



Le jeu de piste archéologique

De Jean Ducaillou

Objectifs pédagogiques

Observer, comprendre, imaginer, expérimenter

Observer	Les objets de la vie quotidienne qui ont traversé le temps
Comprendre	Le lien entre l'objet et sa fonction Un milieu inconnu : une grotte
Imaginer	Le mode de vie des habitants de la grotte des Balmes
Expérimenter	Jouer en équipe, bâtir une stratégie de course

Présentation

La visite se fait sur un jeu de questions/réponses, l'enfant est donc dans une démarche active. Après avoir abordé succinctement quelques repères chronologiques (le Néolithique, l'Age des métaux), l'animateur organise la visite par thématiques : la matière (la pierre, le bronze, la céramique), les objets du quotidien, la parure, les outils.

Déroulement de l'activité

Il s'agit d'une petite course d'orientation à faire 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 posées. Comme il est impossible de les retrouver à temps, le jeu consiste à bâtir en commun une stratégie de course pour obtenir le meilleur score.

Marche facile autour du village et vers la grotte des Balmes.



Cycle 2 CE1 CE2



Infos pratiques

Public scolaires	Cycle 2 CE1 et CE2
Public hors scolaires	7/9 ans
Durée	3h00
Effectif mini	
Effectif maxi	20 enfants
Tarif	5.80 €
Accompagnants	Gratuit

Marche facile d'une heure autour du Musée et vers la grotte des Balmes. Prévoir baskets et eau

Les petits plus

Parking bus à 300 m du Musée
Salle hors sac disponible en cas de mauvais temps
Possibilité de pique niquer sur le site

Ouverture

Les groupes sont accueillis de Mai à Octobre



Cycle 2 CE1 CE2