

## ENFIN UN CHÂTEAU QUE L'ON VISITE EN S'AMUSANT !

Faites découvrir à vos élèves un magnifique **château Renaissance** à travers un grand **jeu de piste** : l'idéal pour une sortie scolaire, un centre de loisirs !



**Réalisez une enquête inoubliable avec Arsène dans le rôle principal, accompagné de son complice Willy, et son amie Clarisse.**

## TARIF, RÉSERVATION ET TRANSPORT

◆ Un tarif unique de **8 € par élève**

◆ **Gratuit pour tous les accompagnateurs**

◆ **Deux modes de réservation**

☎ 02 54 77 24 84

✉ [scolaires-rocheux@chateau-enigmes.com](mailto:scolaires-rocheux@chateau-enigmes.com)

## COMMENT VENIR AU CHÂTEAU ?

- ◆ Le Château des Énigmes - Val de Loire  
**Château de Rocheux – 41160 Fréteval**
- ◆ Autoroute A10 – Sortie 17 (Blois) puis  
Direction Oucques- Châteaudun D924, puis  
D12 → Lignières - **ROCHEUX**
- ◆ À 1h30 de **Paris, Bourges**
- ◆ À 1h de **Tours, Orléans, Chartres et Le Mans**
- ◆ À 40 min de **Blois**
- ◆ À 20 min de **Vendôme, Châteaudun**

[www.chateau-enigmes.com](http://www.chateau-enigmes.com)



# LE CHÂTEAU DES ÉNIGMES: TOUT UN PROGRAMME !

Ce programme est donné à titre indicatif, les bus arrivant généralement entre 10h et 11h.



10:00

## Arrivée au Château.

Une hôtesse accueille les élèves et leur explique le principe du parcours de jeux.



10:15  
12:00

**La première partie du parcours** entraîne vos élèves dans les dépendances et le parc boisé où ils pourront notamment démontrer leur adresse, leur sens de l'observation, et leur esprit d'équipe.



12:00  
13:30

Le moment d'une **pause-déjeuner** bien méritée !  
Nous réservons pour votre groupe une aire de pique-nique ombragée (en cas de pluie, une salle abritée est disponible).



13:30  
15:00

En avant pour **la deuxième partie du parcours** qui vous fera découvrir les plus belles salles du château.



15:00  
15:30

Grâce aux indices récoltés sur le parcours, vos élèves vont résoudre **l'énigme finale** sur les bornes interactives:  
**Tout le monde gagne !**  
Avant de partir, une hôtesse remet un Diplôme de Détective pour chaque élève



## QUELQUES EXEMPLES DE JEUX

1. **Jeu d'observation**: trouver la pièce manquante du puzzle par déduction.
2. **Jeu de mesure**: mesurer la hauteur du Séquoia géant à l'aide d'un Té.
3. **Jeu d'adresse** : pêcher la lettre pour en découvrir le signataire.



1. Trouver la pièce manquante



2. Mesurer la hauteur du Séquoia



3. La pêche à la lettre