



LE MYSTÈRE DES ADHÉMAR

Un **grand jeu** pour découvrir le château, son architecture et son histoire.

- **6/12 ans, adapté à des groupes constitués d'enfants d'âges divers**
- **Forfait par classe : 50 €**
- **Structures d'accueil : 2€ par enfant**
- **Gratuité pour les écoles du Sésame (agglomération Montilienne)**

Déroulement

Après un début de visite « classique » interrompue par la réception d'une lettre mystérieuse, les enfants partent à la recherche d'éléments devant leur permettre de trouver le « trésor des Adhémar ». La découverte du lieu (le donjon, le chemin de ronde, le logis, la chapelle...) et de son histoire se fait à travers la résolution des énigmes. La constitution de deux équipes alliées permet des « épreuves » adaptées à la diversité des âges des enfants. Au final, le trésor sera partagé entre tous les participants. Cette activité se déroule principalement en extérieur.

Objectifs

- Découvrir l'architecture médiévale du château et l'identifier comme lieu de vie : une forteresse et un palais au Moyen Âge, un centre d'art contemporain aujourd'hui
- Partager ses découvertes pour un objectif commun, au cours d'un jeu de piste rassembleur
- Passer une demi-journée festive dans un lieu de patrimoine et de culture

Suggestions d'activités de préparation

- S'intéresser à la période du Moyen Âge
- Regarder quelques iconographies sur la vie au Moyen Âge et sur les châteaux forts

Ressources

- Fichou Bertrand, illustrations Balicevic Didier ; Le château fort. Ed. Bayard Jeunesse, collection La petite encyclopédie YOUPI pour la jeunesse. 2004
- Dag'Naud Alain, illustrations Couloumy Anne-Françoise ; Les châteaux forts. Ed. J.-P. Gisserot, collection Les documentaires Gisserot-jeunesse, n°6. 2007
- Le Goff Jacques ; Le Moyen Âge expliqué aux enfants. Ed. Seuil. 2006

