

Amuse-toi au fort de Tamié

Jeu-découverte
pour les enfants
de 9 à 12 ans

FICHE PRATIQUE



1. Présentation de l'activité

La Savoie, zone frontière traversée par d'importantes voies de passage, possède de nombreuses fortifications, derniers témoins d'une histoire millénaire mouvementée. L'un des sites défensifs les plus emblématiques du département est le fort de Tamié, construit entre 1876 et 1881 pour participer à la défense de la place fortifiée d'Albertville contre une éventuelle offensive italienne. La Fondation Facim vous propose de l'explorer avec l'aide d'un jeu-découverte interactif encadré par un guide agréé. Cette animation ne nécessite aucune connaissance spécifique. Elle réclame surtout des qualités de réflexion et un bon sens de l'observation.

Public cible : enfants 9-12 ans

Durée : 2h30

Bon plan : Un livret-jeu est offert à chaque participant

2. Description du fort

Construit non loin du col de Tamié, il couronne l'un des derniers contreforts du massif des Bauges à près de 1000 mètres d'altitude. Son rempart de 2 kilomètres enveloppant 16 hectares de verdure en fait l'un des plus vastes sites fortifiés des Alpes. Le parcours du jeu-découverte, ombragé et entièrement sécurisé, présente un faible dénivelé. Il est agrémenté de nombreuses casemates souterraines, de quelques panneaux botaniques et offre des vues très variées sur les montagnes environnantes, dont un panorama exceptionnel sur le massif du Mont-Blanc.

A noter que le tout nouveau parc aventure thématique Acrofort, avec ses nombreux ateliers dans les arbres et une spectaculaire tyrolienne, constitue une activité complémentaire idéale pour occuper la seconde demi-journée à l'intérieur du fort. Des tables de pique-nique, plusieurs salles hors sac et des toilettes sont à disposition des visiteurs du fort. Le site est accessible en car (parking devant le fort).

3. Le jeu

Il comporte 3 temps successifs de durées inégales :

- L'exposé introductif devant l'entrée du fort (30 mn).
- Le jeu par équipe avec un livret à compléter en suivant l'itinéraire balisé à l'intérieur du fort (1h30).
- La recherche d'un plan caché dans l'un des souterrains (15 mn).

Objectifs :

- Se repérer dans l'espace, le temps ou sur un plan
- Développer le sens de l'observation
- Rechercher, trier et organiser des informations
- Acquérir des connaissances

Infos pratiques : Prévoir une tenue et des chaussures adaptées pour une activité de plein air en montagne (casquette et lunettes de soleil par beau temps, vêtement de pluie en cas d'averse), une puissante lampe de poche par personne et un petit sac à dos avec gourde et goûter.

CONTACT

Robert Porret

Conseiller chargé

des actions pédagogiques

04 79 60 58 98

06 09 90 47 28

robert.porret@fondation-facim.fr

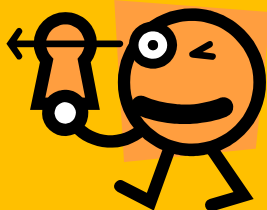
fondation
facim
www.fondation-facim.fr

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

Amuse-toi au fort de Tamié

Jeu-découverte
pour les enfants
de 9 à 12 ans

FICHE PRATIQUE



CONTACT

Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

4. Déroulement du jeu

Temps 1 - Entrée en matière

Sous la forme de questions-réponses, cette courte présentation replace le fort dans son contexte historique (période d'hostilités entre la France et l'Italie) et permet de comprendre son rôle dans l'organisation défensive d'Albertville (barrer le col de Tamié pour bloquer une éventuelle attaque italienne depuis la Haute-Savoie).

Un petit scénario présenté par le guide aide les enfants à se prendre au jeu de la séquence suivante : les participants sont censés être en 1880, alors que la construction du fort s'achève. Un espion italien, le capitaine Lafouina, s'est mêlé aux ouvriers du chantier. Il réussit à subtiliser un plan des canons qui défendent le fort. Il le cache soigneusement dans l'un des nombreux souterrains intérieurs. Les joueurs, devenus espions en mission pour l'occasion, doivent parcourir le fort pour repérer ses aménagements intérieurs et retrouver le plan caché.

Il ne reste dès lors qu'à constituer les équipes (encadrées par un adulte) et distribuer livrets et crayons pour aborder cette deuxième partie.

Temps 2 - Parcours à énigmes

Le livret précise le cheminement à suivre et indique les arrêts. Chaque pause est l'occasion de résoudre une énigme en rapport avec l'histoire des lieux : la défense du site bien sûr, mais également les conditions de vie (les dortoirs collectifs, le courrier des soldats), les moyens de communication (messages envoyés par flashes lumineux en code Morse), les techniques de construction (perçement des tunnels sous roc). La variété des exercices (rébus, calculs, devinette, ...) et les nombreuses illustrations contribuent à soutenir l'attention des joueurs.

Les départs s'échelonnent sur une durée suffisante pour laisser chaque équipe à bonne distance. Cette précaution évite que les participants ne s'engagent dans une course poursuite inutile, le but du jeu n'étant pas d'arriver en tête mais bien de répondre le mieux possible aux questions posées.

Temps 3 - A la recherche du plan caché

Au terme du parcours, le guide récupère les livrets-jeux et valide les réponses au fur et à mesure de leurs arrivées. Le classement obtenu détermine l'ordre de départ de chaque groupe pour la troisième et dernière partie. L'équipe la mieux notée partira la première à la recherche du plan caché à l'intérieur de l'une des casemates-cavernes du grand tunnel. Sera déclaré vainqueur le groupe qui retrouvera le document.

