

Des jeux créés et encadrés par des professionnels du patrimoine, forts de plus de 15 ans d'expérience auprès des scolaires !

Stimuler la curiosité grâce à une médiation instructive et participative, telle est l'ambition de **Guide et Vous**.

Guides conférenciers, agréés par le **ministère de la culture**, nous vous proposons des jeux de piste, visites, conférences dans le **pays de Lorient**. Nos prestations ludiques sont particulièrement adaptées aux élèves, de l'école élémentaire à l'université. Elles sont en lien avec les **programmes scolaires**, en Histoire, Architecture, Patrimoine bâti et naturel, Arts et Littérature. Nous avons à cœur de trouver un **équilibre** entre l'**approche ludique** et la qualité de nos **contenus pédagogiques**, notamment basés sur des archives.



www.guide-et-vous.com

JEUX DE PISTE PATRIMOINE

Médiation culturelle
et pédagogique
à destination des écoles

Contact

Alexandre Le Leuxhe

✉ guideetvous@gmail.com

4 Rue Vauban - 56 290 Port-Louis

06 61 56 86 59

Structure partenaire du **Pass Culture**

SIRET 829 380 625 00014

www.guide-et-vous.com



Agrément d'intervenant extérieur
Éducation nationale



GUIDE ET VOUS

Jeux de piste
Histoire et Patrimoine



NOS TERRAINS D'EXPLORATION



01 Lorient centre-ville Le mystère du Mandarin

Menez une enquête palpitante, en arpentant l'enclos du port et les rues du centre-ville, afin de découvrir l'histoire et l'évolution de la ville de Lorient du XVIIe siècle aux années 1960.

02 Lorient - Base de sous-marins L'opération Tall Boy

1944 - Afin de préparer le bombardement des bunkers de Keroman,, les Alliés doivent récupérer un message ultra secret caché sur le sur la base. Sur place, les énigmes permettent de redécouvrir l'histoire des lieux, liée à la Seconde Guerre mondiale.

03 Port-Louis - La demoiselle blanche des remparts

Percez le mystère de cette demoiselle fantôme, à travers un voyage au fil des siècles, à la découverte de l'histoire de cette cité maritime et de son évolution, du XVIe siècle à la Seconde Guerre mondiale.

04 Larmor-Plage Les naufragés du Bag-Noz

Enquêtez sur l'étrange apparition de marins naufragés errant sur le "barque de nuit" les nuits de pleine lune et trouvez le responsable du malheur de ces pauvres marins.

Un voyage au cœur de cette lumineuse cité littorale, si riche en histoire(s).

Plus de détails sur : www.guide-et-vous.com

COHÉSION INTÉGRATION ÉMULATION CULTURE ET CURIOSITÉ TRANSVERSALITÉ



DÉROULEMENT LE JOUR J

Nos jeux de piste se déroulent en équipes. Les élèves partent en **autonomie** (prévoir un accompagnateur par équipe, en fonction de l'âge des élèves) rejoindre des **étapes** sur un **parcours délimité**, afin de mener une enquête liée à l'**histoire des lieux**. Un médiateur du patrimoine est présent pour mener l'activité et circule en vélo entre les groupes afin de les aider dans leur **progression**.

Durée de l'activité : entre 1h30 et 2h selon les sites

Temps forts

- Découverte ludique de personnages qui ont marqué l'histoire des lieux.
- Jeu d'orientation, d'observation de détails architecturaux ou autres curiosités patrimoniales.
- Utilisation du matériel fourni : sac à dos contenant des fiches de jeu et des accessoires nécessaires à la résolution des énigmes (stylo, boussole, filtre, miroir, règle, etc.).
- En fin de parcours, mise en commun du travail des équipes, échanges.

Type d'activités

- Jeux de piste en extérieur/rallye patrimonial.
- Alternance de phases d'écoute et de recherches actives, en autonomie.
- Activité physique et cérébrale, loin des écrans !
- Ludification pédagogique en lien avec les apprentissages.

Niveau

Cycles II, Cycles III, Collèges, Lycées, Universités

Contactez-nous pour un devis