

# PUY DU FOU

## ESCAPE GAME

### INFORMATIONS

A chaque fin d'étape, votre fidèle professeur/e vous offrira un parchemin contenant un mot secret. Vous ne les ouvrirez que lors de l'étape n°6.

### ASTUCES

- 1- Suivez les étapes dans l'ordre.
- 2- Avant de quitter votre étape, visitez votre professeur/e pour valider votre réponse.
- 3- Gardez précieusement ce parchemin tout au long de votre aventure pour ne pas vous perdre.

## SCÉNARIO

**B**ienvenu au Puy du Fou. Lors de votre visite du parc vous vous retrouvez emprisonnés dans les profondeurs de celui-ci par les Romains. Chers voyageurs, afin de vous en échapper, vous serez amenés à remporter des étapes dans les différentes attractions du parc. N'ayez crainte chers voyageurs, votre fidèle professeur/e sera la pour vous guider dans vos moments les plus douteux. Toute question ou aide pourra être demandé lors de votre aventure. Chers voyageurs, faites attention, dans votre fuite, les Romains chercheront à vous retrouver. Vous n'aurez qu'une heure pour vous échapper avant de tomber définitivement entre les mains de Jules César et ses gardes.

## ÉTAPES

### ETAPE N°1 :

*Le Signe du Triomphe*

### ETAPE N°2 :

*Les Vikings*

### ETAPE N°3 :

*Le Bal des Oiseaux Fantômes*

### ETAPE N°4 :

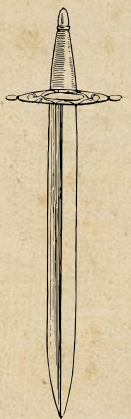
*Le Secret de la Lance*

### ETAPE N°5 :

*Les Mousquetaires de Richelieu*

### EPREUVE FINALE:

*Une histoire ou le cachot*



# Fiche p dagogique



Escape Game

B2

**Date**

20/12/24

**Public**

Terminal, demi-groupe, FLS

**Th me**

Escape Game : Puy du Fou

**Dur e**

1H

**Objectif  
communicatif**

Sugg rer, proposer, partager sa r flexion, participer dans une conversation de groupe, d velopper une id e, un raisonnement simple

**Objectifs  
linguistiques**


Expression de la possibilit  et la probabilit ,  mettre des hypoth ses, exprimer un point de vue, utiliser les temps du r cit

**Objectifs  
culturels**


Approfondir la culture romaine, fran aise, nordique, re/d couverte des personnalit s historiques, des symboles fran ais, le langage des fleurs

## D roul  de la s ance


**Activit  :** Signe du triomphe

 10 min


**Activit  :** Les vikings

 10 min


**Activit  :** Le bal des oiseaux fant mes

 10 min


**Activit  :** Le secret de la lance



 10 min



**Activit  :** Les mousquetaires de Richelieu

 10 min

**Activit  :** Une histoire ou le cachot

 10 min

Activité 1	Signe du triomphe	 CE + EOI 
Durée	10 min	
Modalité	Groupe de 3 à 4, activité située à un pôle	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiche support des lettres qui correspondent aux chiffres</li> <li>• Feuille du code à deviner</li> <li>• Projecteur</li> </ul>	
Objectif	<p><b>Objectifs linguistiques</b> : Expression de la possibilité et la probabilité</p> <p><b>Objectifs communicatifs</b> : Suggérer, proposer, partager sa réflexion, participer dans une conversation de groupe, développer un raisonnement</p> <p><b>Objectifs culturels</b> : Approfondir la culture romaine</p>	
Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infinitif</li> <li>• Chiffres romains</li> <li>• Chiffres français</li> <li>• Alphabet français</li> </ul>	
Consigne	<p>Chers voyageurs, bienvenue à la première étape ! Malheureusement, sur l'ordre de Jules César, vous avez été emprisonnés dans les cachots du Signe du Triomphe. A vous de vous en échapper. Pour cela, le garde de la prison vous offre une opportunité de déchiffrer le code, en chiffres romains, vous menant à la sortie. A l'aide du parchemin aux indices, décidez le chiffre affiché en bas de celui-ci. Faites au plus vite chers voyageurs car, rappelez-vous, que vous n'avez qu'une heure pour vous échapper du Puy du Fou !</p>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Découverte de l'activité</li> <li>2. Les élèves ont, sur le pôle, une feuille d'aide afin décoder le chiffre</li> <li>3. Par groupe, ils discutent et tentent d'associer les chiffres aux lettres</li> <li>4. Ils suggèrent des solutions</li> <li>5. En cas de question, ils doivent se rendre vers le/la professeur/e afin d'obtenir une aide.</li> </ol> <p>Plusieurs aides possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ donner la solution de la première lettre</li> <li>◦ proposer une relecture de l'énigme</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Toujours par groupe, ils déchiffrant le code et se rendent vers le/la professeur/e pour proposer leur solution.</li> <li>7. Une fois la solution validée, ils se rendent vers l'activité suivante.</li> </ol>	
Posture enseignant	<p>Posture d'accompagnement et lâcher prise.</p> <p>Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.</p>	

Activité 2	Les vikings	 CE + EOI 
Durée	10 min	
Modalité	groupe 3 à 4, activité située à un pôle	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiche avec équivalence alphabet et rune</li> <li>• Fiche avec la phrase en rune</li> <li>• Fiche avec consigne</li> <li>• Projecteur</li> </ul>	
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectifs linguistiques</b> : Expression de la possibilité et la probabilité</li> <li>• <b>Objectifs communicatifs</b> : Suggérer, proposer, partager sa réflexion, participer dans une conversation de groupe, développer une idée, un raisonnement simple</li> <li>• <b>Objectif culturel</b> : approfondir la culture nordique</li> </ul>	
Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infinitif</li> <li>• Alphabet français</li> </ul>	
Consigne	<p>Bienvenue dans l'univers des Vikings! Pour résoudre notre énigme, vous devrez faire preuve d'un esprit d'équipe redoutable! Votre objectif est de retrouver la signification de la phrase écrite en runes le plus rapidement possible! Pour vous aider, vous avez à votre disposition une feuille avec un tableau représentant les équivalences de votre alphabet et le nôtre !</p> <p>Attention! Certaines de vos lettres n'ont pas d'équivalence dans notre alphabet!</p>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Découverte de l'activité</li> <li>2. Les élèves ont sur le pôle une feuille d'aide pour les aider à décoder les runes</li> <li>3. Par groupe, ils parlent et essaient de décoder le message en proposant des solutions</li> <li>4. De l'aide peut leur être apportée si difficulté</li> <li>5. Toujours par groupe, ils déchiffrent le code et se rendent vers le/la professeur/e pour proposer leur solution.</li> <li>6. Une fois la solution validée, ils se rendent vers l'activité suivante</li> </ol>	
Posture enseignant	<p>Posture d'accompagnement et lâcher prise. Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.</p>	



Durée

10 min

Modalité

Groupe 3 à 4, activité située à un pôle

Matériel

- Impression papier du document présentation du Puy du Fou,
- Papier brouillon si nécessaire
- Projecteur

Objectif

**Objectifs linguistiques** : renforcer la compréhension de l'alphabet, enrichir le vocabulaire lié aux thèmes abordés dans la séquence, émettre des hypothèses, exprimer la probabilité, résumer,  
**Objectifs communicatifs** : Suggérer, proposer, partager sa réflexion, participer dans une conversation de groupe, développer un raisonnement  
**Objectifs culturels** : porter un intérêt pour la résolution d'énigme, apprendre sur la thématique des oiseaux, faire des liens interdisciplinaires

Pré-requis

Alphabet français, révision du vocabulaire des thèmes liés au Puy du Fou, capacité à émettre des hypothèses, structuration des idées, aptitude à exprimer ses idées

Consigne

Les oiseaux fantômes ont caché un message secret dans un document sur le Puy du Fou.

À vous de le retrouver ! Les chiffres dans le texte correspondent à des lettres de l'alphabet (il faut le dire ou pas?), mais ils ne sont pas dans l'ordre.

Vous n'avez qu'un indice: A=1 & Z=26  
 Saurez-vous décrypter le bon mot ? Bonne chance !

Déroulement

1. Présentation rapide de l'énigme grâce au document photocopie laissé sur le pôle de l'activité.
2. Les chiffres correspondent à des lettres selon l'ordre alphabétique (A=1, B=2, Z=26). Attention, les lettres ne sont pas dans l'ordre du mot.
3. Les élèves travaillent en groupe pour analyser le document fourni (brochure en annexe)
4. Ils identifient les chiffres dans le texte et les convertissent en lettres. Ces chiffres sont répartis tout au long du document qu'ils peuvent noter sur un brouillon fourni.
5. Ils doivent collaborer pour remettre les lettres dans le bon ordre et former un mot cohérent lié au thème.
6. Les élèves discutent entre eux pour partager leurs hypothèses.
7. Si un groupe est bloqué, l'enseignant peut guider avec une question ouverte ou une suggestion, en donnant des indices progressifs
  - Indice sur les lettres : révéler que chaque chiffre correspond à une lettre
  - Révéler une partie du mot :
  - Encourager une relecture : Demandez-leur de vérifier si tous les chiffres ont été correctement convertis en lettres

Posture enseignant

Posture d'accompagnement et de lâcher prise.  
 Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.

**Durée**

10 min

**Modalité**

Groupe de 3 à 4, activité située à un pôle

**Matériel**

- Impressions papier avec les images du rébus
- Impressions papier avec les solutions du rébus
- Projecteur

**Objectif**

**Objectifs linguistiques :** Révision du vocabulaire, exprimer la possibilité et la suggestion  
**Objectifs communicatifs :** Interagir, argumenter une idée  
**Objectifs culturels :** re/découverte des personnalités historiques, des symboles français

**Pré-requis**

- Vocabulaire des animaux
- Vocabulaire historique
- Vocabulaire de la maison
- Alphabet français

**Consigne**

Bien joué ! Chers voyageurs, vous avez atteint l'étape n°4 : Le Secret de la Lance. Cependant, vous ne pourrez sortir du château avant d'avoir aidé Marguerite à résoudre l'énigme donnée par le chevalier Fulgent avant son départ à la guerre. Pour ce faire, vous devrez reconstituer les trois rébus à l'aide des solutions proposées. Remettez dans l'ordre les images avec les bonnes solutions et Marguerite vous aidera à vous enfuir avant l'attaque des Anglais. Ne perdez pas de temps, ils arrivent dans 10 min.

**Déroulement**

1. Découverte de l'activité
  2. Les élèves ont, sur le pôle, plusieurs parties de feuilles, chacune avec une image des rébus ou les solutions. Une morceau de feuille correspond à une image.
  3. Par groupe, ils discutent et tentent d'associer les bonnes images ensemble pour créer le rébus correspondant à la solution donnée.
  4. Ensemble, ils débattent et suggèrent des idées en argumentant.
  5. En cas de question, ils doivent se rendre vers le/la professeur/e afin d'obtenir une aide.
- Plusieurs aides possibles :
- donner le vocabulaire d'un mot inconnu
  - dire le nombre d'images pour chaque solution
  - donner la première image de chaque rébus
6. Une fois la solution validée, ils se rendent vers l'activité suivante.

**Posture enseignant**

Posture d'accompagnement et lâcher prise  
 Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.

**Durée**

10 min

**Modalité**

Groupe de 3 à 4, activité située à un pôle

**Matériel**

- Fiche avec la signification de chaque fleur
- Fiche avec le message codé
- Fiche avec les consignes
- Projecteur

**Objectif**

**Objectifs linguistiques** : Expression de la possibilité et la probabilité  
**Objectifs communicatifs** : Suggérer, proposer, partager sa réflexion, participer dans une conversation de groupe, développer une idée, un raisonnement simple  
**Objectif culturels** : découvrir le langage des fleurs

**Pré-requis**

- infinitif
- alphabet français

**Consigne**

Bienvenue chez les mousquetaires ! Je m'appelle Bouton d'Or, ce qui signifie jeunesse dans le langage des fleurs! Un de nos compagnons a soudainement disparu. Nous avons trouvé derrière lui un drôle de message! Aidez nous à décoder ce message grâce au tableau qui vous est fourni pour lui sauver la vie, mais également pour obtenir votre liberté !  
 Un indice : pour décoder le message, il vous suffit de remplacer la fleur par la première lettre du mot qui lui est associé!

**Déroulement**

1. découverte de l'activité
2. Les élèves ont sur le pôle une feuille d'aide pour les aider à décoder le message caché
3. Par groupe, ils parlent et essayent de décoder le message en proposant des solutions
4. De l'aide peut leur être apportée si difficulté
5. Toujours par groupe, ils déchiffrent le code et se rendent vers le/la professeur/e pour proposer leur solution.
6. Une fois la solution validée, ils se rendent vers l'activité suivante

**Posture enseignant**

Posture d'accompagnement et lâcher prise  
 Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.

**Durée**

5 min

**Modalité**

Groupe 3 à 4, activité située à un pôle

**Matériel**

- Ensemble des indices remportés (documents imprimés)
- Papier brouillon si nécessaire pour écrire la phrase finale
- Projecteur

**Objectif**

**Objectifs linguistiques** : exprimer un point de vue, une opinion, une idée, utiliser les temps du récit (imparfait, passé simple)

**Objectifs communicatifs** : positionnement d'opinion, collaborer pour rédiger et raconter

**Objectifs culturels** : rédaction d'une histoire imaginaire

**Pré-requis**

- Connaissance des temps du récit,
- Construction d'un récit, vocabulaire
- Expression d'une opinion ou d'un point de vue
- Concordance des temps

**Consigne**

Félicitations, vous êtes enfin aux portes de la sortie ! A présent, pour vous enfuir et ne pas aller au cachot, vous devez réaliser cette dernière étape.

Rassemblez vos indices de 5 épreuves passées. Créez une histoire avec l'ensemble des mots. Une fois prêts, dirigez-vous faire votre professeur qui validera si votre histoire peut ou non vous garantir la libération. Votre histoire peut être écrite et lue à l'oral ( $\frac{4}{5}$  lignes)

ATTENTION, veillez à structurer vos propos, employer les temps du récit, utiliser le vocabulaire.

**Déroulement**

1. L'enseignant explique la situation finale, en donnant la durée de cette dernière activité. Il rappelle les règles :
  - a. Tous les indices/mots gagnés doivent figurer dans l'histoire.
  - b. Elle doit être logique et raconter une suite d'événements cohérents.
  - c. Les élèves disposent de 5 minutes maximum pour l'écrire et la présenter.
2. Le professeur lance un chronomètre au vidéo-projecteur de 5 minutes
3. Chaque groupe rassemble ses indices et se lance dans l'activité
4. Ils imaginent et écrivent une histoire en utilisant l'imparfait pour décrire des événements passés et d'autres temps si nécessaire.
5. Une fois leur histoire terminée, les élèves la présentent à l'enseignant (oralement ou en lisant leur texte).
6. L'histoire est validée
  - Tous les mots/indices sont inclus.
  - L'histoire est logique et respecte la consigne.
    - Si l'histoire est réussie, le groupe "s'évade".
    - Sinon, ils "sont envoyés au cachot"

**Posture enseignant**

Posture d'accompagnement et de lâcher prise  
Le professeur apporte une aide ponctuelle en fonction de l'avancée du groupe. Assigné à chaque groupe la responsabilité de leur travail.

# Annexe

## I. Signe du Triomphe

$$I = 1$$

$$V = 5$$

$$X = 10$$

$$L = 50$$

$$C = 100$$

$$D = 500$$

$$M = 1000$$

**Décodez : CDLXXVI**

## II. Les vikings

FHMFMM QNI LMNT VQMR

Animal qui peut voler = oiseau

A	F
B	B
C	
D	M
E	M
F	P
G	X
H	H
I	I
J	S
K	<
L	↑
M	M

O	Q
P	L
Q	
R	R
S	S
T	↑
U	N
V	
W	P
X	
Y	
Z	Y

# III. Le bal des oiseaux fantômes

## TEXTE PRESENTATION PUY DU FOU

Le Puy du Fou est un parc retraçant l'histoire, en général celle de France, de l'époque médiévale à la Première Guerre mondiale en passant par l'époque viking, la Renaissance, ou encore l'histoire de la guerre de Vendée face aux révolutionnaires républicains. Un château en ruines est la base centrale du parc et le décor de la fameuse Cinéscénie, spectacle nocturne à l'origine du Puy Du Fou que nous connaissons aujourd'hui. Après un franc succès de la Cinéscénie, l'attraction vendéenne s'est étendue à une activité de jour. Et c'est ainsi qu'en 1989 commença l'aventure du futur Grand Parc du Puy du Fou.

## L'HISTOIRE DU PARC DANS LE CONTEXTE FRANÇAIS DES PARCS D'ATTRACTIONS

A partir de la fin des années 80, la folie des grands parcs d'attractions se développa en France et les quatre meilleurs de France actuels se révélèrent aux français. Alors que le Puy du Fou ouvrit ses portes en 1989, la même année que le parc Astérix, deux ans plus tôt ce fut le Futuroscope qui se dévoila au grand public. En 1992, c'est au tour de la France d'accueillir la folie des parcs Disneyland et qui commence fort avec une ouverture pleine de nouvelles attractions qui perdureront dans l'histoire du parc comme le train de la mine, les poupées ou Pirates des Caraïbes. C'est donc dans une atmosphère de développement de parcs d'attractions en tout genre que le Puy du Fou est né et mit en place un parc innovant pour se différencier des autres parcs d'attractions du pays. En 2016, le Puy du Fou joue fort avec son tout nouveau spectacle "Le Dernier Panache" racontant l'histoire de la guerre de Vendée au travers de l'histoire de Charette. L'innovation des tribunes rotatives offre un rendu spectaculaire qui met en avant la réussite du parc et lui vaut sa deuxième place à l'échelle nationale derrière Disneyland et devant le Futuroscope et le parc Astérix. Même si du point de vue du chiffre d'affaires, le Puy du Fou est deuxième au classement, il est premier dans le coeur des français les utilisateurs de tripadvisor.

## LE PUY DU FOU EN QUELQUES CHIFFRES

Le Puy du Fou bat des records depuis quelques années et nous relevons des chiffres de plus en plus impressionnants. En effet, le meilleur parc du monde déclare un chiffre d'affaires dépassant les 100 million d'euros en 2018. En 2018, le parc a vendu, en une minute, les 13 000 places de la première cinéscénie (2 juin), et en 24h, le parc avait déjà écoulé 80 000 billets. Si le prix d'un billet d'entrée pour adulte pour le Grand Parc est fixé à 36 euros et celui pour la Cinéscénie ainsi que le Grand Parc à 59 euros, il attire de plus en plus de monde (plus de 2,2 million de visiteurs en 2018). Le Puy du Fou c'est aussi 60 attractions animées par 3 910 bénévoles, 190 salariés permanents et 1.700 saisonniers, 260 chevaux ou encore 73 espèces d'oiseaux différentes. A cela s'ajoute le fait que le Puy du Fou a un impact économique important sur le territoire alentour. Effectivement, il génère plus de 277 million d'euros chaque année et engendre 4700 emplois directs et indirects.

## LE PAYSAGE DU PUY DU FOU

Le Puy du Fou est l'un des parcs d'attractions préférés des Français. Son principal concurrent est Disneyland Paris, d'origine américaine, qui possède, d'ailleurs, davantage de moyens financiers. Il est également concurrencé par deux grands parcs tels que Futuroscope et le Parc Astérix. Cependant, le Puy du Fou reste le seul parc d'attractions porté sur un thème historique. Tout d'abord, son président est Nicolas de Villiers. Son parc fait appel à des acteurs multiples. Effectivement, de nombreux bénévoles sont présents lors, par exemple, du spectacle nocturne, la Cinéscénie (environ 4000 bénévoles y travaillent chaque année). Mais des professionnels sont aussi employés au sein du célèbre parc (acteurs, cavaliers, techniciens...). Une grande partie d'entre eux sont diplômés de l'école puyfolaise. A ces débuts, le Puy du Fou n'était qu'une simple association (aucun employé n'y travaillait) qui présentait seulement la Cinéscénie et, par la suite, il s'est développé pour devenir le meilleur parc du monde, en 2012 et en 2017. Le parc exporte son concept et est doté de partenariats étrangers. Des spectacles "signés Puy du Fou" sont déjà présents aux Pays-Bas ainsi qu'au Royaume-Uni. Il prévoit de vendre son idée dans bien d'autres pays. Depuis sa création, le Puy du Fou opte pour des stratégies diverses afin de se démarquer de ses concurrents.

## LES ENJEUX DU PARC

Tout d'abord, dans sa forme, le Puy du Fou est le 1<sup>er</sup> et le seul, reconnu mondialement, parc d'attractions historique. Il utilise l'histoire locale sur plusieurs époques puis l'adapte en spectacle, en salle ou en pleine air. Leurs spectacles sont aussi facteurs de diversités. Ils assurent la représentation de deux spectacles nocturnes (La Cinéscénie, Les Orgues de Feu) grâce à la participation volumineuse de bénévoles, ce qui leur permet, entre autres, d'accroître leur rentabilité. Depuis les années 2000, des modifications régulières techniques et scéniques sont apportées aux spectacles. En 2010, la mise en scène de la Cinéscénie a été remodelée. Depuis 2011, les spectacles sont chaque année retouchés. Puis, en 2016, un nouveau spectacle, intitulé "Le Dernier Panache", a fait son arrivée au Puy du Fou. Ce dernier a tout d'abord permis d'élargir le public touché car seul 14% du public est étranger. Cela a été rendu possible grâce au héros central du spectacle, François-Athanase Charette de la Contrie, qui a défendu les Américains contre les Anglais au 18<sup>e</sup> siècle. De plus, "Le Dernier Panache" se déroule sur la plus grande scène du parc, plus grande qu'un terrain de foot. Les images projetées tout au long de la représentation ont atteint un niveau de définition maximale, du jamais vu (elle est quatre fois plus haute que celle des autres spectacles).

Ce nouveau souffle a nécessité 10 ans de réflexion, 4 ans de préparation, 13 mois de construction ainsi que de 19 millions d'euros (le maximum atteint précédemment était de l'ordre de 15 millions d'euros). Le Puy du Fou est également attractif niveau prix vis-à-vis de ses concurrents. Une journée au Puy du Fou (sans la Cinéscénie) coûte pour un adulte 36€, contre 44€ au Futuroscope et 77€ à Disneyland Paris.

Cependant, le parc d'attractions historique français a été récemment menacé par la loi du 7 juillet 2016 relative à la liberté de création, à l'architecture et au patrimoine. Selon Europe 1 "le gouvernement considère que les bénévoles participant à des spectacles vivants payant doivent être rémunérés puisqu'ils sont soumis au droit du travail". Le ministre de la Culture voulait appliquer cette loi sur les spectacles organisés qui génèrent beaucoup de recettes et exerçant une dizaine de représentations par an.

Mais la Cinéscénie est animée par plus de 3 400 bénévoles contre 1 375 salariés. Les bénévoles permettent donc de faire vivre les professionnels. Ce projet de loi menaçait donc la vie du Puy du Fou. Toutefois, en mars 2018, Nicolas de Villiers a rencontré le ministre de la Culture afin de parler de ce projet de loi. Suite à cet entretien, ils ont convenu oralement que la Cinéscénie et le Grand Parc soient deux entités juridiques et géographiques différentes. La Cinéscénie est une association sans but lucratif et le Grand Parc est une société qui emploie plus de 2 000 personnes et accueille 600 intermittents du spectacle. En somme, le Puy du Fou attend la confirmation écrite officielle de leur accord oral pour être sûr qu'il ne sera finalement pas touché par cette loi. Cette péripétie prouve que la stratégie et l'enjeu de l'usage de bénévoles (participant à de meilleures rentes dû à une distribution moindre de salaire comparé à la qualité des spectacles) a des failles.

## LES PERSPECTIVES

Un grand spectacle hivernal: Cette année, il n'y aura pas de saison du "Grand Noël" car les équipes se consacrent à la création d'un grand spectacle hivernal pour décembre 2019.

Le Puy du Fou à Tolède en 2019: A l'automne 2019, le Puy du Fou va s'exporter en Espagne. Le parc vendéen a séduit le public espagnol qui va voir s'ouvrir un spectacle nocturne sur l'histoire de l'Espagne à Tolède. Les travaux devraient débuter début de l'année prochaine.

Stratégie de diversification: Le Puy du Fou s'est diversifié grâce à sa collaboration avec Warner Classics dans la création d'un album rassemblant les plus grandes musiques des spectacles emblématiques. Il est sorti le 7 décembre.

## CONCLUSION

Le Puy du Fou conserve son avantage concurrentiel en innovant constamment et en préservant les prouesses techniques de leurs divers spectacles tels que les Vikings ou les Orgues de Feu.

A=1

Z=26

6- 1 - 21- 3- 15- 14 -19 : FAUCONS

## IV. Le secret de la lance

J



D'



= JEANNE D'ARC



T



= CHÂTEAU FORT













= DRAPEAU

# V. Les mousquetaires de Richelieu



## SERAFINA

	MIMOSA	Sensibilité
	VIOLETTE	Modestie
	JACINTHE	Espoir
	DAHLIA	Reconnaissance
	COQUELICOT	Apaisement
	SAUGE	Force
	ROSE JAUNE	Infidélité
	COLCHIQUE	Nostalgie

	BLEUET	Délicatesse
	PÉTUNIA	Colère
	TOURNESOL	Orgueil

# VI. Une histoire ou la cachot

- 476
- Oiseaux
- Faucon
- Jeanne d'Arc ou château fort ou drapeau
- Sérafina