



# DISPARITION AU MUSÉE SCHLUMBERGER

## Cycle 3 et 4 Atelier jeu collaboratif et visite interactive

### Déroulement de l'atelier [2h env.]

- Accueil de la classe par le médiateur et introduction générale [15 min. env.]
- Division de la classe en 2 groupes
- Groupe 1 : atelier jeu (salle pédagogique) / Groupe 2 : visite du Musée Schlumberger [45 min. env.]
- Permutation des groupes
- Conclusion et remise des fiches ressources

### Objectifs pédagogiques

- Collaboration
- Notions en géologie
- Notions en physique



**L'histoire :** Le Musée Schlumberger va ouvrir ses portes dans une heure, mais Jeanne, la conservatrice, s'est rendue compte qu'un précieux document est manquant : la carte dite des équipotentielles, symbole des débuts de l'aventure des frères Schlumberger. Sans ce document inestimable, le Musée ne peut pas ouvrir. Seulement 6 personnes ont pu accéder au Musée ces dernières heures. Il s'agit donc d'un vol !! Mais qui a pu faire ça ? Aidez Jeanne à mener l'enquête en retrouvant le coupable et la précieuse carte.

**Le but du jeu :** Les joueurs doivent découvrir le coupable et retrouver la carte avant que l'heure ne soit écoulée. S'ils y parviennent, ils gagnent tous ensemble ; sinon ils ont tous perdus.

**Le Musée :** Un parcours immersif permet au visiteur de devenir le personnage principal d'une histoire qui le plonge dans la vie d'un ingénieur de 1911 à nos jours. Du recrutement jusqu'aux opérations sur le terrain, il découvre grâce à des décors reconstitués, à des objets uniques, mais aussi grâce à des tablettes interactives les innovations technologiques qui ont bouleversé la recherche scientifique et technique.



**CHÂTEAU  CREVECŒUR**  
— NORMANDIE —