

à la Maison de Jules Verne

« J'ai toujours dans ma tête au moins dix romans à l'avance, sujets et intrigues préparés si bien que, voyez-vous, si Dieu me prête vie, je pourrai terminer sans difficulté les quatre-vingts romans dont j'ai parlé. [...] »

Entretien avec Robert Sherard, automne 1893.

♦ **Public:**

Accessible à un public âgé de 6 à 18 ans.

Exemple de parcours pour une classe de CM2 (25 élèves).

♦ **Objectifs:**

Savoir connaissances: - Découvrir une œuvre de Jules Verne

- Restituer des connaissances

Savoir faire: - synthétiser ses idées en se remémorant les différents passages liés à une image

- Prendre la parole au sein d'un groupe

- Participer, en équipe, à un jeu éducatif en restituant les connaissances acquises précédemment.

♦ **Effectif:**

Après une présentation du roman choisi, la classe sera divisée en 4 équipes qui mettront à l'épreuve les connaissances précédemment acquises.

♦ **Durée:**

2 heures (1heure de présentation du roman et 1 heure de jeu).

♦ **Encadrement:**

L'animateur de la Maison adapte son discours au niveau scolaire des élèves. Il présente le roman de manière ludique et éducative.

L'établissement organisateur de la sortie, et par conséquent les accompagnateurs (enseignants et parents le cas échéant), doivent assurer la surveillance et la discipline du groupe.

à la Maison de Jules Verne

◆ **Descriptif:**

Les élèves prennent place dans la salle d'animation de la Maison de Jules Verne avec un animateur. Ils s'installent ensemble sur les coussins mis à leur disposition, face à l'écran de projection. La première heure est consacrée au résumé interactif d'un roman de Jules Verne: à partir d'un diaporama constitué d'illustrations Hetzel, l'animateur pose des questions aux élèves en fonction des images pour leur faire reconstituer le roman.

Dans un deuxième temps, les élèves sont répartis en petits groupes (généralement 4) et évaluent les connaissances acquises précédemment en participant à un jeu éducatif correspondant au roman étudié. Pour une meilleure interactivité, nous conseillons aux enseignants de préparer l'animation en ayant au moins étudié le résumé du roman avec les élèves avant le jour de l'atelier.

◆ **Outils:**

Selon le roman choisi, le diaporama est projeté soit à l'aide d'un appareil à diapositives sur un écran, soit avec un ordinateur sur un écran de télévision.

Les jeux éducatifs varient selon le choix du roman:

- *Vingt milles lieues sous les mers*
- *Le Tour du Monde en 80 jours*
- *De la Terre à la Lune*
- *Voyage au centre de la Terre*
- *L'île Mystérieuse*
- *Michel Strogoff*

◆ **Activités associées:**

- visite de la Maison de Jules Verne

◆ **Tarifs:**

80 euros pour une classe.

◆ **Remarque:**

Pour un public de jeunes enfants, nous préconisons aux enseignants un travail en amont sur Jules Verne et sur le roman choisi.