

Bienvenue à

EUROPA PARK®

Testez vos connaissances avec ce jeu de piste !

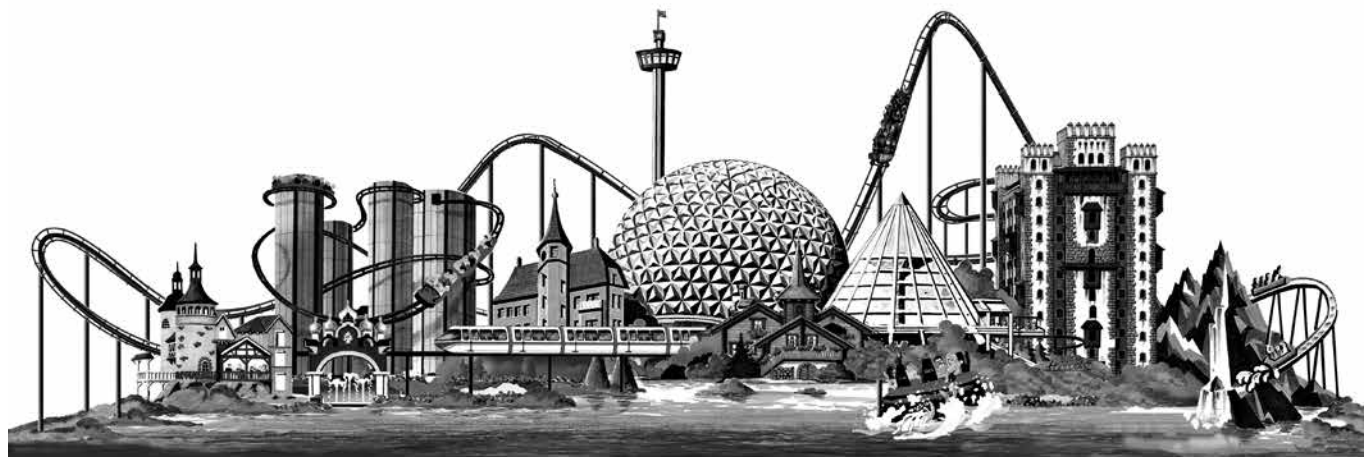
**Partez en voyage avec nous à la découverte
d'Europa-Park.**

**Il y a beaucoup à voir
et à apprendre...
avec plaisir !**

Membres de notre équipe : _____

Lieu de rendez-vous : _____

Heure : _____



Vous vous trouvez dans l'entrée d'Europa-Park. Demandez un plan en français au point d'information.

1. Proche de l'entrée à votre droite, vous trouvez une pièce qui témoigne de l'histoire allemande.

C'est une partie du _____

1
point

2. Quand est-ce qu'elle a été enlevée ?

Savez-vous quel jour les Allemands fêtent la réunification ?

Le _____

2
points

Si vous continuez votre chemin à travers la « Deutsche Allee » (allée allemande, galerie marchande), vous remarquez des maisons bâties dans différents styles architecturaux.

3. Quel style correspond aux maisons dont vous trouvez les images ci-dessous ? Ecrivez-le en dessous.
Indice : Sur les maisons, vous trouverez des petites pancartes qui vous aideront.



2
points

4. Un style était souvent caractérisé par des matériaux de construction typique. En Allemagne du Nord, le matériel cherché était beaucoup utilisé pendant le temps de la « Hanse », la fameuse ligue hanséatique (une union de commerçants).

Le matériel, c'est la _____

1
point

Allez maintenant dans le jardin magique. Pour vous y rendre, il faut passer par le portail « Restaurant-Café, Schloss Balthasar ».

5. Quelle courbe mathématique est dessinée par les jets d'eau dans le jardin magique ?

(sinusoïde) (parabolique) (elliptique) (hyperbolique)

○ ○ ○ ○

1 point



6. Dans le parc du château, proche du jardin magique, vous trouvez une grande boule de granit (une sphère flottante).

Quelle est sa masse ? _____ t

Cela représente combien de kilos ? _____ kg

Vous pouvez la tourner très facilement. Pourquoi est-ce aussi simple ? Mettez une croix dans la case devant la bonne réponse (plusieurs solutions admises).

- La boule est soulevée par la sustentation (soutien).
- La boule est soulevée par la pression de l'eau.
- L'eau agit comme un « graisseur ». Le frottement est ainsi réduit et on peut tourner la boule.

4 points

Votre prochaine destination est la fontaine de l'Europe. Regardez bien le sol !

7. Quelle est la capitale européenne la plus éloignée d'Europa-Park ?

_____ km

Et quelle capitale se trouve le plus proche ?

_____ km

4 points

Ciao ! Bella Italia !

De la fontaine de l'Europe, on part vers l'Italie. Dans l'entrée de l'espace thématique se trouve un arc de triomphe romain.

8. Quel chiffre se cache derrière le chiffre romain **CXXV** ?
C = _____ **X** = _____ **V** = _____

Le chiffre est : _____

Les chiffres romains ne sont plus utilisés aujourd'hui. Comment s'appellent les chiffres que nous utilisons aujourd'hui ?

- chiffres allemands chiffres grecs chiffres arabes

5
points

Bonjour ! Maintenant, nous nous rendons dans l'espace thématique français.

9. Un personnage historique se trouve près de la « Place de l'amitié ». Elle monte à cheval.

C'est _____ , ou la _____ d'Orléans.

2
points

10. Sur le pont vous voyez plusieurs écussons. Sur l'un d'eux sont écrits trois mots. Lesquels ?

- _____
- _____
- _____

3
points

On continue notre chemin jusqu'à « l'Univers de l'énergie » (Universum der Energie).

11. Au dessus de l'entrée, vous trouvez un dinosaure et à droite de l'entrée un panneau explicatif.

Quel est le rendement annuel de l'installation solaire ?

De combien de kg de CO2 peut être allégé la pollution grâce à cette production d'énergie ?

2
points



Allez maintenant dans le village suisse – gruezi tout le monde.
De part et d'autre de l'entrée du bobsleigh suisse (Schweizer Bobbahn)
se trouvent deux chalets suisses en bois.

12. Dans la maison et la cour du premier chalet se tiennent plusieurs personnes (mannequins). Combien sont-ils en tout ?

1
point

Euréka ! Vous avez trouvé l'espace thématique grec. Dans l'entrée du grand huit aquatique « Poséidon » avez-vous déjà remarqué le grand animal en bois ?

13. Comment s'appelle-t-il ?



1
point

Vous connaissez certainement la légende dans laquelle ce cheval joue un rôle important. Celui qui la connaît peut la raconter aux autres.

14. Sur le pignon (partie supérieure et triangulaire du mur) du temple grec, là où les bateaux rentrent, vous pouvez voir plusieurs personnages. Ils tiennent des objets dans les mains. Retrouvez ces objets dans ce jeu de mots mêlés :

A	T	F	G	N	N	L
Ê	R	O	D	F	V	A
W	Ç	U	B	E	C	N
P	D	R	V	R	T	C
A	R	C	U	U	O	E
B	N	H	E	H	W	B
F	D	E	T	C	L	É

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

4
points

A la fin, on part pour la Russie.

Maintenant, rendez-vous à la célèbre station spatiale russe « MIR ». Elle vola autour de la Terre jusqu'en mars 2001 et a terminé son voyage dans l'océan pacifique dans une chute contrôlée.



15. Dans quelle partie de la station habitait l'équipage ?

1
point

Voilà, vous avez réussi – j'espère que le jeu de piste vous a fait plaisir. Saviez-vous qu'on pouvait apprendre autant à Europa-Park ?

Allez maintenant au lieu de rendez-vous où votre professeur 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	mur de Berlin	1							
2	18 septembre 1990 3 octobre	2							
3	a gauche : maison de bourgeois, renaissance a droite : cour d'honneur, baroque	2							
4	brique	1							
5	parabolique	1							
6	masse=1,8 t; 1,8 t = 1.800 kg • La boule est soulevée par la pression de l'eau. • L'eau agit comme un « graisseur ». Le frottement est ainsi réduit et on peut tourner la boule.	4							
7	Moskau 2150 km; Bern 155 km	4							
8	C = 100; X = 10; V = 5; Le chiffre est : 125 chiffres arabes	5							
9	Jeanne d'Arc, la pucelle d'Orléans	2							
10	Liberté, Egalité, Fraternité	3							
11	3000 kWh; 2445 kg	2							
12	4	1							
13	Le cheval de Troie	1							

EUROPA PARK®

FREIZEITPARK & ERLEBNIS-RESORT

No.	Solution	points	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7
14	1. Arc 2. Fourche 3. Lance 4. Clé	4							
15	dans la partie centrale	1							
Total points:		34							

.....