Rallye-photo culturel à Metz

Déroulé du jeu

Ce document présente un rallye-photo culturel sur la ville de Metz destiné aux enfants. Il s'agit d'une activité clé en main dont voici le déroulé dans son ensemble :

1. Rencontre et lancement du jeu : Place de la Comédie

Les enfants sont accueillis par un personnage historique de Metz (Maréchal de Belle-Isle) qui leur expose leur objectif principal : **Récolter les pièces d'un puzzle géant** en allant rencontrer les personnels d'accueil de certains sites culturels de Metz, et en répondant à leurs énigmes.

L'objectif secondaire est de **compléter quatre frises chronologiques** de différentes époques de Metz. À la fin du parcours, chaque époque et ses événements majeurs sont brièvement présentés par les enfants.

Rencontre avec le Maréchal de Belle-Isle

Pour ce faire, le groupe est séparé en **quatre équipes** (une équipe par époque : Antiquité, Moyen-Âge, période française, période allemande). Chaque équipe se maquille puis reçoit la **frise chronologique de son époque.** En répondant aux énigmes des commerçants, ils récoltent donc les pièces du puzzle et une image-indice : Cette dernière sert à compléter la frise, et à se rendre à l'étape suivante du parcours.

Exemple d'image-indice : Le "taisons-nous" et son enveloppe cachée

2. Durant le parcours

Les quatre équipes se déplacent ensemble (sans le Maréchal de Belle-Isle) et toutes découvrent les lieux du parcours. Les adultes accompagnants sont équipés du plan du parcours et du déroulé précis. Les enfants sont parfois amenés à rapidement prendre la parole pour raconter une légende ou l'histoire d'un lieu.

Lors d'une rencontre avec un commerçant, **l'histoire du lieu est racontée** aux enfants par le personnel ou un enfant. Puis une énigme est soumise à une équipe selon l'époque évoquée. L'équipe récolte les pièces du puzzle et l'image-indice. Cette image indique le lieu suivant et permet de compléter l'une des frises.

3. Fin du jeu : Parvis du Centre Pompidou-Metz

Nouvelle rencontre avec Belle-Isle et mise en place du puzzle. Les quatre équipes coopèrent pour sa réalisation. Puis, chaque équipe présente brièvement sa frise chronologique en expliquant les événements majeurs de cette époque. Belle-Isle termine avec une récompense pour les remercier.

Ce jeu met donc l'accent sur les aspects suivants :

- Identification ou réinvestissement des repères historiques abordés en classe (découverte de l'histoire et du patrimoine de Metz, au cœur de l'Europe)
- Identifier les caractéristiques de leur(s) lieu(x) de vie (sens de l'orientation et repères géographiques)
- Valorisation des forces et talents de chacun (prise de parole, créativité…) pour mieux coopérer au sein d'une équipe
- Amusement

Est fourni le matériel suivant :

- Pour les accompagnants : Carte du parcours, déroulé et explications
- Frises chronologiques et images-indices
- Maquillage pour chaque équipe (sauf si protocole sanitaire)
- Scotch double-face (pour le puzzle)

Principalement adapté aux CM1 et CM2, ce jeu s'adresse également aux CE2. La coopération engage en effet le partage de connaissances entre enfants, notamment des repères historiques. Le jeu dure environ 2h30 sur une distance d'environ 3 kilomètres. Le tarif de la prestation est de 145€ TTC. Le jeu peut être mis en place du lundi au vendredi. Enfin, il est préférable que le groupe soit composé d'au moins 12 enfants (4 équipes de 3) et de maximum 30 enfants.

Je suis à votre disposition pour davantage de renseignements.

Échappées temporelles – Visites théâtralisées & jeux culturels à Metz
Florent Albiani
Guide-conférencier
06 84 14 08 94
f.albiani.guide@protonmail.com