repère culturel

Patrimoine

13-17 ans

30 à 45 min

Moyen groupe (15 à 30)
Grand groupe (30 à 50)

Devine le prix

Inspiré du jeu télévisé « The Price is Right », cette activité consiste à estimer le prix d'un objet d'une autre époque.

Source: Programme iPac - Loisir et Sport Montérégie

Matériel

- Images d'objets, de biens, d'aliments dans les années 1960 à 2015. Exemples : téléphone à cadran, dactylo, IPad, Kinect, GPS, album de musique, planche à roulettes, etc.

Déroulement

Préparation

1. L'animateur aura fait appel à des personne aînées (60 à 75 ans par exemple) de son entourage ou fait une demande à un centre d'action bénévole de son secteur afin de recruter des personne âgées intéressées à participer à l'activité.
2. Prévoir un objet utilisé par des jeunes et un autre utilisé par les aînés à l'époque.
3. Former deux équipes, les rouges et les bleus: les jeunes et les personnes aînées.
4. Prévoir une personne qui comptabilisera les points des deux équipes.

repère culturel

Consignes

L'animateur fait face au grand groupe.

1. Les participants choisis sont assis parmi les spectateurs.
2. Il appelle chaque candidat à la manière du jeu télévisé. Exemple : «Sabrina Tessier… Vous êtes la prochaine candidate des rouges à DEVINE LE PRIX!»
3. Chaque participant, une fois appelé, prend place, selon son âge, du côté rouge ou du côté bleu.
4. La foule encourage les participants pendant leurs déplacements.
5. L'animateur montre l'image d'un objet et en fait une courte description.
6. À chaque tour, l'objet provient d'une époque différente (années 60, 70, 80… 2015).
7. Chaque équipe doit donner la valeur de cet objet. L'équipe qui se rapproche le plus du vrai prix, gagne un point.

Exemples :

En 1960, une dactylo de marque Brotherhood valait….? Faites votre offre…!!!

En 2010, ce superbe IPad de 8'' valait…? Participants de l'équipe des bleus faites votre offre…!!!

Demander à un représentant de chaque génération de venir parler de cet objet (son utilité, le besoin qu'il comblait, ce qu'il représente, etc.)

Favorise le développement

1. Diminuer les barrières intergénérationelles
2. Collaboration et travail d'équipe
3. Cognitifs