

DES IDEES DE GENIES

JEU DE PISTE THEMATIQUE

En équipe, il faudra aux élèves retrouver, au sein du musée, 6 jouets illustrant des inventions scientifiques et technologiques qui ont révolutionné l'histoire.

Devant chacun des objets, ils devront répondre une énigme et relever un défi d'observation, de réflexion ou de fabrication.

>> **Thèmes associés : grandes découvertes scientifiques et technologiques, sciences et techniques, histoire.**



I. Déroulé du jeu de piste (1h00)

Les élèves sont répartis en 5 équipes. Chacune reçoit une pochette contenant :

- un livret avec la photo et la présentation des 6 objets à retrouver (les pages de ce livret sont dans un ordre différent pour chaque équipe),
- un plan,
- un crayon à papier et une gomme,
- une feuille de route à remplir et conserver.

Ils ont 1h00 pour retrouver les objets et résoudre les énigmes et défis associés.

NB. Penser à définir un point et une heure de ralliement avant le départ le départ.

Certains défis nécessitent du matériel. Celui-ci est installé à proximité du jouet.

NB. Pour le bon déroulé du jeu, il est important de faire attention au matériel mis à disposition et le laisser sur place.

Les équipes sont en autogestion durant le jeu. Cela ne dispense pas de la présence d'au minimum un responsable « volant » pouvant aider les équipes et devant faire respecter les règles de conduite dans un musée (déplacements sans courir, pas de cris, faire attention aux vitrines...).

L'enseignant reçoit également une pochette contenant :

- un livret avec la présentation des 6 objets recherchés et l'inscription de l'innovation technologique à laquelle il se réfère dans le contexte historique, les réponses aux énigmes et défis et la description de 3 autres jouets du musée pouvant faire écho à celui découvert,
- un plan détaillé.
- une règle du jeu.

II. Objectifs pédagogiques

- ✓ Travailler et réfléchir en équipe,
- ✓ Se repérer dans l'espace grâce à un plan,
- ✓ Découvrir les progrès et innovations technologiques à travers des jouets.

III. A prévoir :

- Imprimer les fiches de route envoyées par mail.
- Consulter le livret enseignant présentant les 6 objets.

IV. Pour préparer : zoom sur la thématique du jeu de piste

Les inventions et les progrès techniques ont marqué l'humanité, créant le plus souvent des césures dans l'histoire. Ce jeu de piste permet d'aborder dans un contexte ludique ces innovations : roue, engrenages, papier, moulin, microscope, aéronautique. La mise en jouet de ces inventions montre également comment ils sont devenus familiers.

C'est d'ailleurs au XIX^{ème} siècle, lors de la Révolution industrielle, que de nombreuses inventions sont reproduites en jouets et deviennent au début du XX^{ème} siècle un incontournable des grands magasins et des magasins spécialisés. Les jouets se démocratisent et permettent aux enfants de mieux appréhender le fonctionnement des choses et des objets. Ils s'habituent alors dès leur plus jeune âge à chercher, essayer, découvrir, inventer. Le degré d'autonomie et le sens de l'effort sont particulièrement sollicités.

De ces grandes inventions découlent de nombreux jeux, exercices de démonstration et d'expérimentation. En effet, les jouets suivent de près le progrès des sciences : moteur à air chaud, machines à vapeur, électricité, panneaux photovoltaïques. Chaque découverte est reproduite en miniature afin de donner à l'enfant le plaisir de manipuler des objets encore chargés de mystère.

V. Pour aller plus loin :

- ➔ Rendez-vous dans l'espace consacré aux jouets optiques (chapitre 4, Les fabriques de l'imaginaire) pour découvrir un autre objet pouvant être relié à cette thématique.



Cinématographe jouet, Lapierre, France, 1950, A97I272

Ce projecteur pour enfants permet la visualisation de films de format 9,5 mm. Le défilement du film se fait à l'aide d'une manivelle. La collection est constituée de films comiques (Laurel et Hardy, Charlie Chaplin), dessins animés Walt Disney, western...

- ➔ Atelier associé : Cinezik (sonorisation d'un dessin animé).