

ÉPREUVE EXTERNE COMMUNE

CEB2017

PORTFOLIO



NOM : _____

PRÉNOM : _____

CLASSE : _____

LA BELGIQUE, SES ARTS ET SES LOISIRS

CULTURE : UN PAYS SURRÉALISTE ?

Une forme d'art se développe rarement par hasard, dans un pays ou à une période déterminée. On dit souvent que la Belgique est le pays de l'Art nouveau, de la bande dessinée et du surréalisme. Pourquoi se sont-ils si bien développés chez nous ?



Dès la fin du 19^e siècle, en Belgique, Victor Horta et d'autres architectes ont imaginé des maisons différentes de celles de l'époque, souvent étroites et sombres. Leur objectif était de créer des bâtiments agréables à regarder, mais aussi agréables à vivre. Les architectes Art nouveau intégraient dans leurs constructions de grandes fenêtres en façade ou une verrière sur le toit afin de laisser passer la lumière. Ils utilisaient aussi des lignes courbes qui rappellent la végétation. Ce style apparaissait en façade, mais aussi à l'intérieur comme les rampes d'escalier, les lustres, les vases... Les matériaux favoris de ces architectes étaient

À Bruxelles, le Musée de la bande dessinée s'est installé dans un bâtiment Art nouveau de l'architecte Victor Horta.

le verre, l'acier et le fer qu'ils combinaient. Ce n'est pas un hasard.

À cette époque, la Belgique était en pleine période industrielle. Pour construire des ponts et des bâtiments, les usines fabriquaient ces matériaux en grande quantité. Le verre, l'acier, le fer étaient en quelque sorte, à la mode. L'Art nouveau disparut au début de la Première Guerre mondiale. Cette courte durée de vie s'explique aussi facilement. En effet, fabriquer de telles maisons était très coûteux. Avec la guerre, ces dépenses n'étaient plus possibles.

Des dizaines de héros de BD

La bande dessinée, elle, commença à se développer en Belgique dans les années 1920. Elle existait déjà depuis la fin du 19^e siècle, notamment aux États-Unis où elle était publiée dans les journaux. Chez nous, c'est également dans la presse que sont nées, en 1929, *Les Aventures de Tintin*. Aujourd'hui, le héros créé par Hergé est un des personnages de bande dessinée les plus connus dans le monde. Des dizaines d'autres ont été imaginés par des Belges.

Pourquoi la bande dessinée belge a-t-elle pris autant d'importance ? Probablement parce que, dès la fin des années 1930, les conditions ont été réunies pour que de nombreux artistes puissent montrer et exercer leurs talents. Deux magazines spécialisés, l'un appelé *Spirou*, l'autre *Tintin*, appartenaient à des maisons d'édition qui publiaient des livres avec les aventures de certains héros. Tout ceci donnait envie à d'autres dessinateurs, plus jeunes, de faire de la bande dessinée, à leur tour.

Le surréalisme de Magritte

C'est dans les années 1920 également que le surréalisme a fait son apparition en Belgique. Il s'exprime dans la peinture mais aussi dans la littérature, la photographie

et le cinéma. Le surréaliste belge le plus connu est le peintre René Magritte. Dans ses œuvres apparaissent souvent des objets du quotidien comme des chapeaux, des parapluies, des oiseaux, etc.

Plutôt que de peindre ce qu'il voyait ou observait, Magritte peignait des choses qui n'existaient pas, ensemble, dans la réalité. À cause de cela, la plupart de ses toiles intriguent. Ce sont en quelque sorte des énigmes. Pourquoi le surréalisme est-il apparu dans les années 1920 ? Après la Première Guerre mondiale, certains artistes voulaient s'opposer aux idées de l'époque, les bouleverser et davantage rêver.

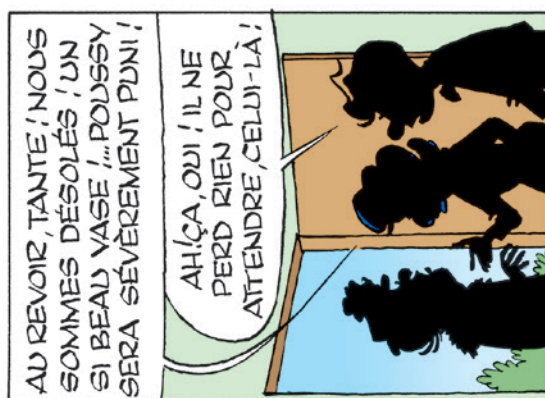
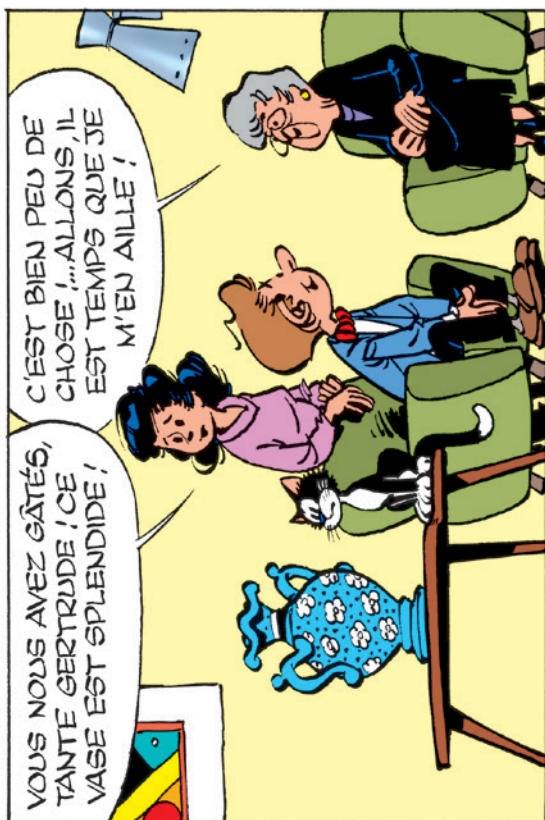
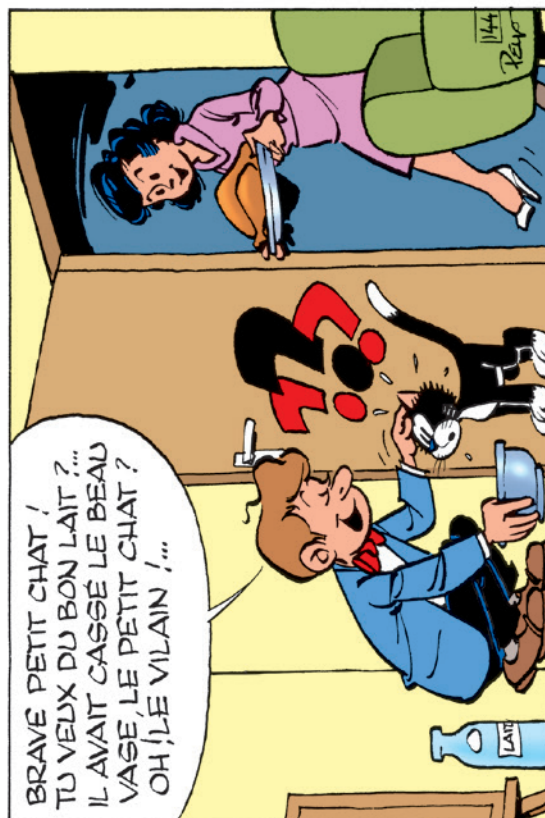
Un pays bizarre ?

L'Art nouveau, la bande dessinée et le surréalisme font connaître notre pays hors de ses frontières. Avec le cinéma, la littérature... ils contribuent à créer la réputation de la Belgique.

Aujourd'hui, le mot surréalisme a pris une autre dimension puisqu'il n'est plus seulement utilisé dans le domaine de l'art. Ainsi, on dit souvent que la Belgique est un pays surréaliste, notamment à cause de son fonctionnement compliqué ou de ses habitudes qui peuvent paraître bizarres, surtout pour les étrangers. Exemple : lorsqu'un automobiliste roule sur l'autoroute, dans l'ouest de la Belgique, il aperçoit un panneau indiquant la direction de « Lille » et, plus loin, celle de « Rijssel ». C'est surréaliste ! En effet, les deux noms désignent la même ville. L'explication est simple. Entre ces deux panneaux, le conducteur est passé, sans s'en rendre compte, de la Wallonie à la Flandre et donc, la langue officielle a changé...

Anouck THIBAUT, *Les cahiers du petit Ligueur – De 1830 à nos jours, une histoire belge*, p.50-51, De Boeck, 2005

LE VASE DE TANTE GERTRUDE

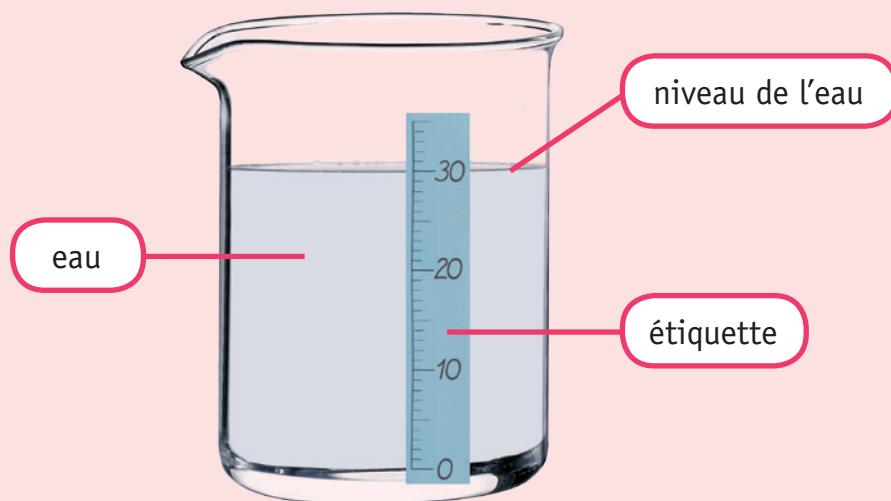


L'ÉVAPORATION DE L'EAU

Des élèves s'interrogent sur l'évaporation de l'eau.

Pour cela, ils procèdent à des expérimentations.

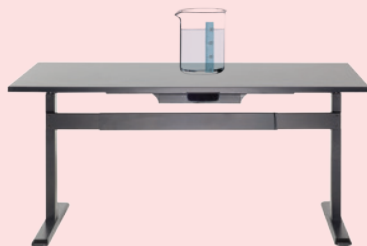
- 1 Ils versent **une même quantité d'eau** dans des récipients identiques.
- 2 Sur chaque récipient, à la même hauteur, ils collent une étiquette graduée en mm, pour noter le niveau de l'eau au début et à la fin de l'expérience.



- 3 Ensuite, les élèves placent les récipients dans des endroits différents :



sur le radiateur chaud



sur une table dans la classe



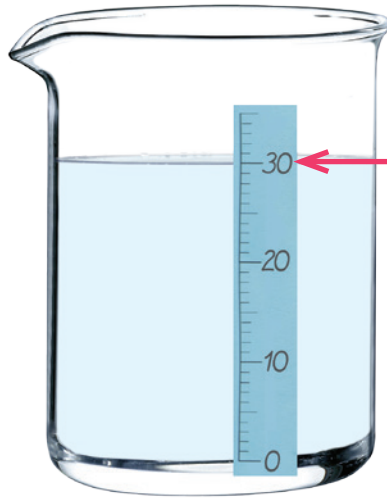
dans le frigo



devant un ventilateur allumé

- 4 Les élèves relèvent les niveaux atteints par l'eau après 24 h et après 48 h.

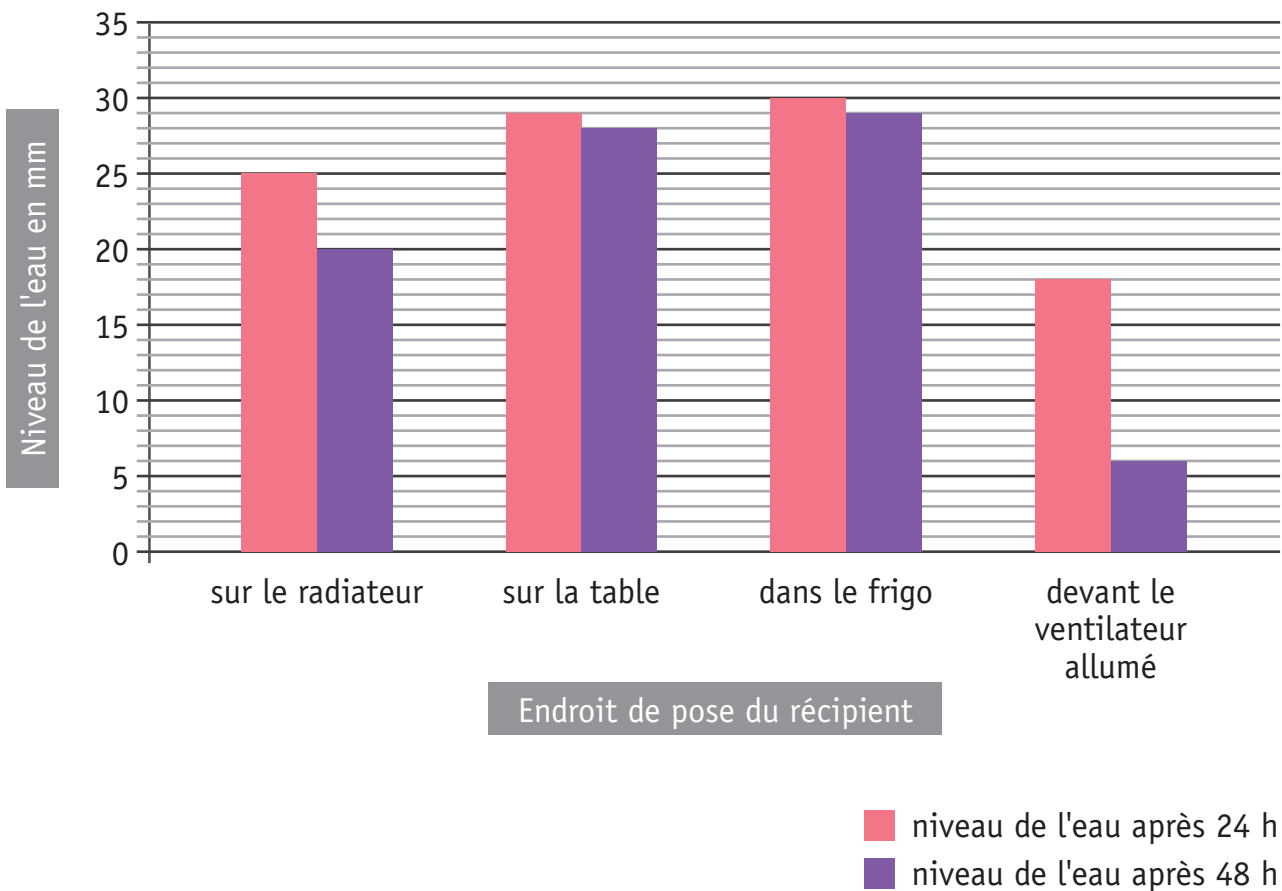
RÉSULTATS OBTENUS



Au départ de l'expérience, le niveau de l'eau du récipient **arrive à 30 mm** sur la graduation de l'étiquette.

Après 24 h et 48h, les élèves obtiennent les résultats suivants.

Niveaux de l'eau relevés dans les récipients après 24 h et après 48 h



L'EAU SALÉE

En classe, des élèves se sont posé la question suivante :

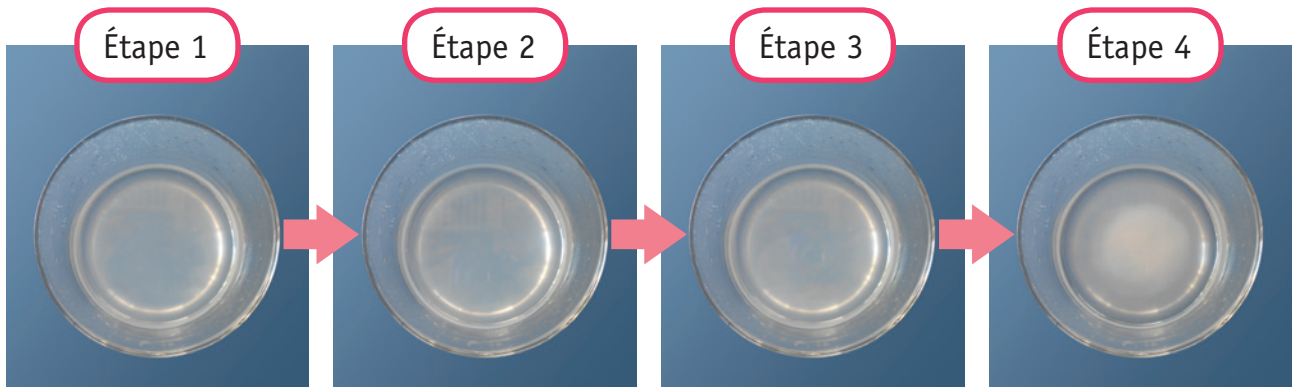
« Peut-on dissoudre autant de sel qu'on le veut dans 1 dl d'eau ? »

EXPÉRIENCE

Pour répondre à la question, ils ont suivi le **protocole ci-dessous**.

- Verser 1 dl d'eau à 20 °C dans un verre.
- Ajouter du sel, 10 g par 10 g.
- Mélanger après chaque ajout de sel.
- Arrêter l'expérience dès que le sel ne se dissout plus.
- Noter les résultats obtenus à chaque étape.

Voici **les résultats obtenus** à chaque étape.



Étape 1

Il y a 10 g de sel dans l'eau.
Tout le sel est dissout.

Étape 2

Il y a 20 g de sel dans l'eau.
Tout le sel est dissout.

Étape 3

Il y a 30 g de sel dans l'eau.
Tout le sel est dissout.

Étape 4

Il y a 40 g de sel dans l'eau.
Tout n'est pas dissout.
On voit qu'il reste du sel au fond du verre.

LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

La chaîne alimentaire est une relation dans laquelle chaque être vivant mange **celui qui le précède** dans la chaîne.

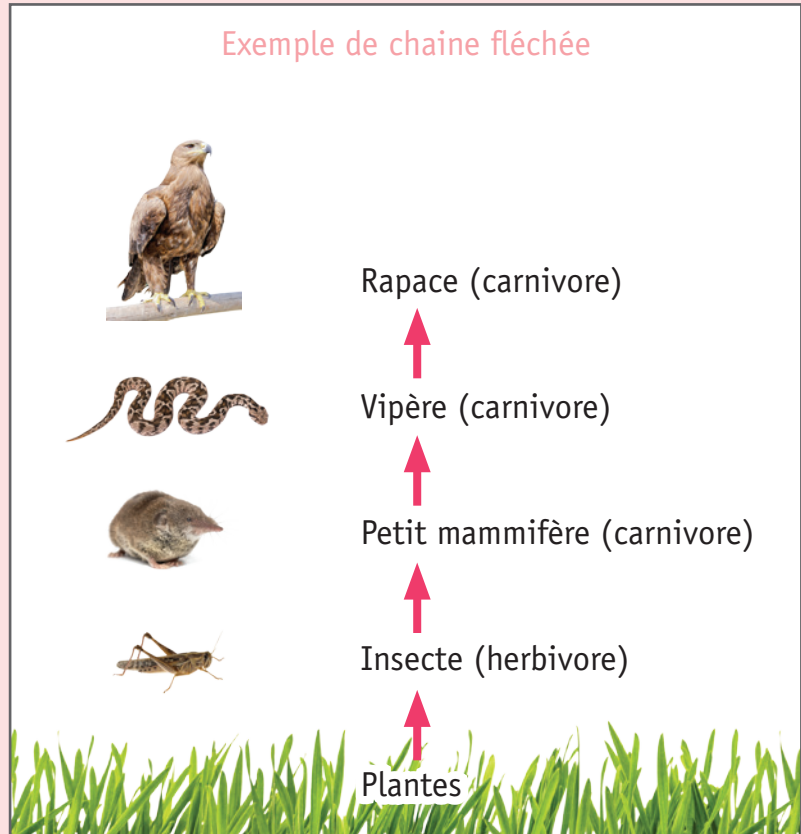
On peut représenter la chaîne alimentaire sous la forme d'une **chaîne fléchée**.

Les flèches indiquent le trajet de la nourriture en partant des plantes jusqu'aux animaux carnivores les plus gros.

Légende des illustrations

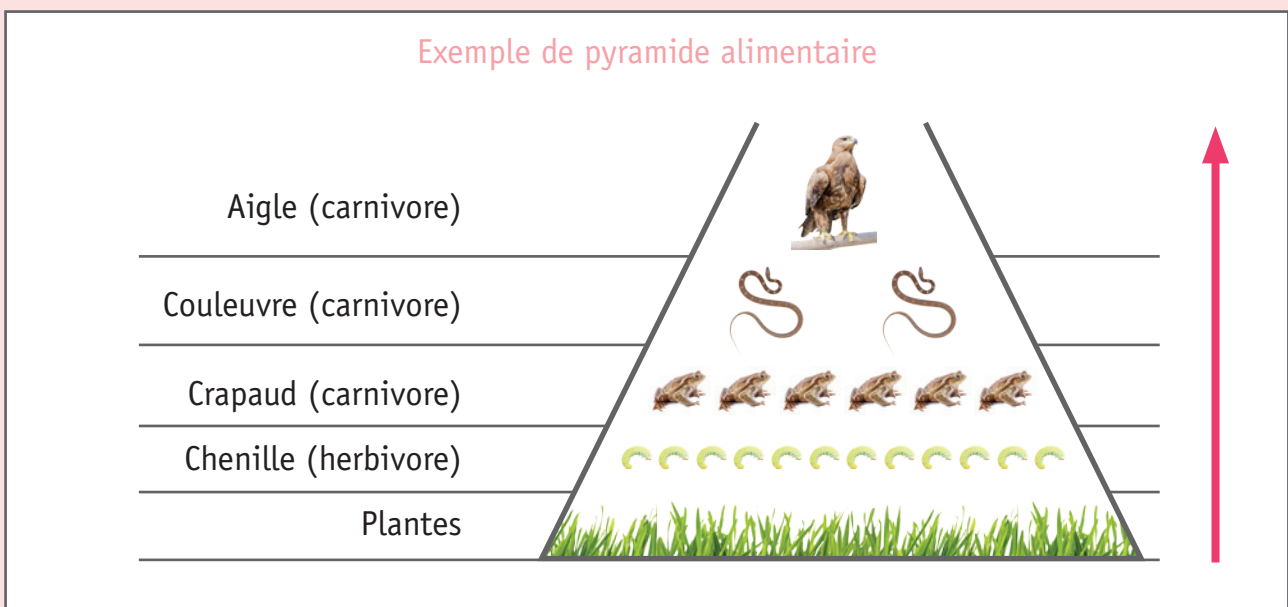
↑ : « est mangé par »

Exemple de chaîne fléchée



On peut également représenter la chaîne alimentaire sous la forme d'une **pyramide alimentaire**.

Exemple de pyramide alimentaire



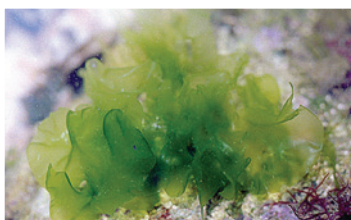
DES PLANTES VERTES



Nom : Polypode commun

Milieu : bois, murs...

Caractéristique : feuilles en fronde de grande taille et nervurées



Nom : Laitue de mer

Milieu : milieu marin, bords de mer

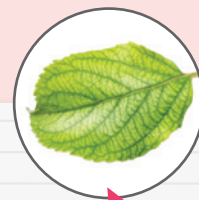
Caractéristique : plante aquatique



Nom : Pommier

Milieu : vergers, jardins...

Caractéristiques : fleurs au printemps, feuilles nervurées



Nom : Polytric

Milieu : bois, murs...

Caractéristiques : petite tige et feuilles sans nervures



Nom : Pin noir

Milieu : forêts, parcs...

Caractéristiques : feuilles nervurées en aiguilles et cônes



LES ÊTRES VIVANTS RÉAGISSENT À DES STIMULUS

Les êtres vivants réagissent à des stimulus.

Ces stimulus peuvent être :

- des **signaux émis** par d'autres êtres vivants ou des objets (des odeurs, des bruits, des mouvements...)

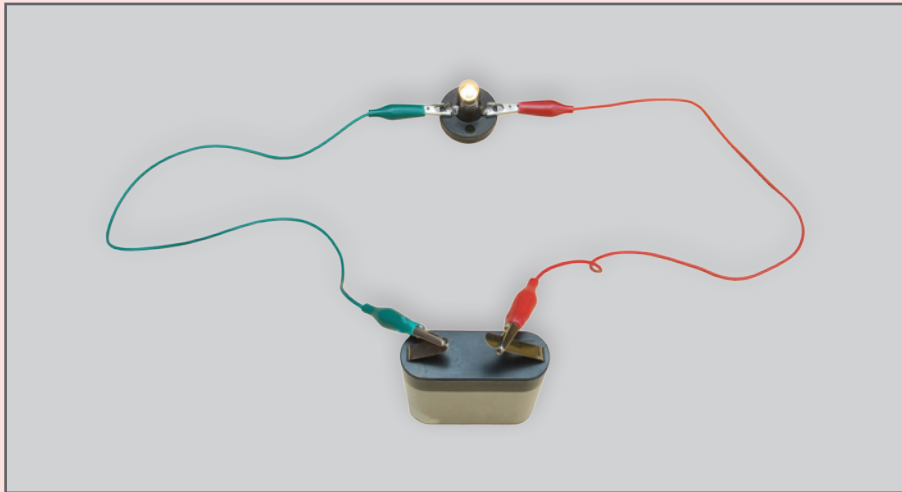


- des **modifications de l'environnement** (des variations de la température, des changements de luminosité...)

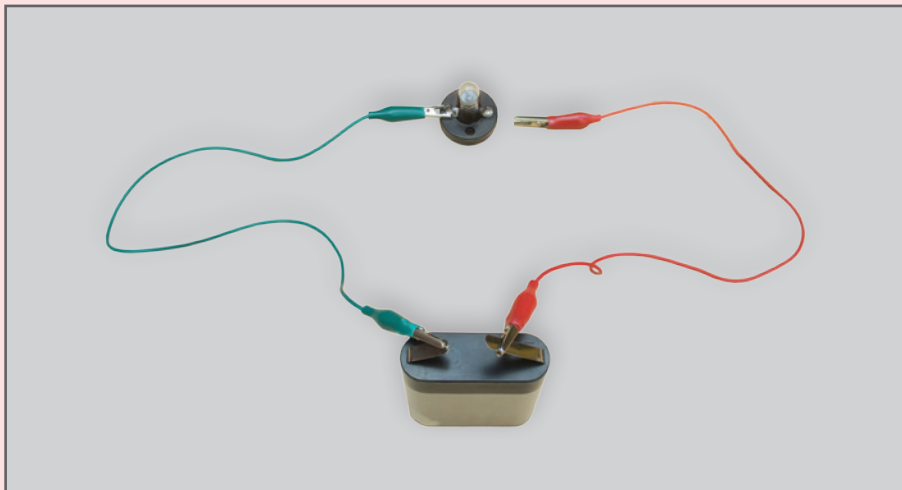


DES CIRCUITS ÉLECTRIQUES

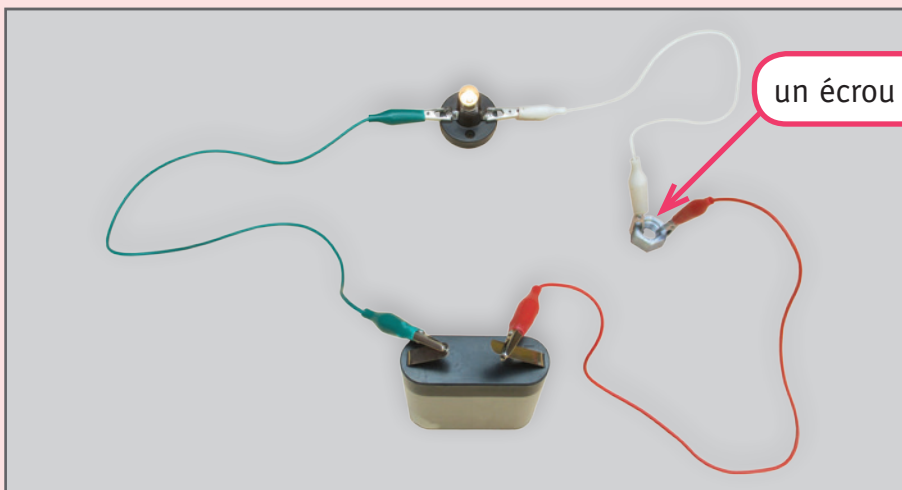
Le circuit est fermé : l'ampoule s'allume.



Le circuit est ouvert : l'ampoule ne s'allume pas.



On a intégré un objet dans le circuit : l'ampoule s'allume.

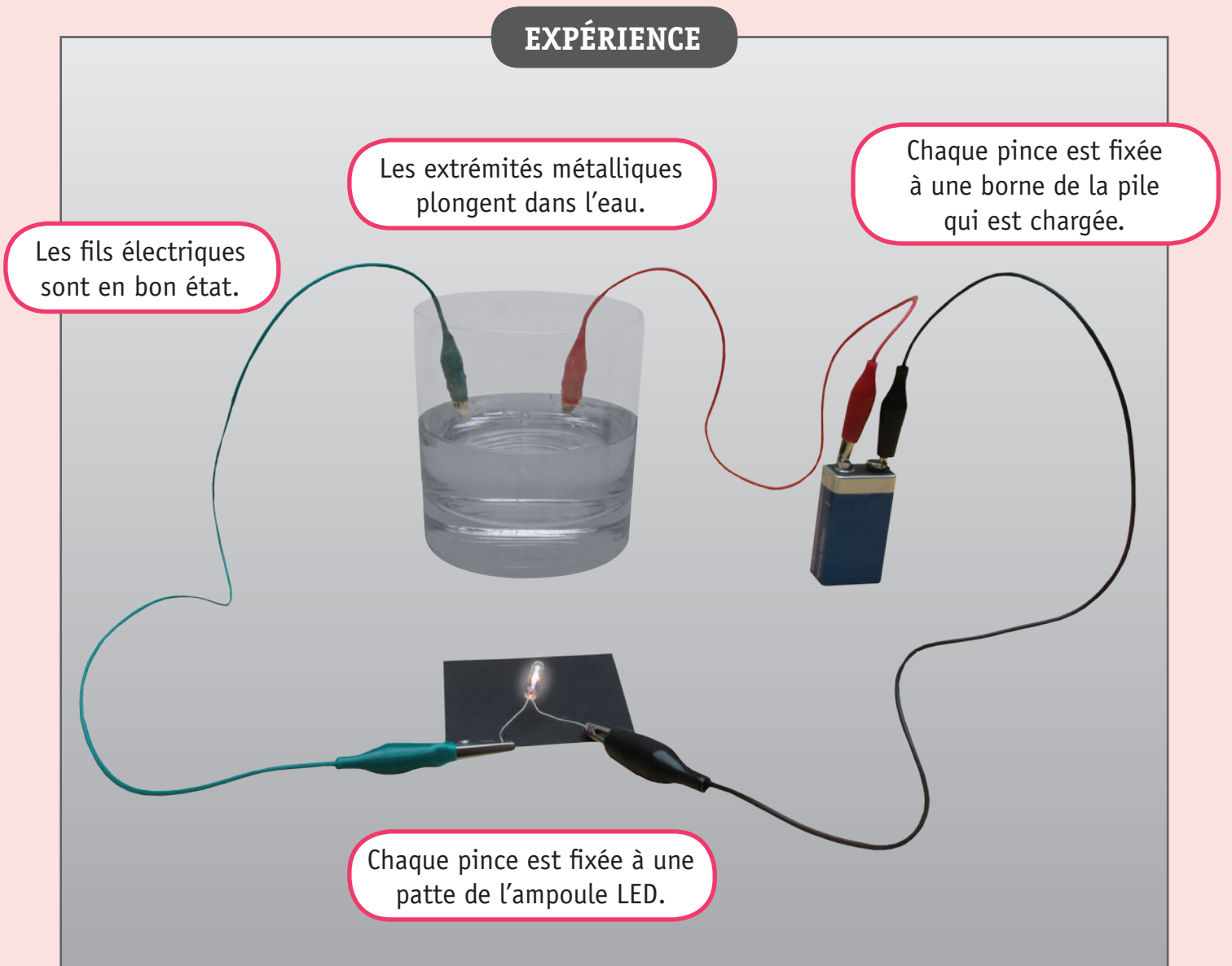


UN CIRCUIT ÉLECTRIQUE SIMPLE FERMÉ

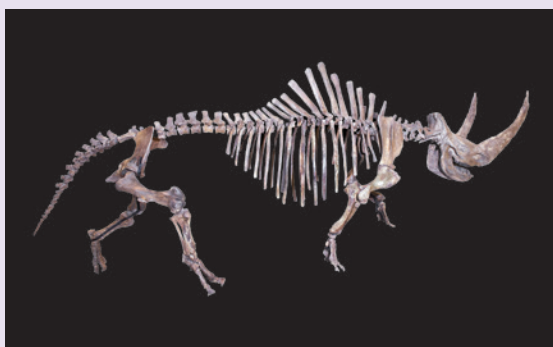
Extrait du mode d'emploi d'un sèche-cheveux électrique.

♦ **Attention !** ♦ Ne pas utiliser l'appareil à proximité de baignoires, lavabos ou autres récipients contenant de l'eau. Ne jamais mouiller l'appareil (par exemple, par des éclaboussures d'eau) et ne jamais l'utiliser les mains humides. ♦ L'eau est un conducteur d'électricité. ♦ Même quand l'appareil est éteint, il existe un risque d'électrisation...

EXPÉRIENCE



QUELQUES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES



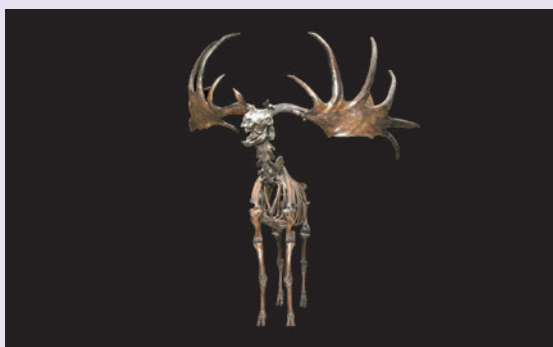
Le **rhinocéros laineux** vivait en Europe il y a 30 000 ans. Il a disparu vers 8 000 avant J.-C.



L'**auroch** est un ancêtre des races de bovins actuels. Il vivait en Europe il y a 7 500 ans. Aujourd'hui, il a disparu.



Le **cheval** est un grand mammifère herbivore, domestiqué par l'Homme. Il existe en Europe depuis des centaines de milliers d'années.



Le **megaloceros** a été un des plus grands cervidés de tous les temps. Ses bois mesuraient jusqu'à 3,50 m. Il a vécu dans toute l'Europe et a disparu entre -7 000 et -12 000 ans.



Le **mammouth**, espèce disparue depuis plus de 10 000 ans, était un mammifère de la famille des éléphantidés (il était un « cousin » de l'éléphant).

LES PEINTURES PARIÉTALES*

En 1994, une grotte ornée de peintures a été découverte en France, dans la commune de Vallon-Pont-d'Arc.

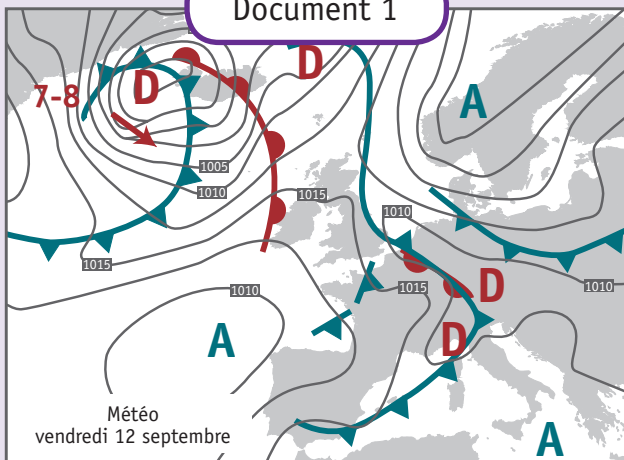
Entre 25 000 et 35 000 ans avant J.-C., la grotte de Vallon-Pont-d'Arc a été occupée par des hommes préhistoriques. Ils ont réalisé ces peintures sur les parois de la grotte. Elles représentent des animaux qui vivaient dans cette région à cette époque.



* Peintures pariétales : peintures qui sont réalisées sur une paroi (ici, une paroi rocheuse).

TRI DE CARTES ET PLANS

Document 1



Document 2



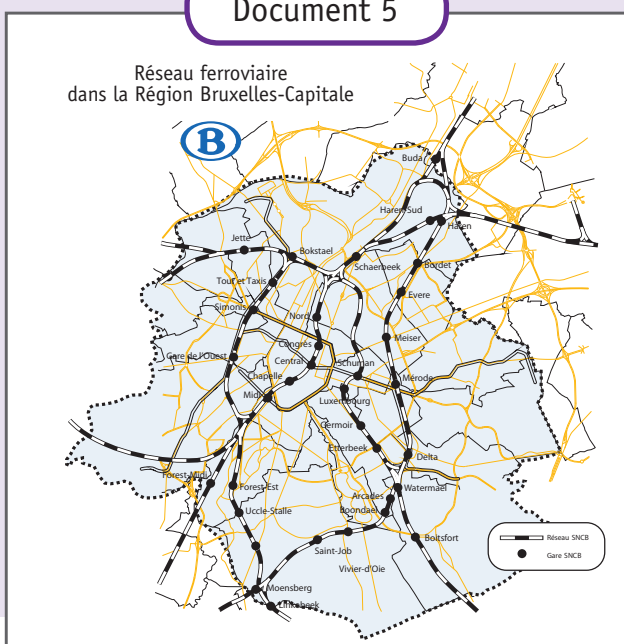
Document 3



Document 4



Document 5



Document 6

