

L'ÎLOT
DES
PALAIS



Primaire et service de garde

Offre d'activités éducatives 2026

ENTENTE
DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL

VILLE DE
QUÉBEC Québec



Société du patrimoine
urbain de Québec

Fêtes de la
Nouvelle-France



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.



3e cycle du primaire

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 cahier de jeu contenant les
énigmes et l'itinéraire à suivre



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Notre sac à dos évasion est à la fois ludique et éducatif. Les énigmes amèneront 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 devront aussi travailler en équipe afin de résoudre plusieurs problèmes et ainsi avancer à travers le jeu.



Merci à nos
partenaires :

ENTENTE
DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL

VILLE DE
QUÉBEC

Québec

Fêtes de la
Nouvelle-France



FREEMICK
AVENTURE

1e, 2e et 3e cycles

Univers social et sciences et technologie



LE PRÉFÉRÉ DES PROFS



GéoRallye avec GPS dans le Vieux-Québec

DURÉE : 1H OU 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, 2e et 3e cycles

Univers social

LE VITE FAIT



Rallye de l'intendant + Visite éclair

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

Les trois versions de notre rallye de l'intendant amènent 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 

Trois versions du rallye selon le niveau scolaire

En combo +  30 MIN.

Le jeu sur tablette Fouilles virtuelles amène les élèves dans notre espace parc (témoin de 35 ans de fouilles archéologiques) 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, 2e et 3e cycles

Univers social et sciences et technologie

NOTRE COUP
DE COEUR



Atelier Archéo : Recherche et trouve! avec Rallye

À L'INTÉRIEUR | DURÉE : 1H30

Atelier

1 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.

Rallye

30 MIN.

Équipés du Carnet de l'archéologue en herbe, les élèves doivent résoudre plusieurs questions d'observation et des jeux d'association. Identification de céramique, dessin de vestiges, découverte du coffre à outils de l'archéologue et bien plus !



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.
- En apprendre plus sur l'apport de l'archéologie dans les sciences historiques.

Modalités



Trousse pédagogique archéologique

COÛT : **13 \$ par élève****

(taxes en sus | 20 pers. minimum)



Sac à dos évasion : Le trésor du dernier intendant

COÛT : **11,50\$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)



Géorallye avec GPS dans le Vieux-Québec

COÛT : **9 \$ 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 : **8,50 \$ 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)

**Frais de déplacement en sus, le cas échéant

*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



Québec 



FREEMICK
AVENTURE



Contactez-nous

Îlot des Palais



8, rue Vallière Québec, QC G1K 3M7



ilotdespalais@patrimoineurbain.ca



ilotdespalais.ca



(418) 692-1441, poste 223