



CATALOGUE 2027

SCOLAIRE / EXTRASCOLAIRE

JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES - 3 À 18 ANS



LES ANIMATIONS



JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES - 3 À 18 ANS

CAEN LA MER

AGATHE ET MAMIE AU PORT DE CAEN - CYCLE 1

LA CHASSE AUX VILLAS BELLE ÉPOQUE - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

L'ÉPOPÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

LE RALLYE À REMONTER LE TEMPS - CYCLE 3 / COLLÈGE / LYCÉE

RALLYE BD : VIVRE À CAEN PENDANT L'ÉTÉ 1944 - COLLÈGE / LYCÉE

L'ENQUÊTE GOURMANDE DANS LES RUES DE CAEN - CYCLE 3 ET COLLÈGE

LES OLYMPIADES EN ANGLAIS - CYCLE 3 ET COLLÈGE

L'ENQUÊTE GOURMANDE A LION SUR MER - CYCLE 3 ET COLLÈGE

UN COMLOT EN PLEINE RÉVOLUTION - LYCÉE

BESSIN ET PLAGES DU DEBARQUEMENT

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE DES TOUT-PETITS - CYCLE 1

L'ÉPOPÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT À CREULLY - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

L'ÉPOPÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT À BAYEUX - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

LES MESSAGES CODÉS DU DÉBARQUEMENT - CM1-CM2 / 3ÈME / LYCÉE

LES PLAGES DU DÉBARQUEMENT - CM1-CM2 / 3ÈME

COTE FLEURIE ET PAYS D'AUGE

AGATHE ET MAMIE À LA CONQUÊTE DE DIVES-SUR-MER - CYCLE 1

LA CHASSE AUX VILLAS BELLE ÉPOQUE DE CABOURG - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

LE RALLYE DES VILLAS ET DES SPORTS DE HOULGATE - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

ENQUÊTE CRIMINELLE À L'ABBATIALE (SAINT-PIERRE-SUR-DIVES) - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

L'ABBAYE VOUS RACONTE SON HISTOIRE (SAINT-PIERRE-SUR-DIVES) - CYCLES 2 ET 3

LE RALLYE DE GASTON A HONFLEUR - COLLÈGE / LYCÉE

EN MISSION A HONFLEUR - CYCLES 3 ET 3

SUISSE NORMANDE ET PAYS DE FALAISE

À LA RECHERCHE DU CHÂTEAU PERDU (CHÂTEAU GANNE) - CYCLES 2 ET 3 / COLLÈGE

CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GEANT A CHATEAU GANNE - CYCLE 3 / COLLÈGE / LYCÉE

LA LIBERTÉ ET APRÈS ? ENQUÊTE À BRETEVILLE-SUR-LAIZE - CYCLE 3

LA LIBERTÉ ET APRÈS ? ENQUÊTE À EVRECY - CYCLE 3

CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GEANT À FALAISE - CYCLE 3 / COLLÈGE / LYCÉE

CONTACTEZ NOUS POUR TOUTE QUESTION !



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr

CAEN

JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES - 6 A 18 ANS



Crédit photo : Jody Priour

AGATHE ET MAMIE AU PORT DE CAEN

Agathe est une petite fille de 5 ans qui aime se promener avec sa mamie.
Aujourd'hui, elles visitent le port de Caen et mamie a préparé une petite chasse au trésor.

🕒 45 MIN A 1H

📍 CAEN

👥 CYCLE 1



DÉFIS



TRÉSOR



HISTOIRE



DES BATEAUX ET UN TRESOR

Notre chasse au trésor commence devant le port de Caen et ses bateaux. Agathe et sa mamie se lancent dans une petite chasse au trésor autour du port, pour en comprendre l'histoire et récolter des indices.

Avec vos élèves, suivez leurs pas et aidez-les à ouvrir le coffre au trésor.

DES ACTIVITES POUR EXPLORER LE PATRIMOINE

Lors de la visite, **vos élèves** devront réaliser des **petites activités afin de récolter des indices**.

Trois arrêts autour du port de Caen permettront **d'assembler des bateaux, d'explorer le port façon pirates, de tracer un chemin sur une carte**. A la dernière étape, leur créativité sera mobilisée afin d'imaginer des scénettes, seul ou en petits groupes, sur la vie autour du port.

● INFOS PRATIQUES

Départ : Place Courtonne

Arrivée : Devant la bibliothèque Alexis de Toqueville

Durée : 45 minutes à 1h

Distance parcourue : Moins d'1km

Public : Cycle 1

Capacité : jusqu'à 30 élèves

Nécessite 4 accompagnateurs minimum

● TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LA CHASSE AUX VILLAS BELLE EPOQUE DE CAEN

Avez-vous déjà remarqué les villas Belle Époque du coteau de Bagatelle ? Vous découvrirez leur histoire et leur incroyable décoration à travers cette chasse aux trésors architecturaux, faite d'observation et de défis photo !

🕒 2H00

📍 CAEN

👥 CYCLES 2 & 3 / COLLÈGE



OBSERVATION



DEFIS



ARCHITECTURE



HISTOIRE



LE COTEAU DE BAGATELLE

La chasse aux villas Belle Époque en commence par une balade découverte sur le coteau de Bagatelle, un quartier sorti de terre à la fin du 19ème siècle. On entre alors dans la Belle Époque, une période riche en progrès et en inventions. Les citadins recherchent alors le grand air et la modernité. A Caen, on bâtit sur le coteau de Bagatelle des villas éclectiques qui mélangent les couleurs, les matériaux et les inspirations. Mais pourquoi tant de décorations ? Qui habitait ces villas ? Et comment vivait-on à cette époque ?

DES DETAILS A DENICHER ET DES DEFIS A RELEVER

En équipes, les jeunes partent à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du quartier. Pour chaque détail, ils devront également réussir un défi photo, sans se laisser distancer par les autres équipes !

Le jeu se termine dans un lieu paisible et méconnu : le cimetière dormant des Quatre-Nations.

● INFOS PRATIQUES

Départ : Place du Canada, Caen

Arrivée : Cimetière dormant des Quatre-Nations, Caen

Durée : 2h00

Distance parcourue : 3 km

Public : Cycles 2 et 3 / Collège

Capacité : jusqu'à 60 élèves

● TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€

> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



L'ÉPOQUE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT

Qui était le célèbre Guillaume le Conquérant ? Comment vivait-on à son époque ? Vous le découvrirez en incarnant les compagnons du duc à travers ce jeu de piste historique qui vous mènera peut-être ... à la conquête de l'Angleterre !

 2H00
 CAEN
 CYCLES 2 & 3 - COLLÈGE

 OBSERVATION

 MIME

 ARCHITECTURE

 HISTOIRE



UN PLONGEON AU MOYEN AGE

Le jeu de piste commence par un plongeon dans l'époque de **Guillaume le Conquérant**. Au cœur de son duché, on vous raconte tout ce que vous devez savoir pour réussir les défis qui vous attendent : qui était ce jeune duc ? Pourquoi avoir installé sa capitale à Caen ? Et pourquoi, après avoir enfin posé les bases de son pouvoir en Normandie, décida t-il de quitter son duché pour partir à la conquête de l'Angleterre ?

UNE STRATEGIE POUR CONQUERIR L'ANGLETERRE

En équipes, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dans la zone piétonne du **centre-ville de Caen**. Vos trouvailles vous permettront de **retrouver une enveloppe secrète à décoder**. Elle contient les informations stratégiques fournies par les espions du duc : est-il le seul à vouloir conquérir l'Angleterre ? Et quels sont les points faibles de ses adversaires ? Les équipes qui parviendront à **mettre une stratégie sur pied** pourront alors prendre part à la conquête de l'Angleterre à travers **un jeu de mime** !

INFOS PRATIQUES

Départ : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Arrivée : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Durée : 2h00
Distance parcourue : 3 km
Public : Cycles 2 & 3 / Collège
Capacité : jusqu'à 240 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€

> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

 06 72 95 17 66

 info@cassetetenormand.fr

 www.cassetetenormand.fr

LE RALLYE A REMONTER LE TEMPS

1060, Guillaume le Conquérant bâti un château à Caen, c'est le début de nombreuses péripéties pour cette ville naissante. A travers ce rallye, ce sera à vous de reconstituer la suite de l'histoire, à l'aide de Cartes du Temps et de défis photos !

 1H45
 CAEN
 CYCLE 3 - COLLÈGE



DÉFIS



TRÉSOR



ARCHITECTURE



HISTOIRE



UN VOYAGE DANS LE PASSE

Le rallye commence par un voyage dans le passé, qui vous mènera jusqu'aux origines de la ville de Caen, et même de la région toute entière : La Normandie.

Au pied du château, on vous raconte le rôle des Vikings, et de Guillaume le Conquérant dans le fascinant destin du Duché de Normandie. Mais, on ne vous en dit pas plus, car la suite, c'est à vous de la reconstituer !

DES CARTES DU TEMPS AUX DEFIS PHOTOS

En équipes, les jeunes partent ensuite à la recherche de six lieux historiques dans le centre-ville. Dans chacun de ces lieux, une Carte du Temps les attend. A l'aide d'un support de jeu, ils devront retrouver cette Carte du Temps, **découvrir le code qui leur permettra de la récupérer et réussir un défi photo.** Tout cela dans un seul but : reconstituer correctement le fil de l'histoire, de la fondation de la ville à sa reconstruction, après la Seconde Guerre Mondiale **pour ouvrir le coffre au trésor !**

INFOS PRATIQUES

Départ : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Arrivée : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Durée : 1h45
Distance parcourue : 3 km
Deux formats possibles : cycle 3 - Collège
Capacité : jusqu'à 60 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum
Formule deux groupes en différé : 370€
> Départ en différé de 20 minutes entre chaque groupe

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



RALLYE BD : VIVRE A CAEN PENDANT L'ÉTÉ 1944

Juin 1944. Alors que Caen vit au rythme des bombardements, les habitants se protègent comme ils peuvent. A travers une bande dessinée à compléter, découvrez leur histoire et celle de la ville.

🕒 1H30

📍 CAEN

👥 COLLÈGE (3ÈME) / LYCÉE

👁️ OBSERVATION

🔑 ENIGMES

🏰 ARCHITECTURE

📖 HISTOIRE



LES CAENNAIS DE JUIN 1944

Notre rallye commence par une immersion dans la vie des caennais pendant la Seconde Guerre mondiale. A travers la vie de la jeune Colette, on vous raconte le déclenchement, puis l'évolution du conflit. Colette traverse ainsi l'histoire jusqu'à l'occupation de Caen par les allemands, puis, le débarquement tant attendu. Le 6 juin 1944, les caennais se réjouissent. Ils pensent qu'ils seront libérés le lendemain. Mais la bataille de Caen durera en réalité de longues semaines...

UNE BANDE DESSINÉE SUR LES TRACES DE COLETTE

En équipes, les jeunes partent ensuite découvrir la suite de l'histoire, à travers le quartier St-Gilles, guidés par une bande dessinée à compléter. Cette bande dessinée leur raconte l'histoire de Colette, et des lieux fréquentés par les caennais pendant la bataille de Caen. **A chaque étape, un jeu d'observation, d'orientation ou de déduction** leur permet de récolter des indices sur le mystérieux lieu où se cachèrent Colette et sa famille durant ce long été 1944.

● INFOS PRATIQUES

Départ : Parvis de l'Abbaye aux Dames, Caen

Arrivée : Hôtel d'Escoville, Caen

Durée : 1h30

Distance parcourue : 3 km

Public : 3ème / Lycée

Capacité : jusqu'à 60 élèves

● TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€

> Départ en différé de 30 minutes entre chaque groupe

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



ENQUETE GOURMANDE DANS LES RUES DE CAEN

La grande cheffe Marie Ollait vient de se faire cambrioler la recette de sa fabuleuse teurgoule, ce riz au lait normand. Elle vous demande votre aide ! Suivez les indices dans les rues de Caen pour retrouver le coupable.

 2H
 CAEN
 CYCLE 3 ET COLLEGE

 OBSERVATION

 ENIGMES

 ENQUÊTE

 GASTRONOMIE



UNE HISTOIRE DE PIRATES

Notre enquête commence en plein centre de ville de Caen. La grande cheffe Marie Ollait a besoin de vous pour retrouver le voleur de sa fameuse recette de teurgoule. Mais avant de commencer l'investigation, elle vous explique : c'est quoi exactement, ce dessert normand à base de riz ? Quels sont les ingrédients ? Quand a-t-il été inventé ? Par qui ? Pourquoi ? Et que viennent faire les pirates dans cette histoire ?

SUIVEZ LES INDICES POUR RETROUVER LE COUPABLE

La cheffe en est sûre, le coupable est un restaurateur jaloux de la ville de Caen ! Un premier jeu permet aux équipes de retrouver le nom des suspects. Puis en équipe, les élèves partent dans les rues de la ville pour retrouver des indices. Il leur faudra ensuite croiser les informations pour identifier le coupable. Indices, preuves, suspects, mobiles... Tous les éléments sont réunis pour vivre une vraie aventure policière !

INFOS PRATIQUES

Départ : Parc Camille Blaisot, Caen
Arrivée : Parc Camille Blaisot, Caen
Durée : 2h
Distance parcourue : 3 km
Public : Cycle 3 et Collège
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

 06 72 95 17 66  info@cassetetenormand.fr  www.cassetetenormand.fr

LES OLYMPIADES EN ANGLAIS

Différentes activités sportives et créatives qui permettent aux enfants de développer à la fois leur vocabulaire anglais mais aussi leurs compétences physiques et créatives, leur esprit d'équipes et compétitif, le tout en s'amusant.

- 🕒 ENVIRON 2H
- 📍 DANS UN PARC
- 👥 CYCLE 3 ET COLLEGE

 ANGLAIS

 DÉFIS

 SPORT

 CRÉATIVITÉ



UN JEU CLE EN MAIN

Des olympiades pour l'apprentissage du vocabulaire anglais. En équipe, les élèves s'affrontent autour de 10 défis animés par les professeurs et accompagnateurs. Les défis durent environ 10 minutes et permettent aux élèves d'apprendre des mots de vocabulaire autour de différents sujets tels que les couleurs, les parties du corps, les actions, les animaux, les moyens de transport, les adjectifs, les directions, les habits, les nombres...

DES ANIMATIONS SPORTIVES ET CREATIVES

Parmi les 10 animations, nous vous proposons **5 défis sportifs** qui incluent un saut d'obstacle, une course à l'aveugle, un jeu de ballon, une course déguisée et un jeu de lancé mathématique. Ainsi que **5 défis créatifs** qui incluent un jeu de mime, un jeu de construction, un jeu de dessin, un défi photo et un blind test. Chaque jeu permet aux équipes de gagner un certain nombre de points. L'équipe avec le plus grand nombre de points a gagné !

● INFOS PRATIQUES

Lieu : Le jeu peut se faire dans le parc de l'Abbaye aux Dames à Caen ou le lieu peut être décidé ensemble.

Public : Cycle 3 et collège

Durée : 2h environ

Nombre d'élèves : 70 élèves max par session. Possibilité de faire une session le matin et une l'après-midi.

● TARIFS

Sur devis

Cette animation nécessite la participation des enseignants pour animer certains défis.

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr

ENQUETE GOURMANDE A LION SUR MER

La grande cheffe Marie Ollait vient de se faire cambrioler la recette de sa fabuleuse teurgoule, ce riz au lait normand. Elle vous demande votre aide ! Suivez les indices dans les rues de Lion-sur-mer pour retrouver le coupable.

 2H
 LION-SUR-MER
 CYCLE 2 & 3

 OBSERVATION

 ENIGMES

 ENQUÊTE

 GASTRONOMIE



UNE HISTOIRE DE PIRATES

Notre enquête commence en plein centre de Lion-sur-Mer. La grande cheffe Marie Ollait a besoin de vous pour retrouver le voleur de sa fameuse recette de teurgoule. Mais avant de commencer l'investigation, elle vous explique : c'est quoi exactement, ce dessert normand à base de riz ? Quels sont les ingrédients ? Quand a-t-il été inventé ? Par qui ? Pourquoi ? Et que viennent faire les pirates dans cette histoire ?

SUIVEZ LES INDICES POUR RETROUVER LE COUPABLE

La cheffe en est sûre, le coupable est un restaurateur jaloux de la côte ! Un premier jeu permet aux équipes de retrouver le nom des suspects. Puis en équipe, les élèves partent dans les rues de la ville pour retrouver des indices. Il leur faudra ensuite croiser les informations pour identifier le coupable. Indices, preuves, suspects, mobiles... Tous les éléments sont réunis pour vivre une vraie aventure policière !

INFOS PRATIQUES

Départ : Parc de l'hôtel de ville, Lion-sur-Mer
Arrivée : Parc de l'hôtel de ville, Lion-sur-Mer
Durée : 2h
Public : Cycle 3 et collège
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum
Formule deux groupes en différé : 370€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

 06 72 95 17 66  info@cassetetenormand.fr  www.cassetetenormand.fr



UN COMLOT EN PLEINE REVOLUTION

1793. En pleine Révolution Française, le député Marat est assassiné. La principale suspecte se prénomme Charlotte et elle vient de Caen. L'enquête s'impose, et ... c'est à vous de la mener !

 2H15
 CAEN
 LYCÉE



ENIGMES



ENQUÊTE



HISTOIRE



IMMERSION EN PLEINE REVOLUTION

Notre enquête commence au pied de l'Abbaye aux Dames où nous plongeons dans la curieuse histoire racontée par une liasse de lettres datées de 1793. Tout en rejoignant le centre-ville, nous débutons notre investigation : qui était cette jeune pensionnaire de l'Abbaye, qu'on accuserait bientôt du meurtre du député Marat ? Pourquoi l'aurait-elle tué ? L'aurait-on manipulée ? C'est ce que semblent penser les auteurs de nos lettres, mais alors, qui est réellement derrière cet assassinat ?

A LA RECHERCHE DES PIÈCES A CONVICTION

Une fois sur l'ancienne Place de la Liberté, les jeunes continuent leurs recherches en équipes. Ils partent pour cela à la recherche des pièces à conviction du procès de la jeune Charlotte Corday. Mais trouver les pièces à conviction n'est que la première étape de leur mission. Il leur faudra ensuite combiner les indices pour démêler les mystères de cette affaire et proposer leurs conclusions. Alors, complot politique ? Crime isolé ? Malheureux accident ?! A vous de le découvrir !

INFOS PRATIQUES

Départ : Parvis de l'Abbaye aux Dames, Caen
Arrivée : Place de la République, Caen
Durée : 2h15
Distance parcourue : 3 km
Public : Lycée
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



BESSIN ET PLAGES DU DEBARQUEMENT

JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES - 3 À 18 ANS



L'ÉPOQUE MÉDÉVALE DES TOUT PETITS

Et s'il ne tenait qu'à vous de déjouer les complots contre le duc Guillaume ?
Pour cela vous embarquerez dans une visite contée suivie d'une exploration du château de Creully à la recherche de précieux objets !

 1H
 CHÂTEAU DE CREULLY
 CYCLE 1

 OBSERVATION

 CONTE

 ARCHITECTURE

 HISTOIRE



UNE IMMERSION DANS LE MOYEN ÂGE

Pour découvrir l'époque du célèbre Guillaume le Conquérant, nous vous embarquons dans une visite contée dans la grande salle du château de Creully ! Au pied de la cheminée, les enfants plongent dans la chevauchée de Guillaume, chantent comme les troubadours et suivent les incroyables aventures du jeune Guillaume jusqu'à déjouer le grand complot monté contre lui !

UNE MISSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

En équipes, les enfants et leurs accompagnateurs reçoivent alors une mission de la plus haute importance : empêcher les ennemis de Guillaume de lui faire la guerre !

Comment faire ? Il suffit de partir explorer le château pour y retrouver les objets nécessaires à une attaque ! Cheval, arc, flèches ... en retrouvant tous ces éléments les enfants empêchent les ennemis de Guillaume de lui faire la guerre, et ainsi ils préservent le paix !

INFOS PRATIQUES

Départ : Château de Creully
Arrivée : Château de Creully
Durée : 1h00
Distance parcourue : sur site
Capacité : jusqu'à 30 élèves
Public : Cycle 1

TARIFS

Animation : 240€ / groupe de 30 élèves maximum
Dont 20€ de droit de parole dans le château

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



L'ÉPOQUE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT AU CHÂTEAU DE CREULLY

Qui était le célèbre Guillaume le Conquérant ? Comment vivait-on à son époque ? Vous le découvrirez en incarnant les compagnons du duc à travers ce jeu de piste historique qui vous mènera peut-être ... à la conquête de l'Angleterre !

 1H30
 CHÂTEAU DE CREULLY
 CYCLES 2 & 3 - COLLÈGE

 OBSERVATION

 MIME

 ARCHITECTURE

 HISTOIRE



UN PLONGEON AU MOYEN AGE

Le jeu de piste commence par un plongeon dans l'époque de Guillaume le Conquérant. Au cœur du château médiéval de Creully on vous raconte tout ce que vous devez savoir pour réussir les défis qui vous attendent : qui était ce jeune duc ? Pourquoi le seigneur de Creully complotait contre lui ? Et pourquoi décider de quitter son duché pour partir à la conquête de l'Angleterre ?

UNE STRATEGIE POUR CONQUERIR L'ANGLETERRE

En équipes, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dans le château de Creully. Vos trouvailles vous permettront de **retrouver une épée ainsi qu'une enveloppe secrète à décoder**. Elle contient les informations stratégiques fournies par les espions du duc : est-il le seul à vouloir conquérir l'Angleterre ? Et quels sont les points faibles de ses adversaires ? Les équipes qui parviendront à **mettre une stratégie sur pied** pourront alors prendre part à la conquête de l'Angleterre à travers **un jeu de mime** !

INFOS PRATIQUES

Départ : Château de Creully
Arrivée : Château de Creully
Durée : 1h30
Distance parcourue : sur site
Public : Cycles 2 & 3 / Collège
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 240€ / groupe de 30 élèves maximum
Dont 20€ de droit de parole dans le château

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



L'ÉPOQUE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT À BAYEUX

Qui étaient le célèbre Guillaume le Conquérant et son demi-frère Odon, évêque de Bayeux ? Comment vivait-on à leur époque ? Vous le découvrirez en incarnant les compagnons du duc à travers ce jeu de piste historique qui vous mènera peut-être ... à la conquête de l'Angleterre !

 2H00

 BAYEUX

 CYCLE 2 ET 3 - COLLÈGE

 OBSERVATION

 MIME

 ARCHITECTURE

 HISTOIRE



UN PLONGEON AU MOYEN AGE

Le jeu de piste commence par un plongeon dans l'époque de **Guillaume**. On vous raconte tout ce que vous devez savoir pour réussir les défis qui vous attendent : qui étaient le jeune duc et son demi-frère ? Comment Guillaume a-t-il placé Odon, un allié de choix, à la tête de l'évêché de Bayeux ? Et pourquoi décident-ils de quitter le duché pour partir à la conquête de l'Angleterre ?

UNE STRATÉGIE POUR CONQUÉRIR L'ANGLETERRE

En équipes, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dans le centre-ville de **Bayeux**. Vos découvertes vous permettront de **retrouver une enveloppe secrète à décoder**. Elle contient les informations stratégiques fournies par les espions du duc : est-il le seul à vouloir conquérir l'Angleterre ? Et quels sont les points faibles de ses adversaires ? Les équipes qui parviendront à **mettre une stratégie sur pied** pourront alors prendre part à la conquête de l'Angleterre à travers **un jeu de mime** !

INFOS PRATIQUES

Départ : Devant l'entrée de la Cathédrale de Bayeux

Arrivée : Devant l'entrée de la Cathédrale de Bayeux

Durée : 2h00

Public - Cycles 2 et 3 et collège

Capacité : jusqu'à 120 élèves

Distance parcourue : 3 km

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€

> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LES MESSAGES CODES DU DEBARQUEMENT

Pour préparer le débarquement du 6 juin 1944, les Alliés ont besoin de communiquer dans le plus grand secret ... A vous de découvrir leurs méthodes pour coder, mais aussi décrypter les messages ennemis !

 2H00
 CHÂTEAU DE CREULLY
 CYCLE 3 ET COLLÈGE



ATELIER



DECRYPTAGE



HISTOIRE



DES INFORMATIONS ESSENTIELLES

L'atelier commence dans le Musée de la Radio par un temps de découverte des communications secrètes de la période d'occupation : quelles informations étaient transmises ? Avec quel matériel ? Qui étaient les opératrices et opérateurs radio chargés de ces missions à haut risque ? Et pourquoi ces informations étaient si essentielles au débarquement ? On le découvre ensemble avant de plonger dans la cryptographie !

ET DES CODES POUR PROTEGER LES COMMUNICATIONS

En binômes, les élèves découvrent d'abord des codes secrets basiques pour apprendre à coder, décoder et décrypter. Ils plongent ensuite dans un code utilisé par les services secrets britanniques pendant une partie de la Seconde Guerre Mondiale : le code Playfair. Une fois les élèves initiés, chaque binôme s'attelle à décrypter un message codé qui cache l'histoire d'une figure importante de ces communications secrètes !

INFOS PRATIQUES

Départ : Château de Creully
Arrivée : Château de Creully
Durée : 1h45
Distance parcourue : sur site
Public : Cycle 3 et collège
Capacité : jusqu'à 25 élèves

TARIFS

Animation : 240€ / groupe de 25 élèves maximum
Dont 20€ de droit de parole dans le château

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LES PLAGES DU DEBARQUEMENT

Le 6 juin 1944 après des mois de préparation, les Alliés débarquent en Normandie. Pour appréhender l'opération Overlord, nous proposons à vos élèves des temps de visite et des temps d'interactions en petits groupes, afin de comprendre l'histoire des hommes et femmes, civils et militaires, impliqués dans ces événements.

-  JOURNÉE OU 1/2 JOURNÉE
-  PLAGES DU DÉBARQUEMENT
-  CYCLE 3 / COLLÈGE / LYCÉE

 OBSERVATION

 ATELIERS

 HISTOIRE



UNE HISTOIRE COMPLEXE

La journée sur les plages du débarquement commence toujours par une remise en contexte : Pourquoi ce débarquement ? Qui est impliqué ? Comment l'a-t-on préparé ? Comment l'a-t-on caché aux Allemands ? Pourquoi débarquer en Normandie ? Et pourquoi le 6 juin ?

Les élèves sont ainsi prêts à découvrir les sites choisis en concertation avec les enseignants en amont de la visite.

DES ATELIERS INTERACTIFS ET DES HISTOIRES POUR COMPRENDRE

Les élèves découvrent ensuite, selon le programme choisi, les sites suivants (journée complète) :

- Le port artificiel d'Arromanches-les-bains, découvert à l'aide d'un atelier de construction en kaplas
- La batterie d'artillerie allemande de Longues-sur-mer, pour comprendre la préparation côté allemand
- Le secteur d'Omaha Beach, à travers les histoires de plusieurs personnages, soldats et civils.
- Le cimetière américain de Colleville-sur-Mer

D'autres options peuvent inclure :

- L'atelier interactif sur les codes secrets du débarquement, au château de Creully (page 12)
- La visite du cimetière allemand de La Cambe
- Le rallye BD : Vivre à Caen pendant l'été 1944 (page 7)

INFOS PRATIQUES

Départ : Selon établissement ou lieu d'hébergement

Arrivée : Selon établissement ou lieu d'hébergement

Durée : jusqu'à 8h

Distance parcourue : 3km

Public : Cycle 3 / Collège / Lycée

Capacité : jusqu'à 120 élèves

TARIFS

Journée de visite : 390€ / groupe de 30 élèves maximum

Des frais de déplacements supplémentaires peuvent s'appliquer si le lieu de rdv est à plus de 40km de Caen

Supplément Atelier code secret : 50€ par classe

Supplément Rallye BD : 30€ par classe

Crédit photo : Casse-tête normand

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



COTE FLEURIE ET PAYS D'AUGE

JEUX DE PISTE - VISITES CONTÉES - ENQUÊTES - 6 À 14 ANS



AGATHE ET MAMIE A LA CONQUETE DE DIVES SUR MER

Agathe est une petite fille de 5 ans qui aime se promener avec sa mamie.
Aujourd'hui, elles visitent Dives-sur-mer et mamie a préparé une petite chasse au trésor.

🕒 45 MIN À 1H

📍 DIVES-SUR-MER

👥 CYCLE 1



DEFIS



TRESOR



HISTOIRE



SACRE GUILLAUME

Notre chasse au trésor commence devant le village d'art Guillaume le Conquérant. Agathe et sa mamie se lancent dans une petite chasse au trésor dans la ville de Dives-sur-mer, pour en découvrir l'histoire et récolter des indices.
Avec vos élèves, suivez leurs pas et aidez-les à ouvrir le coffre au trésor.

DES ACTIVITES POUR EXPLORER LE PATRIMOINE

Lors de la visite, vos **élèves** devront réaliser des petites activités afin de **récolter des indices**.
Trois arrêts dans Dives-sur-mer permettront de dessiner des bateaux comme à l'époque, d'écouter l'histoire de la conquête de l'Angleterre et de sentir les parfums du marché.

INFOS PRATIQUES

Départ : Parc de la Roseraie

Arrivée : Place de la République

Durée : 45 minutes à 1h

Distance parcourue : Moins d'1 km

Capacité : 30 personnes (adultes et enfants)

Chaque enfant est sous la responsabilité de l'adulte accompagnant

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LA CHASSE AUX VILLAS BELLE EPOQUE DE CABOURG

Mais quelles histoires se cachent derrière les villas de Cabourg ? Vous le découvrirez à travers cette chasse aux trésors architecturaux, entre défis photos et détails de l'architecture Belle Époque !



2H



CABOURG



CYCLES 2 & 3 / COLLÈGE



OBSERVATION



DEFIS



ARCHITECTURE



HISTOIRE



UNE VILLE SORTIE DES DUNES

Notre chasse aux villas commence par une plongée dans la fascinante histoire de Cabourg. Au 19ème siècle, la toute nouvelle mode des bains de mer transforme ce modeste village de pêcheurs perdu au milieu des dunes en une station balnéaire florissante ! Qui étaient les premiers vacanciers de Cabourg ? Et à quoi ressemblait leur époque, avec ces nombreuses inventions ? On vous explique l'essentiel avant de vous laisser prendre votre envol !

DES DETAILS A DENICHER ET DES DEFIS A RELEVER

En équipes, les jeunes partent ensuite à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du centre-ville. Pour chaque détail, ils devront également réussir un défi photo, sans se laisser distancer par les autres équipes !

Le jeu se termine devant le Grand Hôtel pour partager une madeleine en évoquant le souvenir du plus célèbre des touristes de Cabourg : Marcel Proust !



INFOS PRATIQUES

Départ : Jardins du Casino, Cabourg

Arrivée : Jardins du Casino, Cabourg

Durée : 2h00

Distance parcourue : 3 km

Public : Cycles 2 et 3 / Collège

Capacité : jusqu'à 120 élèves



TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€

> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LE RALLYE DES VILLAS ET DES SPORTS DE HOULGATE

Mais quels sports se cachent derrière les villas de Houlgate ? Vous découvrirez à travers ce rallye photo l'histoire du sport moderne et le lien entre sports, Belle Époque et stations balnéaires !

 1H45
 HOULGATE
 CYCLES 2 & 3 / COLLÈGE

 OBSERVATION

 DEFIS

 ARCHITECTURE

 HISTOIRE



LA NAISSANCE DU SPORT MODERNE

Notre rallye commence par une plongée dans la folle histoire de la Belle Époque et du sport. Autour des années 1900, l'âge d'or des stations balnéaires, les avancées technologiques se surpassent les unes les autres ! Et c'est à cette époque qu'apparaît le sport moderne, celui qu'on pratique et aussi celui auquel on assiste en spectateur. Natation, vélo, cerf volant ... la côte fleurie est un lieu très adapté à ces pratiques sportives !

DES DETAILS A DENICHER ET DES DEFIS A RELEVER

En équipes, les jeunes partent ensuite à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du centre-ville. Pour chaque détail, ils devront également **réussir un défi photo** et mimer l'un des sports de la Belle Époque, sans se laisser distancer par les autres équipes ! L'objectif ? Retrouver le grand exploit sportif de Houlgate à la Belle Époque, tout en aiguisant ses sens de l'observation et de l'orientation !

INFOS PRATIQUES

Départ : Office de Tourisme, Houlgate
Arrivée : Office de Tourisme, Houlgate
Durée : 2h00
Distance parcourue : 3 km
Public : Cycles 2 et 3 - Collège
Capacité : jusqu'à 60 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum
Formule deux groupes en différé : 370€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

Crédit photo : Studio 911

CONTACT

 06 72 95 17 66  info@cassetetenormand.fr  www.cassetetenormand.fr

ENQUETE CRIMINELLE A L'ABBATIALE

Mais qui a tué Wambert, prêtre du Moyen-âge ? A vous de le découvrir à travers une enquête façon Cluedo qui vous fera explorer l'église abbatiale afin de démasquer le coupable !

🕒 1H30

📍 SAINT-PIERRE-SUR-DIVES

👥 CYCLES 2 & 3 - COLLÈGE



ENQUÊTE



ENIGME



ARCHITECTURE



HISTOIRE



WAMBERT PRETRE ASSASSINE

La paroisse de Saint-Pierre-sur-Dives s'est développée au bord du fleuve de la Dives. Le corps de Wambert y a été retrouvé, sans vie.

L'enquête se déroule à la façon d'un Cluedo, dans son église et en équipes. Chaque équipe part en possession de cartes décrivant des objets, retrouvés dans l'église et qui paraissent suspects. L'un d'eux est l'arme du crime...

OBSERVER ANALYSER ET ENQUETER

Des épreuves d'observation de statues, de décors en bas-relief et du pavement leur permettront de collecter des indices permettant d'identifier des personnages de l'église (Saint Pierre) mais aussi de l'histoire (la comtesse Lesceline, fondatrice ou Louis IX). Ils devront associer chacun de ces personnages à leur attribut (arme potentielle du crime) puis, replacer tous ces personnages sur la frise chronologique de l'histoire du monument pour en **déterminer qui est le meurtrier**. Nous terminons par l'observation et l'analyse d'une œuvre picturale.

INFOS PRATIQUES

Départ : Eglise abbatiale de Saint-Pierre-sur-Dives

Arrivée : Eglise abbatiale de Saint-Pierre-sur-Dives

Durée : 1h30

Distance parcourue : périmètre de l'église

Format : Cycles 2 & 3 - Collège (5e)

Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

> Pas de formule double possible sur cette animation, mais peut se faire en parallèle d'une visite du jardin conservatoire des plantes et légumes du Pays d'Auge ou une chasse au trésor dans le bourg.

Crédit photo : Audrey Pasquet

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



L'ABBAYE VOUS RACONTE SON HISTOIRE

L'abbaye vous raconte son histoire.

De sa fondation en 1011 à sa réhabilitation, 1000 ans de vie dont elle a été le témoin.

- 🕒 1H00
- 📍 SAINT-PIERRE-SUR-DIVES
- 👥 CYCLES 2 & 3



CONTE



ARCHITECTURE



HISTOIRE



LE CONTE POUR S'IDENTIFIER

Elle a subi les guerres fratricides entre les fils de Guillaume le Conquérant, brûlée, elle a été reconstruite, richement parée, enviée, comme toutes ses sœurs, au point que le roi décide d'en prendre le contrôle. Pillée, puis de nouveau restaurée, illuminée, mais finalement vendue, découpée, habitée, vidée, transformée...

Faite de personnages, d'aventures, de rebondissements son histoire est plus accessible pour que chacun puisse s'y identifier.

LE PATRIMOINE UN PILIER DE NOTRE SOCIÉTÉ

Le patrimoine, cet héritage historique, dont les monuments historiques sont un des témoignages, est un des piliers de notre société ; un des piliers sur lequel chaque citoyen peut s'appuyer.

L'histoire de l'abbaye a été mouvementée, avec des périodes plus ou moins glorieuses mais elle a su les traverser. A travers ce récit, notre guide veut permettre à chacun de s'approprier son patrimoine et se dire que, comme cette abbaye, il peut traverser les tempêtes et se reconstruire.

INFOS PRATIQUES

Départ : Eglise abbatiale de Saint-Pierre-sur-Dives
Arrivée : Eglise abbatiale de Saint-Pierre-sur-Dives
Durée : 1h00
Distance parcourue : périmètre de l'église
Format : Cycles 2 & 3
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum
> Pas de formule double possible sur cette animation, mais peut se faire en parallèle d'une visite du jardin conservatoire des plantes et légumes du Pays d'Auge ou une chasse au trésor dans le bourg.

Crédit photo : Audrey Pasquet

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LE RALLYE DE GASTON A HONFLEUR

Gaston n'a qu'un rêve, devenir humoriste !
Le problème ? Toutes ces blagues tombent à l'eau.
Exist-il une recette pour faire une bonne blague ?

 1H30
 HONFLEUR
 COLLÈGES / LYCÉES

 DEFIS

 ENIGMES

 HISTOIRE



L'HUMOUR A HONFLEUR

Gaston est un jeune pêcheur, dans sa famille, on pêche la crevette de père en fils, depuis 6 générations, à Honfleur.
Mais le rêve le plus cher de Gaston, c'est de devenir humoriste.
Il semblerait que la recette pour faire une bonne blague serait cachée dans la ville. C'est décidé, il part à sa recherche !
Mais il aura besoin d'aide dans sa quête.

DES DEFIS POUR EXPLORER LE PATRIMOINE

Le rallye se fait en étoile et sur le modèle de Pékin Express.
Les participants seront divisés en équipe, à l'aide d'un plan, ils iront d'étapes en étapes, mais toujours en passant par un point fixe où la guide leur remettra une enveloppe contenant leur nouveau défi pour poursuivre l'aventure.
Chaque défi déblocuera un des ingrédients secrets de la recette pour faire une bonne blague.
Gaston deviendra-t-il humoriste ?

INFOS PRATIQUES

Départ : Lavoir sur le côté de l'Office de Tourisme
Distance parcourue : Moins de 2km
Capacité : 30 élèves maximum

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

Formule deux groupes en différé : 370€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

 06 72 95 17 66  info@cassetetenormand.fr  www.cassetetenormand.fr

EN MISSION A HONFLEUR

Vos élèves ont une mission : parcourir la ville pour connaître ses différents rôles au cours de l'histoire à travers des jeux et des énigmes.

🕒 1H30
📍 HONFLEUR
👥 CYCLES 2 & 3



ENIGMES



HISTOIRE



ARCHITECTURE



EVOLUTION D'UNE VILLE

Le vieux bassin a-t-il toujours accueilli des bateaux de plaisance ? Pourquoi certaines maisons sont toutes collées les unes aux autres ? Des personnalités sont-elles venues à Honfleur ? Honfleur, ville millénaire, a vu son architecture, son organisation et ses habitants évoluer au fil des siècles.

OBSERVER DANS LE DETAIL

Le parcours se déroule en 3 étapes et se concentre surtout autour du vieux bassin. A chaque arrêt une activité est proposée : observer son environnement à partir d'une couleur, dessiner la mairie lignes par lignes ou encore découvrir des images anciennes d'Honfleur en recherchant des éléments dans l'environnement aujourd'hui.

INFOS PRATIQUES

Départ : Lavoir sur le côté de l'Office de Tourisme
Distance parcourue : Moins de 2km
Capacité : jusqu'à 60 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



SUISSE NORMANDE ET PAYS DE FALAISE

JEUX DE PISTE - ENQUÊTES HISTORIQUES - 6 À 18 ANS



Crédit photo : Audrey Pasquet

A LA RECHERCHE DU CHATEAU PERDU

Comme des archéologues, partez à la recherche d'indices pour pouvoir reconstituer le château fort médiéval de La Pommeraye !

🕒 1H30
📍 LA POMMERAYE
👥 CYCLES 3 - COLLÈGE



DEFIS



TRÉSOR



ARCHÉOLOGIE



HISTOIRE



UN CHATEAU FORT DISPARU

Construit sur un promontoire rocheux dominant l'Orne, le château Ganne est composé de plusieurs cours et bâtiments. L'importance du seigneur bâtisseur est incontestable mais alors, pourquoi est-il aujourd'hui en ruines ?

Quelle est l'histoire de ce château ? Nous identifions l'usage et l'architecture de chacun des bâtiments pour repositionner château Ganne dans son contexte historique.

EPREUVES ET ENIGMES POUR TROUVER LE TRESOR

Tout d'abord, la légende du château est contée. Est-elle vraie ? Nous allons le vérifier...

Il s'agit d'une quête pédagogique qui se déroule en cinq étapes, dans chacun des cinq bâtiments du château. La bonne réponse aux épreuves et énigmes ouvre droit à la carte au trésor, constitué d'artefacts mis à jour lors des fouilles archéologiques. Les artefacts font partie des indices permettant d'identifier les bâtiments et de reconstituer le château. **Cette visite s'inspire du travail scientifique des archéologues** qui observent le bâti, le compare à d'autres monuments connus, fouillent et retrouvent des objets pour mieux connaître les lieux.

INFOS PRATIQUES

Départ : Château Ganne, La Pommeraye
Arrivée : Château Ganne, La Pommeraye
Durée : 1h30
Distance parcourue : sur site uniquement
Format : Cycles 3 - Collège (5e)
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum
> *Peut se faire en parallèle d'une sortie pédestre dans le parc du château.*

Crédit photo : Photo 911

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



CORDE EPEE OU POISON ?! CLUEDO GEANT A CHATEAU GANNE

Alors que le jeune duc Guillaume doit faire face à de nombreux complots, son tuteur Gislebert de Brionne est assassiné ! A vous de retrouver le coupable, l'arme et le lieu du crime en arpentant les ruines de Château Ganne !

🕒 1H45

📍 CHÂTEAU GANNE - LA POMMERAYE

📖 CYCLE 3 - COLLÈGE



ENIGME



ENQUÊTE



ARCHITECTURE



HISTOIRE



LA NORMANDIE MEDIEVALE

Depuis 1035, Guillaume est le nouveau Duc de Normandie ! Mais son jeune âge et son statut de bâtard en dérangent plus d'un ... qui rêvent de prendre le pouvoir à sa place !

Au pied du château, répartis en équipes, vous découvrez de façon interactive les événements de ces dernières années, pour comprendre le contexte de la mort de Gislebert de Brionne, le tuteur du jeune duc !

DES CARTES A ASSOCIER POUR DEMELER L'INTRIGUE

Vous partez ensuite explorer les ruines du château, à l'aide d'un plan, afin de récupérer les cartes Personnages, Armes et lieu de votre partie de Cluedo ! En observant le patrimoine et en utilisant les informations récoltées en début de jeu, vous pourrez ainsi retrouver les neuf cartes de jeu. Il ne restera plus qu'à les associer et à éliminer les fausses pistes pour résoudre l'enquête !



INFOS PRATIQUES

Départ : Parking de Château Ganne - La Pommeraye

Arrivée : Parking de Château Ganne - La Pommeraye

Durée : 1h45

Format : Cycles 2 & 3

Capacité : jusqu'à 30 élèves

Distance parcourue : 1 km



TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LA LIBERTE ET APRES ? ENQUETE A BRETTEVILLE S/LAIZE

Enquête à Bretteville-sur-Laize, ponctuée de plusieurs jeux sur les pas des architectes qui ont reconstruit la ville, afin de découvrir le beau dans la Reconstruction

🕒 1H30
📍 BRETTEVILLE-SUR-LAIZE
👥 CYCLE 3



ENQUÊTE

ARCHITECTURE



HISTOIRE



LA RECONSTRUCTION

Cette visite s'attache à faire observer cette architecture souvent dépréciée, mieux la comprendre et espérer faire changer le regard porté dessus car nous apprécions mieux ce que nous connaissons.

Il s'agit également de faire accepter le traumatisme vécu par ces générations de normands qui ont perdu beaucoup pour retrouver leur liberté.

DES JEUX POUR OBSERVER

Jeu de piste, charades et puzzle ponctuent cette enquête au cœur du bourg de Bretteville-sur-Laize, sur les pas des architectes qui ont reconstruit la ville. Qu'ont-ils voulu nous dire ? Quelles ont été leurs volontés ?

Une quête d'esthétisme ludique et pédagogique qui se déroule en plusieurs étapes : sur les matériaux, les textures, la symétrie, les similitudes et les dissemblances...

INFOS PRATIQUES

Départ : Place de la Mairie, Bretteville-sur-Laize
Arrivée : Place de la Mairie, Bretteville-sur-Laize
Durée : 1h30
Distance parcourue : 2 km
Format : Cycle 3
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



LA LIBERTE ET APRES ? ENQUETE A EVRECY

Enquête à Evrecy, pour découvrir, à l'aide de documents d'archives et de jeux d'observation la vie quotidienne des Ebrocéens juste après-guerre et les étapes de la Reconstruction.

🕒 1H30
📍 EVRECY
👥 CYCLE 3



ENQUÊTE

ARCHITECTURE



HISTOIRE



COMMENT RECONSTRUIRE ?

Le 15 juin, un terrible bombardement s'abat sur Evrecy. Presque entièrement détruite, la ville va devoir se reconstruire, physiquement et moralement.

Quelles seront les conditions de vie des habitants pendant cette période ? Comment trouveront-ils les ressources pour rebâtir leurs lieux de vie ? Quelle aide recevront-ils ? Et à quoi ressemblera cette reconstruction ? Autant de questions qui seront des pistes à suivre durant notre enquête !

UNE ENQUETE A TRAVERS L'HISTOIRE

Pour répondre à ces questions, les jeunes devront analyser et décrypter des documents d'archives pour reconstituer le fil de l'histoire.

Ils devront également **observer** les différences entre la ville actuelle et la ville passée, à travers des cartes postales anciennes, tout en déambulant dans la ville. Ils pourront ainsi **comprendre** ce que la Reconstruction a apporté à la ville : la lumière, le confort, et la modernité.

INFOS PRATIQUES

Départ : Place de la l'église, Evrecy
Arrivée : Place de la Mairie, Evrecy
Durée : 1h30
Distance parcourue : 1,5 km
Format : Cycle 3
Capacité : jusqu'à 30 élèves

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 30 élèves maximum

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr



CORDE EPEE OU POISON ?! CLUEDO GEANT A FALAISE

Alors que le jeune duc Guillaume doit faire face à de nombreux complots, son tuteur Gislebert de Brionne est assassiné ! A vous de retrouver le coupable, l'arme et le lieu du crime en arpentant les ruelles de Falaise !

- 🕒 1H45
- 📍 FALAISE
- 👥 CYCLE 3 - COLLÈGE - LYCÉE



ENIGME



ENQUÊTE



ARCHITECTURE



HISTOIRE



LA NORMANDIE MEDIEVALE

Depuis 1035, Guillaume est le nouveau Duc de Normandie ! Mais son jeune âge et son statut de bâtard en dérangent plus d'un ... qui rêvent de prendre le pouvoir à sa place !

Au pied du château natal de Guillaume, les jeunes, répartis en équipes, découvrent de façon interactive les événements de ces dernières années, pour comprendre le contexte de la mort de Gislebert de Brionne, le tuteur du jeune duc !

DES CARTES A ASSOCIER POUR DEMELER L'INTRIGUE

Les jeunes partent ensuite explorer la ville de Falaise, à l'aide d'un plan, afin de récupérer les cartes **Personnages, Armes et Lieux** de leur partie de Cluedo ! En observant le patrimoine et en utilisant les informations récoltées en début de jeu, ils pourront ainsi retrouver les neuf cartes de jeu. Il ne leur restera plus qu'à les associer et à éliminer les fausses pistes pour résoudre l'enquête !

INFOS PRATIQUES

Départ : Place Guillaume le Conquérant, Falaise
Arrivée : Place Guillaume le Conquérant, Falaise
Durée : 1h45
Distance parcourue : 3 km
Format : Cycles 3 / Collège / Lycée

TARIFS

Formule simple (30 jeunes maximum) : 220€
> Pas de formule double possible pour cette animation.

CONTACT



06 72 95 17 66



info@cassetetenormand.fr



www.cassetetenormand.fr

