

## Règles du jeu

- Après avoir effectué la visite du musée et pris connaissance des informations relatives à la culture de la prune et à l'élaboration du pruneau, vous êtes fins prêts pour tester vos connaissances sur le parcours d'orientation de Mam'zelle Prune.
- L'espace de jeu est délimité par une surface carrée dont les côtés comportent 16 pruniers. Cette aire de jeu s'étend sur à peu près 1 hectare, c'est à dire 100 mètres sur 100 mètres. Elle comprend 256 arbres.
- Vous découvrirez dans cet espace des pruniers beaucoup plus petits que d'autres. N'oubliez pas de les comptabiliser, ils font partie du jeu. Il s'agit de jeunes arbres qui ont été replantés suite à un orage.
- Avant de démarrer l'activité, on vous a attribué :

1 / Un plan de représentation du verger. Les arbres seront figurés par des ronds. Les balises seront représentées par des pastilles rondes de couleur et numérotées de 1 à 10.

2 / Un fiche réponse sur laquelle vous marquerez vos choix

3 / Une légende des balises du parcours. Chaque numéro correspondra à un animal. Ils seront dans les nichoirs situés sur le parcours au milieu de l'arbre.

- Avant de vous lancer dans l'aire de jeu, repérez et visualisez la localisation de vos balises de couleur ainsi que leur ordre de numérotation de 1 à 10. Vous devrez les valider l'une après l'autre, en respectant l'ordre chronologique 1 à 10
- Comptez bien le nombre d'arbres en longueur et en largeur afin de ne pas aller sur une autre balise.
- Maintenant vous pouvez aller jusqu'à votre première balise.
- Vous trouverez dans les arbres servant de balise : un nichoir dans lequel il y aura l'animal correspondant à votre numéro de balise et la question.

## Conseils pratiques

Si l'animal correspond avec celui que vous aviez identifié avant de rentrer dans l'aire de jeu, cela signifie que vous pouvez prendre connaissance de la question située en dessous et choisir la bonne réponse avant de repartir au point de départ pour la noter sur votre fiche réponse.

- Dans le cas contraire revenez au point de départ pour refaire un point d'orientation en comptant à nouveau les rangées et le nombre d'arbres qui vous amènera au bon emplacement.
- Prenez connaissance de votre parcours en regardant votre fiche verger
- faites le lien entre votre chiffre et l'animal qui correspond. C'est lui que vous devrez découvrir dans le verger

Choisissez la réponse qui vous semble la bonne et revenez vite au point de départ.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que vous ayez découvert les dix nichoirs et répondu aux questions correspondantes.

**Le vainqueur** sera l'équipe qui aura répondu correctement aux questions. S'il vient à y avoir des résultats où les équipes seront à égalité, c'est celle qui aura mis le moins de temps.

## Recommandations

Ne toucher pas aux fiches questions situées dans le verger, laissez sur place les fiches de représentation d'animaux, ne les ramener pas avec vous sinon le jeu s'arrêtera pour toutes les équipes.