



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 enquêteurs balzaciens

OBJECTIFS

Le jeu de piste Les Enquêteurs balzaciens 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, assemblage de phrases pour former un texte).
- *Littérature (dire, lire, écrire)* : comprendre et lire un texte littéraire.
- *Histoire* : classer des documents et des objets selon leur date.
- *Education artistique* : utiliser le dessin dans sa fonction d'enregistrement.

PUBLICS

Classes de CE2 / CM1 / CM2.

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 : reconstituer le texte d'un roman d'Honoré de Balzac à partir des phrases collectées par chaque équipe. L'extrait choisi fait partie du roman *Le Lys dans la Vallée* (description du trajet du personnage principal entre Tours et Saché).

RÈGLES

- **des équipes** : chaque équipe est composée de quatre à cinq élèves. Les équipes sont encadrées par els accompagnateurs répartis sur le site. Les noms des équipes sont inspirés de titres de romans d'Honoré de Balzac.
- **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 fragments de texte classés par phrase. Il est gardé par le **commissaire d'enquête** (médiateur du musée) qui échange les bonnes réponses aux énigmes contre des fragments de texte d'une même phrase.

- **un mur de mots** (disposé dans la grange) : sur la ligne réservée à la phrase de l'équipe, les élèves collent les fragments de texte collectés aux emplacements appropriés pour reconstituer la phrase associée à l'équipe. Pour aider chaque équipe à placer sa phrase sur la ligne appropriée, le numéro de la ligne est indiquée sur une carte figurant le trajet parcouru par Félix de Vandenesse, personnage principal du *Lys dans la Vallée*, entre Tours et Saché.

RÉCOMPENSE : un diplôme d'*Enquêteur balzacien* est remis à chaque élève.

Les différentes étapes

1. Accueil des élèves : brève présentation du lieu et de Balzac, explication des règles du jeu.
2. Constitution des équipes, distribution de la première feuille de route et dispersion des équipes.
3. Résolution des énigmes par les différentes équipes (parc et musée).
4. Toutes les deux énigmes, regroupement des équipes dans la grange pour collecter des fragments de texte auprès du **bureau d'enquête** en échange des réponses aux énigmes.
5. Après résolution de toutes les énigmes, reconstitution de chaque phrase sur le **mur de mots**.
6. Lecture du texte par les élèves.
7. Remise des diplômes d'*Enquêteur balzacien* à chaque élève.

TARIF

40 euros* par classe.

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

