

Vos élèves, acteurs de l'Histoire !

Vous souhaitez illustrer votre programme de l'année avec des activités **ludiques, originales et adaptées** à l'âge de vos élèves ? **Le Château des Aventuriers** vous propose des parcours d'énigmes adaptés aux 3 cycles sur **différentes périodes de l'Histoire** : dinosaures, Préhistoire, Renaissance, XVIII^e siècle...



Une offre adaptée à vos besoins

Toutes les activités sont
conçues pour un ou
plusieurs cycles

Pour vous aider dans la préparation de votre sortie :

Nous vous conseillons dans
l'organisation pratique de votre
journée



LES AVENTURES

La Piste des Dinos

Cycles
1, 2 et 3

Durée :
environ 1h30



Vos élèves partent en voyage à l'époque des dinosaures

Leur mission sera d'aider Collette, une jeune Triceratops à retrouver sa famille. Il leur faudra adresse, logique et réflexion pour résoudre les 20 énigmes et collecter les indices.

Une incursion en pleine Préhistoire leur permettra également de découvrir les alignements de menhirs et un habitat néolithique reconstitué.

Objectif pédagogique : appréhender l'époque des dinosaures au travers des jeux-énigmes.

Durée :
environ 1h30

Cycles
2 et 3

Le Trésor du Pirate

Une chasse au trésor géante pour retrouver le trésor de la Buse !

Les élèves doivent suivre la carte au trésor et résoudre les 20 énigmes que la Buse a laissées derrière lui sur l'île de Sainte Marie. Ils devront faire preuve de courage, d'esprit d'équipe et de perspicacité pour retrouver son trésor !

Objectif pédagogique : découvrir la vie d'un célèbre pirate de manière ludique.



Enquête au Château

Cycles
2 et 3

Durée :
environ 1h

Un « Cluedo » géant dans le château

Une manière inédite de faire visiter le château à vos élèves. Ils doivent résoudre une enquête policière à l'aide de la tablette tactile et des indices laissés dans le château. (1 tablette fournie par groupe de 3-4 enfants)

Objectif pédagogique : découvrir le château Renaissance



INCLUS AVEC TOUTES LES AVENTURES

Il était une fois

Cycles
1 et 2

Durée : environ
45 minutes



Transportez vos petits aventuriers au pays des contes

Les histoires racontées permettent de dégager une leçon de vie, une morale. Les contes aident les enfants à régler des conflits affectifs, ils nourrissent leur imaginaire et permettent de développer leur goût de lire.

Objectif pédagogique : découvrir les contes de Perrault, Grimm, Andersen... à travers des activités psychomotrices.

Durée : de 20 à 40
minutes selon le cycle

Cycles
1, 2 et 3

Visite du château Renaissance

Découvrez l'histoire du château

Ce fleuron du XVI^e siècle, classé Monument Historique et entièrement meublé révèle ses trésors aux enfants : des salons avec leurs cheminées monumentales aux charpentes majestueuses en passant par la salle à manger et la chambre du roi...

Visite libre ou guidée par un médiateur

Objectif pédagogique : appréhender la vie dans un château à la Renaissance et découvrir ses caractéristiques.



ORGANISEZ VOTRE SORTIE

*Le Château des Aventuriers vous accueille du 4 avril
au 1 novembre 2026 sur réservation*

Calendrier d'ouverture et horaires 2026

- Du 4 avril au 12 juin : parc ouvert de 11h* à 20h
- Du 13 juin au 31 août : parc ouvert de 10h* à 20h
- Du 2 septembre au 1er novembre : parc ouvert de 11h* à 18h

*possibilité d'arriver plus tôt le matin sur demande

Services

- Aires de pique-nique extérieures ou couvertes
- Parking bus et voitures
- Sanitaires

Tarifs

- **Journée complète (3 aventures) 11€ par élève – Forfait conseillé**
- **Journée complète (4 aventures : les 3 aventures + La Maison Hantée) 15€ par élève** - conseillé à partir de 10 ans
- **Demi-journée (1 seule aventure au choix) 9€ par élève.** 2h30 d'activité, pas d'accès à la zone pique-nique

En bonus

Chaque élève repart avec sa médaille en récompense !

Réservations

communication@chateau-aventuriers.com

02.51.22.33.06

www.chateau-aventuriers.com