

Le Musée de la Grand Place

Paramètres

- **Niveau:** C1
- **Compétences:** Compréhension écrite, expression orale
- **Thème:** Patrimoine et architecture
- **Fusion de matières:** Histoire

L'énigme

- **Mots Clés**

Sur un ordinateur ou une tablette, les élèves trouveront une visite virtuelle du musée de la Grand Place. Dans cette exposition, ils pourront cliquer sur différents éléments interactifs leur permettant de rassembler des informations. Dans la pièce, ils trouveront des questions sur certains éléments exposés. En y répondant, ils devront trouver des objets dans la pièce. Ces objets contiendront ou porteront des pistes pour résoudre l'énigme suivante.

- **Boîte à outils**

- Un ordinateur, une tablette
- Les questions imprimées et collées sur les murs
- Les objets liés aux questions sur l'exposition virtuelle
- Optionnel : un vidéoprojecteur
- Optionnel : un casque VR Oculus Quest 2

- **Description de l'énigme :**

Préparation :

Placez l'ordinateur ou la tablette sur une table et ouvrez-y déjà l'exposition virtuelle suivante en grand écran : <https://www.bruxelles.be/visite-virtuelle-grand-place-be>. Collez les questions suivantes sur les murs de la pièce :



Le Musée de la Grand Place

1. Quel symbole retrouve-t-on dans les sept rues qui mènent à la Grand Place ?

Réponse : l'emblème du patrimoine mondial de l'UNESCO

2. Que représente la girouette au centre de la pièce ?

Réponse : un archange

3. Que voit-on en haut de la Louve Reconstituée ?

Réponse : un Phénix

Placez ensuite un Phénix (image, peluche ou illustration), une photo de l'emblème du patrimoine mondial de l'UNESCO et une figurine d'ange dans la pièce. Chacun de ces éléments portera des symboles servant à la résolution de l'énigme suivante

Le jeu :

Les élèves devront parcourir la première pièce de l'exposition sur l'écran. Si vous le souhaitez, cette exposition virtuelle peut également se faire en réalité virtuelle à l'aide d'un casque VR tel que l'Oculus Quest 2. Ils devront répondre aux questions qu'ils trouveront sur les murs et faire le lien avec les éléments que vous aurez placés dans la pièce.

La transition vers l'énigme suivante :

L'énigme suivante pourrait par exemple être une phrase dans laquelle certains mots sont remplacés par une image de Phénix, de l'emblème de l'UNESCO, et d'un ange. Sur les éléments en question, il y aurait alors un mot écrit sous forme de symboles que les élèves devront déchiffrer.

D'autres suggestions pour la suite :

- Utiliser des puces RFID : les élèves doivent placer les objets dans un bac où se trouve un détecteur pour ouvrir un cadenas
- Questionnaire Genial.ly : les élèves doivent sélectionner des formes sur un damier de 5 par 5



Le Musée de la Grand Place

Indices

- Si les élèves vont trop loin dans l'exposition, dites-leur que seule la première salle les intéresse.
- Si les élèves ne font pas le lien avec les questions sur les murs, dites-leur que les murs de la pièce réelle dans laquelle ils se trouvent sont aussi importants que ceux de la pièce virtuelle.

Plus d'information :

Restrictions Possibles

- Assurez-vous que les phrases imprimées sont écrites dans un format adapté aux élèves ayant des troubles de l'apprentissage.

Références

- ✓ Visite virtuelle "The Grand Place to Be" sur le site de la ville de Bruxelles :
<https://www.bruxelles.be/visite-virtuelle-grand-place-be>

