

Jules en Quizz

option *Vingt Mille lieues sous les mers*

« Le capitaine Nemo souhaite se couper de toute communication humaine; de là, je lui attribue ce nom. Je le place dans un élément où il peut non seulement tirer la force motrice de l'électricité produite par les vagues, mais aussi toutes les nécessités de la vie quotidienne. »

Jules Verne, entretien avec Charles Dawbarn, mai 1904.

◆ **Public:**

Accessible à un public âgé de 6 à 18 ans
Exemple de parcours pour une classe de CM2 (25 élèves).

◆ **Objectifs:**

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

- Comprendre et assimiler les règles d'un jeu
- Apprendre en s'amusant

Savoir faire: -Evoluer au sein d'un groupe

- Faire part de son avis
- Être à l'écoute des membres de son équipe

◆ **Effectif:**

Une classe de 25 à 30 élèves.

◆ **Durée:**

1 heure

◆ **Encadrement:**

Un animateur de la Maison sera chargé de bon déroulement du jeu ainsi que de la sécurité de la salle d'animation et des objets qui s'y trouvent.

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.

option *Vingt Mille lieues sous les mers*

◆ **Descriptif:**

Les élèves prennent place dans la salle d'animation de la Maison de Jules Verne avec un animateur. La classe est divisée en 4 groupes. L'animateur énonce les règles du jeu (sur le même principe que le Trivial Pursuit).

Chaque équipe se voit attribuée un jeton de couleur qu'elle doit déplacer sur le plateau de jeu, à l'aide d'un dé. Sur ce plateau de jeu, des cases sont dessinées de couleur verte, rouge, jaune et bleue. Chacune correspond à un type de question:

- Rouge : les questions portent sur le roman *Vingt Mille lieues sous les mers*
- Vert: questions de culture générale sur les Sciences et Vie de la terre (ex: que mange la baleine?)
- Jaune: les questions sont en rapport avec les sciences et les techniques du XIXe siècle (ex: Jules Verne a-t-il inventé la montgolfière?)
- Bleu: les questions portent sur la vie de Jules Verne

Pour répondre à la question posée, les élèves doivent impérativement se concerter et ont le choix de répondre directement à la question, d'avoir recours à des choix multiples ou encore aller chercher la réponse dans un livre.

Si les participants répondent correctement à la question, ils se voient attribué un ou deux points.

Le jeu comporte également des cases avec le portrait de Jules Verne. Le principe est de se rendre sur ces cases et de répondre correctement à la question afin de remporter un carré de couleur correspondant au type de la question posée.

L'équipe gagnante est celle qui remporte un carré de chaque couleur. Les autres équipes seront départagées grâce au nombre de points gagnés lors de la partie.

◆ **Outils:**

Un plateau de jeu, des jetons, un dé, des carrés de couleurs ainsi qu'une série de questions

◆ **Activités associées:**

- visite de la Maison de Jules Verne
- Formule roman
- visite de la Maison par le Capitaine Nemo

◆ **Tarifs:**

40 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 *Vingt Mille Lieues sous les mers*.