



Le jeu de piste archéologique de Jean Ducaillou

Objectifs pédagogiques

Observer, questionner, raisonner, approfondir

Observer	Les objets de l'artisanat qui ont traversé le temps
Questionner	Les modes de vie et leur évolution
Raisonner	Travailler en groupe, coopérer Bâtir une stratégie de course
Approfondir	Faire appel à des connaissances générales en matière de Préhistoire

Présentation

Au-delà de l'aspect scientifique, l'archéologie peut être une source de jeu. Une petite course d'orientation après la visite animée du Musée fait appel non seulement aux connaissances des enfants en matière de Préhistoire mais aussi à leur sens de la compétition et à leur capacité de travailler ensemble pour bâtir des stratégies.

Déroulement de l'activité

Cette activité mêle découverte de l'archéologie et jeu de stratégie. Elle fait appel à la capacité des enfants de travailler en équipe avec des savoir-être : capacité d'argumentation, d'écoute de l'autre. La visite animée du Musée est suivie d'une petite course d'orientation par équipe où il s'agit de retrouver dans un temps imparti des balises avec des énigmes cachées autour du village.

Celles-ci valent un nombre de points, plus ou moins élevé selon leur emplacement ou la difficulté des questions posés. Comme il est impossible de toutes les retrouver à temps, le jeu consiste donc à bâtir en commun une stratégie pour obtenir le meilleur score.



Cycle 3 CM1 CM 6ème



Infos pratiques

Public scolaires	Cycle 3 CM1 CM2 et 6 ^{ème}
Public hors scolaires	10/12 ans
Durée	1H30
Effectif mini	5 enfants
Effectif maxi	1 classe par demi-groupes (pour l'organisation nous consulter)
Tarif	5.80 €
Accompagnants	Gratuit

Les petits plus

Parking bus à 300 m du Musée
Salle hors sac disponible en cas de mauvais temps

Ouverture

Les groupes sont accueillis toute l'année sur rendez-vous



Cycle 3 CM1 CM 6ème