

La découverte du site de Marcevol : jeu de découverte

Objectifs

- Se familiariser avec le lieu de séjour
- Se repérer dans l'espace
- Restituer les connaissances acquises sur l'histoire, l'architecture et le milieu

Durée de l'activité

2 à 3H

Méthode

A partir de la visite guidée et de la lecture du paysage, un jeu de piste par équipes qui se déroule dans l'ensemble des bâtiments du prieuré et dans le hameau de Marcevol.

Compétences visées

- Savoir travailler en équipe
- Etre capable de mobiliser des connaissances, de les analyser et de les restituer
- Etre capable de faire des recherches à partir d'une problématique

Organisation pédagogique

Groupes de 4 à 6 élèves

Matériel fourni

- Documentation sur Marcevol et sa région
- Plan des lieux
- Fiches avec consignes
- trésor (sucreries)

Matériel à apporter

Stylos à bille, crayon à papier et gomme

Eventuellement les notes prises lors de la visite guidée

Déroulement

Les groupes de 4 à 6 élèves sont chargés d'apporter des réponses à une quinzaine de consignes et d'énigmes, faisant appel à des connaissances acquises au préalable (l'histoire de Marcevol, visite du monument, randonnée lecture de paysage).

Les équipes traitent les questions à tour de rôle et chaque réponse n'est validée que si l'équipe est au complet. Certaines parties doivent être rendues sous la forme rédactionnelle et peuvent être exploitées par l'enseignant. A la fin du jeu, la meilleure équipe remporte le trésor de Marcevol.

Niveau de la classe

CE - CM - collègue