

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LE TOUR DU BELVUE

1^{ERE} ET 2^E ANNÉE DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

SOCLE DE COMPÉTENCES ET SAVOIR-FAIRE EN ÉVEIL HISTORIQUE ET GÉOGRAPHIQUE MIS EN JEU DANS LE TOUR DU BELVUE

SOCLE DE COMPÉTENCES :

- Rechercher de l'information : Lire une carte, un écrit à caractère informatif ou explicatif, un graphique, un tableau de données
- Exploiter l'information et en vérifier la pertinence
- Structurer les résultats de sa recherche
- Communiquer : produire un écrit, un exposé

SAVOIR-FAIRE :

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps
- Lire une trace du passé
- Exploiter des sources historiques
- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales
- Comprendre les interactions hommes/espaces

SAVOIRS :

- L'organisation du temps
- Le mode de vie des gens à une époque déterminée
- L'évolution du mode de vie des gens

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ ET RÈGLES DU JEU :

Le jour de votre visite avec votre classe, présentez-vous à l'accueil du musée. Un collaborateur du service éducatif vous accompagnera au 2^{ème} étage afin de vous remettre le matériel nécessaire au bon déroulement de l'activité (fiches expert, fiches d'observation, cartes questions, plateau de jeu, etc.). Lorsque le matériel vous a été remis, vous prendrez seul votre classe en charge. Comme vous faites office de guide-animateur pendant la visite et le jeu, il est important que vous maîtrisiez bien le contenu de l'activité ainsi que les règles du jeu. Il est donc absolument nécessaire de vous préparer à l'avance pour cette visite.

I. Division en groupes et observation dirigée d'une salle (30 min) :

Classez les fiches expert de cette façon : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 - 1, 2, etc... Distribuez en suivant l'ordre une « fiche expert » à chaque participant.

Donner aussi une fiche d'observation pour chacune des 7 salles. Vous pouvez utiliser le minuteur (qui se trouve dans l'armoire) pour contrôler le temps.

II. Présentation de l'observation aux autres groupes (4 minutes par salle = 28 min) :

Il s'agit d'une brève visite guidée du musée par les élèves qui présentent la salle dont ils sont maintenant « experts » à l'ensemble des participants.

Vous pouvez utiliser le minuteur, que vous réglez sur 4 minutes, pour la présentation de chacun des groupes.

III. Le jeu (60 minutes) :

Créer des équipes (au moins 4 et maximum 6). Dans une équipe, il ne peut jamais y avoir deux experts de la même salle.

Pour chaque équipe, placer 1 pion cycliste au départ du classement général et 1 autre (de la même couleur) au départ de l'étape 1.

Donner 5 « cartes ravitaillement » et 4 « cartes turbo » à chaque équipe.

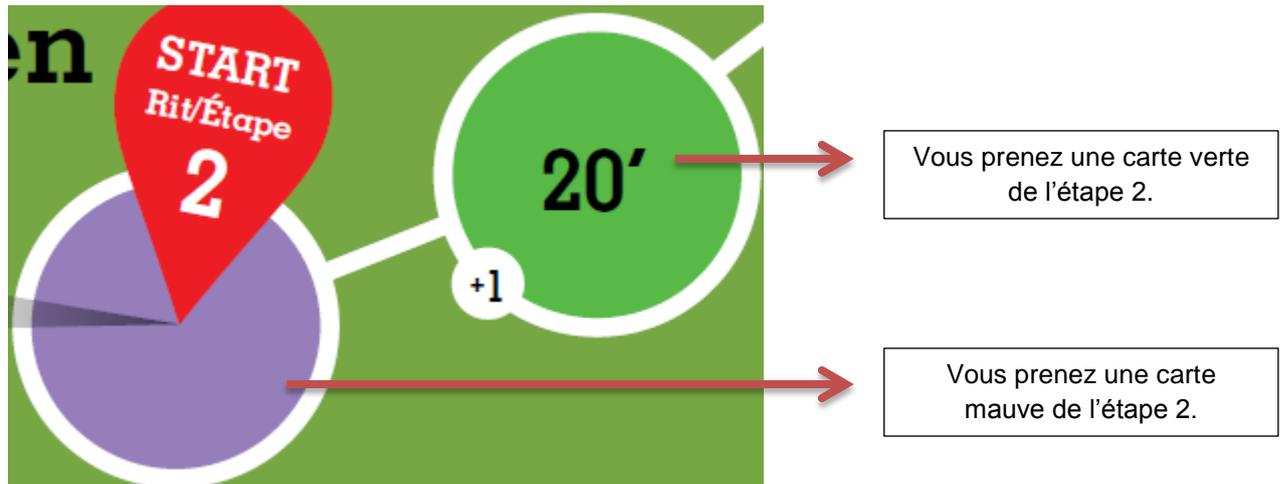
A tour de rôle, les équipes tentent de répondre à des questions pour avancer sur les étapes.

Qui commence ?

Etape 1 : l'équipe qui répond la première à cette question. « En quelle année la Belgique fut-elle créée ? » (1830)

Pour les autres étapes : l'équipe qui est la dernière au classement général.

Quelle carte prendre pour une question ?

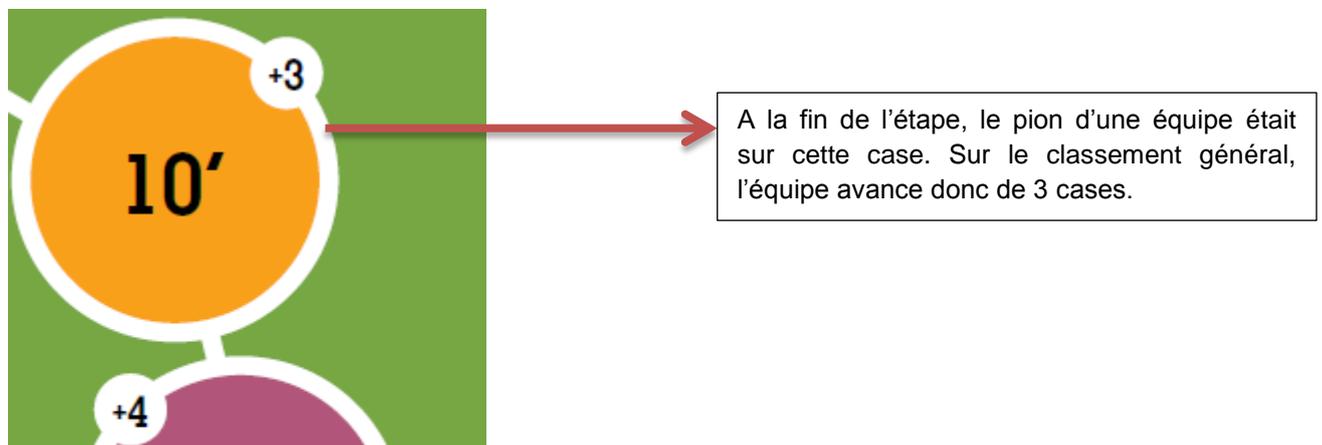


Les cartes mentionnent l'étape, le thème (bien prendre les bonnes cartes) et le nombre de cases de progression en cas de bonne réponse. On avance les pions sur l'étape.

Qui pose les questions ? Le professeur ou l'animateur.

Quand se terminent les étapes 1, 2 et 3 ? Dès qu'un joueur y atteint la ligne d'arrivée.

L'animateur reporte alors les points - indiqués sur le plateau - sur le classement général en y déplaçant les pions.



Il place ensuite les pions « étape » au début de l'étape suivante.

Joker : 5 cartes « Ravitaillement » par équipe pour tout le jeu. Elles permettent d'avancer d'une case si on a échoué deux fois à la même case. **Maximum 2 jokers par étape.**

Question compte double : 4 cartes « Turbo » par équipe pour tout le jeu. Elles doivent être jouées avant la lecture de la question, durant les 3 premières étapes.

Particularité de l'étape 3 : l'équipe peut miser avant d'écouter la question. Par exemple 3 cases. Bonne réponse + 3 cases, mauvaise réponse -3 cases. Attention, on ne peut miser qu'au maximum le numéro de la case sur laquelle on se trouve (case départ = 1).

Particularité de l'étape 4 : l'animateur donne 10 cartes à chaque équipe (au moins une de chaque couleur). Les équipes ont 15 minutes pour trouver les réponses dans le musée. A leur retour, elles avancent du nombre de bonnes réponses. Les cartes « Ravitaillement » et « Turbo » ne peuvent plus être jouées.

Fin du jeu : après les réponses aux 10 questions de l'étape 4. Reporter les points sur le classement général.

RÉSUMÉ DES ÉTAPES DU TOUR

ÉTAPE 1: BRUGGE-ANTWERPEN

Questions à choix multiples: une question peut avoir plusieurs bonnes réponses

1. Lisez la question
 2. L'équipe, dont c'est le tour, donne une réponse
 3. On déplace le pion sur le parcours de l'étape
 4. Quand une équipe passe la ligne d'arrivée, l'étape est terminée
 5. On déplace alors les pions sur le classement général
- ✓ Cartes ravitaillement et turbo disponibles

ÉTAPE 2: ANTWERPEN-LIÈGE

Questions à choix multiples: une question peut avoir plusieurs bonnes réponses

1. Lisez la question
 2. L'équipe, dont c'est le tour, donne une réponse
 3. On déplace le pion d'une case par bonne réponse
 4. Quand une équipe passe la ligne d'arrivée, l'étape est terminée
 5. On déplace alors les pions sur le classement général
- ✓ Cartes ravitaillement et turbo disponibles

ÉTAPE 3: LIÈGE-ARLON

1. L'équipe, dont c'est le tour, parie

2. Lisez la question
 3. L'équipe donne une réponse
 4. On avance ou on recule le pion sur le parcours de l'étape en fonction du pari
 5. Quand une équipe passe la ligne d'arrivée, l'étape est terminée
 6. On déplace alors les pions sur le classement général
- ✓ Cartes ravitaillement et turbo disponibles

ÉTAPE 4: SPRINT NAMUR-BRUXELLES

1. On donne à chaque équipe une carte avec dix questions
- 2. Les équipes cherchent les réponses dans le musée**
3. Chaque équipe revient donner ses réponses
4. Pour chaque réponse correcte on avance le pion d'une case
5. On déplace les pions sur le classement général