cantal auvergne

CIVI LISA TIONS

Egyptienne -3150

A

B

D

P

Précolombienne -2600

G

E

M

F

Chinoise -1300

W

I

K

H

Grecque -1200

J

Q

C φ

L

Romaine -800

N

V

E

R

SPQR

Viking 700

S

U

T

Y

Chaque jour à vos côtés

cantal MON DÉPARTEMENT

CABA

Médiathèques communautaires

Pays de Mauriac Communauté de communes

MURAT Médiathèque

VIC-sur-CERE

MÉDIATHÈQUE SAINT-FLOUR

ESCAPE GAME CIVILISATIONS

Découverte des médiathèques par les collégiens

L'escape game est destiné aux élèves de collège. La ou le professeur.e documentaliste du collège emmène ses élèves dans votre médiathèque pour une expérience ludique, coopérative et culturelle !

Pour les médiathèques du réseau, l'escape game est l'occasion de présenter leurs collections sous un jour original et de façon ludique.

Pour les collégiens, il s'agit de jouer, bien sûr, mais aussi de développer leur sens de l'observation et de laisser libre cours à leur curiosité.

De quoi s'agit-il ?

Les adolescents ont pour mission de sortir Maximilus Finch de la mauvaise situation dans laquelle il s'est mis ! Le célèbre explorateur est coincé dans l'antiquité, il n'a plus aucune marge de manœuvre ! Il compte donc sur les collégiens pour ouvrir la machine à voyager dans le temps et y récupérer une précieuse fiole. Seul le liquide qu'elle contient le fera revenir à notre époque et lui permettra de poursuivre ses voyages dans le temps !

Pour cela, les adolescents vont fouiller des malles, consignes de 5 de ses nombreux voyages. Grâce à elles, ils embarquent pour les civilisations anciennes égyptienne, gréco-romaine, viking, précolombienne et chinoise ! Les trésors de connaissances et souvenirs d'expéditions de Finch, précieusement conservés dans ses malles, vont se révéler très utiles !

Les collégiens doivent alors trouver tous les indices et résoudre les énigmes qui se présentent, alternant recherches dans la malle et dans les rayonnages. Mais attention, le temps presse, ils ne disposent que de 45min ! Sinon, c'est « *finchu* » !

* * *

Question pratique : la médiathèque départementale amène les malles du jeu et accompagne les médiathécaires pour la mise en place, pendant le déroulement et pour le rangement.

Une malle de documents sur la thématique des civilisations anciennes accompagne l'outil d'animation. Les livres, DVD, et jeux sont mis à disposition de la médiathèque en amont et en aval du jeu. Profitez-en !

Cortes
Historium
maya

DECKSCAPE

ROME
MEDEE

VIKINGS

Historium