

## Rallye urbain



### **Parcours-jeu dans la ville de Saint-Martin-de-Ré**

*Visite semi-autonome en équipes, dans les ruelles de Saint-Martin-de-Ré à la recherche de détails architecturaux insolites et d'informations historiques sur le patrimoine de la ville.*

**Public concerné :** à partir du CE2 - Collège - Lycée

**Thèmes abordés :**

Patrimoine local  
Histoire et architecture  
Les fortifications de Vauban à Saint-Martin-de-Ré

**Objectifs :**

Sens de l'orientation et de l'observation  
Travailler en équipe  
Se sensibiliser à la notion de patrimoine

**Durée :** 1h45

## Déroulé de l'animation

- Accueil des groupes au musée  
Introduction autour de la maquette de Saint-Martin-de-Ré (qui présente la ville telle qu'elle était en 1703) ou dans la cour de l'Hôtel de Clerjotte (si le nombre de participants est supérieur à 30)  
Orientation, éléments historiques sur les fortifications de la ville.  
Explication des règles du jeu.
- Distribution des livrets d'enquête / Départ  
Division du groupe en plusieurs équipes (6 équipes maximum).  
Chaque équipe se voit attribuer un parcours dans la ville.  
Ils partent à la recherche d'indices visuels, de détails architecturaux insolites. Chaque image retrouvée doit être relié au nom de la rue qui lui correspond.  
En plus de ces détails, les groupes doivent répondre à des questions, énigmes ou rébus, sur l'histoire de la ville, dont ils trouveront les réponses au fur et à mesure de leur parcours.
- Retour au musée  
Une fois les parcours terminés, les groupes retournent au musée et font valider leurs réponses.  
Chaque équipe obtient une lettre d'un mot « mystère » à reconstituer.  
L'équipe arrivée la première remporte la partie mais doit attendre le reste des équipes pour reconstituer le mot « mystère » qui a un lien avec le patrimoine historique de la ville.