

# 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 : \_\_\_\_\_

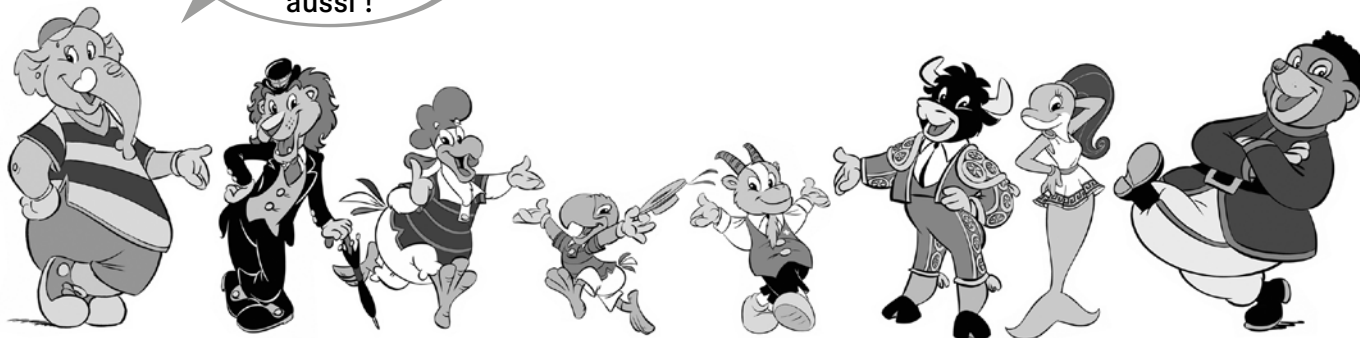
Membres de notre équipe : \_\_\_\_\_

Lieu de rendez-vous : \_\_\_\_\_

(Lieu) \_\_\_\_\_

(Heure) \_\_\_\_\_

**Vous nous  
rencontrerez  
aussi !**



Maintenant, vous êtes dans l'entrée d'Europa-Park.

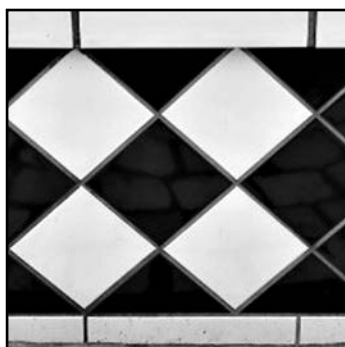
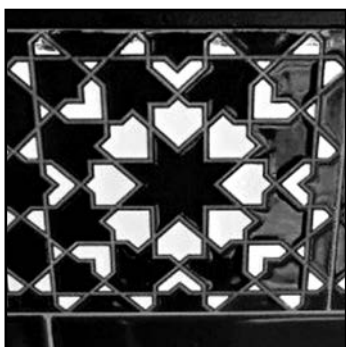
Allez à la gare E.P.-Epress « Alexanderplatz »  
et prenez le train « E.P.-Express ».  
Descendez en Espagne (Station Spanien).



1. En sortant de la gare, vous arrivez d'abord sur une grande place (« plaza » en espagnol). Cette place tient son nom d'un chanteur espagnol célèbre. Comment s'appelle-t-il ?

1  
point

2. Maintenant, il faudra bien regarder autour de vous et vous promener un peu. Lequel des carreaux ci-dessous se trouve dans le village espagnol ? Mettez une croix dans la bonne case (peut-être que vous trouverez même les trois ?)



3  
points

3. Allez dans la cour intérieure où il y a les jeux d'eau et les sacs suspendus (no. 761 sur le plan). Par où est-ce que le robinet rouge est alimenté ?

---

---

1  
point



4. Combien de fois devez-vous tourner la spirale – on l'appelle aussi vis d'Archimède – jusqu'à ce que l'eau sorte en haut ?
- 1 – 2 fois
  - 5 – 6 fois
  - 10 – 11 fois

Un indice : Tournez d'abord plusieurs fois vers la gauche et videz la vis complètement.

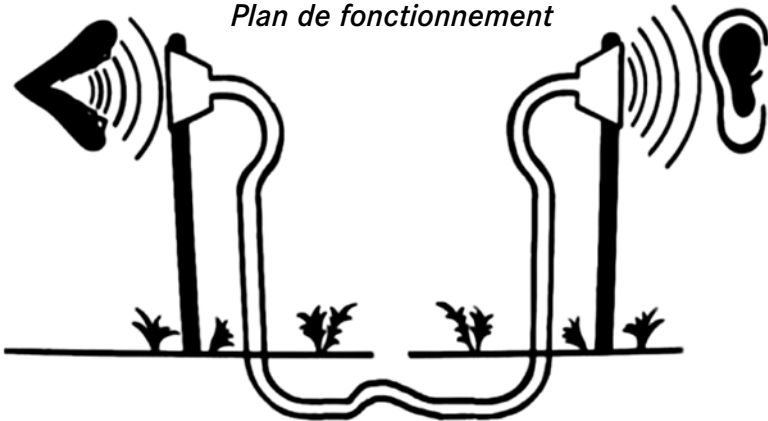
1  
point

Juste à côté du mur se trouve le « hallo-phone » (Hall-o-phon).

5. Il y a quelque chose qui cloche avec ce hallo-phone. Trouvez l'anomalie !

## Hall-o-phon

*Plan de fonctionnement*



1  
point



Quittez le village espagnol par la sortie à droite de la cour. Passez sous le porche orange et tournez tout de suite à gauche. Notre nouvelle destination est le monde magique des diamants.

6. En parcourant le chemin, vous voyez un joli dessin dans le sol. Est-ce que vous savez comment on appelle ces pierres incrustées dans le sol ? Mettez les lettres dans l'ordre :

M S O I A U E Q

1  
point



7. Notre chemin nous mène plus loin à travers la « Fôret enchantée » (Märchenallee). Elle se trouve tout droit devant vous en partant du monde magique des diamants. Vous y connaissez-vous en contes de fée ? C'est ce qu'Euromaus veut savoir maintenant. Quel est le conte de fée dans lequel un bâton sort d'un sac ?

1  
point



Je m'appelle Richard !  
Dans mon pays, où vous allez  
vous rendre à présent, on appelle  
les contes de fée « fairy tales ».  
A gauche vous voyez  
notre drapeau.



8. Quel est le nom de la gare où s'arrête le train panoramique et qui existe également à Londres ? (Vous la trouvez en suivant les rails au sol, le petit train passe devant).

1  
point

9. Vers quelles destinations pouvait-on partir de cette gare ? Mettez une croix dans la bonne case ! Faites le tour de la gare, alors vous verrez certainement les noms des villes.

Berlin       St. Petersburg       Margate       Dover       Rust

4  
points

10. Il y a très longtemps, Shakespeare, un écrivain anglais célèbre, a construit un théâtre « the Globe » près de la Tamise, un fleuve qui traverse Londres. A quelle date l'a-t-il construit ? Faites le tour du théâtre et regardez sur les panneaux !

1  
point

11. Retournez à la gare. Notre nouvelle destination est l'espace thématique où se trouve « La grotte des pirates ». Regardez le poteau indicateur. Pour y arriver, il faut passer devant ce bâtiment (regardez la photo).



Mettez les lettres dans l'ordre, alors vous saurez où se trouve la maison.

L L O H D A N E

La maison se trouve en \_\_\_\_\_ .

1 point

12. Que peut-on y acheter ?

- De la glace
- Des crêpes
- Des fruits et légumes
- Du fromage

Que veut dire « ÿssalon » en français ?

\_\_\_\_\_

Sur une petite maison jaune, vous trouvez ces inscriptions : « ÿssalon » et « pannekoekenhut ».



4 points



13. Traversez maintenant le passage Batavia à gauche et montez la colline vers .... Stop, il faudra à nouveau deviner .... vous trouverez la solution en triant les lettres et en les reportant dans les cases :

C S A N V I E N D I A

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1 point

14. Que représente la statue en bois qui garde l'entrée du village scandinave ?

\_\_\_\_\_

1 point

15. Allez dans la tour des contes d'Andersen.

Comment s'appellent les trois célèbres contes de fée de Christian Andersen ?

•

•

•

3  
points



# 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.

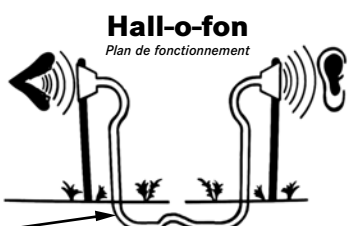
# Remarque finale

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	José Carreras	1							
2	Tous les trois	3							
3	Par un tuyau en plastique transparent installé dans le jet d'eau	1							
4	5 - 6 fois	1							
5	<p style="text-align: center;"><b>Hall-o-fon</b> <i>Plan de fonctionnement</i></p>  <p>1 faute</p>	1							
6	Mosaïque	1							
7	Le tailleur et ses trois fils !	1							
8	Victoria Station	1							
9	Berlin, St. Petersburg, Dover, Margate	4							
10	1599	1							
11	Hollande	1							
12	De la glace et des crêpes «ÿssalon» = glacerie	4							
13	Scandinavie	1							

# EUROPA PARK®

No.	Solution	points	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7
14	Un viking	1							
15	Le rossignol Le briquet Les cigognes sauvages	3							
<b>Total points:</b>		25							

Gagnant : .....