



## [Jeu de piste pour les grands et visite numérique pour les «Ptits curieux»](#)

Office de Tourisme du Pays de Vendôme, 47/49 rue Poterie, Vendôme, Tél. 02 54 77 05 07.  
Ouvert du lundi au samedi 9h30-12h30 / 14h-18h ; ouvert le dimanche 10h30-13h.

### **Un jeu de piste numérique pour les «grands» avec l'application Baludik**

Muni de votre smartphone ou tablette, partez à la découverte de Vendôme en remontant le temps jusqu'à l'époque où Balzac était un jeune élève au Collège des Oratoriens.

Le scénario : on est un peu embêtés car nous avons égaré la dernière page du manuscrit de «La Grande Bretèche» que Balzac nous a confié. Et du coup, il ne peut pas le présenter à son éditeur. Menons l'enquête ensemble si vous le voulez bien ! Pour cela, nous allons nous servir d'archives, de notre sens de l'observation et de notre esprit de déduction. Nous allons retracer l'histoire de Balzac enfant et de l'histoire de «La Grande Bretèche» en nous rendant sur les différents lieux du parcours

à l'aide de photos, de devinettes, mais aussi d'un compas et d'une carte (ça peut être bien utile !). A chaque étape, le téléphone vibre pour vous indiquer que vous êtes au bon endroit et vous livre une partie de l'histoire. Une nouvelle énigme est alors à résoudre pour vous rendre à l'étape suivante. C'est un parcours inédit d'environ 1h30 avec 9 étapes qui est proposé aux visiteurs. Pour jouer, rien de plus simple : il suffit de télécharger gratuitement l'application BALUDIK et de sélectionner le parcours proposé à Vendôme. Et c'est parti !

### **Visite numérique pour les «Ptits curieux»**

Un nouveau circuit-découverte du patrimoine de Vendôme est proposé aux familles (enfants de 5 à 12 ans).

Le concept : Chaque découverte débute de la même manière : l'enfant choisit son compagnon de visite (avatar) et c'est parti pour une exploration des lieux, dans les moindres détails. De nombreux jeux rythment la visite.

Leur objectif ? Inviter l'enfant à chercher et observer les secrets qui se cachent ici ou là, l'aider à découvrir et comprendre par lui-même avant de lui donner des explications complémentaires : Recherche et trouve, memory, puzzle, 7 erreurs, quiz, code secret, cadavre exquis, dessin...

Un parcours adapté à chaque âge : Jeux, explications, durée de la visite... Les contenus de l'application Guideez sont minutieusement élaborés pour s'adapter aux compétences de chacun, en fonction de leur âge (de 5 à 12 ans). Et la visite ne s'arrête pas là ! À chaque étape du parcours, le petit visiteur est invité à prendre des photos et des selfies. Il peut ainsi envoyer des cartes postales à sa famille et ses amis et créer son Carnet de voyage en rentrant à la maison. Ce Carnet est disponible après sa visite, en se connectant sur son compte.