old Maid étaient particulièrement populaires auprès des enfants de cette époque.



OLD MAID

Le but du jeu « Old Maid », c'est de ne pas être le joueur qui reste avec la carte « Old Maid » dans son jeu à la fin de la partie. On retire une dame d'un jeu de 52 cartes, pour avoir un nombre impair de cartes et une seule carte avec laquelle il sera impossible de créer une paire. Cette carte est la carte « Old Maid ». On distribue toutes les cartes aux joueurs. Le nombre de cartes de chacun dépendra du nombre de

joueurs. Les joueurs jettent un coup d'œil à leurs cartes, regroupent les paires et les retirent de leur jeu. C'est après cette étape que le jeu commence. Un joueur pige à l'aveuglette une carte dans le jeu du joueur à sa gauche et l'ajoute à son jeu dans l'espoir de créer une nouvelle paire. Si c'est le cas, il peut retirer la paire de son jeu.

- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été créées, sauf pour l'unique dame. Le joueur qui reste avec cette carte dans son jeu perd la partie.

SNAPS!

Ce jeu se joue avec un jeu de 52 cartes et au moins trois joueurs. Le but est de gagner toutes les cartes des autres joueurs. Le donneur distribue les cartes à chaque joueur, en commençant par celui à sa gauche. C'est le nombre de joueurs qui déterminera le nombre de cartes de chacun. Certains joueurs pourraient avoir un nombre impair de cartes dans leur jeu. C'est normal. Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes; ils doivent simplement les laisser, face vers le bas, dans une rangée devant eux. Le joueur à la droite du donneur ouvre le jeu en retournant sa première carte. Il ne retourne qu'une seule carte. Les joueurs continuent à tour de rôle à retourner une carte à la fois jusqu'à ce qu'un joueur voit une paire chez deux joueurs différents. Dès qu'il voit la paire, le joueur crie « SNAP! » et gagne alors la paire. Le gagnant, c'est le joueur qui a terminé la partie avec toutes les cartes.



LES PASSE-TEMPS DES ENFANTS

Les enfants du passé ne vivaient pas du tout comme ceux d'aujourd'hui. Les jeunes garçons passaient généralement leur temps à travailler à la ferme, à réparer les clôtures, à entretenir la maison et la grange, à prendre soin des animaux et à chasser aux côtés de leur père. Les jeunes demoiselles, quant à elles, passaient leurs journées

à s'occuper des plus jeunes, à coudre, à cuisiner, à jardiner et à se rendre utiles dans la maison. Ce n'est qu'une fois leurs corvées et leurs études terminées qu'ils pouvaient prendre le temps de jouer. Ils se fabriquaient des balles avec de la laine et du cuir, jouaient avec des thaumatropes et lançaient des fers à cheval autour d'un piquet. Les filles jouaient à la poupée et cousaient des vêtements pour leurs poupées, pendant que les garçons apprenaient à tailler des sifflets de bois et des cannes à pêche avec un canif. Ce genre de jouet permettait aux jeunes d'apprendre et de se préparer à la vie adulte.

QU'EST-CE QU'UN THAUMATROPE?

Jouet populaire apparu au début du XIXe siècle, le thaumatrope crée une illusion selon le phénomène de la persistance rétinienne. Lorsque vous faites tourner le jouet lentement, vous voyez chaque image indépendamment. Il suffit de faire tourner le jouet rapidement pour que vos yeux combinent les images en une seule. L'image à droite montre un thaumatrope tiré du livret *Every Boy His Own Toy-Maker* (dans chaque garçon se cache un fabricant de jouets), publié par F.M. Lupton en 1874.



LES ASPECTS SCIENTIFIQUES D'UN THAUMATROPE

Le thaumatrope fait intervenir un phénomène appelé la « persistance rétinienne ». Lorsque vous regardez une image, la rétine conserve cette image un court laps de temps même après sa disparition (un 30e de seconde). Ainsi, si vous voyez une nouvelle image avant que votre rétine ait terminé de traiter la première, votre cerveau combine les images pour en créer une seule.

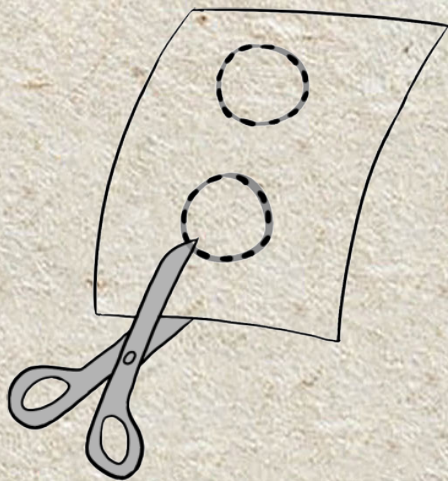
ACTIVITÉ

DIRECTIVES DE FABRICATION D'UN THAUMATROPE

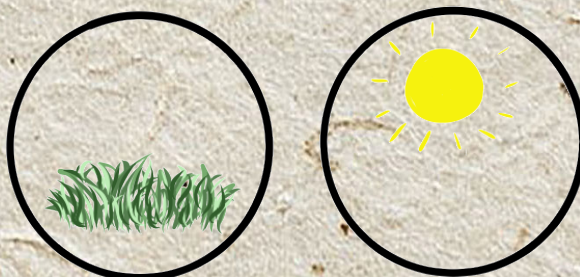
Étape 1 : Prenez un morceau de papier blanc et dessinez deux cercles de la même grandeur.



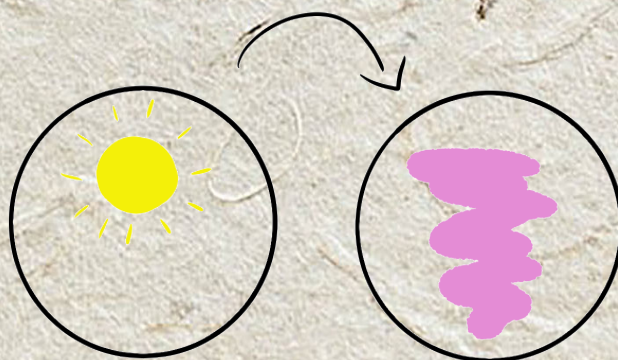
Étape 2 : Prenez vos ciseaux et découpez les deux cercles.



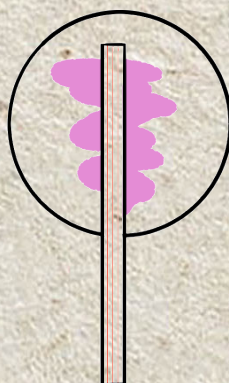
Étape 3 : Lorsque vous aurez décidé de l'image que vous voulez dessiner, prenez un cercle et dessinez une partie de l'image. Dessinez la deuxième partie de l'image dans l'autre cercle. Prenez le temps de bien placer l'élément que vous dessinez au bon endroit dans le cercle pour que les deux images se combinent bien.



Étape 4 : Prenez un des cercles et retournez-le pour voir le côté vierge. Mettez-y de la colle et faites de même pour l'autre cercle.



Étape 5 : Prenez la paille et placez-la à la verticale au centre d'un de vos cercles. La paille servira de poignée pour le thaumatrope.



Étape 6 : Placez le deuxième cercle sur le premier, en vous assurant que votre dessin est bien vers l'extérieur et que le côté qui comporte la colle est fixé sur la paille.

Étape 7 : Tenez les deux cercles contre la paille, sans trop pousser, jusqu'à ce que la colle soit sèche.



Étape 8 : Une fois la colle séchée, prenez le thaumatrope par la poignée et faites-le pivoter rapidement. Votre dessin s'animerà!



Partagez votre thaumatrope avec nous sur Facebook ou Instagram utilisant @KingsLandingNB! Vous pouvez également nous envoyer un courriel à jenna.fitch@gnb.ca.

SOURCES

"Thaumatrope." Science World, 17 Aug. 2020, www.scienceworld.ca/resource/thaumatrope/.

Durham, Janelle. "Thaumatrope." Inventors of Tomorrow, 17 Mar. 2021, inventor-softomorrow.com/2021/03/17/thaumatrope/.

Jack and Beverly's Thaumatrope, Oct. 2004, brightbytes.com/collection/thaum.html.

"Victorian Era Children, Kids, Games, Jobs, Life, School, Education." Victorian Era, victorian-era.org/victorian-children.html.

"Victorian Games." Victorian Games Snap, historicalgames.neocities.org/Victorian/snap.html.

Encyclopædia Britannica, Encyclopædia Britannica, Inc., kids.britannica.com/kids/article/Victorian-Age/476331.