

## Jules en Quizz

« J'ai été élève au Lycée de Nantes où je suis resté jusqu'à la classe de rhétorique, puis on m'envoya à Paris pour étudier le droit. Ma matière préférée a toujours été la géographie, mais à l'époque où je suis allé à Paris, j'étais entièrement pris par des projets littéraires. J'étais au plus haut point sous l'influence de Victor Hugo, très passionné par la lecture et la relecture de ses œuvres. »

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: - 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

-Favoriser l'esprit de compétition

### ◆ **Effectif:**

Une classe de 25 à 30 élèves.

### ◆ **Durée:**

1 heure

### ◆ **Encadrement:**

Un animateur de la Maison est 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.

## Jules en Quizz

### ◆ 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 principe du trivial poursuit).

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 les romans de Jules Verne

(ex: comment s'appelle la princesse dans le *Tour du monde en 80 jours*?)

- **Vert**: questions de culture générale sur les Sciences et Vie de la terre (ex: que mange la baleine?)

- **Jaune**: questions 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 ou avoir recours à des choix multiples.

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 couleur ainsi qu'une série de questions.

### ◆ Activités associées:

- visite de la Maison de Jules
- Formule roman

### ◆ Tarifs:

40 euros pour une classe.

### ◆ Remarque:

Pour un public de jeunes enfants, nous préconisons aux enseignants un travail en amont sur la vie de Jules Verne et sur son époque.