

Notice d'utilisation du jeu de piste

*Fouiller, étudier, exposer...
Des métiers à dévoiler*

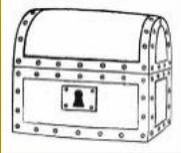
I) Présentation

L'activité présentée s'adresse à un groupe de 10 à 30 élèves environ (5 équipes de 2 à 6).

Elle sera proposée sur une durée de 1h30 à 2h (comprenant un temps de recherche dans le musée, et un temps de mise en commun et d'approfondissement).

Elle vise des élèves initiés à la culture et à la langue latines, mais elle peut être également proposée à des élèves non latinistes, ouverts et curieux. Des connaissances générales ou historiques (programme de 6^{ème}) constituent un atout, cependant loin d'être déterminant.

II) Finalité et matériel



Chaque groupe possède un livret et un coffre contenant des objets appartenant à un personnage exerçant un métier lié à l'archéologie.

Le groupe doit retrouver dans le musée ces objets, répondre aux questions et réaliser les jeux contenus dans le livret. Au final, cela lui permettra d'identifier les objets nécessaires à chaque personnage pour exercer son métier et de comprendre les méthodes de travail.

Ensuite, tous les groupes mettent en commun le fruit de leurs recherches, et bénéficient d'une correction de leurs livrets.



Chaque élève doit se munir, si possible, d'un stylo à encre noire ou bleue afin de compléter les livrets donnés.

III) Déroulement

L'activité est partagée en deux temps :

1. Une recherche par groupes
2. Une mise en commun des indices récoltés

1. Une recherche par groupes :

Chaque groupe dispose de deux éléments :

-  Le coffre porté par chaque groupe contenant des répliques de plusieurs objets dispersés dans le musée. Ils devront porter ce coffre auquel est attribué le prénom du personnage en question tout au long de leurs recherches. Ils sont donc responsables du coffre ainsi que des objets contenus.

Recommandation : il faut préciser aux élèves qu'ils doivent ouvrir les pochettes contenant les objets dans l'ordre défini par le livret. S'ils trichent, le jeu ne présente plus d'intérêt.

-  Un livret par groupe constituant un guide pour orienter l'élève dans ses recherches et qu'il doit compléter au fur et à mesure de son évolution dans le jeu.



**Allez au 1^{er}
étage ...**

Ces livrets donnent des directives pour mener à bien les recherches en expliquant où se déplacer dans le musée pour retrouver chaque nouvel objet et pour effectuer une nouvelle activité.

**Il est temps de faire
une pause ! Qu'en
dites-vous ?!!**



Tout au long du livret, des jeux permettent de trouver des mots techniques élaborés principalement sous la forme de rébus, charades, devinettes, labyrinthes, mots croisés, textes à trous (ces jeux, connus depuis la primaire, permettent d'apprendre au mieux tout en se divertissant un minimum !).

Les personnages



Arthur, l'archéologue



Constance, la conservatrice



Clément, le céramologue



Charlotte, la chargée des collections



Andréa, l'anthropologue

2. Une mise en commun des indices récoltés

Si certains élèves ont terminé avant leurs camarades, ils peuvent rejoindre les groupes toujours en quête et les aider à achever leurs recherches.

Une phase de correction est effectuée.

Au bout d'une heure environ, tous les groupes se réunissent pour établir un bilan de la recherche devant tous les autres. Ce bilan peut prendre cette forme pour chaque groupe:

- Un rapporteur peut lire l'introduction du livret dévoilant le mode de vie de son personnage.
- Il donne le nom de chacun des objets du coffre tandis qu'un camarade présente ces objets devant tout le monde, l'un après l'autre.
- Il explique ainsi aux élèves des autres groupes la fonction de chaque objet pour le métier en question.

**Nous espérons que vous passerez ainsi
un moment à la fois divertissant et
enrichissant !**

Merci de votre participation !

**MUSÉE DÉPARTEMENTAL
DE LA CÉRAMIQUE**



**PUY-DE-DÔME
LE DÉPARTEMENT**



**MUSÉE DE LA
CÉRAMIQUE
LEZOUX**