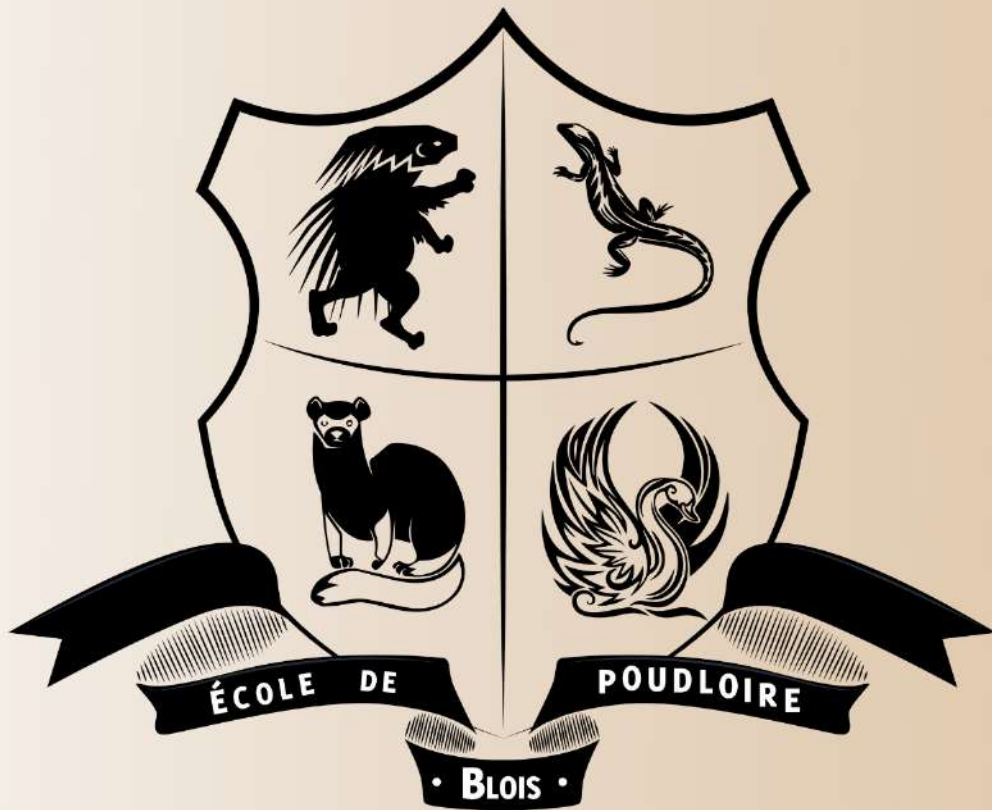


# JEU DE PISTE SORCIER



LA COUPE DE POUDLOIRE  
A DISPARU

DOSSIER DE PRÉSENTATION



# Le Contexte

## L'association Geek for you

---

En février 2016, des passionnés ont décidé de se rassembler pour monter un projet collectif basé sur leur intérêt commun pour la culture geek.

À travers des objectifs fixés par ses statuts, l'association Geek for you vise à faire rayonner la culture geek (toute personne passionnée par un univers imaginaire, technologique ou scientifique) le plus largement possible et ambitionne de contribuer au développement de l'offre touristique et de loisirs à Blois.

## Blois, une ville magique !

---

Ville pleine de charme, Blois offre un cadre particulièrement propice à l'organisation d'événements en lien avec des univers fantastiques, notamment à travers ses entités culturelles phares telles que le Château Royal et la Maison de la Magie.

En 2017, l'association blésoise Geek for you a élaboré un projet dynamique et fédérateur « La Coupe de Poudroire ». Venu non seulement de la région Centre mais aussi de toute la France, les 450 participants se rassemblent chaque année à Blois autour de l'univers du célèbre sorcier et (re)découvre par là-même le patrimoine local. Cet événement permet de mettre en lumière la ville de Blois le temps d'un week-end de la fin septembre. Il associe plus de 30 partenaires et 80 bénévoles à cette occasion.

# Le Jeu de piste

Qu'est-ce c'est ?

---

Un jeu de piste est un jeu dans lequel les joueurs évoluent à travers un terrain balisé et se dirigent vers un but au moyen d'indices.

Ici, les participants, rassemblés en équipes, devront parcourir le centre-ville de Blois, en passant par les points clefs de la ville, afin de progresser dans le jeu. A l'aide de leur carnet et d'un plan, ils devront s'orienter afin de résoudre 4 grandes énigmes en lien avec :

- le Mur des mots de la Fondation du doute ;
- les Runes et l'Histoire de Blois ;
- les créatures fantastiques et emblématiques de la ville ;
- l'escalier Denis Papin et son célèbre inventeur.



## Les apports

---

Les 2 versions proposées (plus de 10 ans et 7-10 ans) ont pour objectif de :

- faire (re)découvrir Blois et son patrimoine local sous une forme originale ;
- développer la réflexion et l'apprentissage (notamment pour les enfants) sous une forme ludique ;
- renforcer l'unité, la cohésion d'équipe et l'esprit de groupe ;
- développer l'imaginaire pour les petits comme les grands.

Il plaira à la fois aux groupes scolaires, aux familles et aux groupes d'adultes cherchant à apprendre en se divertissant.



# Le Projet

## L'histoire

---

L'École de sorcellerie de Poudloire a été révélée aux non-sorciers en 2017. Elle loge pourtant depuis fort longtemps dans le Château royal de Blois. Pour des raisons de sécurité, l'établissement ne se rend visible qu'une fois par an, lors de la célèbre Coupe de Poudloire, fin septembre.

Renommé dans le monde entier, l'établissement accueille des centaines d'élèves afin d'y passer leurs examens. Répartis dans 4 maisons (Epicdor, Houfsouffle, Salamandard et Serdygne), les sorciers et sorcières doivent accumuler le maximum de points en réussissant leurs examens pour tenter de faire gagner la Coupe à leur maison.

Hier soir, la directrice de l'École a découvert avec effroi que la Coupe de Poudloire avait disparu de la vitrine de son bureau. A son emplacement était déposé un coffre à cadenas ensorcelé et un carnet rédigé par le directeur de la maison de Salamandard. Il semblerait que la Coupe soit à l'intérieur du coffre fermé.

Afin de récupérer cette relique indispensable, l'établissement a besoin d'aide. L'École de Poudloire donne rendez-vous aux plus grands mages afin de leur confier le livret laissé par le directeur de Salamandard, ainsi que certaines ressources afin de les aider à résoudre leur mission.



## L'offre

---

Les participants devront constituer des équipes de 4 à 6 joueurs et auront 2 heures pour tenter de retrouver, à l'aide du carnet, le sortilège codé du coffre renfermant la Coupe de Poudloire.

La première équipe réussissant à ouvrir le coffre aura accompli la mission et sera récompensée. Si personne ne réussit, le sortilège scellera le coffre à jamais.

La Direction de l'École de Poudloire, représentée par ses animateurs et animatrices, sera présente à leurs côtés et pourra les guider dans leur tentative.

# Le Projet

## Le public cible

---

Le projet est destiné à celles et ceux qui affectionnent l'univers de Harry Potter et qui souhaitent (re)découvrir le patrimoine de Blois sous une forme originale.

Le jeu se décline en 2 formules de jeu :

- formule "jeune sorcier/sorcière", dédiée aux familles et scolaires, avec un jeu adapté aux 7-10 ans ;
- formule "mage", dédiée aux adultes avec un jeu adapté aux 10 ans et plus.



## La durée

---

Le jeu dure au total 3 heures (2h de jeu et 1h d'accueil).

## Les lieux

---

Le jeu débute et se termine Place du Château Royal de Blois. Les participants devront déambuler dans le centre-ville. Les points d'arrêts, orchestré par le jeu, sont des lieux incontournables de la ville de Blois (Fondation du doute, Muséum d'histoire naturelle, Château Royal, Escalier Denis Papin, etc.).

L'association s'assurera d'obtenir une autorisation de circuler sur l'espace public afin de garantir la sécurité de ses participants.



## Les tarifs

---

Forfait groupe (à partir de 15 personnes) : 10€ par participant

Forfait scolaire : 250€ pour une classe de 20 à 30 enfants (accompagnateurs offerts)

# Les contacts

Geek for you

---

Email : [contact@geekforyou.fr](mailto:contact@geekforyou.fr)

Réseaux sociaux

---



[Asso.Geekforyou](#)



[asso.geekforyou](#)



[Association Geek for you](#)

Sites Internet

---

[www.geekforyou.fr](http://www.geekforyou.fr)

[www.coupedepoudloire.fr](http://www.coupedepoudloire.fr)

Crédit photos : Ludovic Janvier,  
Frédéric Batigne et Christian Delberghe

