

TROYES

La Champagne

TOURISME

Parcourez
Découvrez
Partagez

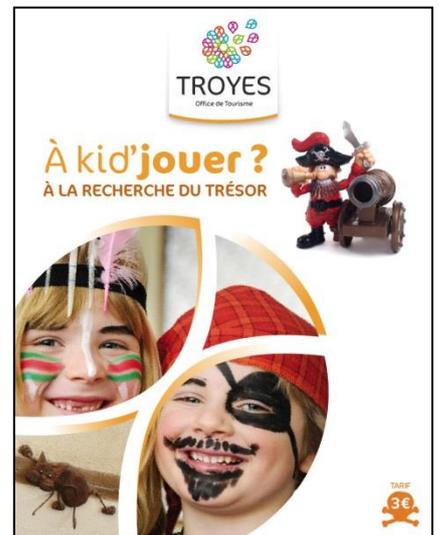
À kid'jouer.

8/12.ans

Dossier de presse

« A kid'jouer 8/12 ans »

Trois fois plus de bonnes raisons
d'y participer....



***"On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux,
mais on devient vieux quand on arrête de jouer"
(G.B. Shaw).***

Qu'est-ce que le jeu ?

Le jeu est pour l'enfant un besoin fondamental. C'est avant tout le « métier » de l'enfant. C'est une école incomparable car il est au cœur même de l'apprentissage.

Il permet l'éveil et le développement de l'imagination, la résolution de problèmes.



C'est un moyen exceptionnel de satisfaire en même temps le besoin d'activité, le besoin de vie sociale, le besoin de découvrir l'environnement et le besoin de sécurité affective. Si le jeu ne recouvre pas à lui seul tout le processus d'éducation, il n'en demeure pas moins un élément clé de ce processus.

Jouer est donc une activité éducative, qui permet de penser, de s'exprimer, de créer, d'entrer en relation avec les autres ; donc pour l'enfant, tout ce qui sert à grandir et à développer ses relations avec les autres. Le jeu est une activité physique et/ou mentale donnant du plaisir à laquelle l'individu participe librement.

Les bienfaits du jeu ...

Le jeu, c'est d'abord fait pour se détendre, passer un moment convivial. Un moment où la seule chose qu'on recherche est le bien-être, la détente.

Le jeu est créateur de lien social, de lien familial. Il est un média intéressant pour discuter avec l'autre.

Il permet de créer des rapports inter-générationnels.

En jouant, les enfants prennent contact entre eux, et ainsi, acquièrent une meilleure connaissance d'eux-mêmes et des autres. Ils apprennent à mieux vivre en groupe en se respectant mutuellement. Ils affirment leur personnalité.

Jouer est une activité culturelle légère qui plonge les joueurs dans un univers fait de situations "irréelles" qui favorisent le rire, la bonne humeur et la fraternité. Jouer c'est avant tout passer un bon moment avec les autres.

Enfin, le jeu est une source d'émotions. Les enfants peuvent en jouant faire l'expérience de leurs émotions et apprendre à les contrôler : joie, déception, fierté, angoisse, excitation... Il permet d'appréhender l'adversité.



« A kid'jouer » : Pourquoi ?

Le concept de famille en « court-séjour-découverte » s'impose de plus en plus.



L'organisation sociétale favorise désormais l'émergence de ce nouveau mode de tourisme, attiré notamment par des destinations de proximité et les parents cherchent des activités qui leur permettent de trouver un intérêt et d'élargir leurs champs de connaissances.

L'avenir nécessitera en effet de plus en plus de capacités d'adaptation à des données rapidement évolutives, une curiosité à l'égard de l'inconnu, de l'étranger et des questions nouvelles, qu'aucun apprentissage pré formaté ne permettra à lui seul.

Ces qualités sont particulièrement développées par les jeux faisant appel à l'imagination, la recherche de solutions dans les relations aux autres, le plaisir d'être confronté à une énigme. Pour que l'enfant ait du jeu dans sa vie actuelle et future, encore faut-il qu'il ait eu l'opportunité de jouer.

Les parents, grâce à leurs enfants, peuvent eux-mêmes retrouver le plaisir de jouer qu'ils ont connu lorsqu'ils étaient plus jeunes et profiter ainsi, en plus d'un plaisir partagé, d'une situation où ils transmettent, (bien plus qu'ils ne le pensent), les éléments sensibles de leur enfance.

Pour qui ?

Le but de ces livrets est de séduire une nouvelle clientèle, curieuse et avide de découverte, une clientèle de type familiale avec des enfants situés dans la tranche d'âge de 8 à 12 ans, accompagnée de parents et/ou grands-parents...

Ces produits s'adressent à un jeune public local ou extérieur, venu découvrir la ville.

En effet, aucune connaissance particulière n'est requise pour obtenir un parcours « sans faute » si ce n'est d'avoir l'esprit en éveil et l'envie de jouer.

Toutes les réponses peuvent être trouvées sur le terrain en faisant appel à sa curiosité et à son sens de l'observation.



Les origines du jeu : Hérodote nous raconte que les Lydiens, une civilisation indo-européenne de l'Antiquité, furent à l'origine des premiers jeux. Les dés, les osselets et les jeux de balles ont été créés, non par loisir, mais pour survivre à une terrible famine. On jouait alternativement pendant un jour entier, afin de se distraire du besoin de manger ; et le jour suivant, on mangeait, au lieu de jouer.

Les livrets « A kid jouer ? »

Un concentré de 6 heures d'évasion et de découverte

« Sur la trace des chevaliers »

Partez sur la trace des chevaliers et plongez-vous dans leur univers bercé de mystères....

Livret de 36 pages - **Tarif** : 3€

Durée du circuit : environ 2h30 dans le corps du bouchon de Champagne

« A la conquête de l'Ouest »

Découvrez à travers tout une série de jeux, l'univers fascinant des cowboys et des indiens...

Livret de 28 pages - **Tarif** : 3€

Durée du circuit : environ 2h00 dans la tête du bouchon de Champagne

« A la recherche du Trésor »

Plongez dans le monde extraordinaire des pirates et partez à la recherche des trésors cachés....

Livret de 28 pages - **Tarif** : 3€

Durée du circuit : environ 2h00 dans la tête du bouchon de Champagne



Rébus, charades, mots mystères, mots mêlés ou croisés, points à relier permettront de remplir la **grille énigme** au début de chaque livret.

Et en prime, quelques coloriages à faire en rentrant à la maison....

Exemples de question :



11

Place-toi devant l'entrée principale de l'église et regarde l'horloge sur la droite. A quoi ressemblent les aiguilles ?

- Un pied et un soleil Une main et une lune
 Une tête et une planète Un bras et une étoile

19

Maintenant, je souhaiterais que tu cherches le nom de la rue où se trouve la « Tourelle de l'Orfèvre » et que tu t'y rendes. Pour cela, résous cette charade :



- Mon premier est l'endroit où travaillent nos courageux agriculteurs : C H _ _ _
- Mon second est ce qu'on a par-dessus les os.
- Quelques fois, quand on est très maigre, on dit même qu'on n'a que la P _ _ _ sur les os.
- Mon tout est la rue dans laquelle se situe la tourelle de l'Orfèvre et où tu dois te rendre.

Rue C H _ _ _ X

Commentaire : Autrefois, les champeaux étaient des petits champs cultivés entre les habitations et les fortifications.

Maintenant, longe le chevet de la Cathédrale afin de gagner le Square des 3 Godets (tu peux t'aider de ton plan).

10

Quelle maison aperçois-tu dans ce joli square ?



= N



= M



= L

Le saviez-vous ?

Déjà plus de **13000 livrets** vendus à ce jour !

Un **diplôme** est remis à chaque « enquêteur » à son retour à Troyes La Champagne Tourisme