



VISITE LIBRE /

**L'ŒIL OUVERT**

**Présentation de la visite :**

**L'ŒIL OUVERT** est une visite libre des collections du Musée des Verts adaptée aux enfants de 8 à 11 ans (cycle 3) et réalisée sous la forme d'un jeu. Elle permet de découvrir à votre rythme l'histoire du club stéphanois à travers la recherche d'objets-clefs de son histoire.

**But du jeu :**

Retrouver, au sein des collections du Musée des Verts, les objets figurant sur chacune des cartes afin de découvrir une date-clef de l'histoire du club de l'AS-Saint-Etienne.

**Matériel et nombre de joueurs :**

**Matériel pour la visite L'œil Ouvert :**

- 1 lot de 4 cartes-objets
- 1 fiche CODE SECRET
- 1 plan du Musée des Verts
- 1 crayon à papier
- 1 gomme

**Préparer et poursuivre la visite L'œil Ouvert:**

- 1 document *Préparer sa visite au Musée des Verts*. Ce document résume chaque salle.
- 1 fiche récapitulative de tous les objets potentiellement à découvrir lors de la visite *L'œil Ouvert*.

**Nombre de joueurs :**

Jusqu'à 4 équipes

### **Règle du Jeu :**

#### **Début du jeu :**

Chaque équipe est menée par le maître du jeu. Celui-ci peut être un accompagnateur. Il dispose à son arrivée d'un lot de 4 cartes-objets qu'il doit conserver secret.

*NB : Chaque équipe dispose d'un lot de carte-objets différent.*

Le maître du jeu doit informer son équipe sur le but et le déroulement du jeu.

#### **Déroulé du jeu :**

1/ Il mène son équipe au sein des différentes salles du Musée des Verts afin d'en découvrir les collections. Les enfants doivent observer les différents objets exposés. Certains d'entre eux seront à retrouver dans un deuxième temps.

2/ Une fois le tour réalisé, le maître du jeu dévoile les 4 cartes-objets. En utilisant leur sens de l'observation et leur mémoire, les enfants doivent retrouver dans le Musée l'ensemble des objets figurant sur les cartes.

3/ A proximité de chaque objet est placé un chiffre à noter sur la fiche CODE SECRET. Attention : il peut être nécessaire de remettre en ordre les chiffres découverts pour former une année.

4/ Les 4 chiffres retrouvés, une année apparaît : celle-ci correspond à une date-clef de l'histoire du club. L'événement est à inscrire sous le code secret.

#### **Fin du jeu :**

L'événement correspondant à la date découverte est trouvé.