

Présentation de l'activité	Objectifs principaux :
Objectifs principaux	- Se familiariser avec les lieux - Apprendre les règles de conduite dans un musée : "Marcher, Chuchoter, Laisser"

Où :	Église
Cycle :	GS - 2 - 3
Durée :	30 minutes
Organisation de la classe :	5 Groupes / 1 adulte par groupe

Matériel proposé :	
<p>36 Photos de l'intérieur et de l'extérieur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gommettes vertes : extérieur (14 cartes) - Gommettes jaunes : intérieur (22 cartes) <p>2 Plans (1 cycle 2 / 1 cycle 3)</p> <p>1 boîte à trésor pour les GS.</p> <p>1 Feutre véléda par groupe.</p>	
<p>Adaptation pour les grandes sections : (les parents accompagnateurs placés à différents endroits de l'église pourront aider les élèves).</p> <p>Le déroulement proposé ci-dessous, sera modifié de la façon suivante pour les GS : (activité en autonomie)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque groupe se voit doté d'un jeu de cartes de l'intérieur de l'Église (gommettes jaunes). <p>Au centre de l'église on déposera une grande boîte pour recueillir les photographies.</p> <p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – Distribuer à chaque groupe les jeux de cartes. 2 – Demander aux élèves de repérer dans l'église les éléments qui apparaissent sur les cartes. 3 – chaque élément repéré est placé dans la boîte centrale, cette action est validée par l'adulte responsable de la boîte qui demande aux élèves où se trouve l'élément. 4 – Les éléments non trouvés sont conservés jusqu'à la fin de l'activité. 5 – Au moment du bilan, on fait état des éléments non trouvés, puis on demande à l'ensemble des élèves s'ils ont vu ces éléments. <p>On peut échanger les cartes pour une nouvelle recherche.</p>	

Pré-requis (pistes de préparations en classe pour faciliter le travail sur le site)	<p>C2/3 : pourquoi l'importance de respecter des règles dans les lieux tel que les musées (particularités des lieux de culte).</p> <p>C3 : pouvoir situer dans son contexte historique l'église et l'art Baroque. Travail sur frise chronologique.</p>
--	--

<p>1^{er} étape Présentation aux élèves de l'activité.</p>	<p>Le lieu dans lequel nous allons entrer est un musée. C'est un lieu public et il y a un certain nombre de règles de conduite à respecter. Ce jeu est destiné à apprendre ces règles qu'il faudra respecter. Ce jeu s'appelle MaChuLaiss. Chacune des syllabes de ce mot étrange est destinée à vous faire penser à l'une des règles à respecter dans le musée. Essayez de deviner : Ma... Marcher ; Chu... Chuchoter, Laiss... Laisser les objets du musée sans les toucher.</p> <p>Le second but de ce jeu est de vous apprendre à vous repérer dans le musée, car lors des prochains jeux, vous devrez rechercher seuls des informations qui s'y trouvent.</p>
<p>2^e étape</p>	<p>Chaque groupe va maintenant circuler avec un plan dans le musée en marchant, en chuchotant et en laissant les objets. Dans le même temps, avec l'aide de l'adulte qui vous accompagne, vous allez chercher les éléments indiqués par des photos numérotées. Pour chaque élément trouvé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - placez le n° de la photo sur le plan - complétez la fiche questions (en annexe /cycle 3) <p>(L'accompagnateur a une double mission : faire respecter les règles de conduite dans le musée, et aider les groupes à faire les recherches et situer sur le plan)</p>
<p>3^e étape Regroupement:</p>	<p>Le maître regroupe la classe et vérifie que les règles ont bien été respectées, puis que les élèves commencent à se repérer dans le musée. On fait le bilan du travail et des comportements observés. Bilan des éléments observés et des réponses proposées (rôle de la médiatrice du site) Possibilité d'autoévaluation avec les cycles 3 (cf fiche réponse Machulaiss)</p>