

Bienvenue à **EUROPA PARK**

Testez vos connaissances avec ce jeu de piste



Salut !

C'est super que vous soyez là !
Voulez-vous faire ce jeu de piste avec moi
et mes amis à Europa-Park ?
Oui ? Alors faites attention, répondez aux
questions dans l'ordre ! Je vous souhaite
beaucoup de plaisir et de succès !
A vos marques ... prêts ... c'est parti !

Procurez vous un plan en français au point d'information !

Notre équipe s'appelle : _____

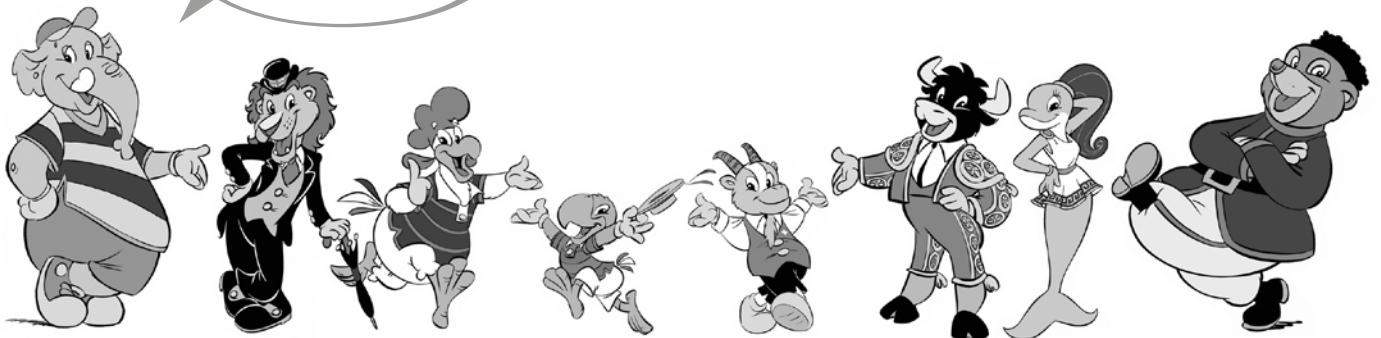
Membres de notre équipe : _____

Lieu de rendez-vous : _____

(Lieu) _____

(Heure) _____

Vous nous
rencontrerez aussi !



Maintenant, vous êtes dans l'entrée d'Europa-Park, dans l'allée allemande, la galerie marchande (Deutsche Allée). Ne partez pas tout de suite ! A droite et à gauche, vous trouvez des maisons comme on en construisait jadis en Allemagne.



1. On peut découvrir beaucoup de façades (fronts de maisons) différentes. Reconnaissez-vous ce qui est représenté sur cette image ?



On appelle cela une « rosette ». Cherchez le bâtiment sur lequel se trouve la rosette.

Ce bâtiment était jadis un

1
point

2. Allez maintenant à la fontaine dans la cour d'honneur (à gauche devant la maison jaune). Vous voyez deux rangées d'angelots sur le mur de la maison jaune. Ce sont des petits garçons gros et nus. Dans la rangée inférieure, un angelot **ne** tient **aucun** instrument de musique dans la main. Que porte ce garçon ?

Une _____

1
point

3. Maintenant, vous retournez dans la rue et passez sous le porche. Attention ! Regardez en haut !!! Quels sont les trois contes de fée représentés ici ?

- _____
- _____
- _____

3
points



4. Au cours des siècles, les bâtiments ont été continuellement transformés. Regardez la vieille tour de ville à droite en sortant du porche. Sur sa façade se trouvent six statues différentes. L'une d'elles est représentée ici. Quel est l'objet porté dans la main de la statue ?



2 points

Dessinez-le dans l'espace libre.



Mon nom est Mausì.
Ici, j'ai une énigme complexe pour vous.

Le mot commence par un B !

5. A vous de découvrir où vous devez aller maintenant. Trouvez votre nouvelle destination dans ce jeu de mots croisés et encadrez-le ! Indice : La nouvelle destination se trouve en face de la tour.

F	S	Z	G	N	C	Z	R	A	O	C
C	U	H	B	H	J	H	Y	Z	K	H
L	E	B	A	L	T	H	A	S	A	R
O	X	R	A	T	A	G	T	W	A	S

Vous allez dans le parc du château

1 point

6. Ce n'est pas possible ! Regardez cette boule (sphère) flottante de plus près.

Quel est son diamètre ?

Et combien de tonnes (t) pèse-t-elle ?



2 points

Quand vous passez devant le grand canard fleuri, vous arrivez à la fontaine de l'Europe. Maintenant, vous devez faire attention aux étoiles sur le sol !



7. Sur cette carte de l'Europe vous voyez des cases vides. Inscrivez y le nombre de kilomètres (km) qui sépare Europa-Park (le point central) de ces villes. Bien sûr, vous pouvez demander à quelqu'un si vous n'êtes pas sûr de la réponse, d'ailleurs, vous trouverez tous ces pays également à Europa-Park.

4 points

I'Europe

A Londres, on trouve toujours du bon thé. Mon pays s'appelle **Angleterre**.

Voilà ma capitale Moscou. Je viens de la **Russie**.

La capitale de mon pays s'appelle Madrid. Je viens d'**Espagne**.

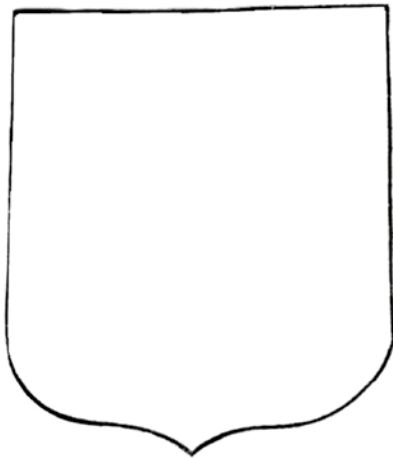
Mon pays s'appelle la **Grèce**. On y danse le sirtaki.

8. Dans notre prochain espace thématique, il y a une odeur de pizza et de spaghetti bolognaise.

Vous devez aller en _____.



1 point

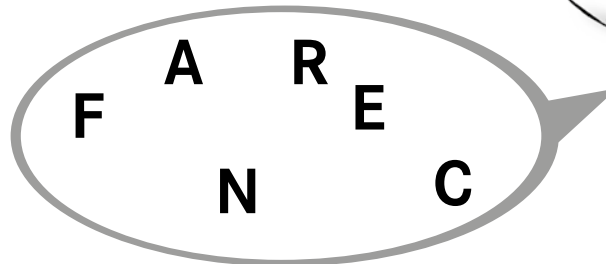


9. A l'entrée de cette espace thématique, il y a un porche. Vous y trouverez les armoiries de Pise (Pisa).

Dessinez-les !

1 point

10. On continue et on va dans l'espace thématique de Reliez les lettres pour connaître le nom de ce pays !



1 point

Réponse : _____ !

11. Quelle est la hauteur de la « tour de l'Europe » ou « tour panoramique » ? (« Euro-Tower »)
Regardez sur le portail en verre à l'entrée de la tour – si vous ne le trouvez pas tout de suite, prenez du recul.

_____ m

1 point

Quelque chose se cache à gauche de la petite boulangerie derrière le bassin :

12. J'étais sous pression grâce à la vapeur pendant 50 ans. Je ferais bien plaisir à Jim Knopf (une célèbre poupée qui représente un cheminot). Maintenant, je me trouve à côté de la tour de l'Europe et je me repose. Que suis-je ?
Un petit indice : je pèse 45 tonnes.

1 point



A l'aide de ce drapeau,
vous devinez certainement
où il faudra aller
maintenant !



13. Pour vous y rendre, traversez le petit pont à gauche et tournez tout de suite à droite – longez la petite rivière jusqu'au panneau « Wallis » et prenez la rue à gauche.
A gauche se trouve la sortie de la piste de bobsleigh suisse – montez la rue avec les chalets suisses.
A la fin de cette rue, on peut acheter un fromage. Comment s'appelle-t-il ?

- Roquefort Raclette Reblochon

1 point



Maintenant, nous allons dans l'espace thématique grec.

14. Quel est le nom que les grecs donnent à un restaurant ? Vérifiez chez Mykonos et mettez une croix dans la bonne case.

- Taverne Ristorante Bistro

1 point

Rendez-vous au grand temple à gauche du grand huit aquatique.
Regardez le pignon du temple (partie supérieure triangulaire du mur).

15. Le dieu de l'eau Poséidon est assis sur son trône. Que tient-il dans la main ?

1 point

16. Notre dernière visite nous emmène dans l'espace thématique
Stop, c'est à vous de le deviner ! Que dit la souris ?



R S I
U S E

Solution :

1 point

17. Des Matroschkas – qu'est ce que c'est ? Vous pouvez le découvrir dans une des maisons en bois – il faut y entrer. Mettez une croix dans la bonne case !

- Des chevaux à bascule en bois
- Des poupées en bois coloriées
- Des bonbons délicieux
- Des récipients fragiles en verre

1
point



18. Où dormaient les cosmonautes ?
Vous pouvez le voir quand vous entrez dans la station spatiale.

Dans un

1
point

Vous avez superbement bien travaillé !!! J'espère que le jeu de piste vous a fait plaisir.

Voilà, c'est terminé.



Retournez maintenant au lieu de rendez-vous où votre maîtresse / votre maître vous attend.

Le commentaire didactique et méthodologique pour « le rallye du savoir »

Introduction

Ce jeu de piste permet aux enfants d'approfondir leurs connaissances de la région où ils vivent ou qu'ils visitent avec des amis ou des copains de classe et d'apprendre en jouant. Le jeu est conçu de manière à ce que les enfants puissent faire les exercices et trouver le chemin par eux-mêmes. Les distances entre les différentes stations sont calculées de sorte que les groupes ne s'empêchent pas de travailler.

Trois versions du jeu de piste sur les connaissances ont été élaborées pour Europa-Park :

- **Le jeu de piste des connaissances école primaire I** (cycle III) comprend les espaces thématiques Allemagne, Italie, France, Suisse, Grèce et Russie. Il commence près de l'entrée principale et se termine au point de rendez-vous de la Russie.
- **Le jeu de piste des connaissances école primaire II** (cycle III) comprend les espaces thématiques Espagne, Autriche, Angleterre, Hollande et Scandinavie. Pour arriver au point de départ du jeu dans l'espace thématique Espagne, nous vous conseillons de prendre le « Europa-Park-Express » avec vos élèves. La gare se trouve tout de suite dans l'entrée de Europa-Park.
- **Le jeu de piste des connaissances collège** comprend les espaces thématiques Allemagne, Italie, France, Suisse, Grèce et Russie. Il commence près de l'entrée principale et se termine au point de rendez-vous de la Russie.

Organisation

Les élèves sont répartis en groupes de trois à cinq (maximum). Il faudrait vérifier que les groupes disposent d'à peu près le même niveau de départ, que le savoir et les compétences soient répartis avec un certain équilibre afin d'assurer à chaque groupe la même chance de réussite. Les groupes peuvent, mais ne doivent pas, être accompagnés (professeur, parent, accompagnateur). Il est par contre conseillé de prévoir des personnes à une ou deux stations qui peuvent répondre aux questions éventuelles des élèves. Chaque groupe doit disposer d'un plan en français du site ! (Normalement distribué avec le jeu, mais vous pouvez vous en procurer au point info dans l'entrée du parc).

Avant de commencer le jeu, nous vous demandons de bien vouloir indiquer aux élèves que la politesse et l'égard vis à vis des autres visiteurs sont de rigueur. Il faudrait également veiller aux consignes de sécurité et demander aux élèves de suivre les instructions des employés du parc. Il est conseillé de comparer et de régler les montres.

Les équipes sont alors envoyées dans la course avec un intervalle de 5 à 10 minutes. Si des parents participent au jeu, il ne faudrait pas qu'ils participent activement, mais qu'ils laissent les enfants trouver les réponses. Pour se retrouver après le jeu, il est important de désigner un point de rendez-vous où le maître/la maîtresse attend les élèves à l'heure convenue et où il/elle peut être trouvé pendant la course. Un des nombreux « Meeting Points » dans le parc serait l'idéal. L'évaluation peut également y être faite.

Contenu

Le jeu de piste propose plein d'exercices et de questions de différents domaines dans un cadre divertissant. A côté de questions exigeant des connaissances, on trouve des exercices qui demandent de la réflexion, la capacité d'observer avec précision et d'improviser, mais également de savoir travailler en équipe.

Une partie importante du jeu consiste à trouver le chemin d'une station à l'autre. Les indications qui aident les enfants à trouver leur chemin devront plus ou moins être déchiffrées. Ainsi, ils apprennent à s'orienter dans un espace nouveau. Pour les aider, vous disposez d'un plan d'Europa-Park qui est disponible à l'entrée principale et ils peuvent interroger les employés du parc.

A côté d'exercices qui demandent de l'orientation, il y a des exercices où il faut chercher, savoir ou observer quelque chose. Pour rendre le jeu plus ludique, des énigmes qu'on peut résoudre en étant assis ou au calme y ont été ajoutées.

Evaluation

Afin d'éviter que les participants courent d'une station à l'autre, il faudrait veiller à ce que le temps accordé ne soit pas trop juste. Il est important que les enfants ne se sentent pas pressés, sinon leur concentration et attention baissent. Le jeu peut être bouclé à l'aise en 90 minutes.

Le maximum des points pour le meilleur score peut être calculé à l'aide des points à côté des questions. Le maître, la maîtresse peut accorder des points supplémentaires (par ex. pour le meilleur travail en équipe). L'évaluation devra tout de suite être faite quand une équipe arrive au point de rendez-vous. Les différents scores des groupes sont reportés sur une feuille prévue à cet effet. Ainsi, après l'arrivée du dernier groupe, le calcul des performances sera rapide.

Remise des prix

La remise des prix peut avoir lieu tout de suite après l'évaluation ou plus tard à l'école. Les vainqueurs reçoivent un diplôme d'Europa-Park, attestant la participation victorieuse au jeu de piste. Les équipes ayant atteint les trois premières places peuvent être récompensées avec des cadeaux supplémentaires.


Remarque finale

Le jeu de piste a été élaboré sur la base des programmes scolaires du Bade-Wurtemberg. Il contient alors des questions qui reprennent le contenu du programme.

Mais même si le programme scolaire ne prévoit pas ces thèmes, les questions peuvent être résolues par l'observation et la logique. Certaines questions du jeu peuvent être reprises en classe et incluses dans le travail scolaire.


Nous vous souhaitons ainsi qu'à vos élèves beaucoup de plaisir et un agréable séjour à Europa-Park plein de découvertes nouvelles et d'expériences vous attendent.

Analyse

No.	Solution	points	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7
1	hôtel de ville	1							
2	corbeille	1							
3	Le chat botté, La belle au bois dormant, Cendrillon	3							
4	une balance	2							
5	Balthasar	1							
6	1.00 m de diamètre; 1.8 tonnes = 1800 kg	2							
7	Londres, Angleterre 680 km Moscou, Russie 2175 km Madrid, Espagne 1305 km Athènes, Grèce 1700 km	4							
8	Italie	1							
9		1							
10	France	1							
11	75 m	1							
12	une locomotive à vapeur	1							
13	Raclette	1							

EUROPA PARK®

FREIZEITPARK & ERLEBNIS-RESORT

No.	Solution	points	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7
14	Taverne	1							
15	Poséidon tient une fourche à trois dents 	1							
16	Russie	1							
17	des poupées en bois coloriées	1							
18	sac de couchage	1							
Total points:		26							

Gagnant :