



L'ÎLOT
DES
PALAIS

Écoles secondaires

Offre d'activités éducatives 2026



Financement



Transport



Activité



Remboursement possible
par une aide financière

Subvention

Sorties scolaires en milieu culturel



Procédure :

1

Nous faisons partie du **Répertoire Culture-éducation!**

2

Contactez-nous pour réserver et recevez votre fiche de réservation.

3

Informez votre direction d'établissement de vos démarches et envoyez votre demande.



Trousse pédagogique archéologique

DURÉE : 70 MINUTES | À L'INTÉRIEUR | AUSSI OFFERTE EN ANGLAIS

SE DÉPLACE DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT !

À partir d'une boîte d'archives appartenant à un professeur d'archéologie, les élèves découvrent de véritables sites de chantiers-écoles de la ville de Québec. Ils sont appelés à résoudre des énigmes liées à différentes techniques utilisées par les archéologues dans leur travail. Les élèves auront à observer, analyser et manipuler des artefacts et des outils pour résoudre la quête au coeur du défi.

- Équipes de 4 à 6 élèves
- Une trousse par équipe
- Classe de 30 élèves maximum pour la durée de l'activité



Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'utilisation des sciences et de la technologie dans le métier d'archéologue.
- Développer son sens de l'observation et de la déduction par la manipulation d'artéfacts.
- Découvrir des sites archéologiques importants
- Développer l'esprit d'équipe et un sens des responsabilités.



1er et 2e cycles

Univers social

Sac à dos
évasion



LE TRÉSOR DU DERNIER INTENDANT



L'INTRIGUE

Équipés du sac à dos d'une archéologue ayant passé toute sa carrière en quête du trésor de l'intendant Bigot, les élèves sont amenés à utiliser des journaux de bord et des instruments d'archéologie pour résoudre des énigmes en parcourant le Vieux-Québec. Ils découvrent en chemin quelques-uns des attraits historiques et archéologiques les mieux cachés de la Nouvelle-France.

CLASSE DE 30
ÉLÈVES
MAXIMUM POUR
LA DURÉE DE
L'ACTIVITÉ

DURÉE



1H30~2H



DÉPART À L'ÎLOT DES PALAIS

Boucle pédestre dans le
Vieux-Québec | 5 destinations



10+

ÉQUIPE DE 2-6 PERSONNES

Élèves accompagnés d'un adulte



1 SAC À DOS PAR ÉQUIPE

1 feuille de route | 1 carnet de jeu contenant les
énigmes et itinéraire à suivre



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Notre sac à dos évasion est à la fois ludique et éducatif. Les énigmes amènent les élèves sur des lieux historiques de la Nouvelle-France et font appel à des notions d'univers social inscrites dans le programme de géographie, histoire et éducation à la citoyenneté.

Les élèves doivent aussi travailler en équipe afin de résoudre plusieurs problèmes et ainsi avancer dans le jeu.



Merci à nos
partenaires :

ENTENTE
DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL

VILLE DE
QUÉBEC Québec

Fêtes de la
Nouvelle-France

FREEMICK
ADVENTURE

1er et 2e cycles

Univers social et sciences et technologie



LE PRÉFÉRÉ DES PROFS



GéoRallye avec GPS dans le Vieux-Québec

DURÉE : 2H | PARCOURS PÉDESTRE | AUSSI OFFERT EN ANGLAIS

À l'aide d'un GPS et d'une feuille de route, vos élèves partent en équipe à la recherche de caches dans le Vieux-Québec. Du palais de l'intendant au château du gouverneur, en passant par Place-Royale, ils découvriront plusieurs lieux méconnus qui leur permettront d'en apprendre plus sur l'histoire de la ville de Québec.

3 parcours offerts du printemps à l'automne et 1 en hiver

Nos parcours

- Vieux-Québec | UNESCO : Patrimoine et archéologie
- Nouvelle-France : au temps des intendants
- Châteaux, palais, prisons...
- Vieux-Québec sous la neige* *(disponible du 1er décembre au 31 mars)

Version courte disponible! (1h)



Objectifs pédagogiques +

- Découvrir le patrimoine historique et culturel de la ville*.
** Inclut des notions d'univers social (Histoire et géographie)*
- Se familiariser avec des personnages historiques ayant contribué à l'avancée des sciences et technologie.
- Visiter des sites archéologiques importants de la ville.
- Permettre aux élèves de développer leur sens de l'orientation.
- Développer l'esprit d'équipe et un sens des responsabilités.



1er cycle

Univers social

LE VITE FAIT



Rallye de l'intendant + Visite éclair

À L'INTÉRIEUR | DURÉE : 45 MIN À 1H30 | AUSSI OFFERT EN ANGLAIS

Notre rallye de l'intendant amène les jeunes à parcourir nos voûtes de 300 ans à la recherche d'artéfacts. Ceux-ci leur dévoilent les secrets du palais de l'intendant et de son histoire à travers 700 ans d'occupation humaine sur le site archéologique de l'Îlot des Palais.

Visite éclair de 15 minutes offerte 

En combo +  MIN.

Le jeu sur tablette Fouilles virtuelles amène les élèves dans notre espace parc (témoin de 35 ans de fouilles archéologique) pour une véritable chasse aux trésors. Artéfacts et écofacts se dévoilent à l'écran à l'emplacement de leur découverte par les archéologues



Objectifs pédagogiques

- Faire des liens concrets entre un site archéologique et des notions d'univers social englobant histoire et géographie.
- Rechercher de l'information dans une exposition muséale.
- Utiliser la tablette comme outil pédagogique.

1er et 2e cycles

Univers social et sciences et technologies

NOTRE COUP
DE COEUR



Atelier Archéo : Recherche et trouve!

À L'INTÉRIEUR | DURÉE : 1H30

Atelier



HEURE

L'atelier débute avec une introduction sur le métier d'archéologue incluant une présentation de l'équipement utilisé par les techniciens de fouille. Une activité d'identification d'artéfacts permet ensuite aux jeunes de manipuler des artéfacts, de les identifier et de les classer selon plusieurs types de matériaux tels que la pierre, le verre, le bois, les os, les métaux et la terre cuite.



Objectifs pédagogiques



- Découvrir l'utilisation des sciences et technologie dans le métier d'archéologue.
- Développer son sens de l'observation et de la déduction par la manipulation d'artéfacts.
- En apprendre plus sur l'apport de l'archéologie dans les sciences historiques.



1er et 2e cycles

Univers social

**LES CELLULAIRES
SONT PERMIS ICI !**



Parcours sur téléphone

Vieux-Québec : incroyables histoire

DURÉE : 2H | PARCOURS PÉDESTRE

À l'aide d'une carte du Vieux-Québec visible de leur téléphone, les étudiants doivent, en équipe, trouver nos vignettes de jeu dissimulées dans des lieux surprenants du Vieux-Québec et répondre au quiz sur d'incroyables histoires!

Aucune application à télécharger
Données mobiles requises



Objectifs pédagogiques



- Faire découvrir le patrimoine historique et culturel de la ville*.
* Inklus des notions d'univers social (Histoire et géographie)
- En apprendre plus sur des personnages historiques ayant contribué à l'avancée des sciences et technologie.
- Permettre aux élèves de développer leur sens de l'orientation.
- Développer l'esprit d'équipe et un sens des responsabilités.

Modalités



Trousse pédagogique archéologique

COÛT : **13 \$ par élève***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)



Sac à dos évasion : Le trésor du dernier intendant

COÛT : **12\$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)



Géorallye avec GPS dans le Vieux-Québec

COÛT : **9,50 \$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

DÉPART ET RETOUR À L'ÎLOT DES PALAIS



Rallye de l'intendant + Visite éclair

COÛT : **8 \$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

Combo avec Fouilles virtuelles

COÛT : **+1 \$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus)



Atelier Archéo : Recherche et trouve!

COÛT : **10 \$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)



Parcours sur téléphone Vieux-Québec : incroyables histoires

COÛT : **9,50 \$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

*Frais de déplacement en sus

*Des gratuités pour les accompagnateurs peuvent s'appliquer selon le nombre d'élèves

Partenaires et contacts



Société du patrimoine
urbain de Québec

Fêtes de la
Nouvelle-France
ID

ENTENTE
DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL



FREEMICK
AVENTURE



Contactez-nous

Îlot des Palais



8, rue Vallière Québec, QC G1K 3M7



ilotdespalais@patrimoineurbain.ca



ilotdespalais.ca



(418) 692-1441, poste 223