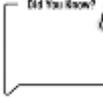


LE TOUR DU BELVUE

MANUEL D'INSTRUCTIONS FLE

Fiche pratique

	Public cible	FLE
	Nombre	Groupe classe
	Durée	3 h
	Courte description	Après une visite du musée pendant laquelle les élèves deviennent les guides, ceux-ci jouent à un jeu de plateau qui va leur permettre de redécouvrir d'une autre manière le musée.
	Objectifs pédagogiques	S'approprier l'histoire de la Belgique d'une manière ludique Rechercher l'information Structurer les résultats de sa recherche Communiquer les résultats de ses recherches
	Matériel	Fiches d'observation Crayons Plateau de jeu Fiches

I. Introduction à l'outil

Cher.es enseignant.es,

Vous trouverez ci-dessous les règles du jeu du tour du BELvue.

Le jour de la visite avec votre classe, présentez-vous à l'accueil du musée. Un.e collaborateur.rice 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 est 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.

II. Déroulement de l'activité et Règles du jeu

1. 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.

2. 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.

3. 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.

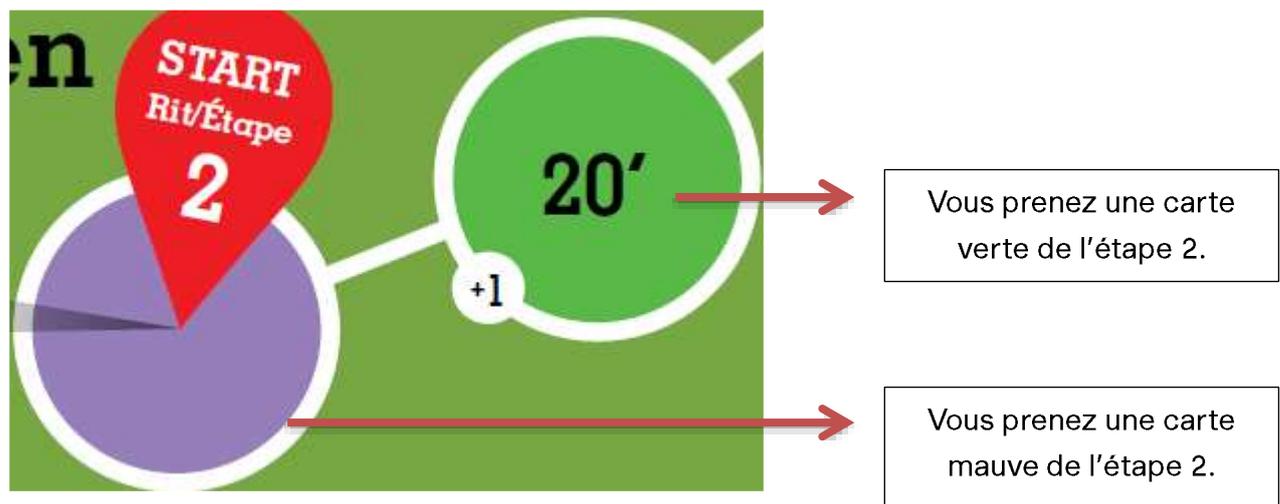
A tour de rôle, les équipes tentent de répondre à des questions pour avancer sur les étapes.

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 ?

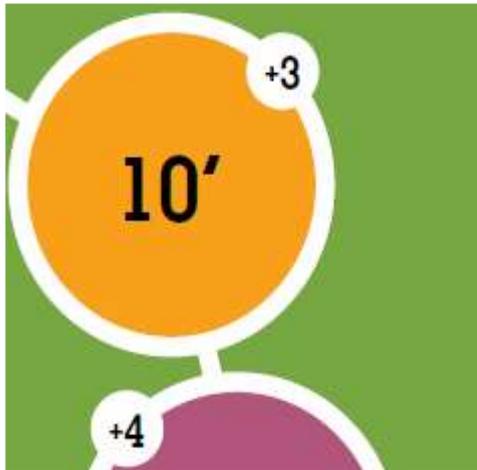


Les cartes mentionnent l'étape, le thème (bien prendre les bonnes cartes) et le nombre de cases de progression en cas de bonne réponse. On avance les pions sur l'étape.

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.



À la fin de l'étape, le pion d'une équipe était sur cette case. Sur le classement général, l'équipe avance donc de 3 cases.

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.

4. 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 **supprimée en raison des règles sanitaires**

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

III. informations supplémentaires

Liens avec les textes fondateurs

Les activités pédagogiques et les Workshops proposés par le musée BELvue remplissent les missions suivantes du décret décrivant les objectifs de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles de 1997 :

- amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ;
- préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures.

Liens avec les compétences langagières du niveau A2 :

- situer des événements dans le temps et raconter des faits passés .
- avoir des échanges brefs, sans pour autant être capables de poursuivre une vraie conversation.
- trouver une information particulière prévisible dans un document courant, une publicité simple
- raconter des événements ou des activités vécus en utilisant une formulation personnelle.

Workshops liés

- DébatBELut
- Démocracity
- Discrim'action
- Justice en jeu
- Regard sur l'histoire colonial
- Reporters de la démocratie