



THÈMES ABORDÉS

- Exploration des **quartiers de la Cathédrale, Gutenberg et de la Petite France** à travers les représentations animales présentes sur des sculptures, des enseignes et des emblèmes. Ces symboles illustrent des métiers, des thèmes religieux, des éléments de mythologie, ou ajoutent une touche décorative !

PRINCIPE

- Le groupe est divisé en **équipes de 5 à 8 élèves**. Chaque équipe disposera d'un **carnet de route** qui décrit les **informations historiques**, l'**itinéraire** à suivre et les **questions** ainsi qu'une **fiche de réponses** sous forme de Questionnaire à Choix Multiples.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

- **Découverte du patrimoine local** : Exploration des thèmes notés ci-dessus pour enrichir les connaissances des élèves
- **Développement du sens de l'observation** : Recherche visuelle active des élèves pour trouver les réponses
- **Repérage dans l'espace** : Suivi d'un itinéraire clairement défini pour renforcer la capacité d'observation
- **Esprit de groupe** : Un seul carnet de route par équipe pour favoriser la collaboration

DÉROULEMENT

- Accueil du groupe et explication des règles du jeu par notre **animatrice expérimentée**
- Constitution des équipes, encadrées par vos accompagnateurs

- Distribution des carnets de route et des fiches de réponses
- Assistance téléphonique durant le jeu en autonomie
- Correction des fiches de réponses à l'arrivée
- Distribution de **langues de pains d'épices** aux participants et accompagnateurs

DURÉE

2 H 30

DÉPART / ARRIVÉE

Place du château / Place Saint Thomas

GROUPES

10 participants minimum

VERSIONS DISPONIBLES

Événement Entreprise



Tel +33 (0)3 88 31 05 25

info@iletaitunefoislaville.com

www.iletaitunefoislaville.com