



Écoles secondaires



Offre d'activités éducatives 2026-2027

ENTENTE
DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL



Fêtes de la
Nouvelle-France



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.

MISSION EMPREINTES



Jeu d'évasion en réalité augmentée

DURÉE : 1H30 À 3H | DE MAI AU 31 OCTOBRE | AUSSI OFFERT EN ANGLAIS

Grâce à un mystérieux sac à dos venu du futur, les élèves ont pour mission d'aider une organisation à reconstituer sa mémoire, effacée par une éruption solaire. À l'aide d'un sac d'exploration interactif combinant objets physiques, réalité augmentée, vidéos et panoramas 360°, ils résolvent des énigmes et découvrent l'histoire du berceau de l'Amérique francophone à travers 6 époques marquantes. **Version courte (1h30) offerte dès le 21 septembre 2026.**



- Équipes de 2 à 6 élèves
- Un sac par équipe
- 42 élèves maximum pour la durée de l'activité



Objectifs pédagogiques

- Mobiliser différents modes de raisonnement et mettre à profit ses connaissances pour résoudre une problématique.
- Interpréter un document iconographique.
- Aborder la société coloniale française, la diversification des activités économiques et l'implantation du régime britannique.



En collaboration avec/ In collaboration with :



Financé par le Fonds de mise en valeur et d'animation de Place-Royale :



Crédit illustrations : Romain Lasser

1er et 2e cycles

Univers social | Sciences et technologie

À venir
PRINTEMPS 2027

TROUSSE PÉDAGOGIQUE

Révéler Place-Royale

Dans le Vieux-Québec ou en classe

Continuer à explorer 3 400 ans d'histoire, grâce à des activités et ressources clés en main pour prolonger l'expérience en classe.

Sans aucune application à télécharger

Accessible toute l'année

À venir en 2027



En collaboration avec/ In collaboration with :



Financé par le Fonds de mise en valeur et d'animation de Place-Royale :



Crédit illustrations : Romain Lasser



Mission archéo : l'énigme de la boîte 728

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 reliées 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'artefacts.
- Découvrir des sites archéologiques importants
- Développer l'esprit d'équipe et un sens des responsabilités.



1er et 2e cycles

Univers social



LE PRÉFÉRÉ DES PROFS

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 | Sciences et technologie



GéoRallye avec GPS dans le Vieux-Québec

DURÉE : 1H30 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 2 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 30 novembre au 31 mars)
- **Carnaval de Québec*** *(disponible de février au 31 mars)



Version courte disponible! (1h30)

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.**



Rallye de l'intendant + Visite éclair

À L'INTÉRIEUR | DURÉE : 45 MIN À 1H | **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 possible



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.**



1er et 2e cycles

Univers social | Sciences et technologie

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.



Rallye



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 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!

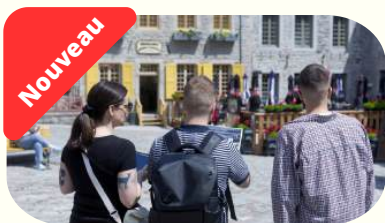
Aucune application à télécharger
Données mobiles requises



Objectifs pédagogiques

- **Faire découvrir le patrimoine historique et culturel de la ville*.**
** Inclus 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



Sac à dos évasion : Mission Empreintes

COÛT : **13,50 \$ par élève et accompagnateurs**

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

PARCOURS PÉDESTRE ENTRE PLACE-ROYALE ET L'ÎLOT DES PALAIS



Mission archéo: l'énigme de la boîte 728

COÛT : **à partir de 13 \$ par élève****

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

OFFERT EN CLASSE OU À L'ÎLOT DES PALAIS



Sac à dos évasion : Le trésor du dernier intendant

COÛT : **12,50\$ par élève et accompagnateur***

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

DÉPART ET RETOUR À L'ÎLOT DES PALAIS



Géorallye avec GPS dans le Vieux-Québec

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

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

À L'ÎLOT DES PALAIS



Parcours sur téléphone : incroyables histoires

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

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

DÉPART ET RETOUR À L'ÎLOT DES PALAIS



Atelier Archéo : Recherche et trouve!

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

(taxes en sus | 20 pers. minimum)

À L'ÎLOT DES PALAIS

**Frais de déplacement en sus, le cas échéant

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

Partenaires et contacts



Financé par le Fonds de mise en valeur et d'animation de Place-Royale :



Contactez-nous

Îlot des Palais



8, rue Vallière Québec, QC G1K 3M7



ilotdespalais@patrimoineurbain.ca



ilotdespalais.ca



(418) 692-1441, poste 223