



Paris, le 21 janvier 2020

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

### QUELLE HISTOIRE AVENTURES : partez à la découverte de la Ville impériale avec l'application Rueil-Malmaison Aventures

L'histoire est faite pour être apprise... et vécue ! Conçue et développée en collaboration avec la ville et l'office de tourisme de Rueil-Malmaison, l'application **Quelle Histoire Aventures - Rueil-Malmaison Aventures** permet aux enfants de découvrir l'histoire de la ville impériale de manière interactive, ludique et amusante.

#### SUR LES PAS DES DERNIERS EMPEREURS FRANÇAIS

Au cœur de la ville, retournez sur les traces de Napoléon I<sup>er</sup> et de Napoléon III, en explorant quelques-uns des lieux les plus importants de l'histoire des Premier et Second Empire. Les enfants et leurs familles partiront ainsi sur les traces de dix personnages historiques ayant marqué le XIX<sup>ème</sup> siècle et plus précisément la ville de Rueil-Malmaison.



#### RUEIL-MALMAISON AVENTURES

Faire découvrir la ville impériale avec une carte papier et un dispositif numérique, c'est le pari de Rueil-Malmaison Aventures. Grâce aux indices qu'ils trouveront sur leur chemin, les enfants sont amenés à relever 10 défis en famille, afin de décrypter un code et de découvrir tous les secrets de la ville...



En mettant son savoir-faire d'experts de **l'edutainment** au service de la ville de Rueil-Malmaison, Quelle Histoire propose un dispositif ludique et accessible à tous ceux qui sont désireux de (re)découvrir la ville tout en s'amusant. À travers dix missions et défis, enfants et parents rencontrent, grâce à la technologie de reconnaissance d'images, des personnages historiques qui leur proposeront de résoudre des énigmes et de déchiffrer un code secret !

## LES PROJETS QUELLE HISTOIRE AVENTURES



Le projet Rueil-Malmaison Aventures s'inscrit dans les projets « **Quelle Histoire Aventures** », jeux de piste virtuel développés par Quelle Histoire et fondés sur des technologies innovantes. L'objectif des supports et applications « Quelle Histoire Aventures » est de faire vivre une exposition, une collection ou de mettre en avant le patrimoine culturel et touristique de manière ludique pour les enfants.

Fondé sur des aventures scénarisées et réalisé dans l'univers graphique de Quelle Histoire, les projets « **Quelle Histoire Aventures** » incitent les enfants à regarder autour d'eux, à explorer leur environnement (à l'intérieur ou à l'extérieur), à partager un moment culturel en famille... et à apprendre en s'amusant ! En explorant une carte (papier et/ou via une application dédiée), ils doivent réaliser des missions et relever des défis en collectionnant des personnages historiques, des bâtiments emblématiques, des objets insolites !



## FAIRE DÉCOUVRIR L'HISTOIRE AUX ENFANTS

Quelle Histoire s'est donné pour objectif de rendre l'apprentissage de l'histoire ludique afin de permettre aux jeunes enfants de partir à la découverte du patrimoine culturel mondial.



### Contact presse

Sébastien Lucas  
Directeur de la communication  
Tél. : 06 87 54 11 85  
sebastien.lucas@uniqueheritage.fr



### À PROPOS D'UNIQUE HERITAGE MEDIA

UNIQUE HERITAGE MEDIA (UHM) est une entreprise de médias et d'édition innovante, dédiée à la jeunesse et à son entourage. Pionnier de l'éducatif, UHM a pour ambition de permettre aux jeunes et aux adolescents de grandir et de se divertir dans l'apprentissage, la découverte du monde et la compréhension de l'actualité, tout en profitant du potentiel des nouvelles technologies et de l'interactivité qu'elles offrent. UHM offre aux familles les moyens d'un développement intelligent, positif et convivial. UNIQUE HERITAGE MEDIA développe une quinzaine de marques fortes, parmi lesquelles Papoum, Abricot, Mickey Junior, Pirouette, Pili Pop, Je lis déjà !, Mille et une histoires, Le Journal de Mickey, Quelle Histoire, National Geographic Kids, Histoires vraies, Vanille, Les Petites Princesses, Picsou Magazine, Sorcières, Le Monde des ados, Tout comprendre et Réponse à Tout.