

**Musée Japy:
Rallye-photo « Sur les traces des Japy »**

Feuille de route de l'animateur

Principe :

Cette animation prend la forme d'un rallye-photo ou jeu de piste pouvant s'effectuer en autonomie ou en présence d'un animateur. Elle s'adresse au public scolaire ainsi qu'aux autres groupes jeune public. Elle a été créée dans l'objectif de compléter et d'enrichir la visite du musée Japy.

Cette animation exploite le patrimoine bâti de Beaucourt. Elle met également en évidence le rôle essentiel joué par la famille Japy pour modeler la ville et son urbanisme. Les transformations urbaines mises en évidence au cours du jeu forment par ailleurs une bonne base de travail pour aborder la notion de révolution industrielle.

Matériel :

- Une carte de Beaucourt par groupe
- Une feuille de route et un crayon par enfant
- 11 fiches A4 plastifiées
- Des fiches d'exploitation et une version corrigée à donner aux accompagnateurs

Une animation avec ou sans guide :

Si l'animation se déroule en présence d'un guide, ce dernier peut apporter des informations complémentaires sur les différents lieux abordés durant le parcours. Comme ce jeu de piste a pour objectif d'enrichir la visite du musée Japy, tout lien effectué avec celui-ci est bienvenu.

Si l'animation s'effectue en autonomie, le guide explique aux accompagnateurs avant le départ du groupe comment se déroule l'animation. Il leur donne aussi une version corrigée.

Descriptif :

Conseils préalables

Pour faciliter le bon déroulement de l'animation, il est préférable que les groupes d'enfants participant au jeu de piste soient limités à quinze maximum. Les différents groupes pourront effectuer le jeu de piste en décalé (5/10 min de battement).

Objectif du jeu de piste

L'objectif de l'animation est de récolter un mot-indice à chaque arrêt du jeu afin de décrypter une phrase mystère.

Pour trouver le lieu exact où trouver les indices, les enfants doivent identifier un bâtiment actuel à l'aide d'une photographie ancienne. Pour se déplacer d'étape en étape, les enfants doivent se repérer à l'aide du plan.

Début du jeu de piste

Le jeu de piste commence devant le musée Japy, où l'animateur remet un plan à chaque groupe d'enfants pour les aider à se repérer dans la ville. Il donne aussi à chaque enfant la feuille de route qui lui servira à noter les indices.

Le message de présentation du jeu se trouve dans la feuille de route des participants. Ce premier texte précise le but du jeu ainsi que le 1^{er} lieu où les enfants doivent se diriger. L'animateur ou l'accompagnateur complète ce message en rappelant aux enfants les règles à respecter pour assurer la sécurité de tous lors d'une balade en ville. Il s'assure aussi que les enfants aient bien compris le jeu.

Déroulement

Au cours de leur découverte de la ville, les enfants doivent retrouver 11 lieux ou monuments en lien avec l'empire Japy et auxquels une fiche plastifiée est associée. À chaque étape, le guide ou l'accompagnateur remet cette fiche plastifiée aux enfants.

On y trouve un paragraphe de présentation sur ce que l'on peut observer, une photographie ancienne à retrouver, une question ainsi que la direction du prochain arrêt.

Lorsque les enfants ont trouvé le lieu représenté sur la photographie ancienne, ils lisent le paragraphe de présentation et répondent à la question posée. Ils notent alors la réponse sur leur feuille de route avant de se rendre à la prochaine étape.

Résolution de la phrase mystère

Sur la feuille de route, sous certaines lettres des mots-indices figurent des symboles. À la fin du jeu, les enfants doivent sur leur feuille de route replacer les bonnes lettres au-dessus des symboles correspondants. Ils reconstitueront ainsi la phrase mystère laissée par Frédéric Japy.