

## RALLYE DU PATRIMOINE DE SEINE ET MARNE

### DESCRIPTIF DU PROJET :

Mise en ligne d'un site « Rallye du Patrimoine de Seine et Marne », mutualisant les recherches, les travaux et les jeux réalisés par les élèves sur les ressources patrimoniales de notre département.

Le projet est mené cette année (2011-12) à titre expérimental dans la circonscription de Meaux nord. Il n'a été proposé qu'à un nombre limité de collègues, avec lesquels le jeu et le site se construisent progressivement.

Le projet sera poursuivi les années suivantes et ouvert à un nombre plus important de classes.

### Objectifs de cette action :

- Sensibiliser les élèves à leur environnement proche pour qu'ils se l'approprient, le regardent différemment et apprennent à le respecter.
- Relier le patrimoine local à **l'Histoire, la géographie, les sciences et l'histoire des arts** pour favoriser la construction de valeurs, et développer le sentiment d'appartenir à la communauté élargie des citoyens du monde.
- Grâce à un travail collaboratif, encourager les interactions et les échanges de points de vue, de savoirs et savoir-faire au sein des classes et entre les classes.
- Favoriser les échanges et la correspondance entre les classes des réseaux ECLAIR et des classes situées en milieu rural et dans d'autres villes, afin d'ouvrir les élèves à des réalités différentes et faciliter la compréhension mutuelle.
- Contribuer à l'élaboration d'une culture humaniste et de repères structurants.
- Plan de prévention de l'illettrisme : Travailler tous les domaines de la maîtrise de la langue (écouter, dire, lire, produire des textes et des images).
- Enrichir et diversifier les supports et les pratiques pédagogiques en travaillant en projets et en s'appuyant sur les nouvelles technologies.
- Lutter contre l'illettrisme technologique : En apprenant à maîtriser et exploiter des outils et ressources multimédias pour élaborer des textes et traiter des images, communiquer, effectuer des recherches, enregistrer et diffuser des documents sonores et visuels.
- Inscrire les élèves dans une dynamique de projets pour leur permettre de donner du sens aux apprentissages et accroître leurs motivations.
- Développer et améliorer les compétences du socle commun grâce à un projet pluri disciplinaire.

### PRINCIPES DU JEU :

*(La version numérisée du rallye est la transposition d'un jeu de plateau conçu par Fabienne Dachet, formatrice 77, en 1995)*

1) La situation géographique du lieu à découvrir est définie par les élèves et présentée sous forme de devinette (orientation, situation par rapport à une autre ville, un cours d'eau, distance...)

2) Les élèves rédigent une ou deux pages d'un « guide touristique » grâce auquel les autres classes pourront répondre à des questions.

Les informations figurant sur les pages du guide feront référence à l'histoire, l'histoire des arts, le patrimoine culturel, gastronomique, écologique ou industriel de la ville, du village ou du quartier, en lien avec l'histoire et le patrimoine nationaux. Des images et documents sonores illustreront ou compléteront le guide touristique.

Pourront y être mentionnés également :

- Le nom des habitants.
- Des indications sur les sites ou bâtiments remarquables (histoire ancienne ou récente, caractéristiques architecturales...).
- Des personnages célèbres (musiciens, écrivains, chansonniers, poètes, peintres, sculpteurs....)
- Le patrimoine gastronomique, des spécialités ou des traditions locales.
- Le patrimoine écologique.
- Des animations, festivals, concerts annuels....
- Des documents sonores (témoignages, environnement (paysages sonores, chant d'oiseaux)....)
- Un lexique éventuellement.

3) Les classes rédigent 5 à 10 questions auxquelles les élèves des autres classes devront répondre. Ces questions seront présentées sous différentes formes (QCM, mots croisés, jeux d'associations, devinettes...) mêlant : textes, images, documents sonores...

4) Après avoir répondu aux questions, les participants au rallye devront choisir 3 ou 5 images correspondant au site visité et les placer sur une frise chronologique.

5) Les fiches de scores complétées en ligne, seront ensuite adressées au jury.

Les classes ayant participé au rallye joueront à distance et auront l'occasion de se rencontrer lors de sorties culturelles.

**Formateurs associés** pour la conception et la numérisation du rallye

- Fabienne Dachet CPAIEN, conceptrice du jeu et du projet (pilotage, animations pédagogiques et accompagnement dans les classes)
- Philippe Krysztofiak PEMF TUIC (animations pédagogiques, aide à la numérisation)