CASSE-TÊTE NORMAND

L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

CATALOGUE 2027

EN FAMILLE & ENTRE AMIS

JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES
MURDER PARTY - VISITES



Crédit photo : Jody Priour

LES ANIMATIONS ET VISITES

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

CAEN LA MER

LA CHASSE AUX VILLAS BELLE ÉPOQUE - JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS
L'ÉPOPÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT - JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS
LE RALLYE À REMONTER LE TEMPS - CHASSE AU TRÉSOR À PARTIR DE 8 ANS
LA ROSE DE CAEN - CHASSE AU TRÉSOR À PARTIR DE 8 ANS
LES OLYMPIADES - GRAND JEU À PARTIR DE 8 ANS
LE RALLYE BD : VIVRE À CAEN PENDANT L'ÉTÉ 1944 - JEU DE PISTE À PARTIR DE 8 ANS
L'ENQUÊTE GOURMANDE DANS LES RUES DE CAEN - ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS
UN COMPLOT EN PLEINE RÉVOLUTION - ENQUÊTE À PARTIR DE 12 ANS
CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GÉANT - ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS
TU TE METS COMBIEN SUR CAEN ? - JEU DE QUIZZ À PARTIR DE 12 ANS
AGATHE ET MAMIE AU PORT DE CAEN - CHASSE AU TRÉSOR À PARTIR DE 3 ANS
CAEN - VISITES
L'ENQUÊTE GOURMANDE A LION SUR MER - ENQUÊTE A PARTIR DE 8 ANS

BAYEUX ET PLAGES DU DEBARQUEMENT

L'ÉPOPÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT - JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS
LES P'TITES ÉNIGMES DU VIEUX BAYEUX - JEU DE PISTE A PARTIR DE 6 ANS
LES PLAGES DU DÉBARQUEMENT - VISITES

COTE FLEURIE ET PAYS D'AUGE

LA CHASSE AUX VILLAS BELLE ÉPOQUE DE CABOURG - JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS
LE RALLYE DES VILLAS ET DES SPORTS DE HOULGATE - JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS
ENQUÊTE CRIMINELLE À L'ABBATIALE - ENQUÊTE À PARTIR DE 7 ANS
L'ABBAYE VOUS RACONTE SON HISTOIRE - VISITE CONTÉE À PARTIR DE 5 ANS
AGATHE ET MAMIE A LA CONQUÊTE DE DIVES SUR MER - CHASSE AU TRÉSOR A PARTIR DE 3 ANS
LE RALLYE DE GASTON A HONFLEUR - JEU DE PISTE A PARTIR DE 6 ANS
LA CÔTE FLEURIE - VISITES
LE PAYS D'AUGE - VISITES ET RANDONNÉES

ORNE FALAISE ET SUISSE NORMANDE

CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GEANT À FALAISE - ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS
CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GEANT À CHÂTEAU GANNE - ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS
ORNE, FALAISE ET SUISSE NORMANDE - VISITES ET RANDONNÉES

SUR LE LIEU DE VOTRE EVENEMENT

MURDER PARTY MEVIÉVALE - JEU DE RÔLE À PARTIR DE 13 ANS
MURDER PARTY : LE CERCLE DES FEMMES DE NORMANDIE - JEU DE RÔLE À PARTIR DE 12 ANS
CORDE, ÉPÉE OU POISON ?! CLUEDO GÉANT - ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS
MOYEN-AGE BOBARDS ET CERTITUDES - CONFERENCE HUMORISTIQUE À PARTIR DE 12 ANS
LA FABULEUSE ENQUÊTE - ENQUÊTE FANTASTIQUE DÈS 5 ANS
LES OLYMPIADES - DÉFIS SPORTIFS À PARTIR DE 8 ANS
CRÉATION SUR-MESURE

CONTACTEZ NOUS POUR TOUTE QUESTION !

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

CAEN

JEUX DE PISTE - CHASSES AU TRÉSOR - ENQUÊTES
MURDER PARTY - VISITES



Crédit photo : Jody Priour

LE RALLYE DES 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
- JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS

OBSERVATION

DEFIS

ARCHITECTURE

HISTOIRE



LE COTEAU DE BAGATELLE

La chasse aux villas Belle Époque 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, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du quartier. Pour chaque détail, vous devrez également réussir un défi photo, sans vous laisser distancer par les autres équipes ! Le jeu se termine par un moment convivial 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
Capacité : jusqu'à 60 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

L'EPOPEE DE GUILLAUME LE CONQUERANT

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
- JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS

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 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 : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Arrivée : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Durée : 2h00
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 240 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> 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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

LE RALLYE A REMONTER LE TEMPS

Vous avez déjà rêvé de remonter le temps ? En équipes, ce rallye vous fera explorer la ville à la recherche de Cartes du Temps et de défis photos à immortaliser pour retracer les fascinantes péripéties de l'Histoire de Caen !

1H45
CAEN
CHASSE AUX TRÉSORS À PARTIR DE 8 ANS

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, vous partez alors à la recherche de six lieux historiques dans le centre-ville. Dans chacun de ces lieux, une carte du temps vous attend. A l'aide d'un support de jeu, vous devrez retrouver cette carte du temps, **découvrir le code** qui vous permettra de la récupérer et **réussir un défi photo**, avant de continuer votre quête. Tout cela dans un seul but : reconstituer correctement le fil de l'histoire, de la fondation de la ville à sa renaissance, après la seconde Guerre Mondiale !

INFOS PRATIQUES

Départ : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Arrivée : Parvis de l'église Saint-Pierre, Caen
Durée : 1h45
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 60 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> 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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

LA ROSE DE CAEN

Un jeu pour découvrir les richesses architecturales du centre-ville de Caen.
En équipes, découvrez des lieux emblématiques de la ville de Caen, complétez la rose des vents et retrouvez le trésor caché !

- 2H15
- CAEN
- CHASSE AUX TRÉSORS À PARTIR DE 8 ANS

DÉFIS
ENIGMES
ARCHITECTURE
TRESOR



LES SECRETS DE CAEN

La chasse aux trésors commence par une présentation de l'histoire de la ville, des richesses du patrimoine caennais et de ses nombreux trésors enfouis. En clin d'œil à l'émission de télé "la carte au trésor", vous découvrez ensuite une rose des vents à compléter pour retrouver un trésor caché. Votre première étape est de décoder le nom des lieux où vous devez vous rendre pour compléter la rose des vents.

UN TRESOR A RETROUVER

En équipes, vous partez rejoindre 7 lieux emblématiques de la ville. À chaque étape, l'observation des détails architecturaux vous permet de **résoudre des énigmes et défis et de trouver un point cardinal.** La rose des vents complétée et un dernier jeu vous permettra de **retrouver le lieu secret** où se cache le trésor ! Sur toute la durée du jeu, des défis photos aideront les participants dans leur enquête.

INFOS PRATIQUES

Départ : Eglise Saint-Pierre, Caen
Arrivée : Lieu secret dans le centre de Caen
Durée : 2h15
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 70 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 35 personnes

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

LES OLYMPIADES

Différentes activités sportives et créatives qui permettent aux joueurs de développer leurs compétences physiques et créatives, leur esprit d'équipes et compétitif, le tout en s'amusant.

- ENVIRON 2H
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÈNEMENT
- OLYMPIADES A PARTIR DE 8 ANS

DÉFIS

SPORT

CRÉATIVITÉ



UN JEU CLE EN MAIN

Pour éveiller vos sens, votre créativité et votre engouement sportif, nous vous proposons une aventure collective, clé en main, autour de plusieurs défis variés. En fonction du nombre de participants, nous animons pour vous une compétition inter-équipe ou des défis à réaliser en autonomie. Une façon originale de passer du temps en famille ou entre amis autour d'activités physiques, de réflexion et de création.

DES ANIMATIONS SPORTIVES ET CREATIVES

Parmi les animations, nous vous proposons **des défis sportifs** comme un saut d'obstacle, une course à l'aveugle, un jeu de ballon, une course déguisée ou un jeu de lancé mathématique. Ainsi que **des défis créatifs** qui peuvent inclure 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.
Durée : 2h environ
Capacité : jusqu'à 70 personnes
Nécessite des complices impliqués dans la réalisation des épreuves, à discuter lors de la réservation, selon le nombre de participants.

TARIFS

Sur devis en fonction du nombre de personnes et de vos envies.

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

RALLYE BD : VIVRE A CAEN PENDANT L'ETE 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
- JEU DE PISTE À PARTIR DE 8 ANS

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 DESSINEE SUR LES TRACES DE COLETTE

En équipes, les joueurs 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
Capacité : jusqu'à 60 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS

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
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

UN COMPLOT 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
- ENQUÊTE HISTORIQUE À PARTIR DE 12 ANS

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 PIECES A CONVICTION

Une fois sur l'ancienne Place de la Liberté, vous continuez vos investigations en équipes. Vous partez 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 votre mission. Il vous faudra ensuite **combiner les indices** pour **démêler les mystères** de cette affaire et proposer vos 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
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

CORDE EPEE OU POISON ?!
CLUEDO GEANT A CAEN

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 rues de Caen.

- 1H45
- CAEN
- ENQUÊTE A PARTIR DE 8 ANS

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 de l'Abbaye aux Hommes à Caen, 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 le quartier, à l'aide d'un plan, afin de récupérer les cartes "personnages", "armes" et "lieux" de cette 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 : Artotheque de Caen
Arrivée : Artotheque de Caen
Durée : 2h
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 54 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation petit groupe : 270€ / groupe (30 personnes)

Animation grand groupe : 470€ / groupe (30 à 54 personnes)

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

TU TE METS COMBIEN SUR CAEN ?

Combien vous vous mettez sur l'histoire de Caen ?
Un quizz historique pour tous les niveaux, où la stratégie est plus importante que la culture générale. Selon les sujets, à vous de choisir le niveau de difficulté des questions pour gagner des points même si vous pensez que vous n'y connaissez rien !
Inspiré du jeu de société "Tu te mets combien ?"

- 1H30
- CAEN
- QUIZZ LUDIQUE

QUIZZ
HISTOIRE
ARCHITECTURE



UNE VILLE MILLENAIRE

Vous pensez ne rien connaître de l'histoire de Caen ?
Et pourtant vous savez que c'est une ville millénaire, vous connaissez son fondateur et pourquoi la ville a été détruite en 1944.

Peut-être que cela suffira à vous faire gagner la partie ...
ou pas !
Quoi qu'il en soit vous découvrirez au passage histoires et anecdotes pour briller en société !

VOUS VOUS METTEZ COMBIEN SUR CAEN ?

Votre guide vous emmène à différents points de la ville, dans et autour du château.
A chaque lieu, votre équipe auto-évalue ses connaissances sur le sujet donné par votre guide de 1 à 5. La question 1 est la plus simple et la 5 la plus difficile. Répondez ensemble à la question et avancez sur le plateau de jeu du nombre correspondant en cas de bonne réponse !

Attention à ne pas vous surestimer ... ni à vous sous-estimer !

INFOS PRATIQUES

Départ : Eglise Saint-Pierre à Caen
Arrivée : Eglise Saint-Pierre à Caen
Durée : 1h30
Distance parcourue : 2 km
Capacité : jusqu'à 125 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 25 personnes

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- 3- 6 ANS

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 découvrir l'histoire et récolter les indices.
Avec vos petits, suivez leurs pas et aidez-les à ouvrir le coffre au trésor.

DES ACTIVITES POUR EXPLORER LE PATRIMOINE

Lors de la visite, **vos petits** 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, ils pourront imaginer des scénettes, 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'1 km
Capacité : jusqu'à 25 personnes (adultes et enfants)
Chaque enfant est sous la responsabilité de l'adulte accompagnant

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 25 personnes

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

VISITES DE CAEN

Connaissez-vous la ville de Guillaume le Conquérant ?
Cinq parcours vous permettront de découvrir ses petits secrets, des temps lointains du Moyen Âge jusqu'à la reconstruction de la ville après la seconde Guerre Mondiale.

- 1H30 À 4H
- CAEN
- VISITE

OBSERVATION

HISTOIRE

ARCHITECTURE



UNE VILLE MILLENAIRE

Visiter Caen, c'est découvrir une ville millénaire, dont l'histoire est intimement liée à celle du duc de Normandie, Guillaume le Conquérant. Au 11ème siècle, celui-ci décide d'implanter dans une minuscule bourgade deux abbayes et un nouveau château, qu'il fait bâtir sur les hauteurs d'un éperon rocheux. Autour, se développent plusieurs bourgs, qui formeront la ville de Caen. Celle-ci suivra ensuite les aléas de l'Histoire, de son développement médiéval jusqu'à sa reconstruction au lendemain du débarquement de juin 1944.

MILLE ANS D'HISTOIRE DE CAEN

2h ou 4h / Départ : Eglise Saint-Pierre
Parcourez toute l'histoire de Caen en explorant son château et son centre historique.

CHARLOTTE CORDAY UNE SUSPECTE A LA REVOLUTION

1h30 / Départ : Abbaye aux Dames
Découvrez l'intrigante histoire de Charlotte Corday, responsable du meurtre de Marat en pleine Révolution.

LE COTEAU DE BAGATELLE VOYAGE A LA BELLE EPOQUE

1h30 / Départ : Place du Canada
Explorez un quartier préservé de Caen, construit dans les années 1900, en pleine Belle Époque.

LE PORT DE CAEN DU MOYEN AGE A AUJOURD'HUI

1h30 / Départ : Place Courtonne
Découvrez ce port étonnant, siègeant en pleine ville, à travers 1000 ans d'histoire.

LES CIMETIERES DORMANTS

1h30 / Départ : Eglise Saint Nicolas
Explorez la place du cimetière dans la ville et son évolution à travers le temps.

CAEN ET LA GASTRONOMIE NORMANDE

1h30 / Départ : Eglise ST-Pierre
Parcourez le centre-ville de Caen et découvrez les nombreux produits normands - Tarif sur devis avec degustation

LES GRANDS VOYAGE DE L'HISTOIRE DE CAEN

1h30 / Départ : Place du Canada
Découvrez Caen à travers ses explorateurs, ses voyageuses, et les traces laissées derrière eux !

TARIFS

Visite de Caen : 2h > 220€ / 4h : 330€ (jusqu'à 30 personnes par groupe)

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

ENQUETE GOURMANDE A LION SUR MER

OBSERVATION
ENIGMES
ENQUÊTE
GASTRONOMIE

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
- ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS



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
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

BESSIN ET PLAGES DU DEBARQUEMENT

JEUX DE RÔLE - VISITES À PIED OU À VÉLO - RANDONNÉES



L'EPOPEE DE GUILLAUME LE CONQUERANT

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
- JEU DE PISTE

- 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 STRATEGIE POUR CONQUERIR 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
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 120 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> 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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

LES P'TITES ENIGMES DU VIEUX BAYEUX

Un jeu de piste pour découvrir en famille les secrets du vieux Bayeux !
En équipe, vous devrez ouvrir l'œil et résoudre les énigmes du vieux Bayeux pour comprendre son architecture et découvrir six personnages marquants de l'histoire de la ville !

- ENVIRON 2H
- BAYEUX
- FAMILLES A PARTIR DE 6 ANS

OBSERVATION
ENIGMES
ARCHITECTURE
HISTOIRE



UNE ARCHITECTURE PRESERVEE

Partez à la découverte de cette ancienne cité romaine à travers son architecture et les grands personnages de son histoire.
Bayeux a eu la chance d'être épargnée par les bombardements de l'été 1944 et vous offre aujourd'hui la possibilité d'admirer de magnifiques monuments d'époques et de styles différents.
Un condensé d'histoire de l'architecture.

DES DETAILS A RETROUVER ET DES ENIGMES A RESOUDRE

En équipes, vous devrez retrouver six détails architecturaux qui permettront aux petits comme aux grands de découvrir et de comprendre l'architecture de Bayeux. Chaque détail découvert vous donnera une énigme à résoudre et chaque énigme résolue permettra de découvrir un personnage de Bayeux, dont l'histoire vous sera racontée par votre guide !
Vous devrez faire preuve d'observation, de logique et d'orientation et ainsi compléter une frise chronologique qui vous mènera au lieu final du jeu, où vous dégusterez des spécialités normandes !

INFO PRATIQUES

Public : familles à partir de 6 ans
Durée : 2h
Point de départ : devant la Cathédrale
Distance parcourue : 1,5 km
Capacité : jusqu'à 25 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 25 personnes

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND

LES PLAGES DU DEBARQUEMENT

On ne peut pas visiter la Normandie sans s'arrêter sur l'histoire du D-day. A travers une excursion de 4 à 8 heures, nos guides vous emmènent découvrir cette histoire fascinante, de la préparation secrète du débarquement à l'arrivée des soldats alliés sur les plages normandes.

- JOURNÉE OU 1/2 JOURNÉE
- PLAGES DU DÉBARQUEMENT
- VISITE

HISTOIRE
OBSERVATION
RANDO / VELO



LE DEBARQUEMENT DE JUIN 1944

Comment a t-on mis sur pied une opération aussi complexe ? Quelles en furent les étapes, depuis les premiers préparatifs jusqu'au débarquement sur les plages, au matin du 6 juin ?
Au delà de l'histoire des combats, le D-day, c'est aussi une incroyable logistique, une préparation à grande vitesse, un secret ultra protégé, et les destins croisés de jeunes combattants et de civils normands. Nos guides vous racontent ces préparatifs et le déroulement de l'Opération Overlord à travers une excursion à la journée ou 1/2 journée sur les sites du débarquement.

EXCURSION EN VEHICULE

4 à 8h / Départ : selon votre lieu d'hébergement ou rdv sur les lieux (à définir ensemble)
Découvrez les événements qui se sont déroulés sur les plages du débarquement à travers la visite des sites emblématiques que sont le port artificiel d'Arromanches, la batterie de Longues-sur-Mer, Omaha Beach, le cimetière militaire américain de Colleville-sur-Mer.

RANDONNEE COMMENTEE

4 à 6h / Départ : selon votre lieu d'hébergement ou rdv sur les lieux (Omaha ou Longues-sur-Mer)

- Randonnée commentée de 9km autour du secteur d'Omaha Beach
- Randonnée commentée de 13km entre la batterie de Longues-sur-Mer et le port artificiel d'Arromanches

EXCURSION A VELO

4h / 20 à 25 km / Départ : Cabourg ou Merville-Franceville
Suivez le déroulement des premières heures du D-day à travers la découverte du secteur aéroporté britannique : la batterie de Merville, Pegasus Bridge, le cimetière de Ranville, etc.

TARIFS

Excursion 1/2 journée : 330€ / guide (Jusqu'à 30 personnes) + suppléments*
Excursion 1/2 journée à vélo : 330€ / guide (Jusqu'à 12 personnes) + suppléments*
Excursion journée complète : 450€ / guide (Jusqu'à 30 personnes) + suppléments*
*Frais de déplacement des guides, location de vélo (vélo du guide inclus), et éventuelles entrées de musées en supplément. Transport des participants non pris en charge.

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

COTE FLEURIE ET PAYS D'AUGE

JEUX DE PISTE - ENQUÊTES - VISITES - RANDONNÉES



Crédit photo : Photo 911

LA CHASSE AUX VILLAS BELLE EPOQUE DE CABOURG

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

- 2H
- CABOURG
- JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS

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, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du centre-ville. Pour chaque détail, vous devez également réussir un **défi photo**, sans vous 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
Capacité : jusqu'à 120 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- JEU DE PISTE À PARTIR DE 6 ANS

- 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 balnéaire, les avancées technologique se surpasse 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, vous partez ensuite à la recherche de détails architecturaux dissimulés sur les villas du centre-ville. Pour chaque détail, vous devrez 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 de l'observation et de l'orientation !

INFOS PRATIQUES

Départ : Office de Tourisme, Houlgate
Arrivée : Office de Touisme, Houlgate
Durée : 2h00
Distance parcourue : 3 km
Capacité : jusqu'à 60 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

Formule deux groupes en différé : 470€
> Départ en différé de 45 minutes entre chaque groupe

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- ENQUÊTE CRIMINELLE À PARTIR DE 6 ANS

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'Eglise (Saint Pierre ou Saint Benoit) 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
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- VISITE CONTÉE À PARTIR DE 5 ANS

CONTE
ARCHITECTURE
HISTOIRE



LE CONTE POUR S'IDENTIFIER

Elle a subi les guerres fratricides entre les fils de Guillaume le Conquérant, brulée, 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 SOCIETE

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 : 1h30
Distance parcourue : périmètre de l'église
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- 3- 6 ans

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 petits, suivez leurs pas et aidez-les à ouvrir le coffre au trésor.

DES ACTIVITES POUR EXPLORER LE PATRIMOINE

Lors de la visite, vos **petits** 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 : jusqu'à 25 personnes (adultes et enfants)
Chaque enfant est sous la responsabilité de l'adulte accompagnant

TARIFS

Animation : 220€ / groupe de 25 personnes

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

LE RALLYE DE GASTON A HONFLEUR

Gaston n'a qu'un rêve, devenir humoriste !
Le problème ? Toutes ces blagues tombent à l'eau.
Exist-t-il une recette pour faire une bonne blague ?

- 1h30
- Honfleur
- A partir de 6 ans

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 débloquera 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 : jusqu'à 25 personnes

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 25 personnes

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

VISITES DE LA COTE FLEURIE

La mode des bains de mer, vous connaissez ? C'est elle qui a rendu célèbre les plages de Cabourg, Houlgate, Merville-Franceville et leurs voisines. C'est elle encore qui a fait pousser les splendides villas du bord de mer et fait venir de célèbre villégiateurs en Normandie. Alors, je vous raconte tout dans ces balades découvertes !

- 2H
- LA CÔTE FLEURIE
- VISITES

OBSERVATION

HISTOIRE



SE BAIGNER ? QUELLE IDEE !

Au milieu du 19ème siècle une nouvelle mode apparaît : le bain de mer ! Pour quoi faire ? Mais pour se soigner voyons ! On reconnaît aux bains de mer nombre de vertus thérapeutiques, qui attirent toute la haute société parisienne sur la côte normande. En quelques dizaines d'années, les stations balnéaires poussent comme des champignons. Dans leurs rues, de splendides villas qui rivalisent d'originalité et de modernité grâce aux toutes nouvelles inventions de la fin du 19ème siècle : téléphone, automobile, cinématographe ... Les stations balnéaires sont à la pointe et... elles aiment le montrer !

CABOURG A LA BELLE EPOQUE

1h30 à 2h / Départ : Office de Tourisme / A pied ou à vélo

En parcourant les rues de Cabourg, vous découvrirez les lieux de villégiature de Marcel Proust : les villas, les jardins et la promenade, ainsi que les anecdotes que ces lieux ont à révéler.

HOULGATE A LA BELLE EPOQUE

2h / Départ : Office de Tourisme / A pied ou à vélo

Explorez les somptueuses rues de Houlgate et découvrez les petits secrets qui se cachent derrière ses façades !

DEAUVILLE ET TROUVILLE

2h / Départ : Office de tourisme de Deauville / A pied ou à vélo

Casino, somptueuses villas, grands hôtels, Palace, hippodrome... Découvrez les ingrédients d'une station balnéaire de la Belle époque !

HONFLEUR UNE SOURCE D'INSPIRATION POUR LES PEINTRES DU XIXE SIECLE

1h30 / Départ : Office de tourisme / A pied

Les rues pavées et ces maisons font le charme de cette cité préservée des bombes de la seconde guerre mondiale ; une visite incontournable lors de votre séjour en Normandie.

TARIFS

Visite guidée sur la côte fleurie : 220€ / guide (Jusqu'à 30 personnes) + suppléments*
*Location de vélo (vélo du guide inclus), et éventuelles entrées de musées en supplément.
Transport des participants non pris en charge.

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

VISITES DU PAYS D'AUGE

Bienvenue au cœur du pays d'Auge : colombages, cidre, vaches et paysages vallonnés, tout y est ! Mais connaissez-vous les histoires que cachent ces jolis paysages ? Nos guides vous les racontent à travers des balades historiques et gourmandes !

- 2H, 1/2 JOURNÉE OU JOURNÉE COMPLÈTE
- LE PAYS D'AUGE
- VISITES ET RANDONNÉES

GASTRONOMIE

OBSERVATION

HISTOIRE



LE PAYS DE LA GOURMANDISE

Qu'est ce qui fait la particularité de cette région naturelle, encastrée entre la Touques et la Dives ? C'est la richesse de son terroir et la beauté de ses paysages, et ses typiques maisons normandes à pan de bois. On y vient aussi pour se régaler, grâce à son cidre, son calvados et à ses fromages. Le Livarot, le Pont-l'Evêque et le Camembert sont ainsi les stars du Pays d'Auge. Chacun possède une histoire et un goût bien à lui. Pourquoi donc ? On vous l'explique au détour d'une visite, d'une randonnée pédestre ou d'une excursion à la journée !

CAMEMBERT

1h30 / Départ : Mairie de Camembert

A travers une balade historique dans le village, découvrez comment la Révolution Française, la Révolution Industrielle et la 1ère Guerre Mondiale ont créé et médiatisé le célèbre fromage.

BEUVRON EN AUGE

Visite 1h15 - Randonnée commentée 3h / Départ : Office de Tourisme

Découvrez, au détour de cette visite, les petits secrets qui se cachent derrière les bâtisses à colombages de ce "plus beau village de France".

SAINT PIERRE SUR DIVES

2h / Départ : devant l'église

Découvrez comment ce bourg s'est développé autour de son abbaye, sa halle, et ses moulins.

RANDO GOURMANDE

4h / Départ : à définir

Découvrez les chemins du Pays d'Auge et ses produits du terroir.

TARIFS

Visite guidée dans le pays d'auge : 220€ / guide (jusqu'à 30 personnes)
Rando 1/2 journée : 330€ / guide (jusqu'à 30 personnes)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

ORNE / FALAISE
SUISSE NORMANDE

CHASSE AU TRÉSOR - ENQUÊTE - VISITES - RANDONNÉES



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
- CHASSE AU TRESOR À PARTIR DE 7 ANS

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
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation : 270€ / groupe de 30 personnes

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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 ! Une enquête façon Cluedo.

- 1H45
- FALAISE
- ENQUÊTE À PARTIR 8 ANS

ENIGME
ENQUÊTE
ARCHITECTURE
HISTOIRE



LA NORMANDIE MEDIEVALE

Depuis 1035, le jeune duc 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, 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 la ville de Falaise, à l'aide d'un plan, afin de récupérer les cartes Personnages, Armes et Lieux de votre partie de Cluedo ! En observant le patrimoine et en utilisant les informations récoltées en début de jeu, vous pourrez ainsi récolter neuf cartes de jeu.
Il ne vous 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
Capacité : jusqu'à 54 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation petit groupe : 270€ / groupe (30 personnes)

Animation grand groupe : 470€ / groupe (30 à 54 personnes)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

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
- ENQUÊTE

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
Distance parcourue : 1 km
Capacité : jusqu'à 54 personnes
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation petit groupe : 270€ / groupe (30 personnes)

Animation grand groupe : 470€ / groupe (30 à 54 personnes)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

ORNE / FALAISE / SUISSE NORMANDE

Cette région naturelle surplombe les gorges de l'Orne et offre de magnifiques points de vue. Bien connue pour les activités de sport nature, elle dévoile aussi un patrimoine industriel et urbain du Moyen-âge à la reconstruction.

- 2H, 1/2 JOURNÉE OU JOURNÉE COMPLÈTE
- ORNE, PAYS DE FALAISE ET SUISSE NORMANDE
- VISITES ET RANDONNÉES

OBSERVATION

ARCHITECTURE

HISTOIRE



DES FALAISES ET DES SENTIERS

Cette région qui accueille un des plus beaux GR de France est riche en sentiers qui font le bonheur des sportifs. Ces détours permettent de prendre le temps d'explorer les villages et d'admirer les paysages qui ont inspiré des peintres. Laissez vous emporter par la grandeur des lieux !

FALAISE

1h30 / Départ : Office de Tourisme
Ville médiévale reconstruite, qui a vu naître Guillaume le Conquérant.

LES COTEAUX DE FRESNEY LE PUCEUX

*R*andonnée commentée 3h / Départ : devant la Mairie
Ce chemin de randonnée en Suisse Normande longe la Laize. De magnifiques moulins et tanneries ponctuent le parcours. Un sentier chargé d'histoire

LES BOUCLES DE L'ORNE

3h */ Départ : Le quai d'Harcourt*
Au départ de Thury Harcourt, ce sentier vous offre une vue plongeante sur une des boucles de l'Orne. Chemins rocailleux, champs et bois, le parcours est diversifié. Soyez bien chaussés !
Pour une rando à la journée, elle peut être couplée avec Les Costils d'Aunes (10km – 3h)

CLECY / LE PAIN DE SUCRE ET ROCHERS DES PARCS

3h / Départ : Office de Tourisme
Le parcours permet de découvrir ce massif montagneux vieux de plusieurs millions d'années. La route des crêtes vous offre de magnifiques panoramas qui ont inspiré le peintre André Hardy.

TARIFS

Visite guidée : 220€ / guide (jusqu'à 30 personnes)
Rando 1/2 journée : 330€ / guide (jusqu'à 30 personnes)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

SUR LE LIEU DE VOTRE EVENEMENT

MURDER PARTY - ENQUÊTES - CRÉATIONS SUR MESURE



Crédit photo : Jody Priour

MURDER PARTY MEDIEVALE

1066. Quelques mois avant le départ de Guillaume pour l'Angleterre, Golet, son fou, est assassiné. Tout peut basculer ! Le meurtrier doit être découvert pour être jugé. Mais à qui se fier ? À vous d'incarner les Normands du Moyen Âge pour démasquer le traitre et ses complices ! Une animation créée par notre collègue **Anne Gosselin**.

- 2H30 A 3H
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÉNEMENT
- JEU DE RÔLE À PARTIR DE 13 ANS

JEU DE RÔLE

ENQUÊTE

HISTOIRE



1066, TOUT PEUT BASCULER

La Murder Party démarre par une immersion dans l'année 1066. Guillaume, puissant Duc de Normandie s'apprête alors à partir à la conquête de l'Angleterre, quand son fou Golet est assassiné. Le meurtrier en a t-il après le Duc ? Le projet d'invasion est-il en danger ? Anne et Coline vous donnent toutes les clés historiques pour comprendre les motifs des uns et des autres lors de votre enquête.

UN TRAITRE A DEMASQUER

Chacun des participants se voit ensuite attribuer un personnage se trouvant au château lors du crime. Les joueurs découvrent alors l'histoire, les amis et les ennemis de leur personnage. Ils doivent ensuite se rapprocher des autres joueurs pour **découvrir qui est qui**, et surtout, quels sont **les secrets de chacun.** L'un d'entre eux est un traître mais si tout le monde coopère et que chacun **étudie les indices** qui lui sont fournis, **ce traître sera démasqué !**

INFOS PRATIQUES

Départ/Arrivée : Lieu public, salle en location ou dans vos locaux
Durée : 2h30 à 3h
Capacité : 14 à 25 personnes par animation
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Formule simple animée par 1 guide (14 à 25 participants) : 530€

Il est possible de prévoir 2 guides pour mieux accompagner les participants peu habitués aux jeux de rôle : 860€

Frais de déplacement supplémentaires possibles hors secteur (plus de 40km autour de Caen)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

MURDER PARTY

LE CERCLE DES FEMMES DE NORMANDIE

Comme chaque année, les femmes qui ont marqué l'histoire normande ont décidé de se rassembler pour célébrer l'anniversaire du droit de vote des femmes autour d'un verre de pommeau. Mais l'une des invitées manque à l'appel ...

- 2H
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÉNEMENT
- JEU DE RÔLE A PARTIR DE 12 ANS

JEU DE RÔLE

ENQUÊTE

HISTOIRE



UNE TERRIBLE NOUVELLE

Ce matin, alors qu'elles sont toutes réunies, une terrible nouvelle vient de tomber, l'une d'entre elle, Marie-Catherine d'Aulnoy a été assassinée pendant la nuit ! C'est sûr, la meurtrière est encore présente. Elle a forcément laissé des traces... **Les joueurs et joueuses devront suivre ces indices et interroger chacune des invitées pour démêler cette intrigue et rétablir la vérité !**

UNE TRAITRESSE A DEMASQUER

Dans ce jeu de rôle grandeur nature, **chacun des participants se voit attribuer un personnage de l'histoire normande : de Mathilde de Flandres à Edith Piaf en passant par Marie-Harel et Jeanne d'arc !** Les joueurs découvrent alors l'histoire, les amis et les ennemis de leur personnage. Ils doivent ensuite se rapprocher des autres joueurs pour **découvrir qui est qui**, et surtout, quels sont **les secrets** de chacune de ces femmes. L'une d'entre elles est une traîtresse mais si tout le monde coopère et que chacun **étudie les indices** qui lui sont fournis, elle **sera démasquée !**

INFOS PRATIQUES

Départ/Arrivée : Lieu public, salle en location ou dans vos locaux
Durée : 2h environ
Besoins techniques : 1 grande salle abritée avec éclairage, 4 à 5 tables
Capacité : 8 à 16 participants
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Formule événement (8 à 16 pers max) : 330€ HT

Frais de déplacement supplémentaires possibles hors secteur (plus de 40km autour de Caen)

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

CORDE EPEE OU POISON ?!
CLUEDO GEANT

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 le territoire. Une enquête façon Cluedo.

- 1H45
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÉNEMENT
- ENQUÊTE À PARTIR DE 8 ANS

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 !
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 la ville à l'aide d'un plan, afin de récupérer les cartes Personnages, Armes et Lieux 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 / Arrivée : Sur votre lieu de séminaire
Durée : 1h45
Capacité : 54 personnes par animation
Pour des grands groupes, nous contacter.

TARIFS

Animation petit groupe : 270€ / groupe (30 personnes)

Animation grand groupe : 470€ / groupe (30 à 54 personnes)

Frais de déplacement supplémentaires possibles hors secteur (plus de 40km autour de Caen)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

MOYEN-AGE, BOBARDS ET CERTITUDES
CONFERENCE HUMORISTIQUE

Tout ce que vous pensez savoir sur Guillaume et son époque est-il si vrai ?
A vous de découvrir, à travers des mini-jeux, ce que les sources médiévales, du 19ème ou plus actuelles ont falsifié de l'histoire normande médiévale !

- 1H30
- LIEU INTÉRIEUR
- CONFÉRENCE HUMORISTIQUE ET HISTORIQUE À PARTIR DE 12 ANS

CONFERENCE HUMORISTIQUE

IDÉES REÇUES

MINI-JEUX



DES EVIDENCES A QUESTIONNER

Les vikings, ancêtres des normands, venaient-ils vraiment tous de Scandinavie ?
Avant d'être nommé le Conquérant, Guillaume était appelé le Bâtard. Ah oui ? Et cela ne le dérangeait pas ?
Mathilde était une femme soumise, et Guillaume la battait. Et c'est pour cela qu'elle apposait elle aussi sa signature sur les chartes ducales ?
Trois mythes, trois évidences... qui n'en sont peut-être pas !

DES MINI-JEUX POUR DEMELER LE VRAI DU FAUX

Burger quizz ; Vrai ou faux ; Qui est-ce ? ; Question pour un champion ...
Défiez-vous en équipe pour démêler les sources historiques de façon ludique et accessible, dans cette conférence humoristique ouverte à toutes et à tous !
Car oui, on peut parler sérieusement d'Histoire sans être sérieux !

INFOS PRATIQUES

Lieu : conférence en salle sur votre site.
Durée : 1h30
Capacité : jusqu'à 30 personnes
Animée par une guide
Besoins techniques :

- Une salle et des chaises
- Vidéoprojecteur

TARIFS

Conférence : 270,00 €

Frais de déplacement supplémentaires possibles hors secteur (plus de 40km autour de Caen)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND

LA FABULEUSE ENQUETE

Voila quelques nuits que d'étranges événements viennent troubler la Normandie...
Et pour cause, le livre des contes et légendes de Normandie a été ouvert, et des personnages s'en sont échappés !
Suivez la gardienne des contes pour les retrouver !

- 1H
- LIEU INTÉRIEUR OU EXTÉRIEUR
- ANIMATION CONTEE À PARTIR DE 5 ANS

CONTE
ENQUÊTE
DÉFIS



LA GARDIENNE DES CONTES

Pour remettre le monde à l'endroit, la gardienne des contes a besoin de votre aide !
Après vous avoir expliqué l'origine des malheurs qui pèsent sur la forêt, la gardienne vous embarque dans le monde fantastique des contes normands. Vous découvrez alors les péripéties de l'ingénieuse sylphe, du vieil homme de bord de mer et de la fée tête en l'air !

DES OBJETS TOTEMS A RETROUVER

En écoutant les contes, vous pourrez identifier les objets totem de leurs héros et de leurs héroïnes et ainsi les retrouver pour pouvoir refermer le livre des contes !
Mais attention, il vous faudra en chemin réussir les défis proposés par la gardienne en dévoilant votre fibre artistique, théâtrale et votre adresse !

INFOS PRATIQUES

Lieu : site extérieur ou intérieur
Deux espaces distincts sont nécessaires.
Durée : 1h00
Capacité : jusqu'à 30 personnes

TARIFS

Animation : 270,00 € / groupe (30 personnes)
Animation grand format :
La fabuleuse enquête peut être proposée en grand format, avec 3 guides, pour une animation plus immersive afin d'accueillir jusqu'à 45 personnes, sur un espace de jeu plus vaste.
Tarif : 1290€ d'animation + 350€ d'adaptation au lieu
Frais de déplacement supplémentaires possibles hors secteur (plus de 40km autour de Caen)

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND

LES OLYMPIADES

Différentes activités sportives et créatives qui permettent aux joueurs de développer leurs compétences physiques et créatives, leur esprit d'équipes et compétitif, le tout en s'amusant.

- ENVIRON 2H
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÈNEMENT
- OLYMPIADES A PARTIR DE 8 ANS

DÉFIS

SPORT

CRÉATIVITÉ



UN JEU CLE EN MAIN

Pour éveiller vos sens, votre créativité et votre engouement sportif, nous vous proposons une aventure collective, clé en main, autour de plusieurs défis variés. En fonction du nombre de participants, nous animons pour vous une compétition inter-équipe ou des défis à réaliser en autonomie. Une façon originale de passer du temps en famille ou entre amis autour d'activités physiques, de réflexion et de création.

DES ANIMATIONS SPORTIVES ET CREATIVES

Parmi les animations, nous vous proposons **des défis sportifs** comme un saut d'obstacle, une course à l'aveugle, un jeu de ballon, une course déguisée ou un jeu de lancé mathématique. Ainsi que **des défis créatifs** qui peuvent inclure 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

ieu : sur le lieu de votre événement
Durée : 2h environ
Nombre de participants : jusqu'à 70 personnes
Nécessite des complices impliqués dans la réalisation des épreuves, à discuter lors de la réservation, selon le nombre de participants.

TARIFS

Sur devis en fonction du nombre de personnes et de vos envies.

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !

CREATION SUR MESURE

Pour vos événements en famille ou entre amis, le jeu est un formidable outil pour se retrouver ! Il permet aux nouveaux venus de faire connaissance et surtout, il crée des moments d'échange et de partage pour tous, dans un esprit de compétition ou de coopération ! Choisissez avec nous ce qui vous convient le mieux !

- DURÉE DE L'ANIMATION A DÉFINIR ENSEMBLE
- SUR LE LIEU DE VOTRE ÉVÉNEMENT
- ANIMATION SELON VOS BESOINS

ENIGME

ENQUÊTE

ARCHITECTURE

HISTOIRE



LE JEU CREATEUR DE LIENS

L'idée, c'est d'utiliser le jeu pour partager, apprendre et (re)découvrir le patrimoine et l'histoire de Normandie.
Si le jeu amuse, il peut aussi être créateur de liens et nécessite la pleine participation du groupe pour se réaliser. Pour atteindre votre but, vous aurez besoin de la logique d'Horace, du dynamisme de Mathis, du rire d'Ayao, de l'œil attentif de Soudia, de la créativité de Marius et de la culture G de Sacha ! S'il faut parfois se creuser la tête, c'est surtout le partage d'information et la force du collectif qui vous permettra de résoudre l'énigme, de compléter votre mission et de créer de nouveaux souvenirs entre amis ou en famille !

LES ANIMATIONS QUE NOUS POUVONS CREER POUR VOUS

- **Le jeu de piste**

Dans la ville, le quartier ou encore le parc de votre choix, nous pouvons créer pour vous un jeu de piste pour faire découvrir à votre groupe le patrimoine, l'histoire et la mauvaise foi de votre beau-frère !

- **L'enquête**

Sur un sujet historique précis ou une époque définie, nous pouvons créer une enquête historique ou policière. Vous partez à la recherche d'indices, de preuves et/ou de témoins pour résoudre un crime ou reconstituer un fait historique ou fictif. Ainsi vous découvrirez les talents cachés de détective de tante Josette !

- **La murder party**

Dans vos locaux ou le lieu de votre choix, nous créons un jeu de rôle autour d'une intrigue policière. Les participants incarnent des personnages de l'intrigue. Nous déclinons toute responsabilité si vous passez réellement à l'acte.

- **Mécanique de jeu sur mesure**

En fonction du lieu, de vos envies et contraintes, du nombre de participants et de votre budget, nous définissions ensemble une mécanique de jeu et un scénario qui correspondent aux objectifs de votre événement. Pour des raisons écologiques, nous refusons toutefois les jeux de piste dans l'espace.

TARIFS SUR DEVIS

Crédit photo : Jody Priour

CONTACT

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

CASSE-TÊTE NORMAND
L'HISTOIRE SE PREND AU JEU !