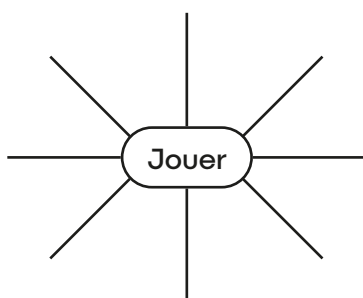


Salle 1 – Jouer c'est..

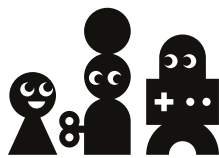
Qu'est-ce que c'est jouer? C'est de cela qu'il s'agit dans cette salle muséale.

Qu'est-ce que c'est jouer, pour toi? Écris ce que tu penses dans la toile de mots.



Trouve un camarade de classe. Comparez vos réponses. Vos réponses sont-elles similaires ou différentes ?

Qu'est-ce que c'est jouer selon le musée ? Regarde maintenant la projection dans cette salle.



Salle 2 – Une histoire de jeux

Regarde attentivement la vitrine. Combien de groupes d'objets vois-tu?

Chaque groupe provient d'une période de l'histoire. Dans cette salle, tu apprends comment les jeux et les jouets de notre région ont évolué au fil du temps.

Choisis un groupe et fais la tâche.

1. Jouer en Antiquité : les classiques



Cette poupée est l'une des pièces les plus anciennes du musée. Prends l'écouteur, écoute son histoire et réponds aux questions.

Vrai ou faux ?

La poupée n'a pas de vêtements.

☐ Vrai

☐ Faux

La poupée remonte à l'époque romaine.

☐ Vrai

☐ Faux

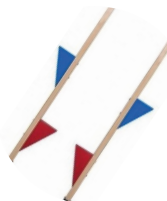
Quand les garçons et les filles de cette époque atteignent l'âge adulte, ils donnent leurs jouets aux dieux. On appelle cela un sacrifice.

Quel est ton jouet préféré ?

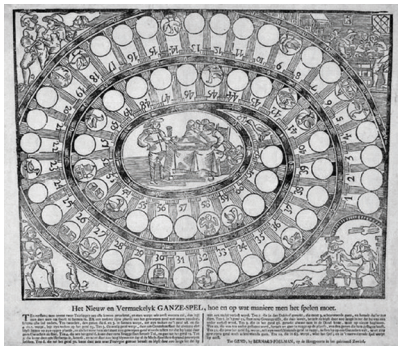
Le donnerais-tu aux dieux ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

2. Jouer au Moyen Âge : interdit de jouer ?

Au Moyen Âge, les enfants jouaient souvent dehors. Ils jouaient avec ce qu'ils trouvaient. Nous connaissons encore aujourd'hui bon nombre de leurs jeux. Retrouve dès aujourd'hui la version médiévale du jeu en vitrine. Quel jeu n'est pas étalé?



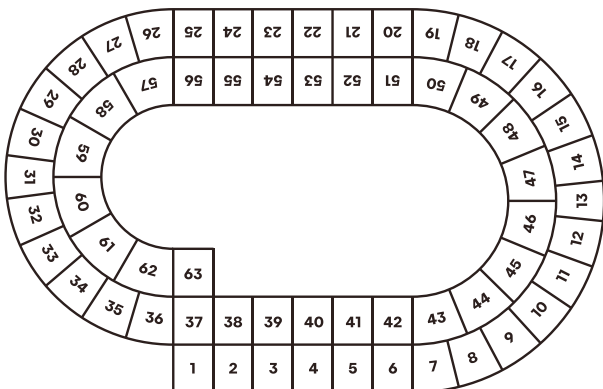
3. Jouer dans l'Époque moderne : un temps (de jeu) en or



Combien de cases a le jeu de l'oie?

C'est l'âge d'une personne âgée au 18e siècle. Chaque case du jeu représente une année de vie. Il y a des années de bonheur et des années de malheur. Si tu atterris sur une oie, tu as de la chance. En conséquence, tu peux relancer les dés.

Colore les cases avec les oies dans le plateau de jeu ci-dessous.



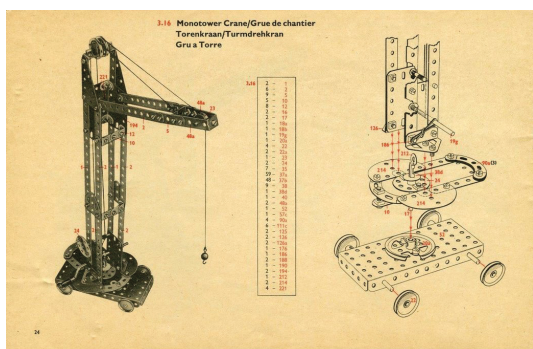
Peux-tu également trouver les dés sur le plateau de jeu ? Mets une croix à la position juste dans le tableau.

4. Jouer dans l'Époque contemporaine : de l'usine

À partir de 1850, les jouets ne sont plus fabriqués à la main mais par des machines dans les usines. C'est plus rapide car plus de pièces peuvent être fabriquées en même temps. Les usines de jouets fabriquent de nouvelles inventions telles que des voitures, des avions ou des jouets de construction technique.



Quel objet dans la vitrine correspond à l'image ci-dessous ? Regarde l'objet et recherche les informations sur l'écran. Réponds aux questions.



Quand ce jouet a-t-il été fabriqué ?

Où est fabriqué ce jouet ?

5. Jouer dans l'Époque contemporaine : de nouvelles occasions de jeux



Retrouve l'objet sur la photo dans la vitrine. De quel matériau est-il fait ? Regarde attentivement pour trouver la réponse.

Le plastique est une matière bon marché. C'est pourquoi de nombreux jouets étaient fabriqués en plastique dans les années 1960. Laquelle de ces pièces n'est pas en plastique ? Entoure la photo.



6. Jouer dans l'Époque contemporaine : avec des millions



Sais-tu ce que c'est ?

C'est un jeu d'arcade. Si tu payes, tu peux jouer à un jeu. Tu contrôles le jeu avec les boutons.

Cette machine se retrouvait dans de nombreux cafés dans les années 1980.

Les boutons de la machine sont beaucoup plus gros que ceux des manettes d'aujourd'hui. Regarde et dessine les boutons de commande sur ta feuille.



7. Jouer dans l'Époque contemporaine : ancien et nouveau !



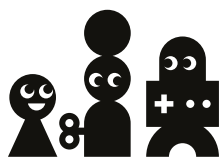
Écoute l'histoire et réponds aux questions.

Pourquoi la souris est-elle triste ?

Qu'est-ce que la famille a acheté ? Encerle la réponse juste.



Joues-tu à un jeu électronique? Lequel est ton préféré ?



Salle 3 – En jouant

Nous jouons parce que c'est amusant. En jouant, on apprend aussi beaucoup. Dans chaque zone (level) de cette salle, tu découvres ce que nous apprenons en jouant.

Level 1 – En mouvement



Toujours plus grands

Le corps est un instrument important pour jouer. Quelles sont les actions que tu fais en jouant à différents jeux? Relie le mot à l'image correcte.

Il y a un objet qui n'est pas dans la vitrine et que tu ne peux pas relier. Peux-tu trouver lequel ?



☐



☐



☐



☐



☐



☐



☐



☐

☐

Secouer

☐

Marcher

☐

Battre

☐

Botter

☐

Lancer et attraper

☐

Sauter

☐

Se balancer

Des gestes de plus en plus précis

Il existe également de petits mouvements. Teste-les toi-même avec le labyrinthe à perles.





Joue avec tes camarades de classe à la table de jeu ou au jeu d'adresse fil électrique. Remplis les questions ci-dessous.

Nom du jeu 1: -----	Nom du jeu 2: -----
Comment s'est passé le jeu ? ☐ Facile ☐ ☐ Moyen ☐ ☐ ☐ Difficile Quelles parties de ton corps as-tu utilisées ? ☐ Les doigts ☐ Les mains ☐ Les poignets ☐ Les bras ☐ Les pieds ☐ Les jambes Quelle était la dimension des mouvements ? ☐ Entre 0 et 10 cm ☐ Entre 11 et 30 cm ☐ Entre 31 et 50 cm ☐ Plus de 50 cm	Comment s'est passé le jeu ? ☐ Facile ☐ ☐ Moyen ☐ ☐ ☐ Difficile Quelles parties de ton corps as-tu utilisées ? ☐ Les doigts ☐ Les mains ☐ Les poignets ☐ Les bras ☐ Les pieds ☐ Les jambes Quelle était la dimension des mouvements ? ☐ Entre 0 et 10 cm ☐ Entre 11 et 30 cm ☐ Entre 31 et 50 cm ☐ Plus de 50 cm

Cherche les similitudes entre les deux jeux. Y a-t-il des différences ? Note-les.

Level 2 - Se construire



Toutes ces émotions...

Les ours en peluche et les poupées sont souvent nos premiers amis. Ils nous aident à montrer nos sentiments.



Assieds-toi un moment sur le sol et ferme les yeux.
Inspire bien trois fois et expire lentement.
Comment te sens-tu en ce moment ?

Entoure l'emoji qui correspond à ton sentiment.



Cherche ce landau pour poupée.



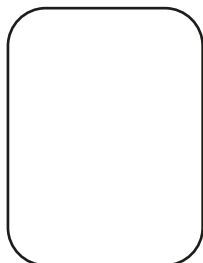
Ce landau de poupée a été fabriqué en Belgique. Quel animal se trouve sur le landau ?

C'est le symbole de l'entreprise Swan à Deinze. Elle fabrique des jouets en métal et en bois. Plus loin, tu trouves un autre objet de l'entreprise Swan. Qu'est-ce que c'est ?

Ça, c'est vraiment toi !

Qui aimerais-tu être pour une journée ?

Choisis une figurine dans la vitrine et remplis les détails du passeport.



Nom ou type : _____

Année de naissance : _____

Lieu de naissance : _____

Je suis reconnaissable grâce à ceci :



Trouve le vestiaire. Montre qui tu voudrais devenir en te déguisant. Les autres peuvent-ils le deviner ?

Level 3 – Des règles bien définies

Suivre les règles



Joue au jeu « Sélectionneur de règles du jeu ».

Suivre les règles & Jouer avec les règles

Le respect des règles s'apprend. Les règles sont adaptées à l'âge des joueurs. C'est pourquoi les règles de certains jeux sont très faciles, d'autres beaucoup plus difficiles.

Peux-tu classer les jeux par ordre de difficulté ? Le jeu le plus facile est le numéro 1, le plus difficile est le numéro 3.

Un conseil : certains jeux ont une limite d'âge sur l'emballage.







Level 4 - Méandres créatifs



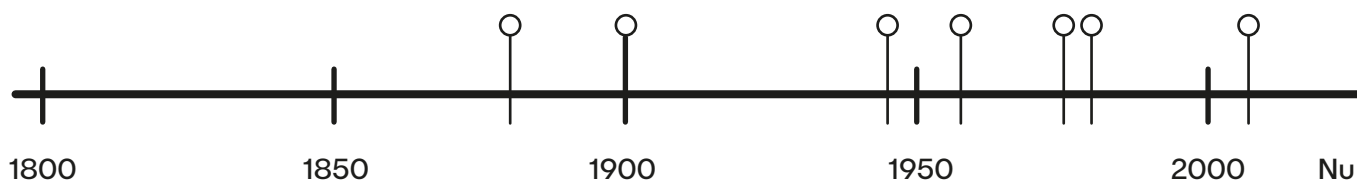
Avec quelle vitrine ces pièces vont-elles ? Relie-les à la bonne vitrine.

Des œuvres d'art ludiques

Fais ton show !



Relie les objets à la ligne du temps en ordre chronologique. Cherche l'information dans l'écran.



Envie de créativité ? Choisis l'un des jeux dans cette salle et scanne ton bracelet. De la table de DJ au mur de construction, il y en a pour tous les goûts !

Level 5 - Stimule ton cerveau !

Jouer avec ABC et 123 & Pour mémoriser

En jouant, on apprend beaucoup sur des thèmes différents. Avec quel jeu apprends-tu quelque chose sur? Relie-les les uns aux autres !


☐

☐

☐

☐

☐
☐
☐
☐
☐
☐

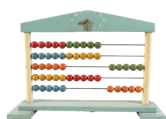
La langue

La musique

Les mathématiques

Les plantes et animaux

La technologie


☐

☐

☐

☐

☐
☐
☐
☐
☐
☐

La langue

les mathématiques

La technologie

Les plantes et animaux

L'histoire

Avec un peu de perspicacité

Jouer t'aide aussi à lire des plans et à t'orienter. Peux-tu indiquer sur le plan où se trouve cet objet dans la salle ?



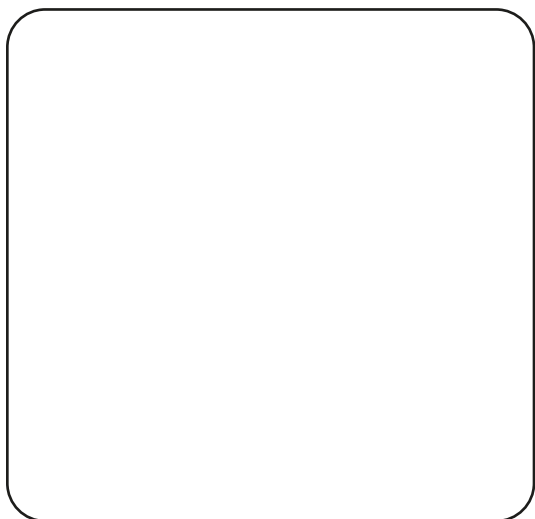
Entraîne-toi maintenant à lire des plans avec le planificateur de construction.

Level 5 – Stimule ton cerveau !

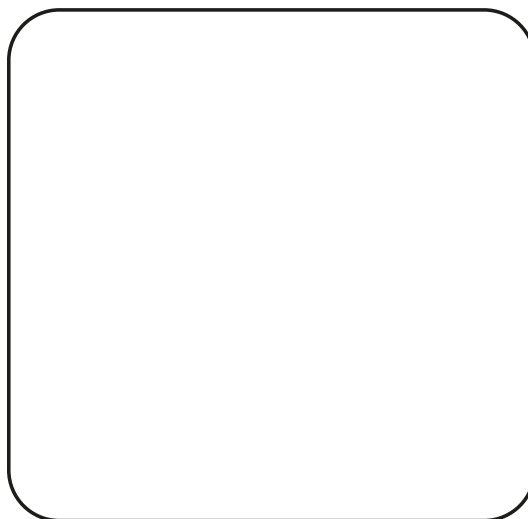
Anticiper !

Observe attentivement les différents jeux de stratégie. Vois-tu que chaque jeu a son propre plateau de jeu ? Dessine les plateaux de jeu ci-dessous du mieux que tu peux.

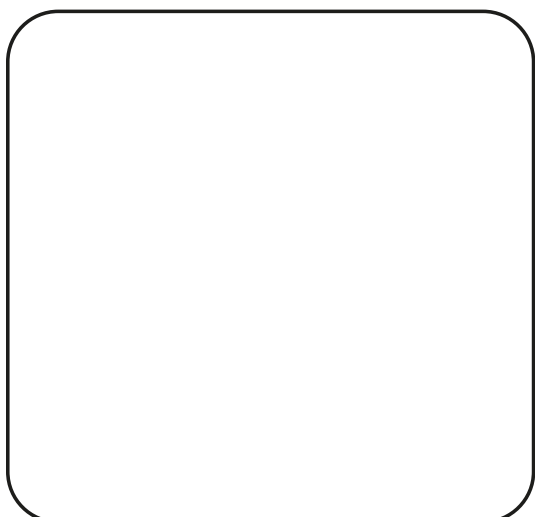
Jeu de backgammon



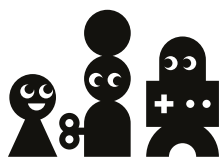
Jeu du moulin



Jeu d'échecs



Tu as bien joué ? Scanne ton bracelet aux fleurs de plage. Vois ce qui se passe.



Salle 4 – Tout le monde aime jouer

Autant d'histoires que de joueurs

Desquels joueurs aimerais-tu en savoir plus ? Écoute au moins deux histoires dans cette salle. Remplis le schéma ci-dessous pour l'une des histoires écoutées.

Attention ! Tu ne peux pas toujours remplir toutes les cases.

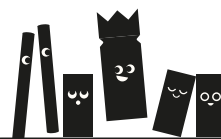


Nom du joueur

Jeu préféré



Quand joue-t-il/elle ?



Avec qui joue-t-il/elle ?



Depuis quand joue-t-il/elle ?



Pourquoi joue-t-il/elle ?

Interroge maintenant un camarade de classe. Remplis à nouveau le schéma.

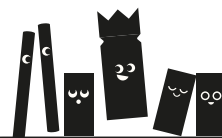


Nom du joueur

Jeu préféré



Quand joue-t-il/elle ?



Avec qui joue-t-il/elle ?



Depuis quand joue-t-il/elle ?



Pourquoi joue-t-il/elle ?

