LE CADEAU DISPARU DE LOUIS XV

JEU DE PISTE PAR ÉCHAPPÉES TEMPORELLES

Ce document présente le déroulé du jeu de piste animé par Échappées Temporelles, *Le cadeau disparu de Louis XV.* Il s'agit d'une activité clé en main pour découvrir le patrimoine de Metz, destinée aux classes de CM1 à la 3ème.

Rencontre et lancement du jeu, Place de la Comédie

Les participants sont accueillis par le Maréchal de Belle-Isle, Gouverneur de Metz au XVIIIème siècle. Il a l'intention d'offrir un tableau à Louis XV, mais on le lui a dérobé… La mission principale est de retrouver ce tableau découpé en morceaux de puzzle géant. Pour y parvenir, les participants partent à la rencontre de personnels d'accueil de sites culturels, et répondent à leurs énigmes.

Rencontre avec le Maréchal de Belle-Isle

Le groupe peut être séparé en deux équipes, en compétition l'une contre l'autre. Chacune doit reconstituer un puzzle distinct. Belle-Isle leur fournit à chacune une carte du parcours et une fiche de route.

La carte du parcours indique où sont cachées les enveloppes renfermant les pièces du puzzle. Chaque enveloppe récoltée fait gagner des points.

La fiche de route donne des indications sur l'emplacement exact des enveloppes, et des questions auxquelles répondre par écrit pour récolter des points bonus.

Exemple d'image-indice : Le "taisons-nous" et son enveloppe cachée

Durant le parcours

Les deux équipes ont une heure pour retrouver les pièces de puzzle et le reconstituer, tout en récoltant le plus de points possibles.

À chaque étape, une ou plusieurs énigmes sont soumises à l'équipe au sujet d'un détail du lieu pour découvrir son histoire.

Fin du jeu, Place de la Comédie

Les participants rencontrent à nouveau Belle-Isle, au point de départ. Chaque équipe met en place son puzzle, avant de faire un retour sur le parcours, ainsi que les réponses aux énigmes. Les points sont décomptés et Belle-Isle détermine quelle équipe est vainqueuse, laquelle choisit sa récompense avant l'autre équipe.

Mode coopératif

- Le groupe peut également jouer en mode coopératif en ne formant qu'une seule équipe.
- Les énigmes et le parcours restent inchangés.

Intérêt pédagogique

Ce jeu met l'accent sur les points suivants :

- Valorisation des forces et talents de chacun (curiosité, créativité, sens de l'observation...) pour mieux coopérer au sein d'une équipe

- Compréhension des enjeux de l'histoire de Metz (de l'Antiquité Romaine à la Première Guerre Mondiale)

Éléments propres aux programmes scolaires de CM1, CM2, 6ème, 5ème, 4ème et 3ème :

- Identification ou réinvestissement des repères historiques abordés en classe (notions d'architecture, découverte de l'histoire et du patrimoine de Metz, au cœur de l'Europe : Antiquité, Moyen-Âge, temps modernes, Première Guerre Mondiale)
- Identifier les caractéristiques de leur(s) lieu(x) de vie (sens de l'orientation et repères géographiques)

Informations pratiques

Matériel fourni :

- Carte du parcours
- Fiche de route
- Crayons de papier
- Récompenses

Le jeu dure environ 1h30 sur un parcours d'environ 500 mètres, et est adapté aux PMR. Le tarif de la prestation est de 145€ par classe élémentaire, 165€ par classe de collège. Elle peut avoir lieu tous les jours de la semaine. En mode compétitif, chaque équipe doit être accompagnée d'au moins deux adultes.

Merci de me contacter pour toute précision.

Échappées temporelles
Visites théâtralisées & jeux culturels à Metz
Florent Albiani
Guide-conférencier
06 84 14 08 94
contact@echappees-temporelles.com