

« Terres en vue » - Les grandes découvertes



Jeu de piste

Visite-jeu autour des maquettes de navires exposées au musée. Les élèves en équipe s'affrontent sur la route des Indes et découvrent à travers des recherches dans le musée, le mode de vie en mer du temps de la marine à voile.

Public concerné

Enfants à partir du CE2 - Collège

Thèmes abordés :

La marine à voile au XVIII^e siècle.
Le temps des Découvertes de Christophe Colomb à Nicolas Baudin. Les premiers empires coloniaux.
Échanges commerciaux internationaux

Objectifs :

Comprendre l'histoire et l'évolution de la navigation
Lire un planisphère
Travailler en équipe

Durée : 1h30

Déroulé de l'animation

- Accueil des enfants au musée Ernest Cognacq

La visite se concentre autour de la salle des maquettes, qui présente des modèles de navires conçus entre le 15^{ème} et le 19^{ème} siècle de tous les pays d'Europe : caraques portugaise, galion anglais, galère vénitienne.... Navires destinés à la guerre, au commerce ou aux explorations scientifiques.

- Jeu de plateau autour d'un planisphère

Au XVIII^e siècle, les pays européens se livrent bataille pour contrôler les routes commerciales maritimes autour du globe récemment cartographié et colonisé.

Les élèves sont divisés en équipes. Chaque équipe représente un pays qui part faire un tour du monde avec escales commerciales. Le premier navire à réussir son tour du monde et engrangeant le plus de devises remporte la partie et devient maître des mers du globe.

Pour avancer entre chaque escale les équipes doivent répondre à des questions autour du thème de la vie en mer du temps de la marine à voile : le gabier, l'orientation à la boussole, l'armement des navires, les conditions sanitaires, les expéditions scientifiques...etc

Ils partent chercher des informations dans le musée et réalisent des épreuves qui démontreront leur connaissances et leurs capacités à mener un navire.