

En pratique

Pour qui? les classes de la 3^{ème} primaire à la 6^{ème} primaire
Durée : 1h30

Outils utilisés

- Énigmes
- Matières à toucher
- Photos et vidéos

Objectifs

- Stimuler la curiosité et l'observation
- Inciter à réfléchir, à faire des liens
- Favoriser le travail d'équipe
- Explorer le folklore et les animaux qui le constitue

Mystère au musée : En quête de la grosse tête

Disciplines visées

Français:

- exprimer avec ses mots le sens global du message entendu à l'aide d'un support proposé ou choisi
- effectuer des tâches correspondant à un enchainement de consignes entendues

Education culturelle et artistique :

- décrire des éléments du patrimoine

Education physique:

- se comporter en respectant les règles
- ajuster son action en fonction du but à atteindre

A quoi s'attendre?

Un escape game palpitant au musée : en résolvant énigmes et défis en équipe, ils devront retrouver la cachette d'une grosse tête dissimulée !

Infos et réservations

Service pédagogique

Mme Kristel DUVIVIER

Tél : 068/68 13 05

Mail : kduvivier@ath.be

Web : www.maisondesgeants.be