

Index

Parlez-vous MEG? Mode d'emploi
Lexique et activités
Dossier ressource
Maquette du jeu

Parlez-vous MEG? Mode d'emploi

Lieu

Salle d'exposition permanente du MEG (étage -2).

Nombre de participant-e-s

De 2 à 30 participant-e-s. Le parcours se fait par équipe de 2 à 5 personnes.

Durée

De 45 minutes à 2 heures, selon le temps à disposition.

Tarif

Ce parcours et l'entrée à l'exposition permanente sont gratuits.

Réservation

Réservation obligatoire sur www.parlez-vous-meg.ch

But du parcours

Faire un voyage autour du monde à la découverte de différentes cultures. Tel un périple, le parcours sera jalonné d'aventures et de rencontres.

Les participant-e-s: des voyageurs et voyageuses et un-e guide de voyage

Les apprenant-e-s du français sont les voyageurs et les voyageuses de ce parcours. La personne qui accompagne le groupe est, quant à elle, leur guide de voyage.

Si le groupe dépasse les 15 voyageurs et voyageuses, il est recommandé d'avoir 2 guides de voyage.

Avant de venir au MEG

Le parcours est modulable selon le temps à disposition et les objectifs du groupe. L'accompagnateur-trice du groupe choisit un des trois thèmes ou fait une sélection parmi les 9 personnages (3 par thème) ci-dessous.

Les thèmes et les personnages

Le parcours propose 3 thèmes avec 3 personnages par thème.



Thème: Transmettre (rouge)

Nouméa (Nouvelle-Calédonie), Soske (Japon) et Ponjiao (Namibie)



Thème: Vivre avec son environnement (bleu)

Nanouk (Alaska), Christophe (Suisse), Mahuderu (Amazonie)

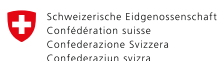


Thème: Célébrer (vert)

Liang (Chine), Heinrich (Suisse), Mawi (Papouasie-Nouvelle-Guinée)

Les thématiques, le lexique et les activités à réaliser après le parcours sont disponibles dans le «dossier ressource» ci-après.

Un projet



Avec



Un musée
ville de Genève

www.ville-geneve.ch



Arrivée au MEG

La personne qui accompagne le groupe s'annonce à l'Accueil du MEG. En échange de sa carte d'identité, elle emprunte une tablette tactile par équipe ainsi qu'un jeu de cartes «Défis».

Mise en place

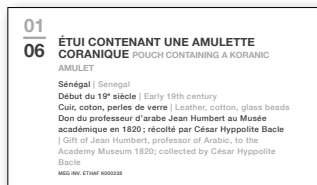
- Se rendre à l'entrée de la salle d'exposition permanente, à l'étage -2.
- La personne accompagnatrice se présente au groupe en tant que **guide de voyage** et explique brièvement le but du voyage. Elle est chargée de valider les défis et d'apporter de l'aide en cas de problème durant le parcours (utilisation de l'application, rappel des règles du jeu, etc.)
- Former les équipes (2 à 5 personnes par équipe), si possible mélanger les niveaux de langue.
- S'assurer qu'au moins un voyageur ou une voyageuse par équipe possède un Smartphone. Un seul appareil par groupe est nécessaire. Il sera utilisé uniquement pour la partie «Défi».

Introduction

Durée estimée: 5 minutes

Dans la section «Histoire des collections», à l'entrée de l'exposition, le/la guide de voyage présente à l'ensemble du groupe les éléments clés de l'exposition pour réussir leur parcours:

- Savoir repérer le **numéro** d'un **objet** et de sa vitrine: en se basant sur un objet du «plateau blanc», le/la guide de voyage demande au groupe d'identifier le numéro de l'objet et de la vitrine.
- Lire un **cartel**: en se basant sur le même objet, le/la guide de voyage explique ce qu'est un cartel (texte qui donne des informations sur l'objet ou sa «carte d'identité»), puis présente les informations qu'il contient: titre ou nom de l'objet, sa provenance, date et lieu de production, matières et dimensions, collecteur-trice ou donateur-trice et numéro d'inventaire.
- Identifier la structure de l'**exposition**: le/la guide de voyage explique au groupe que l'exposition est **structurée par continent**, dans l'ordre suivant: Asie, Amériques, Europe, Afrique, Océanie, avec la Musique sur le côté latéral. Selon les besoins, le/la guide peut présenter chaque travée au groupe pour bien identifier tous les continents (voir le plan en annexe).
- Inciter les équipes à lire à voix haute les textes et consignes qui apparaissent tout au long du parcours (cartes «Défi» et application sur la tablette).
- Inciter les équipes à discuter et à débattre en groupe tout au long du parcours.



Déroulement du voyage

1. La préparation au voyage: relever le défi (cartes «Défi»)

Durée estimée: 5 à 10 minutes

Avant de se lancer dans ce voyage autour du monde, les voyageurs et voyageuses doivent accomplir des **défis** pour démontrer qu'ils et elles sont prêt-e-s à vivre cette aventure et à sortir de leur zone de confort en faisant preuve de curiosité et de courage.

- Le/la guide de voyage distribue **une carte «Défi» par équipe**. Le défi consiste par exemple à photographier un objet pointu ou filmer une bataille devant les armures de Samourais. Une fois leur défi accompli, les équipes valident auprès du/de la guide de voyage les photos ou vidéos prises avec leur Smartphone, utilisées comme preuve.
- Si le/la guide n'est pas satisfait-e, l'équipe doit à nouveau piocher une carte (max. 1 fois)
- Si le/la guide est satisfait-e, l'équipe peut passer à l'étape suivante (point 2).



2. Le voyage (application sur tablette)



Durée estimée: de 15 minutes à 1h40

Tout au long du voyage, les équipes vont faire la rencontre de **personnages** de différentes régions du monde et les aider à retrouver un **objet** dans l'exposition. Une fois l'objet trouvé, chaque personnage raconte l'**histoire de l'objet**, et les équipes réalisent des **activités** en lien avec l'objet pour en découvrir différents aspects.

2.1. Découverte des cartes «Thème» et «Personnage»

- Le/la guide du voyage fait l'échange de cartes «Défi» contre une tablette.
- Il/elle désigne une carte «Thème» ou «Personnage» (écran d'Accueil de l'application) par équipe selon le type de voyage choisi:
 - **Voie thématique** (les équipes sélectionnent 1 de 3 personnages d'un même thème)
 - **Voie personnage** (les équipes sélectionnent 1 personnage parmi les 9 possibles)

2.2. Retrouver l'objet

- Le personnage choisi lance chaque équipe à la recherche d'1 objet.
- Pour trouver l'objet, **4 indices** se révèlent successivement et automatiquement toutes les 30 secondes sur la tablette:
 1. **Carte géographique** qui indique le lieu de provenance de l'objet. Elle permet au groupe de localiser le continent et donc la section de l'exposition où se trouve l'objet.
 2. **Mot** associé à l'objet et sa définition.
 3. **Image** associée à l'objet.
 4. **Zoom** photo sur une partie de l'objet
- Lorsqu'un nouvel indice apparaît, le précédent n'est plus disponible sur la tablette.
- Une fois l'objet trouvé, l'équipe saisit le **numéro de la vitrine** et de l'**objet** sur la tablette.
- Le personnage livre alors l'**histoire de l'objet** (2 à 3 min.) que les voyageurs écoutent.

Une transcription de l'histoire de l'objet est disponible dans le dossier en annexe.

2.3. Réaliser les activités

- Chaque équipe réalise ensuite les 3 à 5 activités (questions à choix multiple, observation, comparaison, retrouver la bonne définition, etc.) par objet, proposées sur la tablette.

2.3.4 (option)

Selon le temps et les objectifs du groupe, chaque équipe peut présenter l'objet qu'elle a trouvé au reste du groupe. Ce retour peut également se faire en classe.

2.4 Remarques d'utilisation de l'application sur la tablette

Menu au bas de l'écran



Suivi

Tableau avec les 9 personnages. Dès que les étapes pour un personnage ont été réalisées dans leur intégralité, le personnage est marqué par un vu . Les équipes peuvent également sélectionner un personnage via ce tableau.



Accueil

Retour à l'écran d'accueil où sont présentées les 3 cartes thèmes.



Plan

Pour aider les équipes, un plan de la salle d'exposition est disponible.

Aide

Une icône aide (?) s'affiche en haut de l'écran à droite. Des définitions de mots ou des indications pour répondre à la question sont proposées.

Pour un grand nombre d'activités, ce sont les cartels (texte associé à l'objet) dans l'exposition qui indiquent la réponse à trouver.

Validation

Recherche de l'objet: Si les numéros de la vitrine et/ou de l'objet sont faux, un message indique directement le bon numéro d'objet et de vitrine. L'équipe se rend ensuite devant l'objet recherché.

Activités: C'est uniquement en validant la ou les bonnes réponses que l'équipe peut passer à l'activité suivante. Ainsi, il n'y a pas d'essais limités ou de correction automatique.

Fin du parcours

Quand la quête et les activités d'un ou plusieurs objets sont terminées, le groupe se rend à l'Accueil du Musée où une surprise est prévue pour chacun-e des participant-e-s. Si le groupe n'a pas terminé le parcours au bout du temps imparti, le ou la guide de voyage rassemble les membres du groupe et retournent à l'Accueil du Musée pour recevoir une surprise.

Matériel du jeu



- Un lot de cartes «Défi»
- 1 à 7 tablettes tactiles selon la taille du groupe, à emprunter à l'Accueil du MEG
- 1 Smartphone par équipe, à fournir par les participant-e-s
- Surprise à retirer à l'Accueil du Musée à la fin du parcours