

L'Espace ludo-pédagogique

L'espace ludo pédagogique est le nouvel espace de sensibilisation, dédié aux enfants de cycle 2 et 3. Sur le principe d'un jeu coopératif, les élèves vont découvrir **les spécificités du puy de Dôme** : la Chaîne des Puys, l'histoire de l'homme et du puy de Dôme, les volcans, la biodiversité ... autant de questions scientifiques, historiques pour **sensibiliser les élèves à ce GRAND SITE DE FRANCE**.

OBJECTIF PRINCIPAL :

Découvrir les spécificités du puy de Dôme :

- Religion, découvertes scientifiques, défis sportifs : un volcan utilisé par l'homme
- La chaîne des Puys, le puy de Dôme : un grand paysage naturel
- Un site fragile à gérer, une biodiversité à préserver, le pastoralisme, un haut lieu du tourisme : un **GRAND SITE DE FRANCE**

DEROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

La classe est répartie en deux groupes (un accompagnateur par demi-groupe).

Le but : bien connaître le Puy de Dôme pour le préserver.

Chacun des groupes suivra un parcours de jeu différent : un groupe réalise le circuit numéroté en bleu, l'autre groupe le circuit rouge.

Chaque groupe avance case après case avec son pion représentant un personnage du Puy de Dôme (Eugène Renaux, Blaise Pascal ou la petite Mercure au choix).

- Lorsque l'on arrive sur **une case avec une forme numérotée**, l'enseignant (ou l'accompagnateur) pose une question à choix multiples (cartes questions en fonction du cycle). Lorsque la réponse est juste, un élève avance le pion et le jeu continue. En cas de mauvaise réponse, le groupe reçoit une pièce du puzzle du puy de Dôme du passé (un seul puzzle pour les 2 groupes, si ce puzzle est reconstitué le jeu s'arrête, on considère que les élèves ne sont pas parvenus à « préserver le Puy de Dôme », une discussion peut alors s'animer en comparant le puzzle du puy de Dôme du passé avec le poster du puy de Dôme actuel, en observant par exemple les aménagements réalisés).
- Lorsque le groupe arrive sur **une case avec un personnage**, il doit relever le défi indiqué sur la carte défi (8 mobiliers défis présents dans l'espace). Pour chaque défi réalisé, le groupe reçoit un objet significatif du Puy de Dôme qu'il présentera au reste du groupe en fin de jeu (le but étant de récolter tous les objets avant que le puzzle du Puy de Dôme du passé ne soit reconstitué).
- A la fin du jeu (quand les 2 équipes se retrouvent), les élèves en classe entière sont invités à exposer leurs objets et expliquer leur signification. Puis l'enseignant présente aux élèves le poster du puy de dôme d'aujourd'hui, il ouvre le débat en demandant aux élèves de faire la comparaison entre le puy de Dôme (dégradé) du passé et le puy de Dôme d'aujourd'hui (entre le puzzle et le poster, ou entre 2 posters passé – actuel).

MATÉRIEL :

Une malle pédagogique avec la règle du jeu, des cartes questions cycle 2 et des cartes questions cycle 3, un support de carte (pour montrer la question avec ou sans l'image et sans la réponse), les 8 cartes défis, les pièces de puzzle du Puy de Dôme du passé dégradé, les objets à remettre à chaque

défi réussi, un poster du puy de Dôme d'aujourd'hui (si besoin un poster du puy de Dôme du passé).
Cette malle est remise par les agents d'accueil de la Maison de Site.

Dans la salle :

La grande table avec le plateau de jeu

Les autres mobiliers défis : 3 tables d'activités (Temple de Mercure, Défis sportifs, Les Découvertes scientifiques) – Les imagiers de la biodiversité du puy de Dôme – Un film d'animation – Un mobilier volcan – un mobilier train – un grand jeu mural électronique sur la chaîne des puy.

Lieu : espace ludo-pédagogique Maison du site du Puy de Dôme (à droite de l'escalateur), en pied de site.

Durée : 45 min à 1 heure

Nombre d'accompagnateurs : 2

Capacité d'accueil : 1 classe

Niveaux : Cycle 2 (CP, CE1, CE2), Cycle 3 (CM1, CM2, 6^{ème})

