



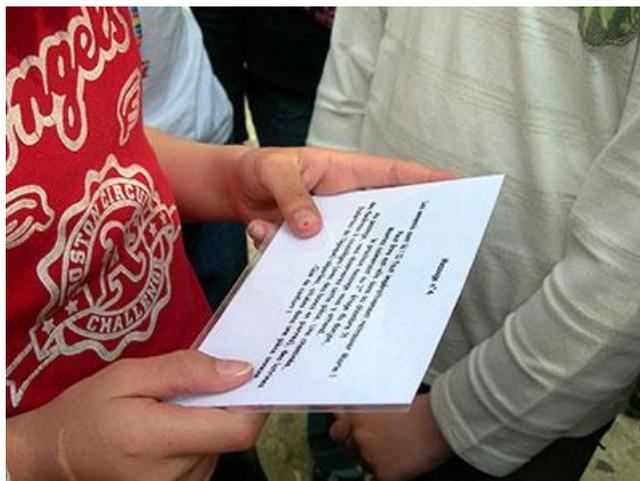
CHÂTEAU DE BLANDY

OFFRE ÉDUCATIVE

LA LÉGENDE DE MARIE D'HARCOURT - JEU DE PISTE

Un jeu de piste basé sur une légende liée au château qui offre une conclusion ludique à la visite du site.

- **Niveau** : cycles 2 et 3
- **Durée de l'animation** : 1h à 1h30 (en fonction du niveau)
- **Nombre de classes consécutives possibles** : 2
- **Tarif** : 40€ par classe



©DROITS RÉSERVÉS

Présentation de l'activité

Les murailles du château de Blandy résonnent encore des cris de la belle Marie d'Harcourt qui, dit-on, en 1439, préféra se jeter du haut du donjon plutôt que de tomber entre les griffes du terrible Erard de Montargis. Sauvée par un épais tapis d'herbe qui amortit sa chute, Marie épousa le preux chevalier Jean de Dunois, venu la secourir. Les enfants revivent cette histoire palpitante et se lancent à la recherche de messages cachés dans le château. ..Pour les élèves de cycle 3, des énigmes sont à résoudre en chemin !

Objectifs de l'activité

- Faire revivre aux élèves une légende du XIXe siècle liée au château
- S'instruire en s'amusant avant ou après la visite du site
- S'orienter dans le château

Déroulement de l'activité

Un médiateur raconte aux élèves la légende de Marie d'Harcourt et s'arrête soudain au moment crucial de l'histoire...A eux de la continuer! Répartis en trois groupes correspondant aux principaux personnages de la légende, ils explorent le site à la recherche de messages cachés qui, au passage, leur apportent des informations sur le château et pour les plus grands leur proposent des énigmes à résoudre.

À la fin, le médiateur raconte la « vraie » fin de la légende...

Précision

Chacun des trois groupes doit être encadré par un adulte au minimum, même si l'effectif global de la classe ne nécessite pas la présence de trois accompagnateurs.