

# Aux Anciens Commerces

Brochure Centre de Loisirs

J  
E  
U  
D  
E  
P  
I  
S  
T  
E

*Découvrez les Ecuries  
et la Roseraie Foullon*



*pour aider le  
maréchal-ferrant à  
retrouver le fer à  
cheval*





*L'équipe du musée a créé un jeu de piste qui se déroule en extérieur, aux abords du musée et dans la Roseraie municipale*

*Il est à destination des enfants de 8 à 12 ans.*



### Tarif :

*5.50€ par enfant / gratuit pour les accompagnateurs*



*Le jeu de piste se joue par groupes d'environ 5 enfants.  
(5 groupes maximum)*



Durée : 1 heure environ



## Synopsis :

Un problème est survenu dans la matinée aux écuries Foullon : le maréchal-ferrant a égaré le fer à cheval de Petit Tonnerre. Sans ce fer pour protéger ses sabots, impossible pour lui de tirer la charrette remplie de marchandises jusqu'en ville.



## La mission des enfants :

Ils doivent retrouver le fer à cheval de Petit Tonnerre.

Le maréchal-ferrant se souvient s'être promené dans la roseraie et aux abords du musée. Il faut suivre ses traces afin de retrouver le fer à cheval. Pour cela, des énigmes sont cachées, il faut les décoder et ramener le fer à cheval au maréchal-ferrant.

## Mise en place du jeu :

Le jeu commence devant la porte "Ecuries Foullon"



## Le matériel fourni

Chaque groupe recevra :

- Une feuille de route détaillant le parcours suivi par le maréchal-ferrant.
- Un plan de la zone, avec des indications sur les endroits où les énigmes sont cachées.
- Un tableau des énigmes où les enfants noteront leurs réponses et les lettres qu'ils découvriront au fur et à mesure.





*Conseil aux animateurs :  
Aidez-les à rester organisés,  
mais laissez-les résoudre les  
énigmes ensemble pour  
favoriser l'esprit d'équipe.*

### *Les indices et les énigmes :*

*Des énigmes sont dissimulées dans le parc.  
La solution de chaque énigme donnera une  
lettre, et ces lettres formeront le mot mystère  
indiquant le lieu où se cache le fer à cheval.*



*Important : Sans ce mot reconstitué, les enfants  
ne pourront pas terminer le jeu.*





Récompense :

Un diplôme du petit  
maréchal-ferrant est  
distribué à chaque  
enfant



Fin du jeu :

Lorsque vous aurez  
trouvé le lieu mystère,  
allez chercher le fer à  
cheval !



*Diplôme du petit maréchal ferrant*  
*Décerné par le maréchal ferrant des écuries Faullon*

Pour : .....

Date :  Signature :



# Aux Anciens Commerces

## L I V R E T S - J E U X

*Nous proposons des livrets-jeux aux enfants tout  
au long de l'année !*

*Il existe un livret-jeu classique que l'on distribue  
l'été et hors vacances scolaires. Des livrets-jeux  
thématiques sont proposés pendant les vacances  
d'hiver, de printemps, d'automne et de Noël.*

*Tranche d'âge : 6-12 ans*

*Tarif : 6€ par enfant, gratuit pour les  
accompagnateurs*

*Durée : 1h-1h30*

# Les Mystères des Flocons

7 février au 9 mars



**Découvrez le musée au  
travers de questions  
en lien avec l'hiver**



**L'énigme de Pâques  
4 au 12 avril**

**Venez résoudre les  
énigmes du Lapin de  
Pâques ! Si vous y  
parvenez, une  
récompense vous  
attend !**



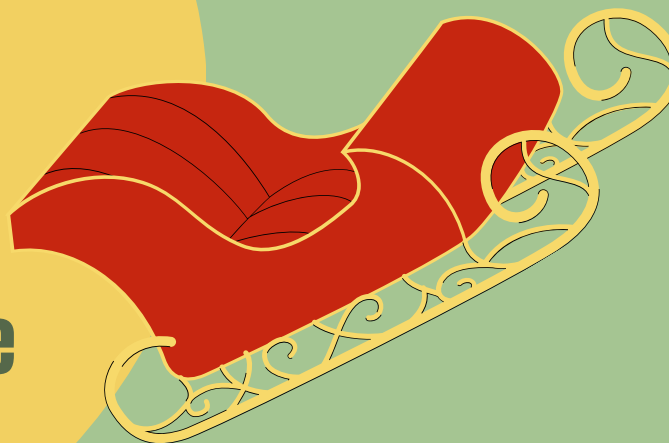
**L'enquête d'Halloween**  
**24 octobre au 1er**  
**novembre**



**D'étranges créatures**  
**ont volé du poison**  
**dans la pharmacie.**  
**Menez l'enquête pour**  
**retrouver la fiole. Une**  
**récompense vous**  
**attend.**

**Les Mystères de Noël**  
**21 novembre au 30**  
**décembre**

**La clé du traîneau du Père**  
**Noël a disparu ! Venez**  
**résoudre les énigmes des**  
**lutins farceurs pour la**  
**retrouver ! Si vous y**  
**parvenez, une récompense**  
**vous attend !**



# Informations pratiques

## *Le Pique-nique*



*Il est possible de pique-niquer dans la Roseraie Foullon, attenante au musée. Merci de respecter les lieux et de ne rien laisser derrière vous.*



*Nous restons à votre disposition pour tout renseignement complémentaire !*

*279, chemin du Lavoir - Doué-la-Fontaine*

*49700 Doué-en-Anjou*

*Réservation obligatoire : 02 41 52 91 58 /*

*[contact@anciens-commerces.fr](mailto:contact@anciens-commerces.fr)*