

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

VERSION DE BASE

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Halle aux draps		14	L'Hospice	
2	Hôtel de ville		15	Le Marché aux Poissons	
3	Mémorial d'Ypres		16	La Porte de Menin	
4	Cathédrale St Martin		17	Sur les remparts # 1	
5	Croix irlandaise		18	Une boutique de souvenir de guerre	
6	La Maison des corporations				
7	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
8	Ypres Reservoir Cemetery				
9	Cimetière des Remparts				
10	Maison en bois				
11	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
12	Eglise St Pierre			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Le Steen				

QUESTIONNAIRE :

- **Arrêt de la Halle aux Draps : (Plan étape n°1)**
- **1°) Première question pour le cours d'histoire :**

(Jeu de rôle) Sous la statue d'Albert 1er, choisissez dans votre groupe un élève qui va jouer le rôle de notre 3^{ème} roi. Avec intonation, force et charisme, il lira pour le groupe les documents suivants :

« [...] Si l'étranger, au mépris de la neutralité dont nous avons toujours scrupuleusement observé les exigences, viole le territoire, il trouvera tous les Belges groupés autour du souverain, qui ne trahira pas, qui ne trahira jamais son serment constitutionnel, et du gouvernement, investi de la confiance absolue de la nation toute entière (Ovations prolongées).

Un pays qui se défend s'impose au respect de tous : ce pays ne périt pas. (Acclamations). Dieu sera avec nous dans cette cause juste. Vive la Belgique indépendante !

Extrait du discours du roi Albert lors de la séance extraordinaire du Parlement, le 4 août 1914 à 10h.

+ Proclamation du Roi à la Nation parue par voie d'affiche le 5 août 1914 (Voir dans l'enveloppe du professeur).

Les autres élèves jouent les parlementaires qui acclament le discours !

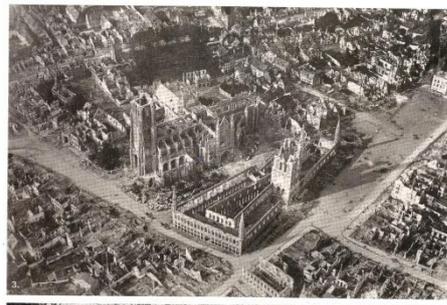
2°) Deuxième question pour le cours d'EDM :

L'animateur/trice communique les informations suivantes :

La Halle aux Draps a été construite au Moyen-âge le long d'une voie navigable aujourd'hui couverte, l'leperlee. Cette Halle a été conçue comme un marché et un entrepôt couverts.

Au cours de la Guerre 1914-1918, le bâtiment a été entièrement détruit, à l'exception d'un bout de tour et de quelques murs. La reconstruction a été réalisée à l'identique.

L'animateur/trice montre deux photos du bâtiment avant 1914 et après la destruction (voir enveloppe).



L'animateur/trice communique l'information suivante pour lancer l'observation du bâtiment :

Reconstruction à l'identique ? NON. Il y a un élément anachronique c'est-à-dire qui ne devait pas se trouver sur la façade au Moyen-âge. Retrouvez-le en observant attentivement les statues de la façade. Qui est représenté et pourquoi est-ce un élément anachronique ?

Réponse attendue :

Le roi Albert I^{er} et la reine Elisabeth (au-dessus de l'entrée du musée).



Ce sont les souverains qui régnaient sur la Belgique lorsque la Première Guerre mondiale a éclaté. Ils ont vécu au XX^e siècle, à l'Époque contemporaine.



- **Arrêt de l'Hôtel de ville : (Plan étape n°2)**

Quels bâtiments reconnais-tu sur cette photo d'Ypres prise en 1919 ? Entoure-les et nomme-les !



Quel débat fit rage à Ypres après la guerre en ce qui concerne sa reconstruction ? Ecoute bien la lecture du document.

.....

.....

.....

- **Arrêt du Mémorial d'Ypres : (Plan étape n°3)**

Que commémore ce mémorial exactement ?

Compare le nombre de victimes durant les guerres de 1914-1918 et 1940-1945, quelles conclusions tires-tu ?

.....



Que symbolise ce lion ?

- **Arrêt Cathédrale St Martin : (Plan étape n°4)**

Voici une série d'images de la 1^{ère} Guerre mondiale avec leur référence (Voir enveloppe du professeur). A vous de les remettre dans l'ordre pour reconstituer les principaux faits de guerre selon la bonne chronologie. Souvenez-vous de ce que les Rhétos vous ont expliqué ce matin !

- **Arrêt de la Croix irlandaise : (Plan étape n°5)**

Voici un ensemble de photos des différents uniformes des militaires de l'époque. Classe-les grâce aux indices du texte en fonction de leur pays d'origine.

- **Arrêt de la Maison des Corporations : (Plan étape n°6)**

JEU + OBSERVATION

L'animateur/trice communique les informations suivantes :



Les maisons des corporations regroupaient des artisans ou des marchands qui exerçaient la même profession. Ces corporations disposaient de leurs propres règlements qui déterminaient les horaires, les salaires, les procédés de fabrication, les prix de ventes... Pour écouler leurs produits, les marchands utilisaient le cours d'eau, l'Ipserlee, très important au Moyen-âge et aujourd'hui, voûté c'est-à-dire canalisé.

Les élèves doivent retrouver dans quelle maison sont installées les corporations, leurs noms et les produits fabriqués sur base d'indices.

Matériel (voir enveloppe) : 1 feuille de jeu comprenant les indices, les dessins de maisons et les cases à compléter.

Ensuite, ils doivent tracer une croix en-dessous de celle observable dans la rue où se déroule le jeu.

Réponse attendue :

Voir la fiche complétée dans l'enveloppe.

- **Arrêt Tour des Lions et Tour des frères Prêcheurs :**
(Plan étape 7)

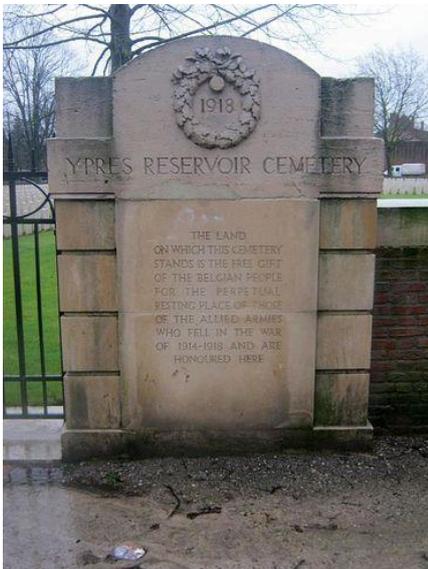
Jeu d'approche :

Un groupe forme les Allemands, un autre représentera les Belges.

Les Allemands près de la Tour des frères Prêcheurs délimiteront un espace qui symbolisera leur camp. Les Belges devront entrer dans le camp allemand sans se faire appeler par leur prénom.

S'ils ont été reconnus, ils sont constitués prisonnier de guerre et reste autour du camp allemand.

- **Arrêt Ypres Réservoir Cemetery : (Plan étape n°8)**



Dans du papier rouge, dessinez un coquelicot et choisissez ensemble d'honorer un soldat en déposant ce coquelicot sur sa tombe. Notez ci-dessous ce que vous allez lui dire tous ensemble :

- **Arrêt Cimetière des Remparts : (Plan étape n°9)**

Qui est le propriétaire de ce cimetière ? Qu'est-ce qui le prouve ?

Retrouve cette photo dans la réalité : à quel régiment appartiennent les soldats regroupés dans cette partie du cimetière ?

De quel pays sont-ils originaires ? Quel âge ont-ils ?
Que remarques-tu quant à la date de leur décès ?



- Arrêt Maison en bois (Plan étape n°10)

DESSIN

L'animateur communique les informations suivantes :

Près de la Porte de Lille, voici une maison en bois qui est une reconstitution d'un habitat du XVI^e siècle. Avant la Guerre 14-18, Ypres comptait encore plus de 90 habitats en bois. Dessinez-la.



Dans l'enveloppe : des feuilles de dessin et des crayons.

Arrêt Maisons ouvrières de la Tegelstraat : (Plan étape n°11)

Les élèves doivent restituer oralement des informations étudiées au cours d'EDM.

Attention : ne pas dire le nom du type d'habitat (= maisons ouvrières).



Question 1 à poser :

Vous avez observé ce type d'habitat à La Louvière et vous avez appris son nom.
Quel est-il ?

Réponse attendue :

Ce sont des maisons ouvrières.

Question 2 à poser :

Donnez les caractéristiques de ce type d'habitat et la période de construction.

Réponse attendue :

Les maisons ouvrières sont simples, petites et sans décors. Elles ont une architecture identique et ont été construites dès le XIX^e siècle près des usines.

Question 3 à poser :

Quelle était l'usine installée à proximité des maisons ? Tu trouveras l'indice dans le nom de la rue. Recopie son nom.

Réponse attendue :

TEGELSTRAAT.

Question 4 à poser :

Utilise le dictionnaire mis à ta disposition pour trouver la signification de ce mot et par là, répondre à la question précédente à savoir quelle était l'usine installée à proximité des maisons ?

Réponse attendue :

Le nom de la rue est Tegelstraat c'est-à-dire la rue (straat) des carreaux ou des tuiles (tegel). Il y avait donc une usine de fabrication de ces deux éléments en lien avec la construction et certainement avec la reconstruction de la ville après 1918.

Matériel : 1 dictionnaire néerlandais, feuilles et Bic

• **Arrêt Eglise St Pierre : (Plan étape n°12)**

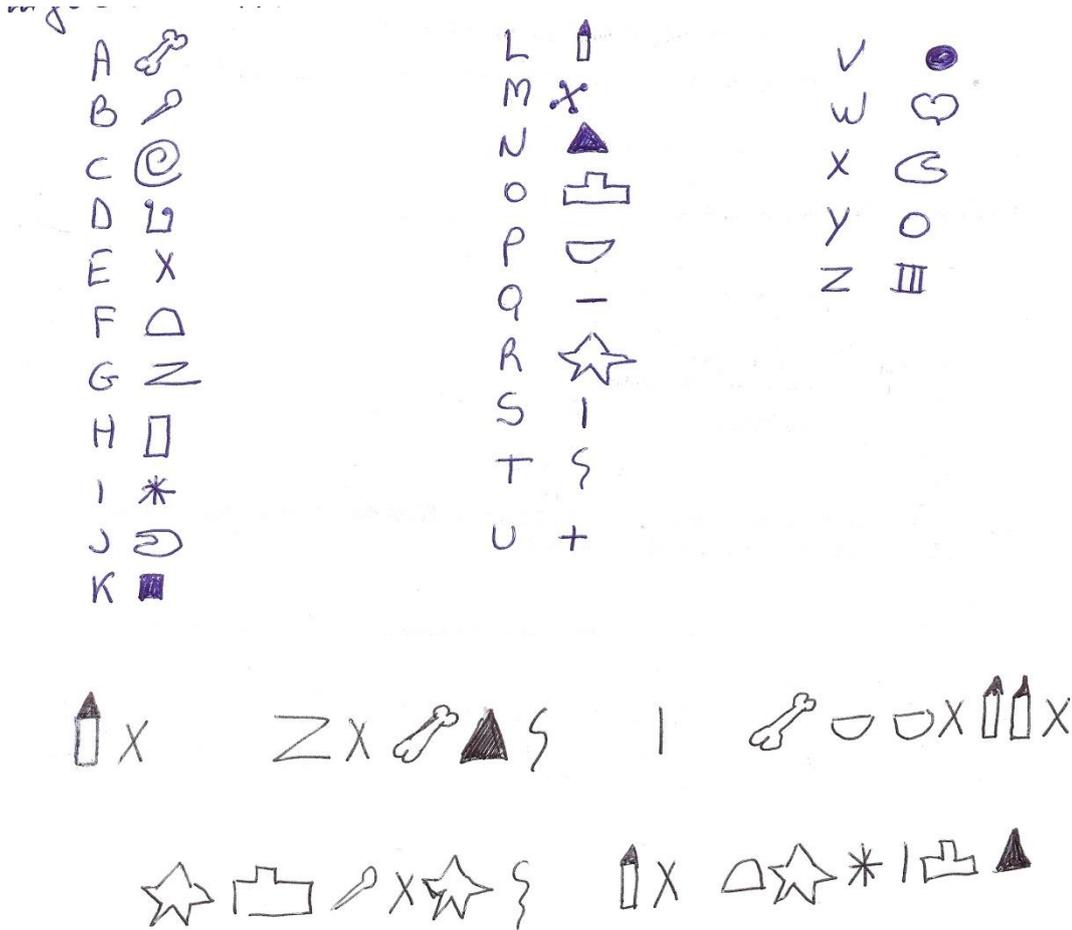
INFORMATION CACHEE

L'animateur communique les informations suivantes :

L'église est située dans le quartier du même nom qui possède son propre géant. Les habitants le portent avec beaucoup de fierté lors du Cortège des Chats qui sillonne les rues d'Ypres tous les trois ans. Mais

Comment s'appelle ce géant ? Aidez-vous de l'alphabet Yprois pour former son nom.

L'animateur/trice distribue 1 feuille comprenant l'alphabet et les noms à découvrir (voir enveloppe).



Réponse attendue :

Le géant s'appelle Robert le Frison. C'est le dixième comte de Flandre.

L'animateur/trice montre la photo du géant (voir enveloppe)



- Arrêt Le Steen : (Plan étape N°13)

Attention : ne pas dire le nom de la maison

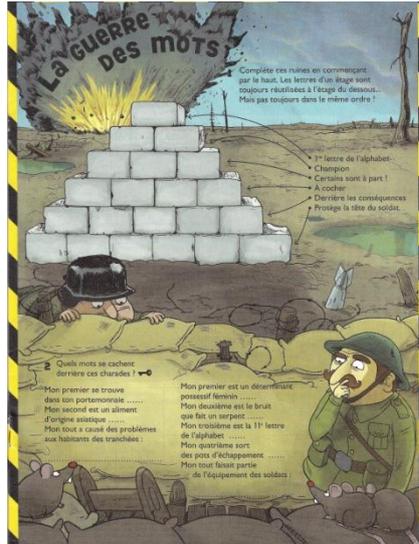


L'animateur/trice communique les informations suivantes :

Au milieu de la Rijselstraat, se trouve la seule maison en pierre datant de la fin du XIII^e siècle et qui n'a pas été touchée par les bombardements de 1914-1918.

Pour connaître son nom, vous devez répondre sans faute aux 3 jeux intitulés « La guerre des mots ». Après la correction et en fonction de vos résultats, vous aurez droit à un, deux ou trois indices.

Matériel : feuilles de jeux, feuilles d'indices et Bic (voir enveloppe).



Indices

1. Cette maison porte le nom d'un professeur de l'ISM.
2. Il n'y a pas de « Van » dans le nom de cette maison.
3. Son nom se traduit de 2 manières. La première est le matériau de construction employé. La deuxième désigne un château. Son nom est bien sûr flamand.

Réponse attendue :

Steen donc Mademoiselle van Steen c'est-à-dire de la pierre ou du château en français.

- **Arrêt L'Hospice : (plan étape n°14)**

L'animateur/trice communique les informations suivantes :

La ville d'Ypres comptait deux hospices : celui de Saint Jean et l'hospice Belle. Ils sont aujourd'hui reconvertis en musées. Mais, qu'est-ce qu'un hospice ?

Défi 1 à poser :

Trouvez des mots formés sur « hospice » donc qui ont la même origine.

Réponse attendue :

Hospitalité – hospitalier – hospitaliser – hôpital – hospitalisation.

Défi 2 à poser :

Découvrez à partir de ces mots les fonctions d'un hospice et formulez une définition.

Réponse attendue :

Maison d'assistance, d'hospitalité où l'on reçoit des malades, des voyageurs, des pèlerins, des vieillards

- Arrêt Le Marché au poisson : (Plan étape n°15)

L'animateur/trice communique les informations suivantes :

Nous sommes sur l'ancien Marché aux poissons. Au Moyen-âge, les marchands se



rendaient d'abord dans la petite maisonnette appelée Minckhuisje.

Là, ils devaient payer une taxe, le tonlieu, leur donnant ainsi l'accès aux étals couverts et en pierre. Vous pouvez encore les observer au centre de la petite place.



Pour arriver à cet endroit, les marchands et les clients empruntaient la Porte du Marché aux poissons. Celle-ci est ornée d'une représentation du dieu de la mer. Retrouvez cette porte et photographiez la représentation.

Les élèves montrent la photographie à l'animateur/trice qui juge de la qualité de celle-ci. Remarque : la décoration de la porte n'est visible que de la rue commerçante (**ne pas donner cet indice aux élèves**).

Puis, les élèves doivent retrouver le nom du dieu par **le jeu du pendu** : ne donner aucune lettre pour démarrer.

Matériel : 1 feuille et 1 Bic (voir enveloppe).



Réponse attendue :

Neptune



- **Arrêt Porte de Menin : (Plan étape n°16)**

Info prof (à ne dévoiler aux élèves qu'après l'épreuve !)

Les soldats et les travailleurs qui formaient le front flamand provenaient de plus de cinquante états actuels. Des empires entiers furent mobilisés, et donc pas seulement les dominions (autogérés) qu'étaient le Canada, Terre-Neuve, l'Australie, la Nouvelle-Zélande et l'Afrique du Sud. En octobre 1914 déjà, la Flandre voit débarquer des unités indo-britanniques et des tirailleurs nord- et ouest-africains. Ils furent ensuite rejoints par, entre autres, des unités d'Afrique du Sud, des Caraïbes et même des Îles Fiji. En outre, les troupes coloniales étaient constituées de très nombreuses minorités ethniques, comme des Indiens, des Sikhs et des Maoris. Les dizaines de milliers de travailleurs du « Chinese Labour Corps » furent envoyés en soutien aux Alliés par la jeune république chinoise.

EPREUVE :

1°) Observe et lis les noms gravés sur la Porte de Menin. **Trouve** de quels pays viennent les soldats et place ces pays sur la carte. Tu as des indices dans ton carnet d'histoire.

Replace aussi sur cette carte en vert le numéro de tous les pays qui ont participé à la guerre et qui faisaient partie des Alliés, et en rouge le numéro de tous les pays qui ont participé au conflit mais qui appartenaient à l'Alliance des pays de l'Axe.

Voici donc les pays à situer :

Dans le camp de l'Axe :

1. L'Empire allemand
2. L'Empire austro-hongrois (L'Autriche et la Hongrie aujourd'hui)
3. L'Italie

Dans le camp des Alliés :

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. La France | 7. Le Congo belge |
| 2. La Grande-Bretagne | 8. L'Australie |
| 3. La Russie | 9. Le Canada |
| 4. La Belgique | 10. La Chine |
| 5. Les Pays-Bas | |
| 6. Les Etats-Unis | |

2°) Un animal est représenté sur cette porte de Menin. Fais-en une photo et recopie la phrase en latin qui est inscrite en dessous. **Traduis** cette phrase.

3°) Sur le PC du professeur, regarde à quoi ressemble la cérémonie du **Last Post**. (Voir Carnet)

- Arrêt Porte de Menin

In Flanders Fields

In Flanders Fields

*In Flanders Fields the poppies blow
Between the crosses, row on row,
That mark our place; and in the sky
The larks, still bravely singing, fly
Scarce heard amid the guns below.
We are the Dead. Short days ago
We lived, felt down, saw sunset glow,
Loved, and were loved, and now we lie
In Flanders Fields.
Take up our quarrel with the foe:
To you from failing hands we throw
The torch; be yours to hold it high.
If you break faith with us who die
We shall not sleep, though poppies grow
In Flanders Fields*



Par Major John McCrae – 1915 - Boezinge

Au champ d'honneur, les coquelicots
Sont parsemés de lot en lot
Après des croix; et dans l'espace
Les alouettes devenues lasses
Mêlent leurs chants au sifflement
Des obusiers.
Nous sommes morts,
Nous qui songions la veille encor'
À nos parents, à nos amis,
C'est nous qui reposons ici,
Au champ d'honneur.
À vous jeunes désabusés,
À vous de porter l'oriflamme
Et de garder au fond de l'âme
Le goût de vivre en liberté.
Acceptez le défi, sinon
Les coquelicots se faneront
Au champ d'honneur.

(Adaptation signée Jean Pariseau, CM, CD, D. ès L. (histoire).

Dans les champs des Flandres (In Flanders Fields)

John McCrae

Né à Guelph, en Ontario, le 30 novembre 1872 dans une famille presbytérienne écossaise, John McCrae a obtenu un baccalauréat en médecine en 1898 à l'Université de Toronto. Il a travaillé en tant qu'officier résident à l'Hôpital général de Toronto de 1898 à 1899. Après avoir travaillé en tant qu'officier résident à l'Hôpital général de Toronto, McCrae s'embarque en décembre 1899 pour l'Afrique du Sud où il participe, avec son unité, à la deuxième guerre des Boers. Il quitte l'Afrique du Sud avec des sentiments partagés, choqué du piètre traitement que recevaient les soldats malades et blessés. Il démissionne de la 1re brigade d'artillerie en 1904 après avoir été promu capitaine, puis major. Mais en 1914, il s'engage comme volontaire dans la grande guerre. Il a emmené avec lui un cheval nommé Bonfire, un cadeau d'un ami.

En avril 1915, John McCrae se retrouve dans les tranchées d'Ypres, ville flamande en Belgique. Il perd au cours des combats un de ses meilleurs amis qui fut inhumé dans une tombe de fortune marquée d'une simple croix de bois où les coquelicots sauvages poussent entre les rangées. Le lendemain, il compose son illustre poème:

Le 28 janvier 1917, John McCrae décède des suites d'une pneumonie et d'une méningite. Il a été inhumé au cimetière de Wimereux, au nord de Boulogne, près des champs de Flandre. Bonfire était à la tête du cortège funèbre, et les bottes de McCrae étaient renversées dans les étriers. Un copain devait écrire ce qui suit au sujet des funérailles :

«C'était une bien belle journée de printemps, aucun de nous ne portait de pardessus et la brume jaillissait des montagnes à Wimereux. J'étais vraiment reconnaissant que le poète auteur de «In Flanders Fields» repose là au soleil, en pleine campagne, qu'il aimait tellement (...)» (Prescott. *In Flanders Fields: The Story of John McCrae*, p. 77) (traduction)

Depuis, pour les britanniques, le « Poppy » (coquelicot) symbolise le sacrifice et le souvenir de la première guerre mondiale, alors que le Jour de l'armistice du 11 Novembre est appelé le « Poppy Day » (jour du coquelicot).

À Ypres, le 11 novembre de chaque année, les collines des deux côtés de la Porte Ménin (Menen) sont recouvertes de coquelicots en papier. La porte Ménin est un mémorial dédié aux soldats du Commonwealth, tués au cours des batailles féroces autour du Saillant d'Ypres et disparus sans sépultures. Situé à la sortie orientale de la ville d'Ypres, en Flandre (Belgique), à l'emplacement d'une ancienne porte des fortifications Vauban ceinturant la ville, elle marque le point de départ d'une des principales routes menant les soldats alliés au front pendant la Première Guerre mondiale, en direction de la petite ville flamande de Menin (en néerlandais Menen). Conçu par Sir Reginald Blomfield et construit par le gouvernement britannique, le Mémorial a été inauguré le 24 juillet 1927. Chaque soir à 20 heures, les clairons de la brigade locale des pompiers ferment la route qui passe sous le mémorial et jouent *The Last Post*. Cette cérémonie s'est poursuivie sans interruption depuis le 2 juillet 1928, à l'exception de la période d'occupation allemande lors de la seconde guerre mondiale, durant laquelle la cérémonie quotidienne se déroulait au cimetière militaire de Brookwood, dans le Surrey, en Angleterre.



• **Etape du jeu sans professeur (Plan étape 17):**

Une boutique de souvenir de guerre à la Menenstraat

Cette feuille sera à remettre à Mme Meunier !

Observe et réponds aux questions :

1°) Pourquoi cette pizzeria s'appelle-t-elle « Poppy » ?

2°) Que sont les poppies ?

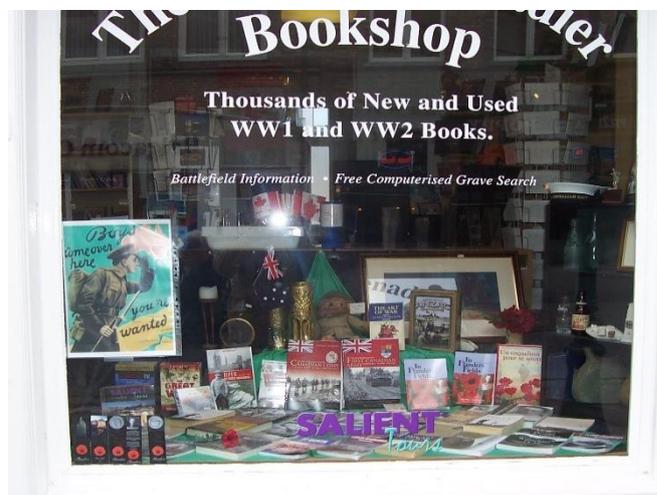
Pourquoi sont-ils associés à la Première Guerre mondiale ?

Quelle est leur symbolique ?



Retrouve un « poppy » dans une vitrine et fais-en une photo.

Relève aussi 5 objets qui relèvent du tourisme de guerre.



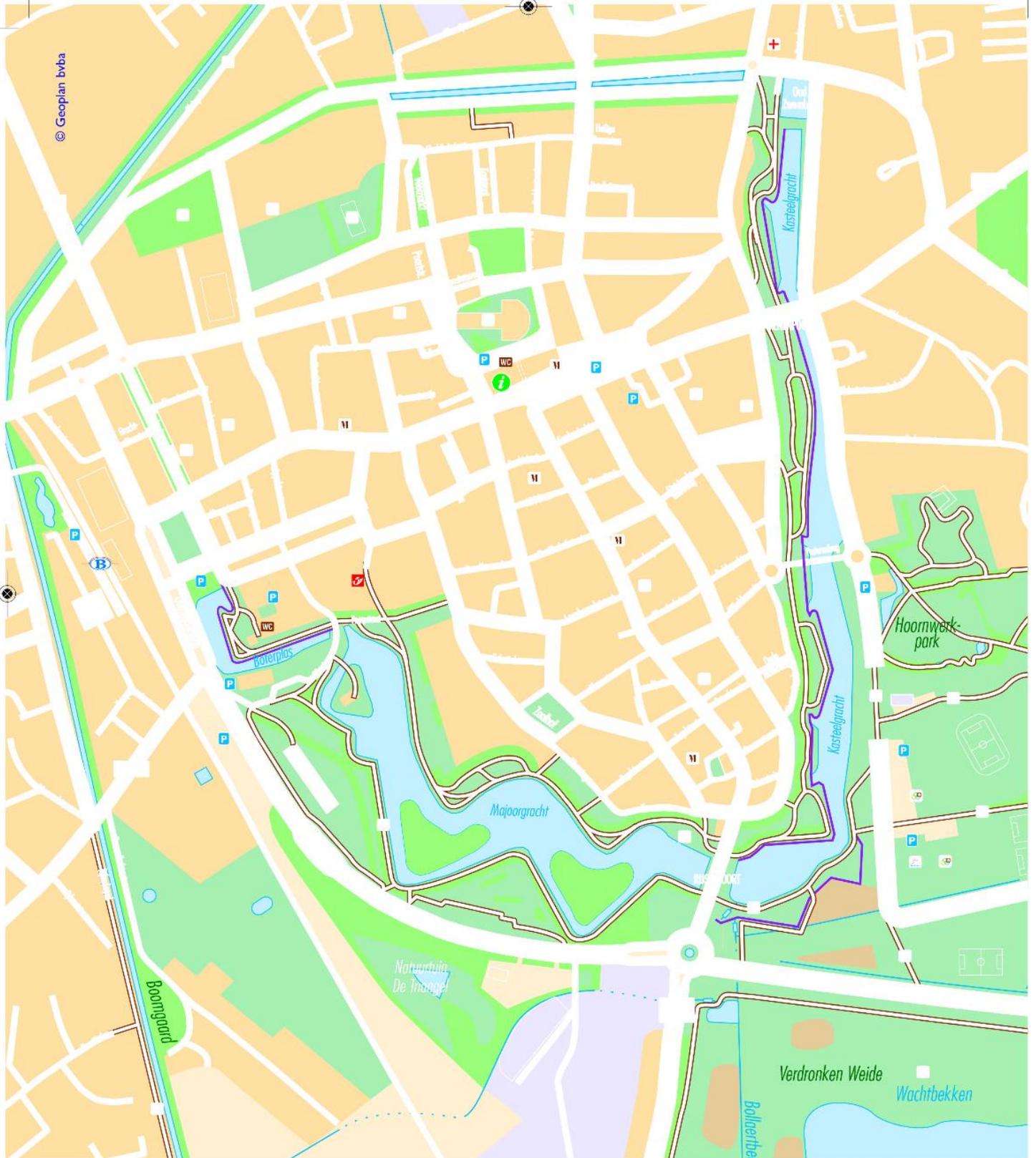
Plan de la ville de Ypres avec rendez-vous du parcours mémoire

Pour mieux vous y retrouver :

Arrêt voir n° sur plan	Rue	Arrêt voir n° sur plan	Rue
Halle aux draps	Grand'Place	L'Hospice	Rijselstraat
Hôtel de ville	Grand'Place	Le Marché aux Poissons	Porte du marché au poisson. De la Rijselstraat, prenez la Burchstraat et continuez tout droit.
Mémorial d'Ypres	Jules Coomansstraat	La Porte de Menin	Meensestraat
Cathédrale St Martin	Vandenpeerboomplein	Sur les remparts # 1	Voir Carte
Croix irlandaise	Kloosterpoort	Question sans prof ! Voir questionnaire	Une boutique de souvenir - Menenstraat
La Maison des corporations	Veemarkt		
Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	Remparts de la ville		
Ypres Reservoir Cemetery	Minneplein et Haiglaan		
Cimetière des Remparts	Au bout de la Rijselstraat		
Maison en bois	Rijselstraat		
Maisons ouvrières de la Tegelstraat	Tegelstraat		
Eglise St Pierre	Rijselstraat		
Le Steen	Rijselstraat	Retour Grand'Place	17h30

Plan_Vestingroute_2013

26/03/13 22:09



© Geoplan bvba

Hoorwerk-
park

Majoorgracht

Verdronken Weide

Wachtbekken

Boomgaard

Natuurhuis
De Troncel

Bollenber-
be

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 1

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Halle aux draps		14	L'Hospice	
2	Hôtel de ville		15	Le Marché aux Poissons	
3	Mémorial d'Ypres		16	La Porte de Menin	
4	Cathédrale St Martin		17	Sur les remparts # 1	
5	Croix irlandaise		18	Une boutique de souvenir de guerre	
6	La Maison des corporations				
7	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
8	Ypres Reservoir Cemetery				
9	Cimetière des Remparts				
10	Maison en bois				
11	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
12	Eglise St Pierre			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Le Steen				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 2

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Hôtel de ville		14	Le Marché aux Poissons	
2	Mémorial d'Ypres		15	La Porte de Menin	
3	Cathédrale St Martin		16	Sur les remparts # 1	
4	Croix irlandaise		17	Une boutique de souvenir de guerre	
5	La Maison des corporations		18	Halle aux draps	
6	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
7	Ypres Reservoir Cemetery				
8	Cimetière des Remparts				
9	Maison en bois				
10	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
11	Eglise St Pierre				
12	Le Steen			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	L'Hospice				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 3

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Mémorial d'Ypres		14	La Porte de Menin	
2	Cathédrale St Martin		15	Sur les remparts # 1	
3	Croix irlandaise		16	Une boutique de souvenir de guerre	
4	La Maison des corporations		17	Halle aux draps	
5	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs		18	Hôtel de ville	
6	Ypres Reservoir Cemetery				
7	Cimetière des Remparts				
8	Maison en bois				
9	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
10	Eglise St Pierre				
11	Le Steen				
12	L'Hospice			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Le Marché aux Poissons				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 4

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Cathédrale St Martin		14	Sur les remparts # 1	
2	Croix irlandaise		15	Une boutique de souvenir de guerre	
3	La Maison des corporations		16	Halle aux draps	
4	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs		17	Hôtel de ville	
5	Ypres Reservoir Cemetery		18	Mémorial d'Ypres	
6	Cimetière des Remparts				
7	Maison en bois				
8	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
9	Eglise St Pierre				
10	Le Steen				
11	L'Hospice				
12	Le Marché aux Poissons			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	La Porte de Menin				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 5

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Croix irlandaise		14	Une boutique de souvenir de guerre	
2	La Maison des corporations		15	Halle aux draps	
3	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs		16	Hôtel de ville	
4	Ypres Reservoir Cemetery		17	Mémorial d'Ypres	
5	Cimetière des Remparts		18	Cathédrale St Martin	
6	Maison en bois				
7	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
8	Eglise St Pierre				
9	Le Steen				
10	L'Hospice				
11	Le Marché aux Poissons				
12	La Porte de Menin			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Sur les remparts # 1				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 6

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	La Maison des corporations		14	Halle aux draps	
2	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs		15	Hôtel de ville	
3	Ypres Reservoir Cemetery		16	Mémorial d'Ypres	
4	Cimetière des Remparts		17	Cathédrale St Martin	
5	Maison en bois		18	Croix irlandaise	
6	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				
7	Eglise St Pierre				
8	Le Steen				
9	L'Hospice				
10	Le Marché aux Poissons				
11	La Porte de Menin				
12	Sur les remparts # 1			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Une boutique de souvenir de guerre				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 7

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs		14	Hôtel de ville	
2	Ypres Reservoir Cemetery		15	Mémorial d'Ypres	
3	Cimetière des Remparts		16	Cathédrale St Martin	
4	Maison en bois		17	Croix irlandaise	
5	Maisons ouvrières de la Tegelstraat		18	La Maison des corporations	
6	Eglise St Pierre				
7	Le Steen				
8	L'Hospice				
9	Le Marché aux Poissons				
10	La Porte de Menin				
11	Sur les remparts # 1				
12	Une boutique de souvenir de guerre			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Halle aux draps				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 8

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Ypres Reservoir Cemetery		14	Mémorial d'Ypres	
2	Cimetière des Remparts		15	Cathédrale St Martin	
3	Maison en bois		16	Croix irlandaise	
4	Maisons ouvrières de la Tegelstraat		17	La Maison des corporations	
5	Eglise St Pierre		18	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	
6	Le Steen				
7	L'Hospice				
8	Le Marché aux Poissons				
9	La Porte de Menin				
10	Sur les remparts # 1				
11	Une boutique de souvenir de guerre				
12	Halle aux draps			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Hôtel de ville				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 9

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Cimetière des Remparts		14	Cathédrale St Martin	
2	Maison en bois		15	Croix irlandaise	
3	Maisons ouvrières de la Tegelstraat		16	La Maison des corporations	
4	Eglise St Pierre		17	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	
5	Le Steen		18	Ypres Reservoir Cemetery	
6	L'Hospice				
7	Le Marché aux Poissons				
8	La Porte de Menin				
9	Sur les remparts # 1				
10	Une boutique de souvenir de guerre				
11	Halle aux draps				
12	Hôtel de ville			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Mémorial d'Ypres				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 10

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Maison en bois		14	Croix irlandaise	
2	Maisons ouvrières de la Tegelstraat		15	La Maison des corporations	
3	Eglise St Pierre		16	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	
4	Le Steen		17	Ypres Reservoir Cemetery	
5	L'Hospice		18	Cimetière des Remparts	
6	Le Marché aux Poissons				
7	La Porte de Menin				
8	Sur les remparts # 1				
9	Une boutique de souvenir de guerre				
10	Halle aux draps				
11	Hôtel de ville				
12	Mémorial d'Ypres			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Cathédrale St Martin				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 11

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Maisons ouvrières de la Tegelstraat		14	La Maison des corporations	
2	Eglise St Pierre		15	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	
3	Le Steen		16	Ypres Reservoir Cemetery	
4	L'Hospice		17	Cimetière des Remparts	
5	Le Marché aux Poissons		18	Maison en bois	
6	La Porte de Menin				
7	Sur les remparts # 1				
8	Une boutique de souvenir de guerre				
9	Halle aux draps				
10	Hôtel de ville				
11	Mémorial d'Ypres				
12	Cathédrale St Martin			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Croix irlandaise				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 12

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Eglise St Pierre		14	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs	
2	Le Steen		15	Ypres Reservoir Cemetery	
3	L'Hospice		16	Cimetière des Remparts	
4	Le Marché aux Poissons		17	Maison en bois	
5	La Porte de Menin		18	Maisons ouvrières de la Tegelstraat	
6	Sur les remparts # 1				
7	Une boutique de souvenir de guerre				
8	Halle aux draps				
9	Hôtel de ville				
10	Mémorial d'Ypres				
11	Cathédrale St Martin				
12	Croix irlandaise			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	La Maison des corporations				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 13

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Le Steen		14	Ypres Reservoir Cemetery	
2	L'Hospice		15	Cimetière des Remparts	
3	Le Marché aux Poissons		16	Maison en bois	
4	La Porte de Menin		17	Maisons ouvrières de la Tegelstraat	
5	Sur les remparts # 1		18	Eglise St Pierre	
6	Une boutique de souvenir de guerre				
7	Halle aux draps				
8	Hôtel de ville				
9	Mémorial d'Ypres				
10	Cathédrale St Martin				
11	Croix irlandaise				
12	La Maison des corporations			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 14

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	L'Hospice		14	Cimetière des Remparts	
2	Le Marché aux Poissons		15	Maison en bois	
3	La Porte de Menin		16	Maisons ouvrières de la Tegelstraat	
4	Sur les remparts # 1		17	Eglise St Pierre	
5	Une boutique de souvenir de guerre		18	Le Steen	
6	Halle aux draps				
7	Hôtel de ville				
8	Mémorial d'Ypres				
9	Cathédrale St Martin				
10	Croix irlandaise				
11	La Maison des corporations				
12	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Ypres Reservoir Cemetery				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 15

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Le Marché aux Poissons		14	Maison en bois	
2	La Porte de Menin		15	Maisons ouvrières de la Tegelstraat	
3	Sur les remparts # 1		16	Eglise St Pierre	
4	Une boutique de souvenir de guerre		17	Le Steen	
5	Halle aux draps		18	L'Hospice	
6	Hôtel de ville				
7	Mémorial d'Ypres				
8	Cathédrale St Martin				
9	Croix irlandaise				
10	La Maison des corporations				
11	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
12	Ypres Reservoir Cemetery			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Cimetière des Remparts				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 16

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	La Porte de Menin		14	Maisons ouvrières de la Tegelstraat	
2	Sur les remparts # 1		15	Eglise St Pierre	
3	Une boutique de souvenir de guerre		16	Le Steen	
4	Halle aux draps		17	L'Hospice	
5	Hôtel de ville		18	Le Marché aux Poissons	
6	Mémorial d'Ypres				
7	Cathédrale St Martin				
8	Croix irlandaise				
9	La Maison des corporations				
10	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
11	Ypres Reservoir Cemetery				
12	Cimetière des Remparts			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Maison en bois				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 17

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Sur les remparts # 1		14	Eglise St Pierre	
2	Une boutique de souvenir de guerre		15	Le Steen	
3	Halle aux draps		16	L'Hospice	
4	Hôtel de ville		17	Le Marché aux Poissons	
5	Mémorial d'Ypres		18	La Porte de Menin	
6	Cathédrale St Martin				
7	Croix irlandaise				
8	La Maison des corporations				
9	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
10	Ypres Reservoir Cemetery				
11	Cimetière des Remparts				
12	Maison en bois			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Maisons ouvrières de la Tegelstraat				

« 14-18 dans tous ses états »

PARCOURS MÉMOIRE à YPRES

11 mars 2016

Feuille de route EQUIPE 18

Consigne : Par équipe (12 élèves de 1ères et 3 ou 4 élèves de 6èmes), vous allez vous déplacer dans Ypres et visiter la ville en suivant votre feuille de route. Il est important de respecter l'ordre des arrêts imposés pour le bon déroulement du jeu. Vous avez à disposition un plan de la ville que vous utiliserez pour mieux vous guider. A chaque arrêt, vous trouverez un professeur qui devra signer votre feuille de route, attestant que vous êtes bien passés par son épreuve.

But du jeu : répondre au mieux à toutes les questions pour réussir le challenge et gagner le prix mis en jeu. L'équipe gagnante sera celle qui aura le mieux répondu à toutes les questions, qui aura joué dans la bonne humeur et l'enthousiasme et qui se sera dépassé dans les épreuves physiques.

Feuille de route :

	Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis		Arrêt voir n° sur plan	Signature et avis
1	Une boutique de souvenir de guerre		14	Le Steen	
2	Halle aux draps		15	L'Hospice	
3	Hôtel de ville		16	Le Marché aux Poissons	
4	Mémorial d'Ypres		17	La Porte de Menin	
5	Cathédrale St Martin		18	Sur les remparts # 1	
6	Croix irlandaise				
7	La Maison des corporations				
8	Tour des Lions et Tour des frères prêcheurs				
9	Ypres Reservoir Cemetery				
10	Cimetière des Remparts				
11	Maison en bois				
12	Maisons ouvrières de la Tegelstraat			Retour sur la Grand'Place	17h30
13	Eglise St Pierre				