



Au cœur de la Touraine, le château de Saché est le lieu d'inspiration privilégié d'Honoré de Balzac (1799-1850). De 1830 à 1837, années les plus prolifiques de sa carrière, l'auteur de *La Comédie humaine* y trouve, chez son ami Jean Margonne, le refuge idéal pour échapper à ses créanciers et à la vie parisienne. Dans sa petite chambre du second étage, il écrit plusieurs chefs-d'œuvre dont *Le Père Goriot*, *Illusions perdues* et *La Recherche de l'Absolu*. La vallée de l'Indre, Saché et les châteaux environnants constituent le cadre de son célèbre roman *Le Lys dans la vallée*.

Musée Balzac

Château de Saché

37190 Saché

Tél. : 02 47 26 86 50

Fax : 02 46 26 80 28

Courriel : museebalzac@cg37.fr

www.musee-balzac.fr

Responsable des activités pédagogiques :

Isabelle Lamy

JEU DE PISTE

Les attrape-mots

OBJECTIFS

Le jeu de piste Les Attrape-mots est exclusivement organisé dans le cadre de l'accueil d'une seule classe au musée Balzac, pour toute la classe.

Les objectifs pédagogiques

- *Maîtrise du langage et de la langue française* : acquérir une première compétence d'écriture (assemblage de mots pour former une phrase).
- *Vivre ensemble* : commencer à se sentir responsable, adapter son comportement à la vie collective et jouer son rôle au sein d'un groupe.
- *Découvrir le monde* : se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer; repérer les éléments étudiés sur des photographies prises de différents points de vue; distinguer le passé récent du passé plus éloigné.
- *Education artistique* : utiliser le dessin dans sa fonction d'enregistrement.

PUBLICS

Classes de CE1 / CE2.

EFFECTIFS - ENCADREMENT

Nombre d'élèves max. par équipe : 3, 4 ou 5.

Nombre d'accompagnateurs par classe : 4.

DUREE

1 h 30.

DESCRIPTIF

Le résumé du jeu

- **BUT** : chaque équipe doit compléter une phrase extraite d'un roman d'Honoré de Balzac (en relation avec le nom de l'équipe) à l'aide de six mots collectés pendant le jeu.
- **RÈGLES** :
 - **des équipes** : chaque équipe est composée de quatre à cinq élèves encadrés par les accompagnateurs répartis sur le site. Les noms des équipes sont inspirés des noms des personnages de *La Comédie*

humaine.

- **des feuilles de route** : chaque équipe se voit remettre au cours du jeu trois feuilles de route comportant chacune deux énigmes. Les énigmes conduisent les élèves auprès d'objets du musée ou d'éléments d'architecture.
- **un coffre à mots** (disposé dans la grange) : il conserve des mots classés par phrase. Il est gardé par un **marchand de mots** (médiateur du musée) qui échange les bonnes réponses aux énigmes contre des mots d'une même phrase.
- **un mur de mots** (disposé dans la grange) : les élèves collent les mots collectés aux emplacements appropriés pour compléter la phrase associée à l'équipe.
- **RÉCOMPENSE** : un diplôme d'*Attrape-mots* est remis à chaque équipe.

Les différentes étapes

- Accueil des élèves : brève présentation du lieu et de Balzac, explication des règles du jeu (grange).
- Constitution des équipes, distribution de la première feuille de route et dispersion des équipes.
- Résolution des énigmes par les différentes équipes (parc et musée).
- Toutes les deux énigmes, regroupement des équipes dans la grange pour collecter deux mots auprès du **marchand de mots** en échange des réponses aux énigmes (grange).
- Après la résolution de toutes les énigmes, reconstitution de la phrase associée à l'équipe sur le **mur de mots** (grange).
- Remise du diplôme d'*Attrape-mots* à chaque élève (grange).

TARIF

40 euros* par classe.

* Tarif applicable au 1^{er} septembre 2010.



Rédaction : Isabelle Lamy