

→ Visite-atelier

Le jeu des phares et balises

Exposition Phares !

Descriptif

A l'approche des terres, une multitude de feux et de bouées lumineuses préviennent du danger.

Sur une carte nautique géante, on apprend à mettre en place un réseau de phares et balises puis, tout en s'amusant, on tente de rallier le bon port.

Durée

2 heures

Objectifs

Découvrir à quoi sert un phare et comprendre le rôle de la signalisation maritime de manière ludique

Mémoriser des données par le jeu et l'expérimentation



Liens avec les programmes

■ Ecole primaire

Histoire

Identifier et caractériser des périodes

Connaître des personnages ou des événements

Découverte du monde

Se repérer dans l'espace et le temps

Acquérir des connaissances sur le monde

Histoire des arts

Première initiation et première rencontre sensible avec des œuvres

Se situer parmi les productions artistiques de l'humanité

■ Collège

Géographie

Les espaces de production et d'échanges. Les ports et littoraux

Histoire des arts

Les arts du visuel : L'architecture

Arts, espace, temps : L'homme dans l'espace ; Le voyage

Histoire des arts

Domaine artistique : Architecture

Le XIX^e siècle

Les arts de l'espace : architecture, paysage aménagé
Arts, sciences et techniques : L'art et les innovations
scientifiques et techniques

Plan de la visite-atelier

1. Constituer les équipages

L'arbitre rappelle les règles du jeu. Les équipes sont constituées par tirage au sort.
Chaque joueur est le capitaine de son navire, qu'il soit à voile ou à moteur, navire de pêche ou de plaisance.

2. Partir à la découverte des phares

De la construction des feux de la mer à la vie mystérieuse des gardiens, en passant par la mise au point de la célèbre lentille d'Augustin Fresnel, tous les secrets des phares sont dévoilés.

3. Apprendre la signalisation maritime

Dans la salle d'animation, un tapis de jeu reproduit une carte marine, des pions géants symbolisent les marques latérales et cardinales.
Pour mémoriser les règles de la signalisation maritime, chaque équipe place les phares puis les balises de manière à former un chenal principal et un chenal secondaire.

4. Gagner au plus vite le port

Un avis de fort coup de vent oblige tous les navires à se mettre à l'abri.

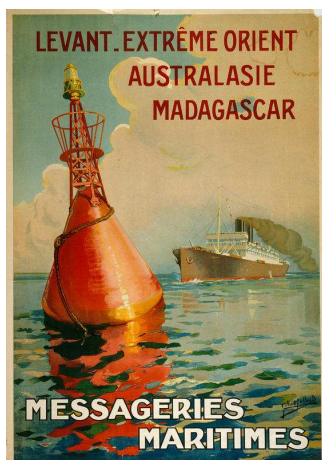
Pour entrer dans le jeu, chaque joueur doit faire 6. A son tour, il lance le dé et avance d'autant de cases que de points obtenus. Le trajet est libre, même à reculons, et la diagonale autorisée.

Si un joueur tombe sur une case numérotée, il doit appliquer la consigne. Les fortunes de mer peuvent être favorables ou non : Brouillard, Balise hors service, Mer d'huile...

La première équipe à atteindre au complet son port d'attache a gagné !

Quelques œuvres...

- Affiche des Messageries Maritimes par Gilbert Galland, 1870-1956
- Réflecteur, fabricant Bordier-Marcet, 1812
- Modèle du bateau-feu de Ruytingen par Charles Hamelin père, 1877



Conseils pour une bonne visite

Toute visite en groupe est soumise à une réservation préalable. Le jour de la visite, n'oubliez pas d'emporter votre autorisation de visite reçue par courriel. L'heure indiquée est celle du début de la visite.

Dans les salles du musée, les élèves doivent rester sous votre responsabilité et sous la surveillance des adultes accompagnateurs. Veillez à ce que votre groupe ne gêne pas les autres visiteurs par des courses intempestives et des éclats de voix. D'autre part, merci de rappeler à vos élèves qu'il est interdit de toucher les œuvres, de boire et de manger dans les salles.

Pour nous contacter : 01 53 65 69 53 reservation@musee-marine.fr

Musée national de la Marine

Auteurs : Service culturel, Paris 2012