

BUT PÉDAGOGIQUE DU JEU

Reconnaitre et nommer les différents éléments, bâtis ou naturels, passés ou contemporains, constituant le patrimoine de la commune et du département.

Ce jeu s'adresse plus particulièrement aux enfants à partir du CE2 jusqu'à la classe de troisième.



PRINCIPE

Jeu du type "jeu de l'oie" inscrit sur un fond de carte de Gironde, accompagné d'un glossaire contenant les définitions de chaque illustration suivant 6 catégories :

- patrimoine agricole, industriel et ethnologique
- patrimoine archéologique et artistique
- patrimoine architectural
- patrimoine militaire
- patrimoine naturel
- patrimoine religieux

Le parcours comporte des atteintes au patrimoine : pollution, abandon, feu, termites, vandalisme, urbanisation (cases triangulaires).

Lorsque le joueur tombe sur l'une de ces cases, il doit retourner à la case "parade" correspondante : protection de l'environnement, restauration, entretien, traitement, respect, règlement d'urbanisme (cases circulaires).

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu (65x65 cm) comportant :
 - 81 cases carrées "patrimoine courant" : cité, fossile, arbre, pinasse, église, carrelet, donjon, ...
 - 9 cases circulaires "patrimoine remarquable" : phare de Cordouan, bastide de Monségur, château de Villandraut, dune du Pyla, citadelle de Blaye, église de Saint-Émilion, forêt des Landes, château Margaux, place de la Bourse
 - 6 cases triangulaires "atteinte", de couleur orange
 - 6 cases circulaires "parade", de couleur bleue
- 6 pions de couleur
- 2 dés
- 1 glossaire
- 1 règle du jeu

RÈGLE DU JEU

Les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau à l'aide du dé, le but étant d'effectuer le parcours le plus rapidement possible. Si on dispose de peu de temps, on peut utiliser 2 dés, ce qui permet de réaliser le parcours plus rapidement.

départ

Après avoir déterminé les tours de rôle au dé, les joueurs placent leurs pions avant la case "phare de Cordouan". Chaque joueur lance, à son tour, le ou les dés et avance du nombre de points indiqué.

durant le jeu

Si le joueur tombe sur une case :

- "patrimoine courant" → le joueur doit deviner le mot grâce à l'illustration, l'initiale et le nombre de lettres du mot.
 - réponse juste : le joueur reste sur cette case et attend le prochain tour pour jouer.
 - pas de réponse : le joueur retourne à la case où il était auparavant.

Dans les deux cas il lit la définition du mot dans le glossaire à l'ensemble des joueurs.

- "patrimoine remarquable" → aidé par la position de la case sur le plateau (dont le fond représente la carte du département), le joueur doit reconnaître le site (exemple : phare de Cordouan situé près de l'estuaire).

- réponse juste : le joueur rejoue.
- pas de réponse : le joueur retourne à la case où il était auparavant.

- "atteinte" → le joueur retourne à la case parade correspondante.

- "parade" → le joueur rejoue.

arrivée

Le joueur doit se positionner exactement sur la dernière case. S'il fait plus de points que nécessaire, il doit retourner en arrière du nombre de points supplémentaires et attendre le prochain tour pour tenter sa chance.



un jeu pour sensibiliser les enfants au patrimoine girondin



À LA DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE

du fossile à l'aéroport et de la dune du Pyla à la bastide de Monségur, un voyage dans le temps et dans l'espace du territoire girondin en 90 images

Souvent synonyme pour eux de vieilles pierres et de visites ennuyeuses, le mot patrimoine suscite peu l'intérêt des enfants, *a priori*.

Pourtant, lorsqu'ils traversent la place du village, escaladent la dune du Pyla ou passent devant un château d'eau, s'aperçoivent-ils que le patrimoine est partout, tout simplement ?

Observer, reconnaître, nommer : sous la forme ludique d'un jeu de l'oie, le CAUE vise à sensibiliser les enfants au patrimoine girondin. Ainsi, certains découvriront que les dolmens existent aussi près de chez eux, d'autres apprendront ce qu'est le mascaret. Si le séchoir à tabac est connu des enfants de La Réole ou la pinasse de ceux d'Andernos, sans doute apprendront-ils que la tulipe sauvage fait partie, elle aussi, de notre patrimoine au même titre que l'église de Saint-Émilion ou qu'un simple mascarons.



La règle du jeu est présentée sur la page suivante.

Si vous souhaitez utiliser **à la découverte du patrimoine**, contactez le CAUE de la Gironde.

