

LES SUPPORTS PEDAGOGIQUES :

KELT KERIADENN



Labyrinthe et pièces de jeux, pour découvrir un village Celte et viking.
Revisitez le folklore breton ou Scandinave et leurs légendes liées au [fées \(Roche aux fées\)](#), [Korrigans](#), [Trolls](#), [Poulpiquets](#)

Décor à voir :

[Moulin à vent](#), tour de défense, maison inspirée des constructions sédentaires [Viking](#) (où le

[drakkar](#) servait de toiture), décors [celtes](#), baromètre celte.



Point le saviez-vous : à découvrir

Les être légendaires

Les chiens celtes

La croix celte

Un nom, un métier : transcription de métier (en langue Bretonne) en nom de famille courant

TAC-TIC

Labyrinthe et pièces de jeux, pour un parcours dans l'univers des jeux de société.

Décor à voir :

La façade extérieure et le labyrinthe :

[Cartes à jouer](#), [jetons de poker](#), [casino](#), [plateau de jeu](#), [dés à jouer](#).

La salle de jeux : La salle hypnotique

- [Illusions d'optique](#)
- [Hypnose](#)
- **Point le saviez-vous : à découvrir**

Jeu de 52 cartes

Chiffre 7 porte-bonheur

Solfège



DEDALE

Labyrinthe et pièces de jeux pour découvrir la mythologie Grecque.

Décor à voir / lieux :

Façade du labyrinthe avec reproduction de la [porte de Mycènes](#) et symboles Grecs,

Cour de Minos en Crète (Ariane), [Styx](#), [Méandre](#), Ladon, Istros, Achéloos, Neilos

Différents symboles et objets : [Cheval de Troie](#), [Toison d'or](#), [Boîte de Pandore](#)

Quelques dieux : [Zeus](#), [Dionysos](#), [Poséidon](#), [Hadès](#), [Eole](#)

Demi-dieux et héros : [Héraclès](#), [Médusa](#), [Chiron](#), [Cyclope](#), [Minotaure](#),

[Thésée](#), [Jason](#), [Ariane](#), [Ajax](#), [Achille](#), [Helene](#), [Ulysse](#)

Créatures : [La femme Sphinx](#), [Pégase](#), [Chimères](#), [Charybde et Scylla](#)

Personnages réels : [Homère](#), [Dédale](#), [Pythie de Delphes](#)

Quelques scènes : [Les 12 travaux d'Héraclès](#), [voyages des Argonautes](#), [l'Iliade](#)



Points le saviez-vous : A découvrir

Minotaure	Ariane
Hadès	Médusa
Héraclès	Jason
Chiron	Homère
Pythie de Delphes	Ulysse et Cyclope
Poséidon	Zeus



Rendez-vous en Terre 'SOS'tiles

A l'heure où la planète crie... reconnectons-nous à la nature sur cette île isolée des Bermudes... Devenez un Robinson ; fini le confort de la ville place à la pêche et la cueillette !

Objets et dessins à voir :

Vous êtes dans le domaine marin. L'occasion de découvrir ou redécouvrir barre à roues, nom des [voiles](#), [matelotage](#), l'art ancestral des marins.

Vous êtes [sur une île des Bermudes... ce triangle](#) qui a nourrit, notre imaginaire depuis la nuit des temps.

Vous marchez dans les pas du célèbre [Robinson](#).



Quelques scènes : La cabane d'Enigmus, construite de bric et de broc

Caché dans une caisse, [Wilson](#) (qui incarne la nécessité d'un dialogue même s'il s'agit d'une dispute...) en référence au [film « seul au monde »](#)



Avec le portrait « selfie » du singe : vous pourrez aborder avec les élèves le délicat sujet des droits d'auteur... avec [l'affaire du selfie de singe](#) ! L'histoire d'un macaque femelle qui arrive à prendre l'appareil photo de David J. Slater, photographe animalier, et à se prendre en photo avec. La photo a fait le buzz sur Internet, mais à qui appartient le selfie : au photographe ou au singe ?

Vous trouverez aussi dans ce décor des références à des émissions de télévisions devenues célèbres : [Koh Lantha](#) ; ou [rendez-vous en Terres inconnues](#) qui a beaucoup inspiré nos créateurs.

L'objectif de ce nouveau décor :

En TerreSOS'îles, connectez-vous à la nature et à vos instincts les plus profonds!

Rendez-vous pour aider Albert Enigmus à survivre dans une nature sauvage et mystérieuse! Aurez-vous l'audace de vous précipiter à son secours en vous jetant dans le vide? Réveillez-vous, sur une île, seul au monde. Soyez prudents, le danger guette. Résolvez les énigmes cachées en ces terres inconnues! “ et comme dit Frédéric Lopez : "L'aventure, c'est aussi apprendre à sortir de sa zone de confort et à se dépasser.”

Alors à vous de jouer !



Point le saviez-vous : à découvrir

Le triangle des Bermudes

L'appertisation.

LA CITE DU SOLEIL

Grande salle de jeux sur fond de décors Précolombiens : Incas, Aztèque, Maya, Toltèque ...avec des parcours de mini-golf sur table de billard et une structure gonflable : l'occasion d'une pause au milieu de cette aventure !



Dessins à voir :

Peinture inspirée de différentes [civilisations précolombiennes](#), cité de [Bonampak](#), [grands rois](#), offrandes, grands prêtres ou guerriers, [dieux](#), [calendrier aztèque](#) déchiffré par [Sylvanus Morley](#)...



Point le saviez-vous : à découvrir

La numérotation maya
Le Temple de Tula

LE JARDIN D'ASIE

Voyage en Asie sur fond de décors « jardin japonais » et Chinois.

Décor à voir :

Jardin japonais

[Geishas](#)

Point le saviez-vous : à découvrir

[Confucius](#)

[Trigramme](#) et [hexagramme](#)

Le Yi King

Estampes Japonaises : [Ukiyo-e](#)



LES RESOLUS

Suite de pièces cachées, évoquant la fabuleuse Histoire du Bureau des résolus (the Resolute desk) à découvrir en suivant des indices jusqu'à une véritable scène de crime.



Décor à voir et thèmes abordés :

Bureau :

[Bureau des résolus](#)

[Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen](#)

Bibliothèque :

[Le Penseur](#)

[Drapeau Français](#)

Chambre :

[Contes de Perrault](#) : Le Petit Poucet, Le Petit Chaperon

Rouge, La Belle au Bois Dormant, Peau d'Ane, Le Chat Botté

[Contes de Grimm](#) : Tom Pouce, Le Roi Grenouille, Blanche Neige et les Sept Nains, Le Joueur de Flûte de Hamelin, Hansel et Gretel

[Fables de La Fontaine](#) : Le Lièvre et la Tortue, Le Corbeau et le Renard, La Poule aux œufs d'Or, La Laitière et le Pot au Lait

Autres contes : Les 3 Petits Cochons, Boucle d'or et les 3 Ours, Alice au Pays des Merveilles, Jack et le Haricot Magique, Le Vilain Petit Canard, Le Petit Bonhomme en Pain d'Épice, Les Mille et une Nuits, La Belle et la Bête, Pinocchio.

Salle scientifique :

Travaux d'[Einstein](#), de [Schrödinger](#), de [Newton](#) et d'[Archimède](#).

Salle à Manger :

Les auteurs de romans policiers : [Georges Simenon](#), [Dan Brown](#), [Agatha Christie](#), [Arthur Conan Doyle](#)

Les criminels de fiction : [Professeur Moriarty](#), [Bellatrix Lestrange](#)

Les enquêteurs : [Elliott Ness](#), [John Edgar Hoover](#)

Les criminels : [Eugène-François Vidocq](#), [John Dillinger](#), [Bonnie & Clyde Barrow](#), [Al Capone](#), [Jules Bonnot](#), [Marius Jacob](#)

Point le saviez-vous : à découvrir

La planète Terre

L'architecture

L'art culinaire

Les Républiques Françaises

La « méthode Bertillon »

La Géographie

La Philosophie



THE WATER HORSES

Zone centrale de jeux et d'étude : thème western



Décor à voir :

[Cow-boy](#)

Armes à feu

Télégraphe

Train

Chevaux

Cinéma western

Point le saviez-vous : à découvrir

- [Geronimo](#)
- [Buffalo Bill](#)
- Le fer à cheval porte-bonheur

BLACK ROCK

Parcours tactile dans le noir représentant une vieille mine canadienne abandonnée ...

Apprendre à contrôler ... ses émotions... ses peurs... [aiguiser ses sens](#).



LES 7 SUPPLICES

Zone de jeux plus dynamique (passerelles de cordes, bascules, wagonnet...) sur le thème de la [Polynésie](#).

Aborde les thèmes suivants :

- [Tiki](#)
- [Maori](#)
- [Le Haka](#) : [voir une vidéo des all blacks](#)
- [Les tatouages](#)



ARCADIA

Zone qui permet de revisiter toute l'histoire des jeux vidéo d'arcades du méga pixel à aujourd'hui.

Aborde les thèmes suivant :



- [Qu'est-ce qu'un jeu vidéo d'arcade ?](#)
- [Pong](#) le premier jeu d'Atari qui crée l'industrie du jeu vidéo !
- 1978 [Space invaders](#)
- 1981 [Donkey Kong](#)
- 1986 [La légende de Zelda](#)
- 1987 [Street Fighter](#)
- 1991 [Les Lemmings](#)
- La « geek » zone expose les différents dangers de l'univers informatique : les [hackers](#) (notamment les plus connus les [Anonymous](#))
- Les [simulateurs de vol](#)
- Entrez dans ... [la matrice](#) et rencontrez le « créateur » ou plutôt la créatrice... comme dans le film [Tron](#) !

Point le saviez-vous : à découvrir

- Les jeux d'arcade
- Jeux « Shoot them up »

JURASSIC BALL

Jeu géant sur le thème des dinosaures.

Décors à voir :

Empreintes de dinosaures :

Apatosaurus	Tricératops
Parasaurolophus	Tyrannosaurus
Deinonychus	Ankylosaurus
Stegosaurus	Gallimimus
Vélociraptor	Iguanodon



LE TRONE DE BREIZH

Un château labyrinthique qui retrace 1000 ans d'Histoire médiévale en Bretagne : l'histoire des Marches de Bretagne. Ce décor a été documenté avec l'aide d'Historiens locaux et notamment [René Cintré](#). Le chemin semé d'embûches mène à la salle du trône, nid du dragon Diwaller.

Décors à voir et thèmes abordés

Façade extérieure et labyrinthe

[Château fort](#), tour de défense, [créneaux](#), [meurtrières](#) (archères), [mâchicoulis](#), [pont-levis](#), [herse](#).

Prisons, salle de torture, cage à corbeaux, carcan, [blasons](#).

Devise bretonne « Kentoc'h mervel eget bezan saotret »

(Plutôt la mort que la souillure), [symbole de l'hermine](#)

Cellier, [baratte](#)

[Etendards](#) des [7 saints Bretons](#) : [Saint Pol de Léon](#), [Saint Pattern](#), [Saint Corentin](#), [Saint Tugdual](#), [Saint Samson](#), [Saint Briec](#), [Saint Malo](#)

Salle du trône

[Trônes](#), blasons, [écus](#), armoiries, [vitraux](#), [dragon](#)...



Couloir de sortie

3 ordres de chevalerie : [Templiers](#), [Teutoniques](#), [Hospitaliers](#)

[Bertrand Duguesclin](#), [Jeanne d'Arc](#)

Le Chevalier Poltron et la diffamation



Points « C'est pas faux » à découvrir

- Création des marches de Bretagne
- Hermine
- Maison des Dreux,
- Maison des Plantagenets
- Les Rois 845-913
- Maison de Nantes
- Maison de Cornouaille
- Bertrand Duguesclin
- 7 Saints Bretons
- Montfort
- Penthievre
- Blasons
- Héraldique

Sites médiévaux des Marches de Bretagne

- Fougères
- Vitré
- Rennes
- Chateaugiron
- Saint Aubin du Cormier
- La Guerche de Bretagne
- La Bouëxière : village de Chevré
- Le Grand-Fougeray
- Guipry-Messac
- Marcillé Robert
- Marcillé Raoul

[Projet Aventure Médiévale](#)

**A BIENTÔT POUR DES MOMENTS
INOUBLIABLES**

