

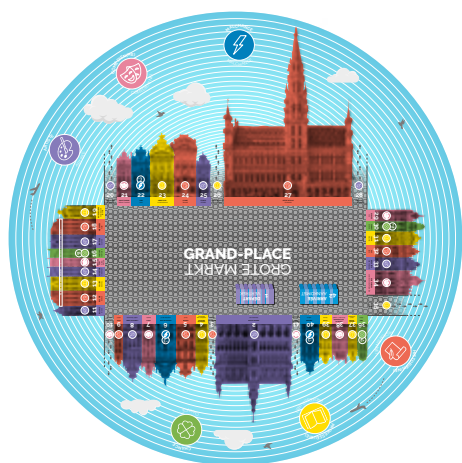
# BRUSKWER

## > BRUSKWER

C'est le nom du jeu de société géant sur le thème de la Grand-Place conçu par le service éducatif du Musée de la Ville de Bruxelles. Notez le jeu de mots: *Brussels Square* à la bruxelloise.

## > PUBLIC CIBLE

Les groupes (para-)scolaires à partir de 9-10 ans.



## > OBJECTIF





Permettre aux enfants d'ancrer de façon ludique les notions découvertes lors de la visite thématique de la Grand-Place au musée, tant à l'intérieur de la Maison du Roi que sur la place elle-même. Ces notions concernent principalement :

- > les noms des maisons et leurs caractéristiques
- > le rôle de la place et des rues environnantes comme lieux de marché
- > les corporations qui occupaient autrefois les plus belles maisons
- > le bombardement de Bruxelles en 1695 et la reconstruction des maisons qui s'ensuivit.

## > CONCEPT

Le plateau de jeu géant (3M de diamètre) est composé de l'ensemble des bâtiments de la Grand-Place et des rues qui y donnent accès. Chaque élément sert de case de jeu.

Le jeu suit les règles simples d'un jeu de l'oie traditionnel tout en faisant appel aux diverses compétences des enfants. Quatre catégories d'activités sont réparties dans le parcours et identifiables par une couleur différente :

-  **Artiste** > les enfants dessinent ou sculptent en plasticine le mot à découvrir
-  **Professeur(e)** > les enfants repèrent l'intrus dans une série de mots et répondent à un choix multiple
-  **Historien(ne)** > les enfants répondent à des questions ouvertes ou à des 'vrai ou faux'
-  **Comédien(ne)** > les enfants miment ou se transforment en statue pour faire découvrir un mot

# BRUSKWER

## > MODALITÉS PRATIQUES

1. Le jeu peut être organisé par un guide-animateur du musée dans la foulée de la visite + découverte de la place proposée aux groupes (para-)scolaires. Le coût de cette formule d'environ 3h est un forfait de 150 € par groupe.
2. Le jeu peut aussi être organisé à l'école par les enseignants ou dans les locaux d'une association par les animateurs de celle-ci. Pour cela, le musée dispose de 2 valisettes (contenant le règlement, les pions, les dés, le sablier, les cartes-activités en FR et NL, 1 pot de plasticine, des blocs de feuilles et des crayons) et de 2 tapis de jeu qui peuvent être prêtés gratuitement pour une durée d'une semaine. Un contrat sera signé par l'école ou l'association pour l'emprunt du matériel.

BRUSKWER a vu le jour à l'initiative de l'Échevinat de la Culture de la Ville de Bruxelles et à la générosité de Mme Paulette Darty.

Ce jeu est une réalisation des Musées de la Ville de Bruxelles, sous la supervision d'Anne Vandenbulcke, Directrice générale et de Denis Laurent, Directeur Culture.

### Conception et textes :

Jean-Luc Petit,  
Isabelle Douillet-de Pange,  
Laurent Massy

### Graphisme :

Trinôme

### Remerciements :

Marie-France Botte

## RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

[service.educatif@brucity.be](mailto:service.educatif@brucity.be)

T. + 32 (0)2.279.43.67

[www.museedelavilledebruxelles.brussels](http://www.museedelavilledebruxelles.brussels)

