

« Sur les pas de Jules Verne et du Capitaine Nemo »

« Le bateau avance ! il sera charmant. Je suis amoureux de cet assemblage de clous et de planches, comme on l'est à 20 ans d'une maîtresse. Et je lui serai encore plus fidèle ! Ah ! la mer ! Quelle belle chose, même au Crotoy, où elle ne vient que deux fois par jour ! »

Jules Verne, Lettre à Hetzel, 28 mars 1868.

♦ **Public:**

Accessible à tous publics.

♦ **Objectifs:**

Savoir connaissance: - Découvrir le patrimoine historique et littéraire de la ville du Crotoy

- Découvrir quelques éléments du roman *Vingt mille lieues sous les mers*.

Savoir faire: - S'orienter dans la ville à partir d'indications géographiques, d'indices sur les monuments et d'un plan.

- Lire à haute voix les énoncés utiles à l'avancée du jeu afin de permettre la participation de tous les élèves du groupe.

- Travailler en groupe, favoriser l'esprit d'équipe et prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe.

♦ **Effectifs:**

Une à deux classes répartie (s) en petits groupes. Chacun des groupes constitués devra obligatoirement comprendre un accompagnateur.

♦ **Durée:**

1 heure 30 à 2 heures (variable selon le rythme de marche des élèves).

♦ **Encadrement:**

L'établissement organisateur devra préalablement passer chercher les cahiers de jeu de piste à la Maison de Jules Verne durant les horaires d'ouverture ou demander à ce qu'on les lui expédie avant le jour de la sortie. Le jeu débute devant l'office de tourisme du Crotoy. La classe est divisée en fonction du nombre d'accompagnateurs. Aucun animateur de la Maison ne se déplace sur le terrain, le jeu se déroule sous l'entière responsabilité des enseignants.

« Sur les pas de Jules Verne et du Capitaine Nemo »

◆ Descriptif:

Les élèves sillonnent le Crotoy, ville de villégiature et lieu d'amarrage du bateau de Jules Verne, le *Saint Michel III*, à la recherche des lieux que l'auteur a côtoyés et qui lui ont inspiré, entre autres, le roman *Vingt mille lieues sous les mers*.

Pour trouver ces différents sites, chaque groupe reçoit un cahier de jeu contenant un plan de la ville pour s'orienter, les énigmes à résoudre pour trouver les monuments, ainsi que des questions les concernant. Les élèves doivent coller la photographie de certains bâtiments dans leur cahier grâce à un système d'autocollants.

◆ Outils:

Un dossier éducatif est envoyé sur demande à l'enseignant, lors de la réservation, afin de préparer le jeu avant le jour de l'activité.

◆ Activités associées:

- visite de la Maison de Jules Verne
- Visite de la Maison de Jules Verne par le Capitaine Nemo
- Jules en Quizz option *Vingt Mille Lieues sous les mers*

◆ Tarifs:

40 euros par classe (ce prix comprenant 5 cahiers pour une classe, sans accompagnateur du Centre International Jules Verne).

◆ Remarque:

Les enseignants doivent prévoir un nombre suffisant d'accompagnateurs afin de diviser la classe en petits groupes. Il est en effet plus facile de capter l'attention des enfants lorsqu'ils sont au nombre de 5 ou 6 autour d'un cahier de jeu avec leur accompagnateur.

Dans la mesure du possible, il est conseillé aux enseignants ou accompagnateurs de faire un repérage avant le jour de la sortie.