

Sur la piste des canets



Visite jeu

La piste des canets est un jeu de l'oie avec pour toile de fonds les collections du musée. Les élèves sont répartis en équipes. Après chaque lancé de dés, ils se munissent de leur livret de questions et partent à la recherche d'un objet dans les salles du musée. Ils ne peuvent avancer dans la partie que si leur réponse est correcte.

Public concerné

Enfants du primaire - collège

Thèmes abordés :

Patrimoine et histoire de l'île de Ré

Les questions du jeu sont adaptées au niveau de la classe et aux sujets choisis par les enseignants.

Exemples :

Piste des canets et fortifications

Piste des canets et l'île de Ré en 1900

Piste des canets généraliste sur l'histoire de l'île de Ré

Objectifs :

Travailler en équipe, en autonomie

Observer, se repérer dans l'espace

Lire et comprendre des cartels d'œuvre

Retrouver des informations et les retranscrire.

Durée : 1h15

Déroulé de l'animation

- Accueil des groupes au musée

Le médiateur présente le jeu autour d'un plateau placé au centre du parcours.

Il développe le sujet abordé par le jeu : histoire de l'île de Ré, les fortifications, le baignage, la marine, le portrait, exposition temporaire... en fonction du thème choisi. Le type de questions peut être défini avec les enseignants en amont de la visite.

Les élèves sont répartis en équipes (6 équipes max.).

- Distribution des livrets - jeu

Règles du jeu. Le principe de la Piste des canets et celui du jeu de l'oie: les équipes partent du pont de l'île de Ré et doivent amener leurs « canet » (canard en patois) jusqu'à la mare.

Pour pouvoir lancer le dé, il faut répondre à des questions sur des objets de collections dans le musée. Grâce à un livret de questions, les équipes se dirigent dans les salles à la recherche d'informations. Codes à déchiffrer, intrus à démasquer, informations à trouver... à chaque énigme résolue l'équipe peut lancer le dé et faire avancer son pion.

Chaque équipe a les mêmes questions, dans un ordre différent. Elles peuvent porter sur des tableaux, des objets, des textes...

- Issue du jeu

L'équipe qui termine sa série de questions la première gagne la partie.

Une fois que toutes les équipes ont terminé, le médiateur fait le corrigé avec la classe entière.