



Musée de Morat
Ryf 4
3280 Murten / Morat
026 670 31 00
kontakt@museummurten.ch

Activité pour les 2^H à 4^H

Introduction

Après être descendus les étages du bâtiment en compagnie d'un employé du musée, les enfants déposent leurs affaires puis visionnent un petit film dans lequel leur mission au musée est expliquée par le directeur du musée complètement débordé.

Durée : env. 5 minutes

Préparation de l'activité

L'enseignant forme des groupes de 3 à 4 enfants.

L'enseignant vérifie la compréhension de la mission par les élèves.

L'enseignant rappelle les règles de comportement dans un musée :

- Je me déplace calmement.
- Je ne touche pas les objets exposés dans le musée.
- Je respecte le matériel prêté par le musée.
- Je ne mange pas et ne bois pas dans le musée.
- J'effectue l'activité en groupe.

Distribution du matériel

Chaque groupe reçoit une feuille de route et un crayon. Il y a 6 feuilles de route différentes ; 6 groupes peuvent donc faire l'activité simultanément.

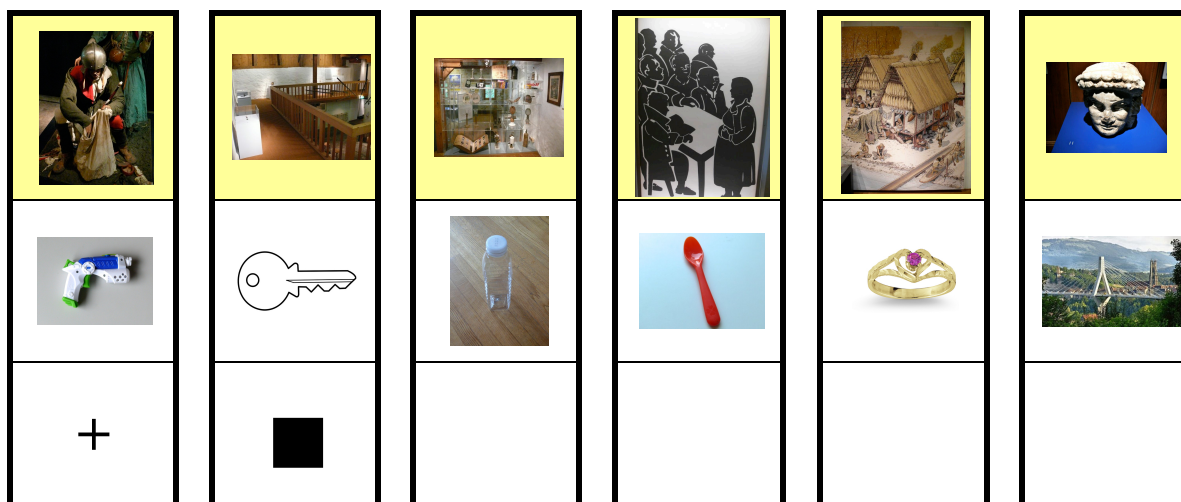
L'activité

A l'enseignant d'expliquer ensuite aux enfants plus précisément leur **mission** :

Les enfants partent à la découverte du musée et recherchent les « ancêtres » des objets qu'ils ont sur leur feuille.

Pour faciliter la recherche, les salles dans lesquelles se trouvent chacun des « ancêtres » sont représentées sur la feuille de route des élèves à l'aide d'une photographie.

Une fois que l'ancêtre de l'objet est trouvé, les enfants inscrivent sur leur feuille de route le symbole placé à proximité de celui-ci.



Groupe 1 (exemple)

Certains objets ont bien changé à travers le temps ce qui va rendre la tâche des enfants compliquée. Pour les aider, il existe des indices pour les objets suivants :

objets anciens à trouver	objets contemporains	indices
silex	 couteau suisse	
pot en céramique	tupperware	
balance	 balance digitale	
poêle	 radiateur	

Les indices se trouvent dans la salle du point de départ de l'activité.

La recherche des objets terminée

Les enfants viennent faire contrôler la feuille de route auprès de l'enseignant qui détient un corrigé. S'il y a des erreurs, les élèves retournent dans les salles du musée.

Lorsque les élèves d'un groupe ont découvert la suite correcte des symboles, ils vont la retranscrire sur la fiche « code réponse » à l'endroit correspondant à leur numéro de groupe.

Exemple :

Groupe 1							Groupe 2						Groupe 3							
+	■	●	✓	▲	✿	♥	→	*	■	⊙	▲	+	*	■	*	✓	▲	✿	♥	→

Si certains groupes finissent avant les autres, ils peuvent effectuer la quête d'un autre groupe ou l'activité « Mon objet préféré du musée ».

Fin de l'activité

Une fois la fiche « code réponse » complétée par tous les groupes, la classe recherche la clé ayant le code correspondant à leur découverte.

Note pour l'enseignant : seul le début du « code réponse » est déterminant.

Une fois la clé trouvée, la classe ouvre le coffre et y découvre les diplômes du petit historien à compléter (prénom et date) avant de les distribuer.