



Les fiches activité de

LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE

Publics :

cycles 2, 3 / centres de loisirs /
centres spécialisés



Durée de l'atelier :

45min

Infos et réservation :

03 84 43 54 10
contact@lamaisondelavachequirit.com



LES EXPLORATEURS DU TEMPS



Les explorateurs du temps est un parcours digital proposant des solutions interactives mêlant dernières technologies et storytelling. La Maison de La Vache qui rit vous propose un dispositif interactif innovant qui permettra aux enfants de s'intéresser à l'histoire de la plus célèbre des vaches du Jura tout en s'amusant.



VISITE



Munis de tablettes numériques les enfants deviennent acteur de leur visite et partent explorer à leur rythme les caves de La Maison de La Vache qui rit.

Ils devront parcourir l'univers des Explorateurs du temps à la recherche de planètes représentant les périodes emblématiques de la marque. Sur chacune d'elle, des missions à accomplir les attendent sous formes d'énigmes et de jeux. Les enfants devront alors s'aider des éléments présents dans l'exposition. Une fois leur voyage terminé, ils auront découvert tous les secrets de cette marque iconique.

Cette chasse aux secrets revisitée permet aux plus jeunes de découvrir l'histoire et la fabrication de ce célèbre petit fromage de façon ludique et décalée.

La Vache qui rit ne manquera pas de récompenser ses petits explorateurs du temps !



Thèmes associés : histoire locale, jeu de piste.



Les fiches préparatoires de

LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

DECOUVERTE DE L'HISTOIRE

Publics :

cycles 2, 3, 4 / centres de loisirs /
personnes en situation de handicap



Durée de l'atelier :

45min

Infos et réservation :

03 84 43 54 10
contact@lamaisondelavachequirit.com



LES EXPLORATEURS DU TEMPS



Cette animation permet de rendre accessible aux plus jeunes 100 ans d'histoire d'une marque emblématique et d'un savoir-faire français, grâce à un parcours sur tablette numérique. Cette aventure digitale mobilise de nombreuses compétences chez les élèves :

- Se repérer, s'orienter et se situer dans un musée.
- Extraire des informations d'un document pour répondre à une question.
- Manipuler un outil numérique.
- Aiguiser son habilité et sa dextérité.



POUR ALLER PLUS LOIN

D'autres sites de la région proposent des visites accompagnées d'un support numérique à l'instar de **La Maison Louis Pasteur** d'Arbois. **La Maison natale de Louis Pasteur** de Dole dispose quant à elle d'un « serious game » sur grande tablette digitale. *Du cycle 2 au Lycée.*

Votre venue à **La Maison de La Vache qui rit** peut également s'inscrire dans un parcours découverte de l'histoire des marques fortes de notre région et de son patrimoine industriel. Vous trouverez ci-dessous quelques idées de sites emblématiques du territoire Bourgogne-Franche-Comté :

Le Musée de l'aventure Peugeot de Sochaux propose une scénographie retraçant l'histoire du lion rugissant, à découvrir accompagné d'un livret de jeux. Des visites guidées de l'usine sont également proposées.

Le Musée des Soieries Bonnet de Jujurieux retrace l'histoire de deux siècles de création textile par le biais de diverses visites thématiques et de nombreux ateliers pratiques. *Du Cycle 1 au Lycée.*

Le Musée du pain d'épice Mulot et Petitjean de Dijon présente l'histoire de sa famille ainsi que le processus de fabrication de ses produits grâce à un espace interactif dédié aux matières premières ainsi qu'une succession de machines.



Thèmes associés : Histoire locale, jeu de piste.