

LE JEU NUMÉRIQUE LES GARDIENS DU SAVOIR

Deviens l'artisan de ta Quête

Niveau :
11-13 ans
5ème-4ème

Durée :
2 heures

Tarif :
4€ / enfant
Gratuité pour les
accompagnateurs



> Devenez un Gardien du Savoir !

- **Un matin, vous recevez une mystérieuse lettre** qui vous apprend que vous faites partie de la lignée des Gardiens du Savoir... et que vous allez devoir sauver le monde !
- **Votre mission :** réparer et recharger le **Nocturlabe** brisé. D'atelier en atelier, vous allez devoir acquérir des techniques et des savoir-faire spécifiques aux Métiers d'art pour accomplir cette mission.

> Objectifs

- Découvrir les Métiers d'Art : des métiers souvent méconnus (ébéniste, chapelier, brodeur, maçon du patrimoine, charpentier, tailleur de pierre, métallier, tapissier, etc.)
- Aborder ces métiers sous un angle ludique à travers des outils numériques innovants.
- Approcher de façon tangible ces métiers grâce aux jeux tactiles et à la scénographie sur place.

> Compétences

- Utiliser une tablette numérique
- Développer son autonomie et son sens de la responsabilité
- Travailler en équipe
- Développer son sens de l'observation et de l'orientation
- Développer ses connaissances sur les métiers et les compétences qu'ils nécessitent



> Déroulement

- **Visite de l'intérieur du château** afin d'introduire les Métiers d'Art par la découverte des restaurations en cours.
- **Prise en main de la tablette :** Après les recommandations d'usage, les élèves rentrent dans l'univers du jeu.
- **Parcours dans les jardins du château de Canon, de totem en totem** (en autonomie).
- **A la fin du jeu** retrouvez les scores équipe par équipe sur le site Internet.
- **Pour aller plus loin :** découvrez les formations en région qui mènent aux Métiers d'Art et les définitions précises des Métiers abordés dans le jeu sur le site Internet www.lesgardiensdusavoir.fr.

NB : Compte tenu du matériel numérique prêté aux élèves, nous demandons à l'équipe enseignante et aux accompagnateurs de bien vouloir s'assurer à nos côtés du bon déroulement de l'activité.

Prévoir des vêtements et chaussures d'extérieur !