

Texte du Dragon	Gameplay	Propositions/Modifications
-----------------	----------	----------------------------

## Écran d'accueil

Bienvenue sur  
**Le Chemin de l'eau**  
du centre ancien  
de Draguignan

Dragon + logo (agglo ville) + création resine

Bruit d'eau

### POI 0 : Introduction, texte du dragon :

01 - Bonjour je suis drago ~~ton~~ <sup>de</sup> compagnon

**Slide 1** : Bonjour, je suis Drago, ton compagnon, nous allons ensemble visiter la cité de Draguignan, et parcourir le chemin de l'eau.

**Slide 2** : Découvre les 10 points d'intérêt (~~Les Enfers, les 85 Moulins, l'Aqueduc Romain...~~ <sup>(de parlez)</sup>) au travers de jeux et de contenus historiques

~~Slide 3~~ : Avant de commencer, quel est ton nom ? : .....

~~Slide 4~~ : Un clavier apparaît

~~Slide 5~~ : Tu t'appelles bien "prénom"?

**Slide 6** : Formidable ! Bienvenue "~~prénom~~", nous allons former une super équipe.

**Slide 7** : Rejoins-moi au Moulin du Bon Pasteur pour commencer notre aventure!

~~Slide 8, 9 et 10~~ : Map et option possible de voir l'itinéraire complet

~~Slide 11~~ : Carrousel

Fin de l'intro

508

CE

208

**Slide 12** : Scanne le logo ~~du chemin de l'eau~~ pour accéder au Moulin du Bon-Pasteur.

**Slide 13** : Démonstration -> Explication pour bien scanner : infographie simplifiée

**Slide 14** : Retrouve l'aide ici à tout moment.

Scan

Lancement de la cinématique du Moulin du Bon Pasteur : L'utilisateur pourra observer le mécanisme en activité.

210

**Slide 15** : Découvre le fonctionnement du Moulin du Bon-Pasteur dans cette scène en 3D.

**Interaction utilisateur avec moulin en 3D**

Le moulin s'arrête brutalement après un bruit de mécanisme qui se bloque, l'angle de vue du spectateur est réinitialisé et il n'a plus la possibilité de bouger.

Une vignette apparaît qui montre la roue extérieure qui s'arrête en même temps

217  
10  
Be  
Flu

**Slide 16** : Le moulinier arrive par la gauche: « Oh ! fan de chichourles !! y'a plus d'eau ! Qu'est ce qui se passe, encore ?? »

211

**Slide 17** : Drago arrive par la droite. Le moulinier a l'air bien contrarié, son moulin s'est arrêté, peux-tu l'aider à trouver une solution ?

212

**Slide 18** : Je connais bien le chemin de l'eau, et je vais t'aider à redémarrer le Moulin.

Regarde les contenus historiques en cliquant sur les icônes en bas de l'écran.

214

**Slide 19** : Suis-moi jusqu'au canal ! <sup>POI 2</sup> Si tu veux, tu peux lire les différents contenus historiques en cliquant sur les icônes en bas de l'écran.

Apparition des icônes de 3D, vidéo, info

Fin du POI

Carte avec le chemin en pointillé vers POI 2

518  
015 **Slide 20** : Scanne <sup>le</sup> le logo ~~du chemin de l'eau~~ pour accéder au Canal des Moulins

Scan

Lancement cinématique du Canal (visuel sur les jardins)

016 **Slide 21** / L'eau du Canal servait à irriguer les jardins environnants depuis le Moyen-Âge ✓

~~2ème Cinématique / L'eau baisse et en même temps des bulles de savon apparaissent~~

017 **Slide 22** : Tu dois te demander d'où viennent ces bulles... Si tu réussis ~~à en éclater au moins 5~~, je te  
*en éclater 5-11 seulement*  
dirai tout ce que je sais.

~~Mini jeu (5 bulles à éclater)~~

018 **Slide 23** : Bien joué "prénom"! Je pense savoir d'où ~~pro~~viennent ces bulles...

~~Apparition des icônes de 3D, vidéo, info~~

019 Quand tu auras fini de regarder les contenus de ce lieu, suis-moi jusqu'au prochain point d'intérêt.

Fin du POI

Carte avec le chemin en pointillé vers POI 3

3TE Accueil carrousel / APN marqueur

021 **Slide 24** : Scanne le logo ~~du chemin de l'eau~~ <sup>ce</sup> pour accéder au Lavoir Capesse

Scan

023 **Slide 25** : [Tu te trouves ici au Lavoir Capesse.]

024 [Positionne-toi sur le point rouge au sol.]

025 [Maintiens ton appareil à hauteur des yeux, face au Lavoir.]

Fondu enchaîné, une vidéo apparaît (reconstitution historique) : les lavandières sont en train de laver le linge, la caméra avance vers 2 dames, plan de coupes sur les mains, le savon, puis les visages. Pause vidéo, le dragon apparaît sur la droite.

026 [Regarde, des bugadières sont en train de laver le linge, les bulles que nous avons vu au Canal doivent provenir de leurs savons.]

~~Femme 1~~ : oh fan, j'ai perdu mon savon

~~Femme 2~~ : Hé beh, prends un peu du mien... mais tu me le perds pas comme tout à l'heure

~~Femme 1~~ : Et tu sens cette odeur ?

~~Femme 2~~ : Pardi ! C'est les diables qui vident les Enfers

~~L'eau s'arrête de couler au lavoir :~~

~~Femme 1~~ : Quê-sa-quo y'a plus d'eau aujourd'hui ?

~~Plan large : les lavandières ne sont pas contentes car le lavoir n'est plus alimenté, elles ont une gestuelle appuyée où l'on comprend leur mécontentement ! (ex : mains sur la tête, ...)~~

028 **Drago** : [Mmh, je pense savoir d'où vient le problème. Cette odeur doit provenir des Enfers. Je vais t'accompagner, mais avant, je voudrais te montrer un ouvrage remarquable. Suis-moi.]

~~Apparition des icônes 3D, vidéo, info~~

## Fin du POI

Carte avec le chemin en pointillé vers POI 4

029 **Slide 31** : Scanne le logo du chemin de l'eau pour accéder à l'aqueduc Romain de Fréjus

Scan

031 **Slide 32** : Ici se trouvent des vestiges de l'aqueduc Romain qui alimentait Fréjus en eau.

032 **Slide 33** : Je te propose un petit quizz pour continuer.

034 **Slide 34** : Es-tu prêt ?

Mini-jeu : 3 questions qui feront se reconstruire progressivement l'aqueduc de façon à visualiser les pierres au sol sur le site dans un 1er temps, puis deux arches de l'aqueduc au final  
Possibilité de passer le mini jeu.

1) Qui a construit cet aqueduc ?

- A. Astérix et Obélix
- B. Les Romains
- C. Léonard de Vinci
- D. Massilia Sound System

2) À quelle époque a-t-il été construit ?

- A. Des dinosaures
- B. Du futur
- C. Du 1er siècle après J. C.
- D. Du temps des cerises

3) Quelle est l'utilité de cet ouvrage ?

- A. Alimenter en eau potable
- B. Évacuer les eaux usées
- C. Sauter à l'élastique
- D. Surfer la vague

**Cinématique aqueduc**

La fin du mini-jeu (échec ou réussite) déverrouille la cinématique de l'aqueduc (des arches reconstituées vers l'aqueduc complet à sa position d'origine sur une carte).

036 **Slide 35 : Drago** : Cette merveille d'architecture n'a pas été construite ici, mais quelques kilomètres plus loin.

037 **Slide 36 : Drago** : [L'aqueduc acheminait l'eau de plusieurs sources dont la Siagnole, entre Mons et Fréjus sur une longueur de 41 km.]

038 [Maintenant allons aux enfers, suis-moi !]

~~Apparition des icônes 3D, vidéo, info~~

**Fin du POI**

Carte avec chemin en pointillé vers POI 5



039 **Slide** : Scanne <sup>ce</sup> le logo du chemin de l'eau pour accéder au Enfers

Scan

040 **Slide 1** : Te voici devant la porte des enfers. (*expression : dragon diabolique*)

042 **Slide 2** : Pas de panique! Ce lieu est ainsi nommé à cause de l'odeur nauséabonde qui se dégageait des eaux usées de tous les moulins. (*dragon angélique*)

~~Début de cinématique : On commence directement dans les escaliers (pas de porte) Il faut accélérer la descente des escaliers + on doit voir l'entonnoir accroché au mur au dessus + pas d'aller/retour + l'eau doit couler dans un seul bac. les niveaux d'eau sont différents. l'eau dans la roue doit descendre en 2'' (il faut virer la scène où la caméra plonge dans le trou. faire comme dit Cyril et Patrick avec un fondu au noir. ce qui permettrait de faire la même eau que celle du Moulin Buisson) + les cuillères devraient être plus déformées mais nous verrons ce point ultérieurement.  
Il faut voir le dragon au début et à la fin...~~

**Dialogue du Dragon : 2 bulles de 2 lignes**

043 **Slide 1** [Tu vois les 5 bassins de décantation?]

Après le broyage des olives par les moulins, une eau chargée d'huile circulait dans les bacs.]

044 Les résidus gras se déposaient au fond, tandis que l'eau remontait à la surface. Ainsi se produisait la filtration de bac en bac.]

045 Une fois par an, les "diables" se chargeaient de vider les bassins, il se dégageait alors une effluve pestilentielle.]

046 **Drago** : [Avant de ressortir, viens, je vais te montrer quelque chose que personne ne peut voir.]

~~Fondu au noir : roue~~

On continue de progresser dans les enfers pour aller jusqu'à la roue horizontale.

~~Visuel de la roue immergée et en fonctionnement, puis l'eau commence à baisser et la roue ralentit.~~

Le dragon apparaît à droite :

047 **Drago** : Mince, là aussi l'eau a disparu

**2 ECRANS**

048 **Slide 55** : Cette roue actionne un moulin à huile situé dans la maison au dessus.

049 **Slide 56** : Tu vois à quel point cette roue est spéciale, horizontale et propulsée par 42 cuillères en bois

050 **Drago** : "prénom", tu as accès à des informations supplémentaires en cliquant sur les icônes en bas de l'écran

~~Apparition des icônes 3D, vidéo, info~~

**Fin du POI**

Carte avec le chemin en pointillé vers POI 6

051 053 ~~Indique~~ : Scanne le logo du chemin de l'eau pour accéder aux moulins cachés.

Scan

053 Maintenant, positionne-toi devant le marqueur sur la porte. Cela te permettra d'admirer les moulins derrière le mur, tels qu'ils étaient au 17<sup>ème</sup> siècle. ~~En~~ cliquant sur l'écran, tu déclencheras leurs mécanismes.

Réalité augmentée : 2 visuels 3D sur un moulin à farine et un moulin à huile d'olive

054 ~~Drago~~ : « Voir ces moulins en action c'est formidable, n'est-ce pas ? Viens, suis-moi à la découverte des 85 moulins ! »

~~Carte avec chemin en pointillé vers POI 7~~

P016

058 — Scanne ce logo pour accéder aux 85 moulins.

059 **Drago** Il y a plusieurs siècles, la vie de la cité et de ses habitants était organisée autour du canal et a  
061 donné lieu à la création de 85 industries. Toutes fonctionnaient grâce à la force de l'eau de ce canal. Je  
062 te propose de compléter ce mini-jeu afin de déverrouiller l'accès aux informations historiques  
concernant les 85 moulins. avant d'accéder

Phase de jeux : voir images

Le jeu propose à l'utilisateur de ranger les icônes de ressources non raffinées vers le moulin correspondant. En effet, une icône apparaît au centre de l'espace de jeu (à l'emplacement du carré gris) et l'utilisateur devra, à l'aide de son doigt diriger l'icône vers le moulin correspondant, et ainsi de suite jusqu'au placement des 6 icônes.

064 **Slide Drago** Félicitations "prénom". Tu as maintenant accès aux fiches info des 85 moulins ainsi  
qu'aux photos d'époque, nous donnant un aperçu de ce que pouvait être la ville à l'âge industriel.  
066 [Maintenant, suis-moi à nouveau jusqu'au prochain lieu, pour savoir si les tanneurs ont encore de  
l'eau...]

Carte avec chemin en pointillé vers POI 8

POI 7



067 → 068 Dragon : / Tu es dans le quartier des tanneurs / *Scanne à l'ego pour accéder à la rue des tanneurs*

069 → / Qu'est ce que le Tan? Tu trouvera la réponse à l'intérieur de la tannerie, pour y entrer tu dois résoudre les énigmes afin de déverrouiller la porte... /

071 / "Chaque bonne réponse débloque un rivet du Verrou" / *Es-tu prêt*

**Question 1 :**

**Idee de jeu : Ouvrir la porte Tanneur**

On se retrouve devant un codex (Codex) qui verrouille la porte des tanneur, nous devons l'ouvrir pour entrer chez les tanneurs pour savoir s'il y a encore de l'eau.

Jeux historique

- **Ecorceurs** métiers - indispensable pour récolter le tan et bouchonnier
- Si la réponse n'est pas la bonne alors on donne la réponse et l'explication
- **Essence** végétale - quels arbres
- Etaient-ils des grands consommateurs **d'eau** ?

*Jeu  
feuille à  
porter*

Cinématique simple d'une tannerie (Patrick)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Tannerie.JPG>

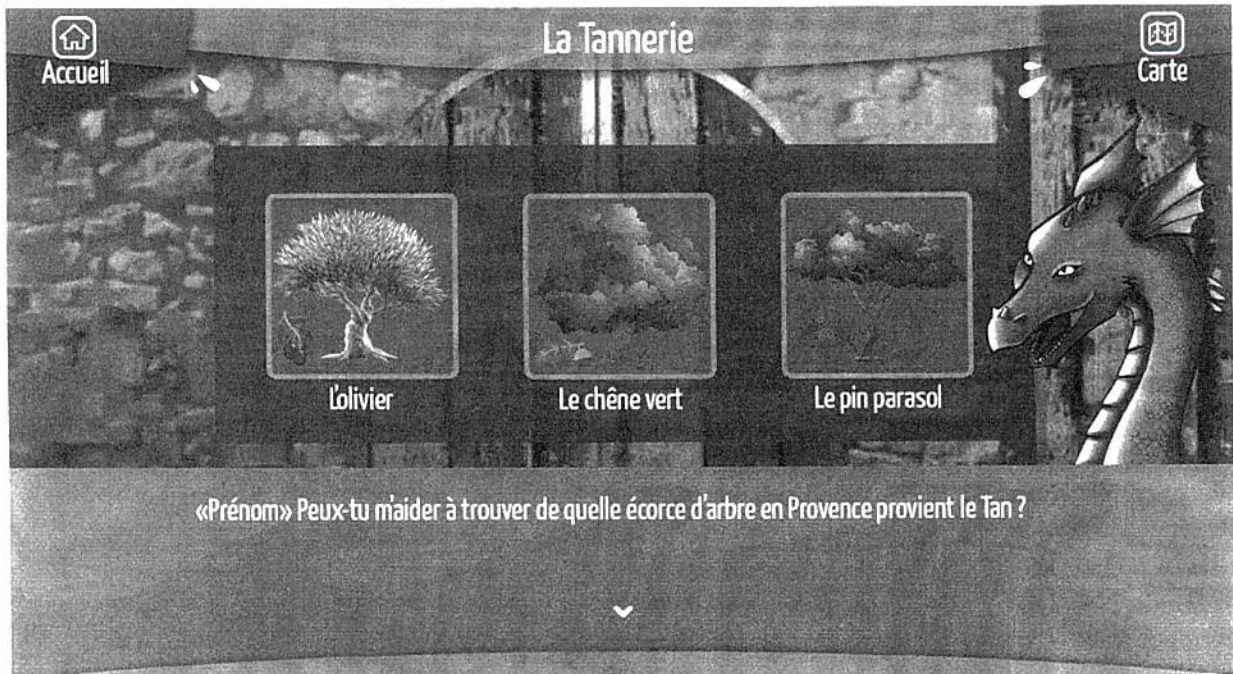
porte de tannerie avec un codex puis => fondu au blanc on regarde un peu la tannerie puis sur les 3 bacs un bac voit son niveau d'eau descendre

**Drago : Allons voir à l'autre porte !**

097 *P018*

## Questions

### QUESTION 1 : LE TYPE D'ARBRE



Sté  
074 "Prénom" Peux-tu m'aider à trouver de quelle écorce d'arbre en Provence provient le Tan ?

- X
- L'olivier
  - Le chêne vert
  - le pin parasol

#### Bonne réponse

075 Le chêne : bravo ! Le chêne vert est l'essence la plus courante dans la région.  
(un verrou et déverrouillage du rivet)

#### Mauvaises réponses

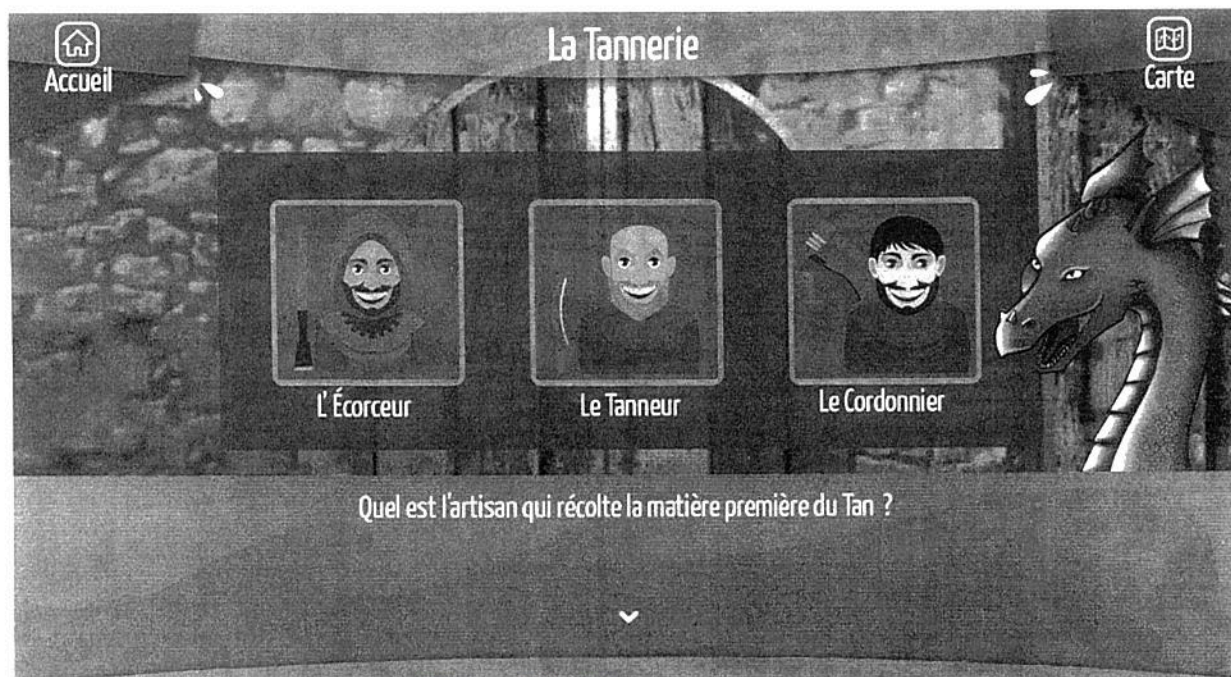
076 L'olivier : Et non ! car l'olivier est principalement exploité pour ces olives, dont on extrait l'huile d'olive.  
« Essaie encore une fois »

078 Le pin parasol : Et non ! Le pin parasol est une espèce d'arbres conifères très présent dans le bassin méditerranéen.  
« Essaie encore une fois »

### QUESTION 2 : LE MÉTIER

## question 2

2



Quel est l'artisan qui récolte la matière première du Tan ?

- L'Écorceur
- Le Tanneur
- Le Cordonnier

Bonne réponse

**L'Écorceur** : bravo ! L'écorceur est le nom donné à celui qui prélève les écorces des arbres pour le tan.

*(Zoom verrou et déverrouillage du rivet)*

Mauvaises réponses

**Le Tanneur** : Et non ! Le tanneur est celui qui prépare les peaux, pour qu'elles puissent être utilisées par les artisans du cuir.

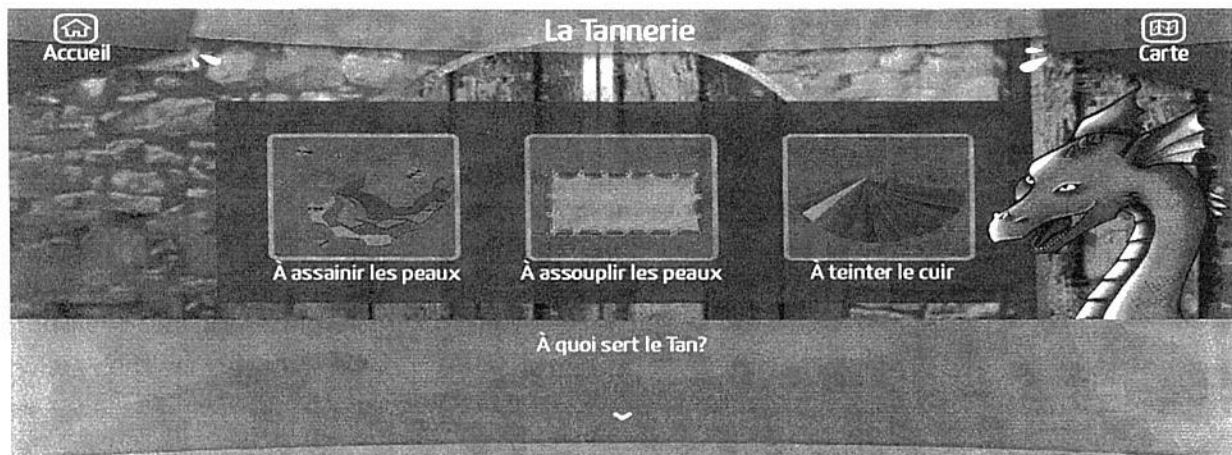
« Essai encore une fois »

**Le Cordonnier** : Et non ! Le cordonnier est un artisan qui utilise le cuir pour confectionner des chaussures, semelles, bottes ...

« Essai encore une fois »



### QUESTION 3 : LE TAN



À quoi sert le Tan ?

- À assouplir les peaux
- À assainir les peaux
- À teinter le cuir

À assouplir les peaux :

Bravo ! Le Tan était utilisé pour le tannage des peaux, cela permet de transformer une peau crue et donc raide en une matière souple.

(Mais ce n'est pas la seule bonne réponse !)

À assainir les peaux :

Bravo ! La peau non tannée *avait tendance à pourrir*, grâce au tan, elle peut se conserver, dans le temps.

À teinter le cuir :

Bravo ! La teinte dépend de la quantité de tan et *la durée* le temps passé dans les bacs de décantation (entre 12 et 18 mois).

« Mais, il y a d'autres bonnes réponses » lorsque les 2 autres réponses

se sont encore trouvées.

« s'ouvre que lorsque les 3 bonnes réponses sont données »

« C'est génial ! Tu viens de débloquent le 3ème et dernier rivet. »

.....

### Conclusion

095 / En Provence le <sup>de</sup> Tan est la poudre d'écorces provenant du chêne vert récoltées par l'écorceur puis réduites en poudre par Le **moulin à tan..** /

098 / Le tan sert alors à tanner les peaux afin de les assouplir, de les teinter et d'éviter la putréfaction. /

(Les piquets sont ouverts, la porte de la tannerie s'ouvre, et on peut continuer l'aventure du chemin de l'eau.)



198

~~POI 9.2 : La porte de l'eau (l'eau source de vie)~~

**POI 9.3 : Les Remparts**

Scanne le logo pour accéder  
à la plate portagnews

3D porte aiguière avec légende descriptive  
point au sol, RA faisant apparaître le partage des eaux\*  
le moulinier apparaît

411

**Moulinier** : Si l'eau a disparu, c'est forcément la faute du dragon !

**Dragon** : Hé non ce n'est pas de ma faute ! Laisse-moi te raconter ma légende.

105

Ecoute vraiment bien

Br.

(113)

Benji

(119)

Légende en BD

**Motion design de la légende du dragon... (interprétation de la légende)**

(On conclut que le dragon est parti de Draguignan)

POI 9

# La Légende du Dragon

## Textes

### & Planche 1

120 Il y a plusieurs légendes qui courent sur la ville de Draguignan.

122 L'une d'entre elles nous conte qu'un dragon féroce logeait jadis dans les marais insalubres, semant la pestilence et le chaos sur le territoire. Avec lui résidaient de nombreuses maladies, comme la malaria, s'opposant ainsi à la prospérité de la vie.

124 Quiconque essayait de s'y aventurer était dévoré par la créature constamment affamée.

125 Il était temps que cela cesse...

126 *121* Un jour, alors qu'il somnolait, une voix majestueuse vint troubler son repos.

### & Planche 2

138 *129* « Ton heure a sonné, Dragon ! » *Ambra*

127 Et suite à ces mots, la tête du dragon jaillit des flots...

### & Planche 3

128 Devant lui se dressait un homme. Quel culot !

129 Sollicité par la population apeurée, l'impassible Saint Hermentaire tenait en sa paume une crosse d'évêque qu'il agitait pour menacer la bête, laquelle tentait de pétrifier l'humain de son regard embrasé.

### & Planche 4

130 Le coup fut bref mais efficace. Sonné, le fier dragon n'eut d'autre choix que de capituler. Il était vaincu.

### & Planche 5

132 C'est ainsi qu'il prit son envol, emportant avec lui les maux de la nature. Cependant, ce geste héroïque n'allait pas s'avérer sans conséquence.

### & Planche 6

134 Rongé par l'orgueil, le dragon se fit la promesse de revenir pour accomplir sa vengeance. Tous les 100 ans, la ville, proie de la malédiction, subirait la colère de la vouivre rancunière.

### & Planche 7

135 Le danger écarté, la ville pouvait désormais s'épanouir en toute quiétude. Une nature vive et gorgée de soleil vint remplacer le marais autrefois pollué. Ce dernier fit place à une rivière dénuée d'impureté, sous l'œil bienveillant des oliviers sacrés, symboles de la prospérité provençale.

## Planche 8

137 Le dragon quant à lui trouva refuge dans une grotte. On dit aujourd'hui qu'il réside à Aups.  
Ainsi, on peut associer les crues centenaires et dévastatrices de la Nartuby à sa colère légendaire.

Les lavandières chantent 40 secondes

Elles se remettent au boulot et là elles sont mécontentes

Scanne ce QR code pour accéder  
au livret de Foillepière

**Bugadière 1 :** Qu'est-ce qui se passe, " expression Provençale" on nous a coupé l'eau,  
c'est encore Marcel qui arrose ses tomates.

**Bugadière 2 :** Hey non bourrique !! C'est encore la martelière qui a été fermée

On voit la martelière fermée et une lavandière avec sa main arrive. Elle la réouvre l'eau  
jaillit.

**Dragon :** (Clin d'œil)

108 { Tu vois ici en Provence l'eau est sacrée !

109 { Quand une seule martelière est fermée, c'est toute la ville qui est chamboulée.

101 13