frac bretagne

VISITE
LA LÉGENDE DE FRACULA

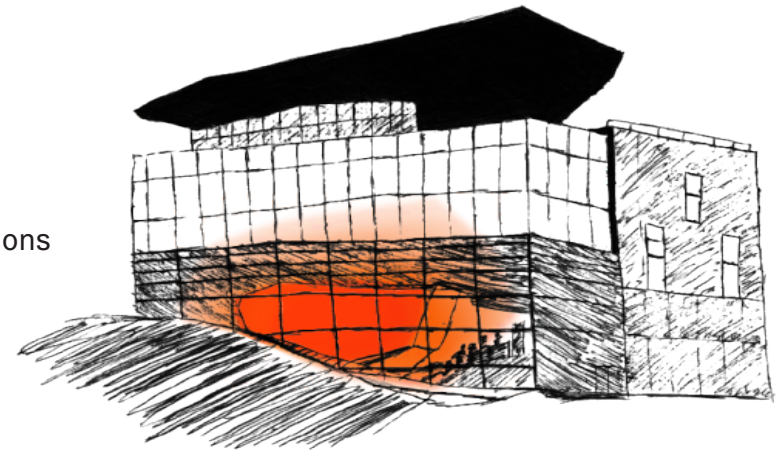
OBJECTIFS

- Découvrir un bâtiment et son fonctionnement à travers un filtre thématique, ici le gothique.
- Utiliser la fiction pour se déplacer dans un lieu.
- Favoriser l'observation, la description tout en stimulant la sensation et l'imagination.
- Engager activement les enfants dans une expression individuelle et dans des prises de décision collective.

EN AMONT

L'équipe du service des publics :
- Place des indices et outils dans les lieux clefs du bâtiment.
- Prépare le jeu de 20 cartes « chat » et « chauve-souris ».

Avec votre groupe :
- Mettre en commun vos idées et représentations de ce qu'est le gothique (lieux, sensations, livres, cinéma, musique, couleurs…).



DÉROULÉ

La visite prend la forme d'un jeu de piste dans le bâtiment sur les traces de Fracula, la petite vampire habitant les lieux. Chaque endroit est associé à un détail de sa vie, un indice et une action.

À travers 8 lieux caractéristiques, les enfants expérimentent le bâtiment grâce à des jeux de reflets et de lumière, une déambulation à l'aveugle, appréhendent la hauteur et l'espace.

À chaque étape, un jeu de cartes les invite à prendre la parole et à se saisir de l'architecture à leur manière : une carte « chat » pour décrire l'environnement, une carte « chauve-souris » pour exprimer leurs ressentis. L'équipe du service des publics les encourage à observer et identifier les éléments gothiques de l'architecture.

PRÉCISION

À l'issue de la visite, Fracula reste une légende : le groupe ne la rencontre pas et elle conserve tout son mystère.