

DESCRIPTIF DETAILLE : VOL D'ART DANS L'POLAR

Ce décor-jeu s'adresse aux enfants de 5 à 12 ans.

La bibliographie contient des albums, des BD et des romans, tous du genre policier.

Le module est constitué de panneaux de bois non-feu peints, numérotés, qui s'articulent ensemble avec des charnières et sont facilement installables : **Espace utile: 8mx5m h=2m**

DESCRIPTIF DE L'EXTÉRIEUR

-Une étrange demeure d'où s'échappe un cri, une rue déserte, un chantier interdit au public, une cabine téléphonique... mais aussi un musée, une chambre, une ambiance mystérieuse... des silhouettes furtives... voleurs? détectives?

DESCRIPTIF DE L'INTÉRIEUR

-Un musée surveillé par un gardien-mannequin*; y sont exposés des tableaux volés*, ou des tableaux* qui tuent, des statuettes* (...), une ta-lette* aux odeurs, des éléments à toucher, des trappes, un message...

Un oeilleton dévoile un tableau ou une crypte mystérieuse..

-une chambre* avec un lit, des reconstitutions* en volume, une armoire aux armes* du crime...

-un espace pour les plus jeunes avec des jeux : une loterie*, un puzzle*, un jeu de l'oie*, (*cet espace est indépendant et peut être installé à part*).

****Tous ces éléments sont directement extraits de la bibliographie et servent aux jeux d'enquête.***

Et aussi :

-des silhouettes de policiers* ou de détectives* ou de voleurs*

-un fichier d'enquêteurs, des portraits-robots pour identifier les coupables.

-une bande-son dans la cabine téléphonique*

-des costumes* d'enquêteurs à essayer, des accessoires.

LES JEUX:

-un jeu avec livret d'enquête pour le musée.

-un jeu avec livret d'enquête pour la chambre du crime.

-un jeu pour les petits : les consignes seront marquées sur place.

-si vous n'utilisez pas les livrets d'enquête (en cas d'affluence par exemple), des petites énigmes sont posées directement sur les panneaux.

NB : ces jeux obligent les enfants à un va et vient entre l'intérieur et l'extérieur, la caisse de livres et les indices.(tout est en référence aux livres de la bibliographie)

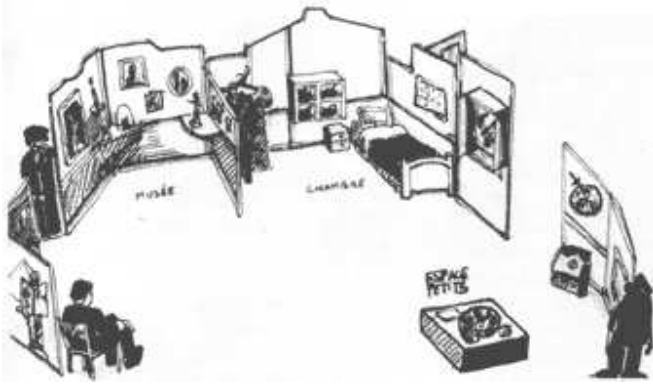
LE CONTEUR...

Pour les temps forts de votre animation, Mots & Couleurs vous propose un conteur attitré, Marc Buléon.

En puisant dans son escacelle bien garnie de contes du monde entier, il proposera aux enfants d'aiguiser leurs sens critiques, de déjouer les ruses des uns et des autres, de mener l'enquête avec certains personnages ou de réfléchir aux solutions les plus sages pour régler un problème :

1 classe max./séance (ou 2 si le lieu s'y prête)

A la fin de la partie conte, le conteur aiguille naturellement les enfants vers les jeux d'enquête proposés avec l'exposition mais il ne les prend pas en charge pour mener ces enquêtes.



Liste des éléments de l'expo "Vol d'Art"

L'exposition tient largement dans un véhicule de type Trafic .

il faut charger en respectant l'ordre suivant: les panneaux, silhouettes etc.. adossés contre la paroi du véhicule, protégés par des couvertures (fournies), et fixés à l'aide d'une corde. N'oubliez de mettre le gardien sous sa housse.

11 panneaux (2m maxi x 1,22)

1 panneau cabine de téléphone (1,80 x 0,60)

4 silhouettes

montant du lit + matelas + planche sommier

1 plateau de table

1 mannequin assis avec sa housse (L=1,20m x l=0,60x e=0,60)

3 bacs en plastique (rouge, bleu, et transparent) et 29 livres

1 malette-téléphone

1 valise contenant des accessoires : chapeau, casquette, perruque, lunettes.

1 MALLE (L=1m x l=0,55 x h=0,35) contenant:

- le jeu de l'oie - le loto - la vitrine au blaireau - 6 pièces de puzzle

- la boîte aux 3 reconstitutions de lieux

- l'étagère au téléphone - l'étagère à la boîte-livre - l'étagère du musée "Arminius Valdo" - l'étagère au masque égyptien

- 4 pieds de table

- 1 "armoire aux armes du crime"

- 1 coussin

- 1 fichier Gardiens de Musée

- le masque égyptien - le microscope

- le tableau à glissière (coupe)

- les portraits-robots - le fichier de détectives - le fichier des gardiens

- les costumes: 1 costume de gardien- 1 plastron- 1 imperméable- 1 blouson de cuir- 3 cintres- 1 barre de vestiaires

- le plan de montage- le livre d'or- la boîte à goupilles.

BIBLIOGRAPHIE- 29 LIVRES

ESPACE PETITS-10 LIVRES

BAC TRANSPARENT- étiquettes

"Article 309"		Dedier	Seuil Jeun.
"Qui a volé la camionnette d'Ahmed"		F. Braud	Duculot
"Qui a écrasé mon paté?"		F. Feyssède	Seuil Jeun.
"La souris et le voleur"		Darwiche	Didier Jeun;
"Maud détective et l'enlèvement"		A. Bonhomme	Kaléidoscope
"Où est passée Priss la souris?"		A. Lecaye	Gall. Jeun.
"Lilas"		Pommaux	ec. des Loisirs
"Cavalcade"-Théo Toutou		Pommaux	Bayard BD
"Mister Bonflair et le voleur masqué"		C. Clément	Belles Hist.
"Le musée des mystères"		Ar. Geisert	Aurement Jeun.

ESPACE GRANDS-19 LIVRES

MUSEE ARMINIUS VALDO-3 livres

SUR LA TABLETTE- étiquettes

"Le tombeau d'Absalom" D.Hérisson	2-	Savard	Dargaud
"Un détective au musée"	1-	A. Nilsen	King/Fisher

MUSEE VOLDAR- 13 livres

BAC ROUGE - étiquettes

"Vol au musée"	2-	Pinguilly	Milan Poche
"La reine des fourmis a disparu"	1-	F. Bernard/F. Roca	Albin Michel
"Le mystère de l'éventail rouge"	2-	S. Bernard	Roman imag.Gall.
"Mauvaise tête"-Spirou	1-	Franquin	Dupuis
"La nuit du bombeur fou"-Théo Toutou	2-	Pommaux	Bayard BD
"Chantier interdit" - M. Duval	2-	Pommaux	Bayard BD
"La peur du Louvre"-	1-	Pommaux	Ec. des Loisirs
"La comtesse" Bloche	1-	Dodier	Dupuis
"calissons et lumière"- Léo Loden	1-	Carrere-Arleston	Soleil

LA CHAMBRE- 6 livres

BAC BLEU - étiquettes

"Enquêtes au manoir"	2-	P.Martin	Bayard Poche
"Le piège de la rose noire"	2-	A.Amelin	J. Lire poche
"Cavalcade" -Théo Toutou	2-	Pommaux	Bayard BD

CONSEILS À L'INSTALLATION ET AU FONCTIONNEMENT

PREALABLE

l'utilisation de l'expo et le jeu d'enquête seront d'autant plus faciles que les enfants connaissent les livres, tout particulièrement les plus jeunes (ceux qui lisent peu ou pas) qui auront ainsi une relative autonomie dans l'espace "petits". (voir biblio: albums)

TRANSPORT

-Lorsque vous irez chercher le module, utilisez un véhicule de type Trafic ou J9, munissez-vous de cordes et de vieilles couvertures.

-Si vous allez le chercher ailleurs que chez "Mots & Couleurs" vérifiez bien qu'il ne vous manque rien (voir liste des éléments)

MONTAGE

Le module est constitué de plusieurs parties(voir feuille jointe)

La partie "**ESPACE PETITS**" est autonome et peut-être installée à part.

(attention tous les éléments sont dans la même malle.)

Le musée Arminius Valdo fonctionne avec un jeu et un livret d'enquête (ci-joint)

Le musée Voldar fonctionne avec un jeu mais sans livret d'enquête

(les questions sont directement collées sur les "murs".

La "**CHAMBRE**" fonctionne avec un jeu et un livret d'enquête (ci-joint)

Les livrets d'enquête (que vous aurez dupliqués avant) peuvent être mis à disposition dans des boîtiers directement en place dans les modules.

Au milieu de l'ensemble se trouve une table basse sur laquelle sont posés les 3 fichiers (coupables-détectives-gardiens de musée) nécessaires aux jeux.

Nous vous conseillons d'installer des coussins autour de la table et dans l'espace petits (ou un tapis, une moquette)

ATTENTION, pour éviter que les enfants ne fassent des graphitis, ils doivent utiliser des crayons de bois.

-Prévoir 2H pour le montage; le plan de montage est soit au-dessus de la malle soit dans un des bacs de livres.

Les panneaux sont fixés ensemble par des goupilles que l'on glisse dans des charnières, les tablettes sont fixées avec des boulons et des écrous papillon.

Vous n'avez besoin d'aucun outil.

Il y a un branchement électrique qui part de dessous la cabine (prévoir une rallonge que nous vous conseillons de fixer sur le sol)

ANIMATION

-Ce module ne peut fonctionner sans la présence (ou au moins la vigilance en cas d'ouverture tout public, c'est à dire sans classe ni groupe) d'un ou de plusieurs adultes, même si vous décidez de ne pas utiliser les livrets d'enquête.

-Il y a 3 bacs à livres:

un rouge pour les livres servant à l'enquête dans le "Musée Voldar"

un bleu pour les livres servant à l'enquête dans "La chambre", munis de pastilles bleues.

un bac transparent pour les livres du module "petits" munis d'une étiquette avec un cochon (ref. Musée des Mystères)

les 2 livres utilisés dans le Musée Arminius Valdo seront posés sur la tablette.

NOS CONSEILS

Insistez bien auprès des enfants pour **qu'ils lisent les consignes jusqu'au bout.**

-Il est impératif de fonctionner avec des groupes d'environ 15 enfants (une demi classe), s'il y a trop d'enfants, renoncez aux livrets d'enquête.

Les enquêtes:

* L'adulte présent a tout intérêt à avoir fait lui-même les enquêtes et doit être "armé" de la feuille "Réponses aux jeux d'enquête".

* Mettre les enfants par 2 ou par 3 leur permet d'associer leurs compétences, les plus habiles en lecture ne sont pas

forcément les plus rusés.

* 1 adulte pour environ 5 enfants (selon niveau de lecture) à consulter si on est bloqué. Bien sûr les parents recrutés par l'enseignant n'auront pas fait l'enquête et aideront les enfants de leur mieux.

*Prévoir 25 mn minimum.

* Les bibliothécaires de X, nous ont raconté qu'elles n'ont presque pas aidé les enfants et que certains sont revenus plusieurs soirs de suite après l'école jusqu'à ce qu'ils aient terminé l'enquête. Sans doute il y a eu des abandons, mais quelle satisfaction pour les obstinés!

-Si les enfants ne font pas l'enquête:

Ils peuvent se balader dans le module, utiliser les déguisements, lire les livres, répondre à une question par ci par là etc...