

# 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 vos élèves et leur explique le principe du parcours de jeux.



10:15  
12:00

**La première partie du parcours** entraîne vos élèves dans le parc 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, dans le château).



13:30  
15:00

En avant pour **la deuxième partie du parcours** qui fera découvrir à vos élèves les plus belles salles du château, son parc boisé, et son labyrinthe de buis.



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 leur départ, une hôtesse remet à chaque élève leur diplôme de Mousquetaire.



## QUELQUES EXEMPLES DE JEUX

1. **Jeu d'observation**: trouver la pièce manquante du puzzle par déduction.
2. **Jeu de logique**: deviner le remède par l'association de couleurs des fioles.
3. **Jeu d'adresse**: lancer de balles pour faire basculer des trappes et découvrir l'indice.



1. Le puzzle de Milady



2. Porthos à l'infirmerie



3. Les opposants au Roi