

Fiche
Animateur

Mystère à la mine

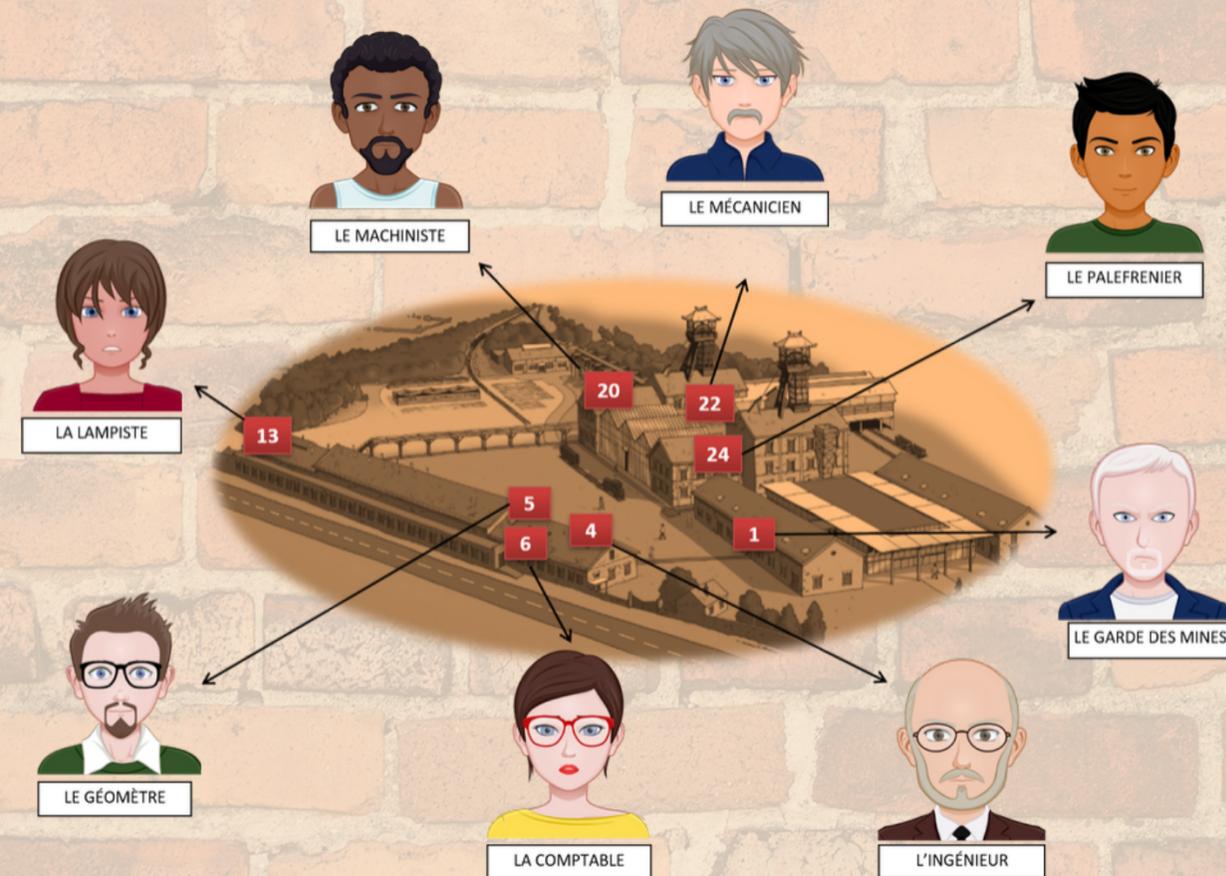


Chers animateurs,
vous incarnez le Maître du jeu d'une enquête sur la disparition de Lucette.

Vous avez à votre disposition :

- des fiches "animateur" correspondant à l'explication du déroulement de l'enquête,
- des fiches "maître du jeu" que vous pouvez présenter aux enfants. Attention en revanche à ne pas leur montrer la solution de l'enquête.

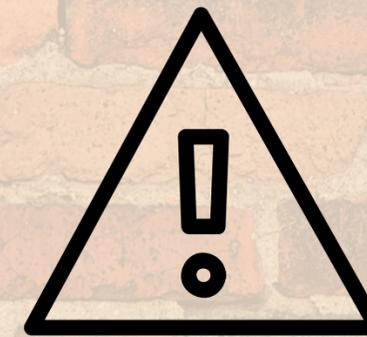
Les enfants vont de salle en salle afin de rencontrer différents acteurs de la mine. Dans chaque salle se trouve une « affiche-personnage » et son indice. Les enfants notent les indices sur la « fiche-enquête » afin de déterminer où se trouve Lucette.



Fiche
animateur



**Votre enquête se déroule dans l'espace d'un musée.
De ce fait, certaines règles sont à respecter.**



Vous vous engagez à :

- Ne pas toucher les œuvres et le décor. Seuls sont à votre disposition les textes/supports concernant l'enquête ;**
- Ne pas ouvrir les tiroirs, les vitrines, les portes et les fenêtres;**
- Ne pas escalader les machines et les sculptures;**
- Ne pas franchir les barrières et dispositifs destinés à contenir le public (garde-corps, chaînes...);**
- Ne pas vous appuyer sur les vitrines, les socles et autres éléments de présentation ;**
- Ne pas apposer de graffitis, inscriptions, marques ou salissures en tout endroit du musée ;**
- Ne pas prendre des notes en vous appuyant sur les installations muséographiques ;**
- Ne pas vous livrer à des courses, bousculades, glissades ou escalades dans l'enceinte de l'établissement.**

**Tout manquement à ces règles, toute dégradation intentionnelle ou causée par une manipulation non autorisée des équipements, entraînera une exclusion du musée.
Nous vous rappelons que les enfants sont sous votre responsabilité. En aucun cas les enfants ne doivent être seuls.**

Mystère à la mine



Fiche d'enquête

Fiche
Maître du jeu

CONTEXTE DE L'ENQUÊTE

Lucette, jeune lampiste de la fosse Delloye, a mystérieusement disparu ! Les enfants se glissent dans la peau d'enquêteurs et vont rencontrer les collègues de Lucette afin de résoudre le mystère de cette disparition.

Fiche
Maître du jeu



**Pauline, une collègue de Lucette, s'inquiète de la disparition de son amie.
Elle explique que Lucette ne s'est pas présentée au travail ce matin :**

**Bonjour,
je suis Pauline, une collègue de
Lucette. Nous sommes toutes les deux
lampistes à la Fosse Delloye. Habitant
dans la même cité, nous partons
travailler ensemble tous les matins.
Mais aujourd'hui, sa maison était vide.
Je suis allée au travail en pensant la
retrouver là-bas.**

**Une fois à la fosse,
Lucette n'y était pas !
Je dois me remettre au
travail, mais vous vous
pouvez essayer de la
retrouver.
Bon courage !**

**Fiche
Maître du jeu**

Conclusion de l'enquête

Lors de la mise en commun, les équipes regroupent tous les indices donnés par les personnages :

- 1er indice : Lucette a parlé de La Napoule avec une collègue lampiste.
- 2ème indice : Elle est allée voir la comptable, la semaine dernière, pour obtenir une avance sur sa quinzaine.
- 3ème indice : Le garde des mines l'a vue quitter son poste l'air réjoui la veille de sa disparition.
- 4ème indice : Le matin de sa disparition, le mécanicien a vu le frère de Lucette avec une valise à la main.
- 5ème indice : Ce même matin, le géomètre a cru voir Lucette à la gare de Douai.
- 6ème indice : Le palefrenier signale également l'absence du père de Lucette.



Fiche
maître du jeu

Réponse :

**Lucette est partie en vacances
avec son père et son frère à La
Napoule !**



Qu'est-ce que La Napoule ? Rendez-vous en salle 8 devant la vitrine « des vacances pour tous » et « une vie de château » pour compléter votre visite !