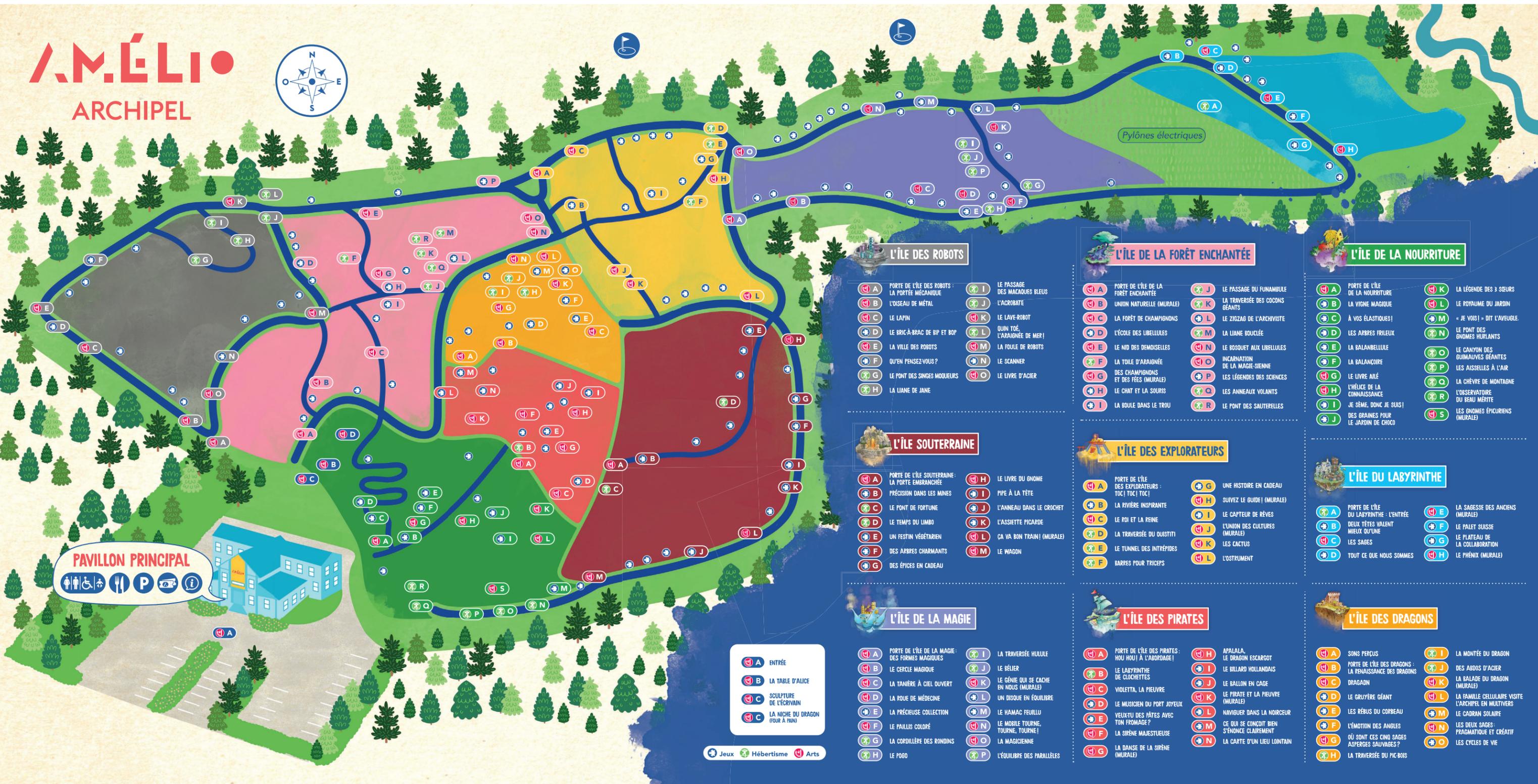


AMÉLIO

ARCHIPEL



L'ÎLE DES ROBOTS

- A** PORTE DE L'ÎLE DES ROBOTS : LA PORTE MÉCANIQUE
- B** LE BRIC-À-BRAC DE BIP ET BOP
- C** LA VILLE DES ROBOTS
- D** OÙ'EN PENSEZ-VOUS ?
- E** LE PONT DES SINGES MOULEURS
- F** LA LIANE DE JANE
- G** LE PASSAGE DES MACAQUES BLEUS
- H** L'ACROBATE
- I** LE LAVE-ROBOT
- J** QUIN TOÛ, L'ARAIGNÉE DE MER !
- K** LA FOULE DE ROBOTS
- L** LE SCANNER
- M** LE LIVRE D'ACIER

L'ÎLE DE LA FORÊT ENCHANTÉE

- A** PORTE DE L'ÎLE DE LA FORÊT ENCHANTÉE
- B** UNION NATURELLE (MURALE)
- C** LA FORÊT DE CHAMPIGNONS
- D** L'ÉCOLE DES LIBELLULES
- E** LE NID DES DEMOISELLES
- F** LA TOILE D'ARAIGNÉE DES CHAMPIGNONS ET DES FÉES (MURALE)
- G** LE CHAT ET LA SOURIS
- H** LA BOULE DANS LE TROU
- I** LE PASSAGE DU FUNAMBULE
- J** LA TRAVERSÉE DES COCONS GÉANTS
- K** LE ZIGZAG DE L'ARCHIVISTE
- L** LA LIANE BOULÉE
- M** LE BOSQUET AUX LIBELLULES
- N** INCARNATION DE LA MAGIE-SIENNE
- O** LES LÉGENDES DES SCIENCES
- P** LES ANNEAUX VOLANTS
- Q** LE PONT DES SAUTERELLES

L'ÎLE DE LA NOURRITURE

- A** PORTE DE L'ÎLE DE LA NOURRITURE
- B** LA VIGNE MAGIQUE
- C** À VOS ÉLASTIQUES !
- D** LES ARBRES FRILEUX
- E** LA BALANBELLE
- F** LA BALANÇOIRE
- G** LE LIVRE AILÉ
- H** L'HÉLICE DE LA CONNAISSANCE
- I** JE SÈME, DONC JE SUIS !
- J** DES GRAINES POUR LE JARDIN DE CHOCO
- K** LA LÉGENDE DES 3 SEIGURS
- L** LE ROYAUME DU JARDIN
- M** « JE VOIS ! » DIT L'AVEUGLE.
- N** LE PONT DES GNOMES HURLANTS
- O** LE CANYON DES GUIMAUVES GÉANTES
- P** LES AISELLES À L'AIR
- Q** LA CHÈVRE DE MONTAGNE
- R** L'OBSERVATOIRE DU BEAU MÉRITE
- S** LES GNOMES ÉPICURIENS (MURALE)

L'ÎLE SOUTERRAINE

- A** PORTE DE L'ÎLE SOUTERRAINE : LA PORTE EMBRANCHÉE
- B** PRÉCISION DANS LES MINES
- C** LE PONT DE FORTUNE
- D** LE TEMPS DU LIMBO
- E** UN FESTIN VÉGÉTARIEN
- F** DES ARBRES CHARMANTS
- G** DES ÉPICES EN CADEAU
- H** LE LIVRE DU GNOME
- I** PIPE À LA TÊTE
- J** L'ANNEAU DANS LE CROCHET
- K** L'ASSIETTE PICARDE
- L** ÇA VA BON TRAIN ! (MURALE)
- M** LE WAGON

L'ÎLE DES EXPLORATEURS

- A** PORTE DE L'ÎLE DES EXPLORATEURS : TOC TOC TOC !
- B** LA RIVIÈRE INSPIRANTE
- C** LE ROI ET LA REINE
- D** LA TRAVERSÉE DU OUISTITI
- E** LE TUNNEL DES INTREPIDES
- F** BARRES POUR TRICEPS
- G** UNE HISTOIRE EN CADEAU
- H** SUIVEZ LE GUIDE ! (MURALE)
- I** LE CAPTEUR DE RÊVES
- J** L'UNION DES CULTURES (MURALE)
- K** LES CACTUS
- L** L'OSTRUMENT

L'ÎLE DU LABYRINTHE

- A** PORTE DE L'ÎLE DU LABYRINTHE : L'ENTRÉE
- B** DEUX TÊTES VALENT MIEUX QU'UNE
- C** LES SAGES
- D** TOUT CE QUE NOUS SOMMES
- E** LA SAGESSE DES ANCIENS (MURALE)
- F** LE PALET SUISSE
- G** LE PLATEAU DE LA COLLABORATION
- H** LE PHÉNIX (MURALE)

L'ÎLE DE LA MAGIE

- A** PORTE DE L'ÎLE DE LA MAGIE : DES FORMES MAGIQUES
- B** LE CERCLE MAGIQUE
- C** LA TANIÈRE À CIEL OUVERT
- D** LA ROUE DE MÉDECINE
- E** LA PRÉCIEUSE COLLECTION
- F** LE PAILLIS COLORÉ
- G** LA CORDILLÈRE DES RONDINS
- H** LE POGO
- I** LA TRAVERSÉE HUILE
- J** LE BÉLIER
- K** LE GÉNIÉ QUI SE CACHE EN NOUS (MURALE)
- L** UN DISQUE EN ÉQUILIBRE
- M** LE HAMAC FEUILLU
- N** LE MOBILE TOURNE, TOURNE, TOURNE !
- O** LA MAGICIENNE
- P** L'ÉQUILIBRE DES PARALLÈLES

L'ÎLE DES PIRATES

- A** PORTE DE L'ÎLE DES PIRATES : HOU HOU ! A L'ABORDAGE !
- B** LE LABYRINTHE DE CLOCHETTES
- C** VIOLETTE, LA PLEUVRE
- D** LE MUSICIEN DU PORT JOYEUX
- E** VÉLIKTU DES PÂTES AVEC TON FROMAGE ?
- F** LA SIRÈNE MAJESTUEUSE
- G** LA DANSE DE LA SIRÈNE (MURALE)
- H** APALALA, LE DRAGON ESCARGOT
- I** LE BILLARD HOLLANDAIS
- J** LE BALLON EN CAGE
- K** LE PIRATE ET LA PLEUVRE (MURALE)
- L** NAVIGUER DANS LA NOIRCEUR
- M** CE QUI SE CONÇOIT BIEN S'ÉNONCE CLAIEMENT
- N** LA CARTE D'UN LIEU LOINTAIN

L'ÎLE DES DRAGONS

- A** SONS PERÇUS
- B** PORTE DE L'ÎLE DES DRAGONS : LA RENAISSANCE DES DRAGONS DRAGON
- C** LE GRUYÈRE GÉANT
- D** LES RÉBUS DU CORBEAU
- E** L'ÉMOTION DES ANGLES
- F** OÙ SONT CES CING SAGES ASPERGÉS SAUVAGES ?
- G** LA TRAVERSÉE DU PIC-BOIS
- H** LA MONTÉE DU DRAGON
- I** DES ABSOS D'ACIER
- J** LA RALADE DU DRAGON (MURALE)
- K** LA FAMILLE CELLULAIRE VISITE L'ARCHIPEL EN MULTIVERS
- L** LE CADRAN SOLAIRE
- M** LES DEUX SAGES : PRAGMATIQUE ET CRÉATIF
- N** LES CYCLES DE VIE

A ENTRÉE

B LA TABLE D'AÛCE

C SCULPTURE DE L'ÉCRIVAIN

C LA NICHE DU DRAGON (POUR À PAIN)

Jeux Hébertisme Arts

CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE !

Voici quelques-unes des 8 quêtes disponibles.



LES GNOMES MORVEUX VIRENT EN ASPERGES

Partez à l'aventure !
Aidez les gnomes à rebâtir
la biodiversité.

Les gnomes morveux ont détruit la biodiversité de l'île de la Nourriture. Maintenant, il ne reste plus que des asperges à manger. Ce n'est pas drôle de manger des asperges trois fois par jour! Tapioca en a assez. Faites équipe avec lui pour trouver une grande variété de graines.

- Vous traverserez le labyrinthe de clochettes... Saurez-vous le faire silencieusement?
- Vous ferez de la musique avec des objets recyclés.
- Vous découvrirez un gigantesque jardin en permaculture.

Note aux parents et aux enseignants : Cette quête ouvre la porte à des discussions au sujet de la biodiversité. Elle favorise le développement global des joueurs, avec un accent particulier sur la stimulation des sens.

2+ | 1H 30 | 0,6 KM



LES LIVRES VIVANTS

Partez à l'aventure !
Aidez Gwydion à retrouver
les connaissances ancestrales.

Les habitants de l'île du Labyrinthe sont en train de perdre toutes leurs connaissances. Une sorcière a volé tous leurs livres. Depuis ce jour, l'île se meurt petit à petit. Les livres anciens sont d'une importance capitale pour les habitants de cette île. Gwydion, le Maître Plume, a donc besoin de votre aide! Les défis seront nombreux. Vous devrez, entre autres :

- Trouver un chemin pour sortir d'un énorme labyrinthe.
- Résoudre des énigmes et des charades.
- Réussir les épreuves du parcours d'hébertisme.

Note aux parents et aux enseignants : Cette quête ouvre la porte à des discussions au sujet de l'importance de la culture et de la transmission des connaissances. Elle favorise le développement global des joueurs, avec un accent sur la communication et l'expression de leurs idées.

12+ | 3H+ | 4 KM



PARC D'AVENTURES IMMERSIVES

AMELIO ARCHIPEL

DÉCOUVREZ

un endroit unique où trouver des milliers d'activités et de jeux pour la maison, la garderie et l'école.

amelio.tv/boutique



EXPLOREZ L'ARCHIPEL LIBREMENT

Vous avez l'option de créer votre propre aventure. Visitez les îles librement en choisissant les expériences qui vous inspirent.



STIMULEZ VOS NEURONES.

RÉSOLVEZ DES ÉNIGMES ET DES CHARADES. RELEVEZ DES DÉFIS SCIENTIFIQUES.



REPOUSSEZ VOS LIMITES.

PARCOUREZ UNE PISTE D'HÉBERTISME ET SURMONTEZ DES OBSTACLES DE NINJA.



EXPRIMEZ VOTRE CRÉATIVITÉ.

DESSINEZ, SCULPTEZ ET CONTRIBUEZ À DES ŒUVRES D'ART COLLECTIVES.



EXPLOREZ LA NATURE AVEC VOS SENS.

DÉCOUVREZ UN TERRAIN DE JEU DE PLUS DE 45 ACRES EN FORÊT (JARDIN EN PERMACULTURE, BACS D'AVENTURES SENSORIELLES ET BIEN PLUS).

INFORMEZ-VOUS!

FORAITS DE GROUPE DISPONIBLES

POUR LES ÉCOLES, LES CAMPS DE JOUR ET LES GROUPES JEUNESSE

RÉSERVEZ VOS BILLETS DÈS MAINTENANT !

amelio.tv/archipel

CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE !

Voici quelques-unes des 8 quêtes disponibles.



PROPOLIS, CRÉE DU VENT !

Partez à l'aventure !
Aidez une artiste à exprimer
librement sa créativité.

Un dragon a éternué près de la ruche de l'île de la Forêt Enchantée. Son haleine est si horrible que toutes les abeilles ont été plongées dans le coma... sauf Propolis. Vite! Aidez-la à sauver sa famille! Pour y arriver, vous devez trouver les libellules qui savent créer du vent avec leurs ailes.

- Vos connaissances du monde des abeilles seront mises à l'épreuve... et bonifiées.
- Votre créativité s'exprimera en contribuant aux œuvres collectives.
- Vos sens seront stimulés.

Note aux parents et aux enseignants : Cette quête ouvre la porte à des discussions au sujet de la pression vers le conformisme. Elle favorise le développement global des joueurs, avec un accent sur la créativité et l'expression artistique.

6+ | 2 H 30 | 1,5 KM



MARCO, LE MAGICIEN

Partez à l'aventure !
Aidez Marco à réparer
ses dégâts.

Marco a l'habitude de tout faire avec la magie. Tout est tellement facile quand on est magicien! Un matin, Marco brise sa baguette par accident. Le jour du concours de magie, il cause une catastrophe. Aidez-le à trouver des perles de fées. C'est ce qu'il lui faut pour réparer ses dégâts! Il y aura de l'action :

- Vous visiterez presque toutes les îles de l'archipel.
- Vous stimulerez vos sens, votre mémoire et votre imagination.
- Vous traverserez un parcours parsemé d'obstacles.

Note aux parents et aux enseignants : Cette quête ouvre la porte à des discussions au sujet des dépendances ou addictions (ex. : tablettes numériques). Elle favorise le développement global des joueurs, avec un accent sur la mémoire et la concentration.

7+ | 2 H 30+ | 2 KM