

JEU DE PISTE | GRANDE GALERIE DES ENGINES ET DES HOMMES

OBJECTIFS

Grâce à une **démarche d'investigation** qui développe la curiosité, l'esprit critique et l'intérêt pour le progrès scientifique et technique, découvrir les sous-marins de la Grande Galerie des Engins et des Hommes.

Déchiffrer un texte et **identifier des informations**.

Le principe de ce jeu de piste est de répondre à 10 questions pour découvrir les sous-marins de la Grande Galerie des Engins et des Hommes et trouver le nom d'un animal mystérieux.



DÉROULEMENT DU JEU DE PISTE :

Les explications suivantes peuvent se faire au milieu de la Nef d'Accueil, sous le sous-marin *Alvin* :

- Répartir le groupe en 3 équipes (A, B et C) chacune accompagnée d'un adulte ;
- Remettre à chaque élève un document-élève qui lui permettra de répondre aux questions ;
- Donner aux élèves les consignes pour une bonne utilisation du jeu de piste (cf. ci-dessous) ;
- Pour que les 3 équipes ne commencent pas le jeu au même endroit, lire à chaque équipe l'indice pour les envoyer vers leur premier sous-marin :

Équipe A : **Indice sous-marin n°1** : « Rends-toi près du premier sous-marin de la Marine française, situé en haut de l'escalier central. »

Équipe B : **Indice sous-marin n°4** : « Je mesure 22,10 m de long et 9,10 m de haut. Je suis marron et jaune. »

Équipe C : **Indice sous-marin n°7** : « *Alvin* est un sous-marin américain, il est blanc et rouge. »

- Une fois que les élèves ont terminé le questionnaire et trouvé l'animal mystère, la pieuvre Dumbo, présenter sa fiche espèce.

CONSIGNES À DESTINATION DES ÉLÈVES :

- Ne pas courir et ne pas bousculer les autres visiteurs de La Cité de la Mer.
- Des panneaux ronds positionnés à côté de chaque sous-marin vous aideront :
 - au recto de chaque disque : des indices pour répondre aux questions ;
 - au verso : des consignes pour se diriger d'un sous-marin à l'autre, la petite crevette donnant un indice supplémentaire à chaque fois (cf. exemple dans le document-élève).
- Observez les sous-marins et lisez les panneaux pour vous aider à répondre aux questions (Attention : il peut y avoir des pièges !).
- Après avoir répondu à toutes les questions, complétez le nom de l'animal mystère lorsque vous serez revenus vous asseoir sur les bancs.

Réservation obligatoire pour permettre l'affichage des indices. Ce jeu de piste se déroule sans intervention du personnel de La Cité de la Mer.

Document-élève (à imprimer par vos soins) et fiche espèce de la pieuvre Dumbo disponibles sur simple demande à sjaubert@citedelamer.com.