Février 2023

Lancement nouveau parcours du Trône de Breizh

ENIGMAPARC JANZE

Un partenariat régional !

L'inventeur du jeu d'énigmes en intérieur investit l'Histoire de la Bretagne…

FEVRIER 2023

NOUVEAU PARCOURS :

LE TRONE DE BREIZH

Un nouveau parcours à ENIGMAPARC pour 2023

ENIGMAPARC, parc de loisirs indoor de 2400 m2 situé au Sud de Rennes à Janzé, continue sur le même rythme d'innovation depuis bientôt 18 ans !

ENIGMAPARC
ZA du Bois de Teillay – Quartier du Haut Bois
35150 Janzé

www.enigmaparc.fr

contact@enigmaparc.fr
02 99 47 07 65

Un projet d'envergure régionale…

La **particularité** de ce nouveau **parcours** à Enigmaparc réside dans le fait qu'il s'inscrit dans un **projet à échelle régionale** et a conduit à la création d'un **réseau** d'acteurs territoriaux : **l'Aventure médiévale** des Portes de Bretagne.

Tout a commencé **il y a 5 ans** (déjà !), lorsque le Comité Régional du Tourisme de Bretagne se fixa l'objectif de **faciliter l'accès à l'itinérance de « Théo »,** un visiteur mystère de notre belle contrée, **en faisant fi des frontières administratives**.

Le comité mit à bord les EPCI (Établissement public de coopération intercommunale), les professionnels du tourisme, pour étudier ensemble les résultats **d'une étude de flux** qui avait mis en lumière les déplacements sur le territoire des visiteurs. Une **volonté affichée** : travailler différemment et ensemble. C'est ainsi qu'ont été dessinées **10 Destinations touristiques** : « Brest terres océanes », « Quimper Cornouailles », « Saint Malo – baie du Mont St Michel »…… et **Rennes et les Portes de Bretagne** dont nous faisons partie.

STRATEGIE IMPULSEE PAR LE C.R.T

Chaque Destination touristique a pris son destin en main pour élaborer sa propre **stratégie** de développement touristique.

Et sur Rennes 3 Axes ont été identifiés :

- tourisme fluvial et itinérance

- tourisme et création artistique

- et **l'Aventure Médiévale**

En 2019 s'ouvre donc **un groupe de travail, sous la coordination d'abord de Mélissa Giguelay puis Médérie Boquet, mais aussi Pauline Cornée** qui ont fait un travail colossal que je tiens à saluer ici ! Elles réunirent des professionnels du CRT, de Destination Rennes, de la CCI ; les

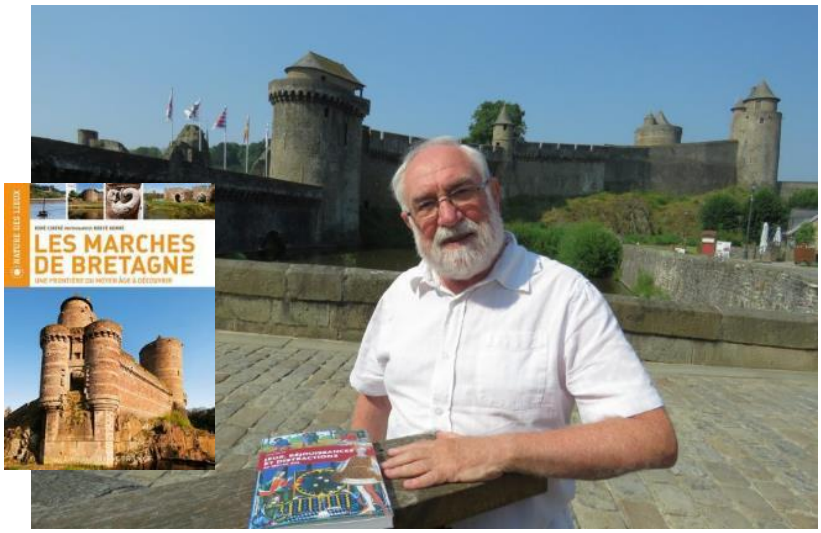
acteurs du territoire mais aussi des associations ou des archivistes et historiens locaux. Un objectif : **créer un éco-système “médiéval”.**

La **Région** a proposé son **soutien financier** pour permettre à des **sites patrimoniaux, véritables pépites inconnues** du grand public, d’être **« mises en tourisme »**. 11 sites patrimoniaux se sont alors inscrits sur le projet.

La communauté de communes de **La Roche aux Fées** s’est inscrite dans ce projet avec la **motte féodale de Marcillé-Robert** et Laurent Guiriec (responsable du pôle tourisme) a alors proposé d’associer un acteur privé du domaine du « ludique », **ENIGMAPARC,** pour en **faire une porte d’entrée familiale** destinée à donner envie aux familles de **vivre** cette aventure médiévale.

Motte féodale de Marcillé-Robert

Nous avions envie de continuer à **surprendre** nos visiteurs ! Nous voulions **plus, plus grand, tout en restant dans notre ADN.** Ce projet était une opportunité incroyable pour ENIGMAPARC.



René Cintré, auteur du livre « Les marches de Bretagne »

Je me suis retrouvée **autour d’une table à discuter des grandes dates de notre Histoire,** puis devant **René Cintré** lui-même (ancien professeur agrégé, docteur ès lettres, spécialisé dans l'histoire de la frontière et des marches de Bretagne). Nous avons intégré un **réseau** nous permettant de **documenter** nos projets, de réfléchir sur notre **pédagogie**… de **réinventer nos visites** !

3 agences nous ont accompagnés :

1) **« Maître du rêve »** qui nous a questionnés sur le lien qui nous réunissait tous. Sur notre unicité, car nous sommes dans l'aventure médiévale mais nous ne sommes pas la Cité de Carcassonne… Que proposons-nous ?
2) Est venu ensuite **« Teams Consultant »,** qui nous a montrés comment une **visite** pouvait devenir « **expérientielle** » avec un kaléidoscope ou une craie entre les mains. En chuchotant, en parlant aux couleurs, en discutant avec les pierres.
3) Enfin l'agence **« Signe des Temps »** nous a guidés pour écrire notre **storytelling** allant jusqu'à notre « cabinet de curiosités », et c'est ainsi que sont nés les **duos de passeurs d'Histoire** des 12 sites de l'Aventure Médiévale. Dans chaque lieu, une discussion s'est installée entre le **présent** (à ENIGMAPARC avec Albert Enigmus, l'explorateur) et le **passé** (Diwaller, le dragon).

Ces duos font **chanter les pierres et parler les murs** pour raconter notre Histoire.

ENIGMAPARC PROPOSE SON GRAND PARCOURS HISTORIQUE & 2 NOUVELLES VISITES EXPERIENTIELLES

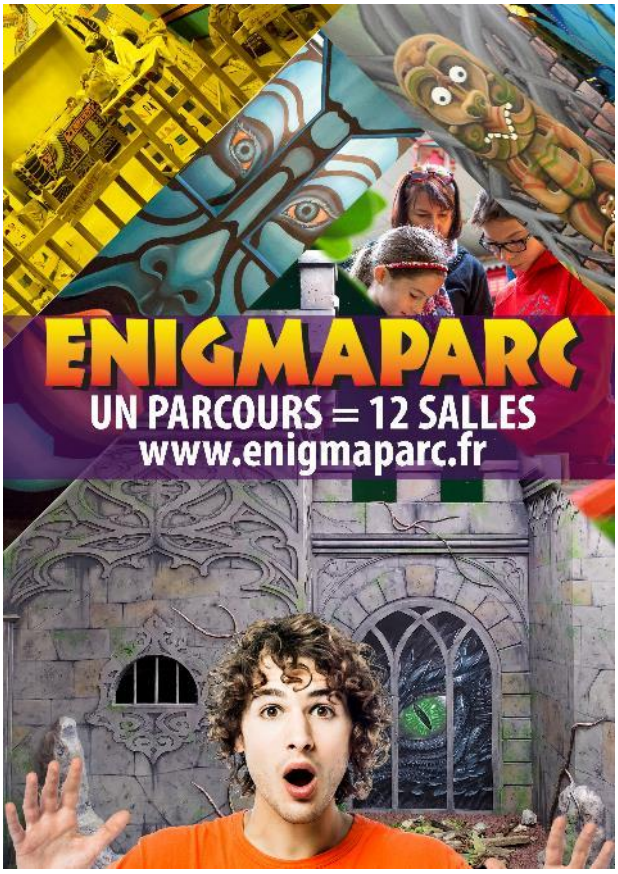
En plus de notre traditionnel Grand Parcours, adapté à tous âges et inspirés par « Teams Consultant », nous avons entamé un travail sur le parcours des 4-8 ans avec le jeu de piste : nous avons introduit le prêt d'un livre de « rôliste » qui met les parents dans la peau d'Albert Enigmus pour partir à l'aventure avec les enfants dans nos zones de jeux. Les enfants ont quant à eux en mains **une carte** qui conduit vers un coffre au trésor.

Ceux qui résoudront l'énigme ouvriront le coffre d'Enigmus… et … si vous voulez savoir la suite, et bien venez la découvrir avec vos petites « tribus de Kolantec » !

Nous avons **également mis en place une Nocturne les Samedi** soirs « entre **adult only** » pour coller au mieux aux objectifs de chaque typologie de joueurs. Accueil autour de **l'apéro du ciboulot, 2 h de défis**, équipes contre équipes, et **un repas** bien réparateur, occasion de débriefer ensemble les réponses et récompenser la meilleure équipe.

Le jeu à ENIGMAPARC : ça se passe comment ?

À cheval entre chasse au trésor, Cluedo et jeu de rôles, le concept séduit toutes les catégories d'âge !



L'engouement pour le jeu est général dans notre société, à tout âge, nous dit le chercheur Aurélien Fouillet, sociologue et auteur de « L'Empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu ». En effet « la dimension virtuelle est un espace où l'on peut être n'importe qui, on peut faire n'importe quoi ». C'est sans doute aussi « une façon de sortir du cadre en parallèle de la vie quotidienne » tout en se raccrochant au réel (pour échapper au tout virtuel).

QUEL EST LE SCENARIO GAGNANT ?

«**L'enquête** scénarise l'aventure. La notion d'**enfermement** ou les passages secrets rajoutent de l'excitation, un enjeu supplémentaire». « Le scénario permet au joueur de se glisser facilement dans un **rôle**».

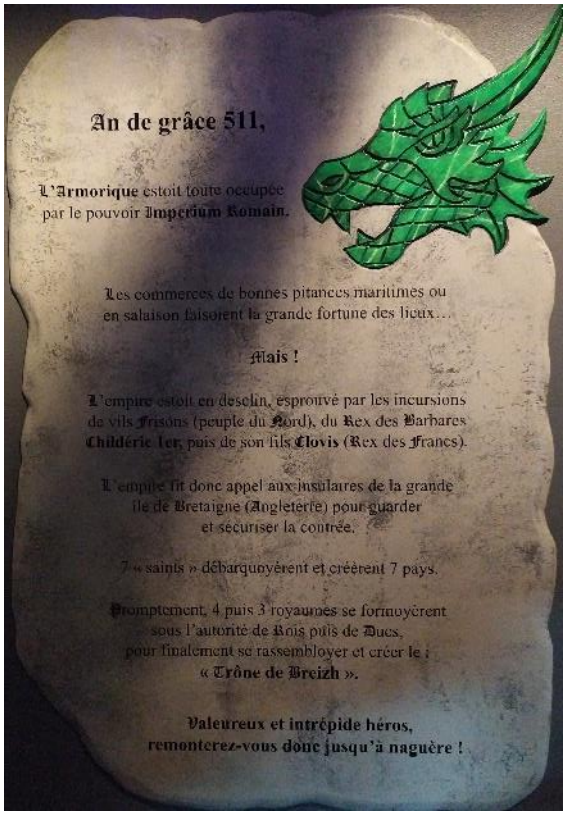
Autre ingrédient qui réussit aux escape rooms : la **dimension** futuriste ou **fantastique** : d'où l'entrée en scène de Diwaller le dragon…

Que de matière à exploiter pour **ENIGMAPARC** qui cherche en permanence à se renouveler. Fort de tout ce que nous avions appris et fidèle à la mission confiée dans ce projet, **Eric Grosbois** (le gérant d'ENIGMAPARC et créateur des décors) a commencé à travailler sur l'architecture du labyrinthe du Trône de Breizh … ceci en plein confinement.

Ce fut un moment intense qui se concrétise aujourd'hui par la visite de ce labyrinthe.

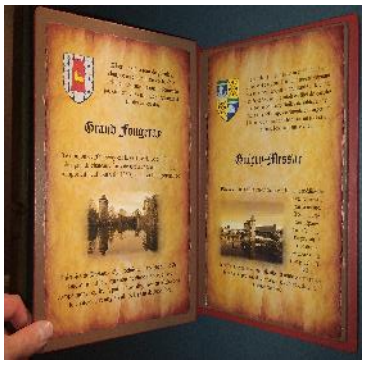
Nous avons donc le plaisir de vous conter l'histoire de la conquête du trône breton, d'abord avec le débarquement des 7 Saints Bretons. Ces royaumes se sont querellés jusqu'à l'arrivée de l'ennemi Franc qui les a réuni derrière Nominoé en 845 puis son fils Erispoé.

Unis pour lutter contre le Roi des Francs qui avait bâti des camps fortifiés sur toute une zone frontière appelée « Portes ou Marches de Bretagne »



1000 ans d'histoire très mouvementée jusqu'au **vil « Traité du Verger »** qui interdit aux Ducs de Bretagne de marier leurs filles sans l'accordance du Roi de France… Dame Claude, petite fillote d'Anne de Bretagne, sera donc la dernière à s'asseoir sur le trône qui devient ensuite, par mariage, Franc.

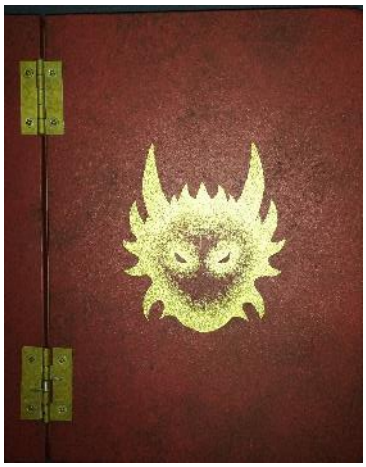
Dans le labyrinthe, **des parchemins intitulés « c'est pas faux »** représentent les grands marqueurs de notre Histoire : l'explication de l'hermine, les différentes maisons ayant régné (qu'elles soient bretonnes comme les Cornouailles ou les maisons de Rennes ou Nantes, ou encore de Grande Bretagne comme les Penthièvre ou les Montfort, ou même Vikings). On y croise les principaux personnages… **Roland**, 1er préfet des portes de Bretagne et son épée **Durandal** ou son cheval **Veillantif** ; **Duguesclin** ou Dogue noir de Brocéliande et son histoire de héros, valeureux guerrier ayant pris la tour du Grand Fougeray par une ruse digne de celle d'Ulysse à Troie…



Pour mettre en lien et en lumière les 12 sites de l'aventure médiévale sans faire de notre parcours un musée, le défi était de taille. Les 2 Eric (le gérant et le décorateur) ont concoctés des **peintures** associant les sites 2 à 2. Chaque scène représente un des aspects de cette zone frontière mouvante : sa gastronomie et son terroir, ses scènes de batailles, son évangélisation à travers ses vicaires… (nous faisons référence ici par exemple au vicaire **Riwalon** de Vitré).

Chaque peinture est une Porte (avec une marche) pour symboliser les « Portes » ou « Marches de Bretagne ».

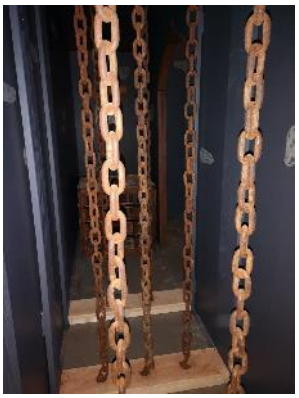
Les passionnés d'Histoire vont se régaler… une pédagogie par le jeu !



Ici et là dans le labyrinthe, des livres, à l'effigie de Diwaller le dragon, que l'on ouvre… ou pas, en fonction de son appétence pour l'Histoire. Ils présentent les 12 sites et leurs blasons : les châteaux de **Vitré** et **Fougères**, la surprenante ville de **Châteaugiron** entre art moderne et histoire d'antan, la ville ducale de **Rennes** et ses **portes mordelaises**, les places-fortes symbole de résistance comme **la tour du Grand Fougeray** ou la cité de **St Aubin du Cormier et son donjon** coupé en 2, la savoureuse **cité de la Guerche et son marché** centenaire, les mottes féodales (de **Marcillé-Robert**, de **Guipry-Messac** mais aussi la plus expérimentale motte de **Marcillé-Raoul** révélée par la phyto archéologie) et les villages médiévaux comme **Chevré la Bouexière**. De quoi inciter à la curiosité.

Tout ceci **égayé** de pièges**, pour garder l'attention des enfants**. Pour attirer l'attention de Diwaller, il faut les traverser et **avancer jusqu'à trouver le chemin de la salle du trône.**

Bien sûr, il faudra résoudre des énigmes en chemin qui feront référence à l'Histoire. Il faudra **s'initier à l'héraldique** pour décrypter le blason de la maison d'Enigmus, « écartelé de gueule et sinople »… le blason qui donne accès à la salle du trône…



Avant d'atteindre cette salle… petit récit à la « Game of Thrones » à travers les étendards des 7 saints Bretons : merci à Anaïs Bernard pour ce parallèle éducatif !

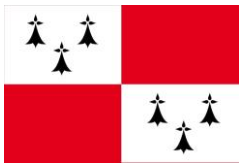
1) Un lion pour le léon (ce ne sont pas **les « Lannister »** qui règnent ici) mais **St Pol de Léon** et ses fiers finistériens du nord (de Brest à st Pol) : un lion sans griffes ni dents (symbole d'un signe infamant en héraldique…). Les turbulents seigneurs du Léon étaient connus pour être guerriers et criblés de dette. Sans doute le signe d'une punition dont l'Histoire a perdu la trace…

2) **St Patern**. Nous sommes en Pays Vannetais. Il veille sur **les îles du Morbihan** comme les « **Greyjoy sur l'archipel des Iles de Fer** ». Un peuple tourné vers la mer.

3) **St Corentin** en Pays de Cornouailles a dressé un **mûr** face aux ténébreux léonards : **les monts d'Arrée**. Ici pas de marcheurs blancs ni de sauvageons mais un bélier, symbole de la défense des terres du sud.

4) **St Tugdual**, le père des dragons. L'évèque de Tréguier n'a rien à envier à **Daenerys** car son emblème de **dragon** rappelle toutes les légendes bretonnes où ces monstres insolents régnaient sur le Trégor (entre Côtes d'Armor et l'est du Finistère).

5) **St Samson** et sa forteresse imprenable de Dol… un tout petit territoire avec son mont qui permet de voir arriver de loin l'ennemi. **Un parfait endroit pour une garde de nuit…** Nous sommes au nord-est de l'Ile et Vilaine.



6) **St Brieuc** qui adopte le Griffon (aigle, lion, cheval et serpent à la fois) mais surtout un fer de lance recouvert d'hermines… Il rappelle la forme du territoire : un pays à conquérir pour monter sur le **trône … de fer** ?

7) Enfin **St Malo** vous rappellera « **Port Réal** », la ville portuaire qui abrite le trône. Dans le labyrinthe c'est aussi cet étendard qui vous montrera le chemin vers la salle du trône…

Armé de votre blason, vous devinerez… peut être la clé pour ouvrir la porte et pénétrer dans la salle du trône qui abrite un curieux habitant.

Ce sont nos équipes (les 2 Erics) qui ont dessiné, bâti et décoré le labyrinthe et la salle du trône servant d'écrin au nid d'un dragon.

Il a fallu apporter de nouvelles compétences et coordonner 4 métiers supplémentaires pour donner vie à cette attraction. Il fallait sculpter le bois, forger le métal, manipuler le cuir et commander le tout électroniquement…

C'est ici que Marc Marc Georgeault (sculpteur sur bois au Château des Pères), **Tom Magnier** (programmeur sur le spectacle le Bruit des loups d'Etienne Saglio), **Yohan Nayet** (Régisseur du spectacle le bruit des loups) **et Grég Jovis** costumier à l'Elaboratoire de Rennes (malheureusement décédé au cours de ce projet) nous ont apporté la magie que méritait ce lieu…

A partir de maintenant c'est Albert Enigmus qui vous attend :

« Des histoires, j'en connais des tas. Et celle que je vais vous partager pourrait bien vous faire frissonner… On raconte qu'un dragon nommé Diwaller, vit tapi dans les restes d'un château médiéval, ruine d'une Histoire marquée par les batailles inhérentes aux Marches de Bretagne.

À vous intrépides visiteurs, vous curieux enquêteurs, d'avoir l'audace de partir à la recherche de la salle abritant le trône de Breizh, quitte à tomber nez-à-nez (ou plutôt nez-à-gueule) avec le dragon ? En chemin, évitez moult pièges et résolvez-les énigmes, découvrez l'Histoire des Marches à Bretagne et atteignez avec hardiesse l'étape finale, la salle du trône. »

Nous espérons avoir réussi, une nouvelle, fois et malgré une conjoncture difficile, à vous étonner !

Ce labyrinthe est une merveilleuse opportunité de pédagogie auprès des enfants !

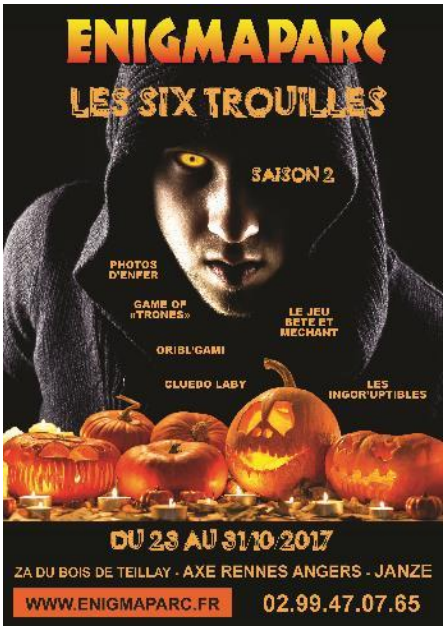
> *« Tu me dis, j'oublie, tu m'enseignes, je me souviens, tu m'impliques, j'apprends ».*

Apprendre en s'amusant, voilà ce qui a toujours fait notre ADN et nous espérons que les lycées, les grandes écoles, les entreprises et les représentants de la Culture viendront s'intéresser de plus prêt à ce qui se passe ici à Janzé !

Nos Blockbusters :

La Saint Valentin, l'occasion pour les couples de venir découvrir le parc avec une offre forte : une entrée achetée, une entrée offerte.

Pâques, chasse aux œufs mais loin d'être « classique » car ici il faut mériter ses chocolats ! Alors place à l'énigme de Pâques qui revêt chaque année un costume différent, Enigm'œuf en 2015, avec un concours de peinture sur œuf, Enigm'à Pâques en 2016, avec des jeux musicaux de cloches et un jeu géant des différences pour les enfants, Charades de Pâques en 2017, et en 2018, chasse aux tickets d'or avec Enigmus fait sa chocolaterie…



Fête de la Bretagne : cette année nous nous sommes associés à la Méson du Carouj et avons invités les jeux Bretons dans l'enceinte du Parc. Par le passé, nous avons travaillé avec l'école Cyrano d'escrime pour

apprendre aux enfants des rudiments d'armes médiévales ou encore avec la troupe de théâtre du petit fougeray avec une création sur le thème médiéval.

Halloween : avec notre série des « SIX TROUILLES », monstres et sorcières envahissent chaque automne le parc ; l'occasion pour nos visiteurs de venir déguisés. C'est dans cette ambiance festive que 6 défis « bêtes et méchants » sont lancés aux joueurs pour remporter… une énorme citrouille et des objets insolites.

Noël : Utilisant toute la magie de Noël, le parc enfile ses guirlandes, boules et étoiles et invite le cortège du Père Noël pour accueillir les Comités d'Entreprises qui offrent leurs cadeaux aux enfants mais c'est aussi toujours l'occasion d'énigmes supplémentaires : jeu des lutins nains, jeu de la Botte aux lettres, Ronde des Pères Noël en partenariat avec le château des pères, ou encore jeu de la Hotte Bretagne du Père Noël en partenariat avec le Comité Départemental de Haute Bretagne. L'année est ainsi ponctuée d'une actualité qui permet de garder le contact avec nos visiteurs en fêtant avec eux le **14 Juillet** mais aussi **la Fête Nationale Egyptienne, Grecque ou Péruvienne** (illustrant nos différents décors), la **Saint Patrick, Fête des mères, Fête des Pères**, ou encore des **Fées en Bulles, festival de bandes dessinées** auquel nous nous sommes associés depuis sa création en 2015.

MERCI A TOUS CEUX QUI FERONT PASSER LE MESSAGE !

Souvent les visiteurs qui sortent d'ici nous disent : « ce lieu est clairement sous côté ! Vous méritez d'être plus connus ! »

« Vous avez réussi à intéresser toutes les tranches d'âge avec un mode d'animation ou de visite adapté à chacun. »

« Que l'on soit en mode « Chill » en famille avec les parents et les grands parents, en mode « découverte » avec des tout petits aventuriers ou encore en mode « gaming » avec une tribu d'amis, chacun peut jouer SA partie. »

« C'était notre première visite sur le parc, on a adoré ce moment. Les décors sont géniaux et les passages secrets incroyables.
Il y a plusieurs univers, tous plus incroyables les uns que les autres.
C'était vraiment une belle journée, merci à toute l'équipe pour votre accueil ☺»

Alors il ne manque qu'un grand média et un petit coup d'éclairage pour que le parc décuple sa clientèle…