# 100 % géants

**Une collaboration de la Maison des Géants / La Ludothèque / La Bibliothèque Jean de la Fontaine**

**Niveau :** 1ère > 6ème primaire (6-12 ans)
**Durée de l'animation** : 2 h 30 ou 3h30
**Nombre de participants :** min 15 - max 25
**Tarif :** 3,50 €/élève

**OBJECTIFS :**
- Découvrir les géants du cortège ;
- Découvrir les légendes ;
- Se repérer dans le temps à l'aide de photos ;
- Coopérer
- Mémoriser
- Faire preuve de stratégie

**OUTILS UTILISES :**
- Livre reprenant les légendes des géants ;
- Photos de géants ;
- Pions, dés, cartes de jeux

## *Ath, son évolution à travers les siècles et ses géants*

- ✓ Lors d'un circuit en ville, les élèves découvrent les secrets des géants (leur histoire, leur description, …) mais également tout ce qui fait d'Ath une ville très intéressante (son passé/son présent).
- ✓ A la ludothèque, les élèves font appel à leur mémoire, sont stratèges et habiles afin de relever les défis d'Attrap'géants, un tout nouveau jeu collaboraif.
- ✓ A la bibliothèque, ils participent à un Escape Game « Sauvons Gouyasse ».

## *JOUEZ*

*Invitez les géants à la fête ;*
*Amusez-vous autour d'un plateau de jeu ;*
*Cherchez les indices et libérez-les.*

**Informations et réservations :**
**Maison des Géants**
**Rue de Pintamont, 18**
**7800 ATH**
**Tél : 068/68 13 00**
**Mail : maison.des.geants@ath.be**
**Web : www.maisondesgeants.be**

E.R. La Maison des Géants

L'équipe pédagogique de la Maison des Géants

# 100 % géants – Savoir et savoir-faire

## 1. Apprentissage de la formation historique

- Vocabulaire et notions pour appréhender le temps
  - Utiliser le vocabulaire et les notions liés à l'appréhension du temps pour décrier la dimension temporelle
- Repères temporels
  - Se situer au XXI$^{ème}$ siècle
  - Associer une date à un siècle
  - Dater les faits marquants
  - Nommer et ordonner les périodes conventionnelles
- Utiliser une représentation du temps/un outil de mesure du temps
  - Lier des savoirs culturels à un moment clé
  - Montrer l'orientation temporelle de la frise chronologie
  - Montrer sur une frise chronologique graduée les périodes correspondant au XX et au XXI$^{ème}$ siècle
  - Lire une frise chronologique graduée pour dater une information

## 2. Apprentissage de la formation géographique

- Se situer, se déplacer, situer, localiser un lieu, un fait
  - Utiliser adéquatement les termes pour se situer et se déplacer
  - Nommer la commune à laquelle appartient le quartier ou le village
- Utiliser des repères spatiaux et/ou des représentations de l'espace pour (se) situer/se déplacer/ s'orienter
  - Se déplacer sur la base de consignes orales
  - S'orienter / se situer en faisant référence au vocabulaire adéquat et aux repères

## 3. Apprentissage de l'éducation culturelle et artistique

- Repères culturels et artistiques
  - Découvrir un lieu de culture locale
  - Découvrir des éléments du patrimoine local
  - Découvrir un patrimoine immatériel
  - Découvrir un mythe ou une légende d'ici ou d'ailleurs

## 4. Apprentissage du français

- Construire un message significatif
  - Nommer les stratégies/habiletés
    - ✓ Faire des hypothèses et les vérifier
    - ✓ Résumer (percevoir le sens global)
    - ✓ Retrouver des informations
- Manifester sa compréhension
  - En répondant à des questions (dont l'intention est d'informer)
- Ecouter dans une situation d'échanges
  - Lors d'un échange en groupe ; adopter une posture d'écoute attentive et respecter les tours et temps de parole
- Apprécier, agir/réagir, réviser
  - Questionner ses interlocuteurs pour en savoir plus sur le sujet
  - Intégrer de nouvelles informations à son réseau de connaissances et les verbaliser
  - Prendre appui sur ses connaissances culturelles pour identifier ses préférences
  - Connaitre des œuvres du patrimoine littéraire (légendes)

L’équipe pédagogique de la Maison des Géants