



CHASSE AU TRÉSOR À PONT DE CIROU

LA MAGIE DE LA PIERRE
AIDE EFFIE A RETROUVER SES POUVOIRS!

Durée de la chasse au trésor : 1h15 environ.

Distance : 3km.

Attention, il n'y a pas de réseau internet à Pont de Cirou, nous vous recommandons de télécharger le livret de jeu à l'avance ou de le récupérer dans l'un de nos Offices de Tourisme.





Depuis des siècles, des fées vivent dans la vallée du Viaur.

Elles se baignent chaque nuit et coiffent leurs cheveux d'or avec un peigne doré. Ce sont leurs chevelures pailletées qui donnent à la rivière toute sa splendeur.

Effie vit avec ses amies les fées, près de Pont de Cirou. Parfois, en sortant tard le soir, on peut entendre leurs rires dans les bois. Souvent, elles se baignent la nuit et se cachent la journée dans la forêt, pour ne pas se faire voler leurs pierres.

De quelles pierres s'agit-il ? Pour garder leur magie, les fées ont besoin d'une pierre magique qu'elles cachent dans leurs longs cheveux.

Mais depuis peu, des fées se réveillent sans pouvoirs... Elles redeviennent humaines et ont perdu leurs pierres. Pour survivre, elles sont obligées de vivre dans les villages du Viaur mais elles espèrent toutes redevenir fées...



Ce matin, Effie aussi s'est réveillée sans pouvoirs, au milieu de ses amies... Aide-la à retrouver sa pierre au plus vite !

Pour notre quête, il est très important de respecter quelques consignes:



- Porte une tenue adaptée à la randonnée.
- Prends un stylo pour résoudre chaque énigme et indice sur ce livret.
- Au cours de ta quête, tu vas marcher sur des chemins privés, merci de respecter les lieux traversés.
- Respecte l'environnement ; ne jette pas tes débris sur le sol et ne démonte pas les pierres.
- Ne cueille pas les fleurs.



Bonjour les amis !

Je me présente, je m'appelle Effie et je suis une fée.
Mais en me réveillant ce matin, je n'avais plus de pouvoirs, je suis devenue humaine...

Cette nuit, quelqu'un a coupé la mèche de cheveux dans laquelle j'attache ma pierre magique.

Je sais que c'est un coup de Louda, la sorcière ! Elle vole les pierres de toutes les fées du Viaur pour obtenir le pouvoir qu'elles contiennent... Grâce à nos pierres, elle devient de plus en plus puissante et répand le mal autour d'elle.

La semaine dernière, elle a transformé un jeune homme du village en poisson parce qu'il ne voulait pas lui donner un baiser ! Depuis, le pauvre garçon nage dans le Viaur, espérant retrouver sa forme humaine...

Partons ensemble sur les traces de Louda et retrouvons ma pierre. Nous devons faire quelque chose pour sauver les fées du Viaur et les habitants !



***Pour trouver le point de départ,
regarde la carte, tourne la
page et résous le 1^{er} indice !***



INDICE 1

Voici le premier indice !
Aide-moi à le déchiffrer...

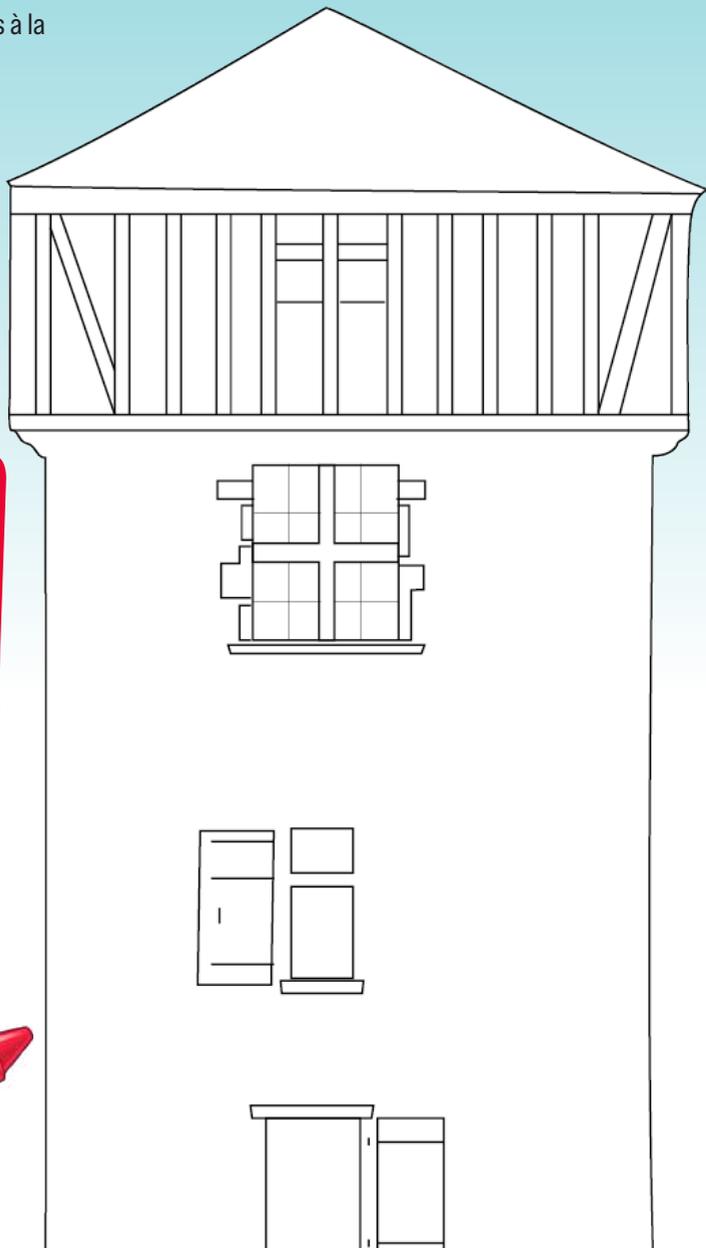


Ta réponse ici : _____

Résous l'indice et dirige-toi vers le point n°1 de la carte.
Une fois sur place, amuse-toi avec le jeu ci-contre puis tourne la page.



En redescendant, regarde la tour sur ta droite et réponds à la question d'Effie !



Cette partie de la tour est appelée «pan de bois». A ton avis, quels ont été les matériaux utilisés pour la bâtir ?

.....
.....
.....
.....



En rentrant chez toi, colorie cette tour de la façon dont tu as envie !

INDICE 2



*Je suis tellement triste...
et effrayée !*

*Oh regarde sur le pont ! Voilà Antoine, le
mécanicien du village. Je vais lui dire que je
suis à la recherche de ma pierre. Peut-être
qu'il sait quelque chose.*

*J'ai aperçu une sorcière bricoler à
proximité alors que je réparais un
tracteur tombé en panne, sur le pont
du village.
Elle avait l'air d'être pressée !*



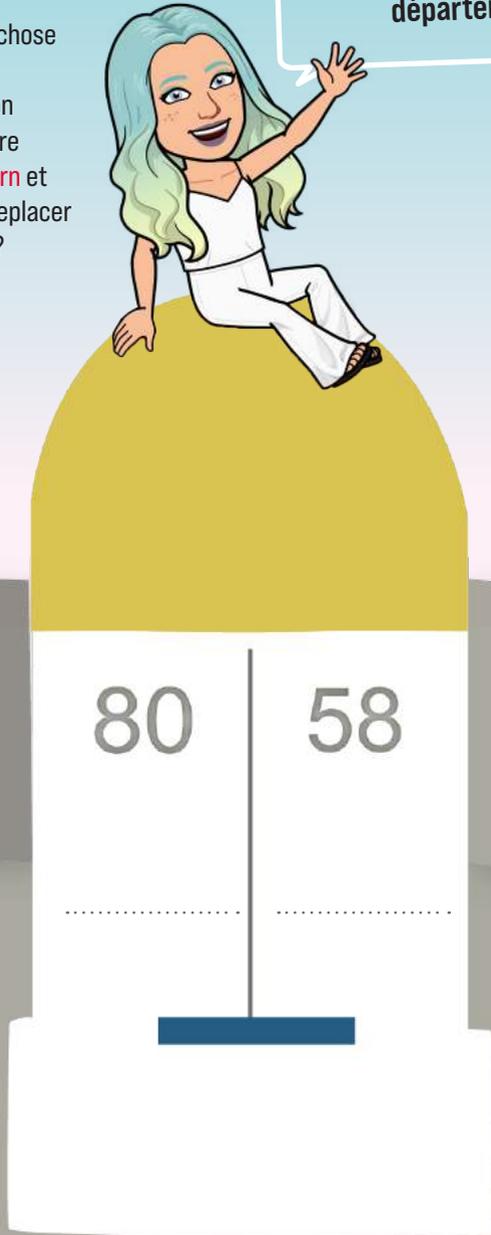
*Une fois arrivé au point n°2 de la carte, amuse-toi avec les questions de la p.7 puis
tourne-la pour découvrir le prochain indice.*



As-tu remarqué quelque chose sur ce pont ?

Cette borne, placée en son centre, marque la frontière de 2 départements : le **Tarn** et l'**Aveyron**. Sauras-tu les replacer sur le dessin ci-dessous ?

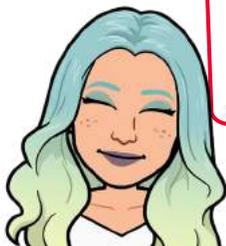
Place-toi face à la borne et replace les noms des 2 départements.



LE SAIS-TU ?

La rivière qui passe sous ce pont s'appelle le Viaur.

INDICE 3



Voici Moustique. C'est un petit chat noir qui se balade souvent dans les environs... Je l'adore ! Souvent, il vient se blottir dans mes longs cheveux en ronronnant !
Demandons-lui s'il a vu la sorcière Louda !

Oui, Effie, je l'ai vue passer. Elle avait une petite faim et m'a dit qu'elle allait s'arrêter faire une pause quelques minutes pour grignoter.



Où aurait-elle pu s'arrêter pour manger ? Voici notre indice...



« JE SUIS UN ARBRE, JE PEUX MESURER JUSQU'À 20 MÈTRES ET JE DONNE NAISSANCE AUX NOIX.
QUI SUIS-JE ? »

Continue ton aventure sur la route de la filature, une petite route longée d'un muret près duquel se trouve l'arbre recherché par Effie. Profite de ta pause auprès de celui-ci pour faire le jeu de la p.9 puis tourne-la pour découvrir le prochain indice !



Tu as découvert l'arbre qui donne des noix, mais sauras-tu reconnaître ces autres fruits ?
D'ailleurs comment s'appelle l'arbre qui porte les noix ?



LE □ □ □ □ □



Relie l'ensemble de ces images avec le nom du fruit qui correspond !



Amande
(Fruit de l'amandier)



Châtaigne
(Fruit du châtaigner)



Noisette
(Fruit du noisetier)



Noix
(Fruit du noyer)

Un de ces fruits est très cultivé en Ségala ! Des événements lui sont même consacrés à l'automne ; on s'y retrouve pour les faire griller et boire du cidre.

De quel fruit s'agit-il ?

INDICE 4

Ouf ! Moi aussi je vais en profiter pour faire une petite pause et goûter une noix !

Tiens, voilà Serène la sirène, regarde comme elle est belle !

La légende de Jean Boudou «La fille du Viaur», raconte que, pour les attraper, il faut jeter un épervier dans un grand gouffre à minuit. Grâce à cela, tu pêcheras une anguille !

En réalité, ces anguilles sont **les filles du Viaur : les sirènes**. L'homme le plus chanceux pourra peut-être même en épouser une et découvrir l'univers magique des sirènes du Viaur...



Elle est passée devant moi et avait l'air d'être assoiffée !



Où la sorcière s'est-elle arrêtée pour boire de l'eau ? Résous l'énigme pour trouver le prochain indice !



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

M - R - K - E - C - C - O - O

Ta réponse ici : _____

Indice : il s'agit d'un ouvrage qui servait à la dérivation des eaux du Viaur pour en utiliser la force motrice afin d'alimenter plusieurs moulins (moulin à céréales, moulin à huile...)



Une fois arrivé à l'indice n°4, fais le jeu de la p.11 pour en apprendre un peu plus sur ce lieu avant de continuer ton chemin le long du Viaur.

L'ouvrage que tu as devant toi est aujourd'hui une centrale hydroélectrique. Mais il y a quelques années, cette installation avait une toute autre utilité pour les habitants du village de Mirandol (commune qui englobe Pont de Cirou du côté tarnais).

A ton avis, à quoi servait cette chaussée ?

Résous ce rébus pour le découvrir !



L'INFO EN +

Sur le bâtiment attenant à la centrale hydroélectrique, tu remarqueras un petit panneau bleu sur lequel est mentionné le 13/12/1981. Il correspond à la date d'une importante crue connue à Pont de Cirou.



2

L'O



Ta réponse ici : _____

INDICE 5

Regarde, Louda est au loin, elle court dans les bois ! Elle est trempée, sa robe dégouline d'eau !
Malheureusement pour nous, elle est trop loin pour que nous puissions la rattraper...

Soyons plus malins qu'elle, je suis sûre qu'elle a laissé un indice là où elle s'est baignée !

Mais où a-t-elle pu se baigner ?
Déchiffrons cet indice !



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

16 - 12 - 1 - 7 - 5

Ta réponse ici : _____

Maintenant que tu te trouves à l'endroit où le canal (qui passe sous la centrale hydroélectrique) et la rivière Vaur se rejoignent, joue avec Effie en p.13 puis tourne la page pour continuer de suivre Louda.



Ce joli endroit est idéal pour tremper tes pieds dans l'eau !
Mais attention, la rivière est le lieu de vie idéal pour de nombreuses espèces aquatiques, sauras-tu retrouver celles qui vivent ici ?

Entoure uniquement les
espèces aquatiques qui
habitent le Viaur !



Le gardon

Le silure

La truite fario

Le brochet

Le vairon

Le saumon

Le thon



Le barbeau

LE SAIS-TU ?

Comme tu le vois, de multiples espèces habitent le Viaur. Mais dans la rivière, chaque habitant occupe un milieu différent en fonction de besoins spécifiques.

La truite fario occupe des endroits frais où l'eau s'écoule rapidement. Le brochet, lui, préfère les eaux plus profondes et les zones lentes par exemple.

Pour en savoir plus, scanne ce QR code en rentrant à la maison !

INDICE 6

La sorcière a laissé des traces mouillées !
Elle est partie en direction du petit chemin
mais ses traces de pas s'arrêtent à
côté d'un arbre magique : une grotte
secrète se cache en dessous !

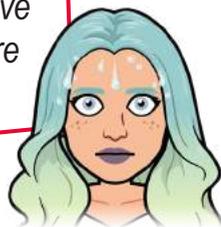
Sais-tu qu'il existe «un monde sous
la terre» ?

Pour y accéder, il faut entrer par
une des nombreuses grottes de la
Vallée du Viaur !

J'en connais une non loin d'ici, à
Porcassès... C'est là où vivent Lo
Drac et les Dracous !

Lo Drac ? C'est le Diable en occitan. Parfois,
il kidnappe les enfants pour les engraisser...
Probablement pour ensuite les manger.

Fais très attention à toi ! Sois attentif et
découvre cette grotte magique qui se trouve
sur ton chemin ! Voici une photo de l'arbre
d'où commence la grotte secrète...



Attention, sois bien attentif pour ne pas passer à côté de cet arbre secret qui sera
sur ta droite avant une petite patte d'oie. Quand tu l'auras trouvé, amuse-toi en
p.15 avant de tourner la page pour poursuivre ta quête



Lo Drac est un personnage qui apparaît dans les légendes de Jean Boudou, un écrivain occitan né à Crespin à quelques kilomètres de là. Mais ça ressemble à quoi un Drac ?

Relie ces points
pour découvrir une
représentation du Drac...



EN SAVOIR +

La maison natale de Jean Boudou est à Crespin, à 10km d'ici. Tu peux aller la visiter ! Tu y découvriras des scènes contant les légendes écrites par cet écrivain à travers les différentes pièces de sa maison natale.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.ostal-bodon.fr

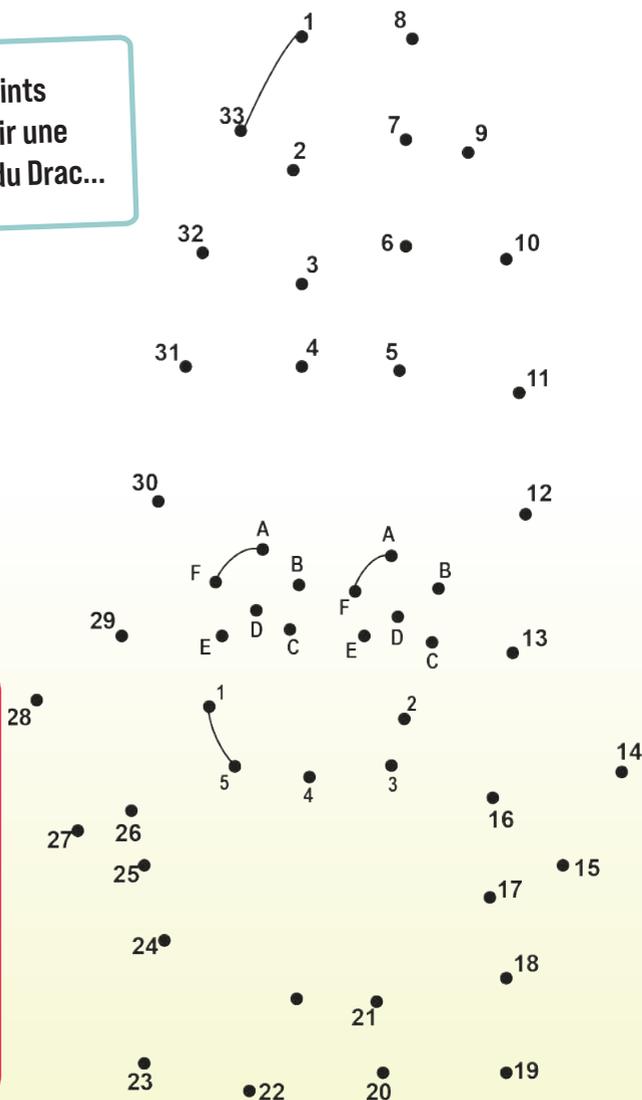


Illustration du Drac d'après le livre pour enfant «Dracon, lo filh del Drac» de MANCHØ.

INDICE 7

J'ai parlé à mes amis les oiseaux... Ils m'ont dit que la sorcière ne savait pas où aller ! Elle a perdu du temps en regardant sa carte pour savoir de quel côté partir...

J'espère que cela va nous permettre de la rattraper !

En s'énervant, elle a jeté un sort et a tué un arbre... Il est en piteux état ! Je connais une solution pour le soigner... Il suffit que nous lui fassions un câlin, tous ensemble !



Merci de m'avoir soigné grâce au pouvoir de l'amour. Nous, les arbres, nous sommes indispensables à la planète, il est important de nous préserver.

Pour trouver l'arbre malade, trouve l'intersection des deux petits chemins. Louda a jeté un sort à un autre arbre... L'indice se cache près de ce pauvre arbre malade !



Attention reste attentif, l'arbre malade (point n°7) se trouve avant l'intersection des deux petits chemins. Écoute la forêt grâce au jeu de la p.17 puis tourne la page.



En faisant un câlin à l'arbre, écoute la nature !

Entoure les sons que
tu as entendus !

Les oiseaux

La cloche de
l'église

La pluie

Des randonneurs

Le vent

La rivière

Tu as entendu des sons qui ne sont
pas écrits au-dessus ?
Ajoute-les ici !

.....
.....
.....

INDICE 8



Mince, une intersection ! Quel chemin a-t-elle pris ? Allons demander au bûcheron !

La sorcière s'est cachée quand elle m'a vu ! En rejoignant le chemin large, elle a pris à droite. Elle était très en colère et a encore ensorcelé d'autres arbres. Je l'ai vue courir jusqu'au hameau de Cirounet !



Essayons de déchiffrer cet indice...

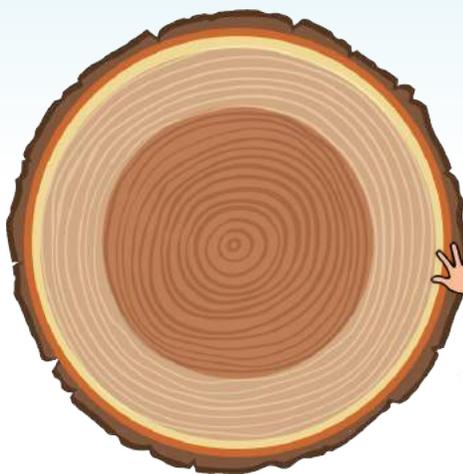


**« POUR ME TROUVER,
C'EST UN VRAI CALVAIRE ! »**

Avant d'avancer au point n°9, Diego, le bûcheron, te propose de jouer avec lui en p.19.



Sais-tu que l'on peut connaître l'âge d'un arbre en comptant ses cernes ?
Il s'agit des différents cercles qui se dessinent les uns autour des autres lorsqu'on coupe le tronc.



Devine l'âge de cet
arbre que mon ami
bûcheron a dû couper !

Cet arbre avait :

..... ans

INDICE 9



*La sorcière n'est pas loin !
Allons demander à cette habitante
qui promène son chien si elle l'a vue
passer !*

*Elle a volé mon vélo pour redescendre la
route vers Pont de Cirou. Heureusement,
ma roue était crevée. Je l'ai vue s'arrêter
au panneau de l'entrée du village. Si j'étais
vous, je regarderais.*



Allons voir au panneau d'entrée du village !

*Avant d'avancer au point n°10, découvres-en plus sur la croix que tu as devant
toi avec le jeu de la p.19. Puis tourne la page et avance au panneau d'entrée du
village.*



INDICE 10



Vite !
Regarde la sorcière, elle
redescend le long du Viaur, près
du Pont !

Déchiffrons cet indice pour
trouver le trésor !!!

LE TRÉSOR SE TROUVE DU CÔTÉ TARN DE PONT DE CIROU,
PRÈS DES TABLES DE PIQUE-NIQUE LE LONG DU VIAUR,
CACHÉ DANS UN POTEAU ÉLECTRIQUE !

Avant de retrouver sa pierre magique, Effie te propose de découvrir la signification de Pont-de-Cirou. Une fois la devinette de la p.23 résolue, dirige-toi vers le trésor !



Le village de Pont-de-Cirou, comme beaucoup de villages
aveyronnais, tient son nom de l'occitan.

Tes réponses ici :

Mon premier se zappe à la télévision.
Mon second sert pour la fabrication des
bouchons de bouteilles.

Mon tout serait la signification occitane
de «Cirou».

Résous cette charade pour
connaître sa signification !



PONT-DE-CIROU



Bravo tu as réussi ! Tu as retrouvé ma pierre.



Louda est partie en volant un canoë sur les berges... Elle a dû continuer son périple sur le Viaur pour voler les pierres des fées des autres villages de la rivière...

Grâce à toi, je vais pouvoir poursuivre Louda et retrouver toutes les pierres de mes amies fées et protéger les habitants ! Nous protégerons Pont de Cirou de cette sorcière ! Tout cela est possible grâce à toi. Merci !

Pont de Cirou n'est pas encore libéré des griffes de cette satanée sorcière... Mais nous allons nous battre ! Qui sait ? Peut-être que la prochaine fois que tu reviendras dans le village, tu rencontreras de nouvelles fées ?

Réponses :

P.5 : bois, torchis, pierres. **I.P.7** : à gauche, le Tarn; à droite, l'Aveyron. **I.P.9** : le noyer. 1.Noisette, 2.Noix, 3.Châtaigne, 4.Amande. Le fruit emblématique du Ségala est la châtaigne. **I.P.11** : créer de l'eau potable **I.P.13** : dans le Viaur on peut trouver : la truite fario, le gardon, le brochet, le vairon, le barbeau. **I.P.19** : 21 ans. **I.P.21** : pince, enclume, fer, soufflet. Poinçon, feu, marteau, forge. **I.P.23** : chêne liège

Te voilà sur l'aire de pique-nique de Pont-de-Cirou. Tu peux t'y installer pour te restaurer ou prendre le goûter. D'ailleurs, connais-tu les spécialités du Ségala ?



Le Veau d'Aveyron
et du Ségala



Les tripous



Les rissoles



Les échaudés

Relie chaque photo de ces plats du Ségala à son nom et file dans nos restaurants ou sur nos marchés pour les déguster !



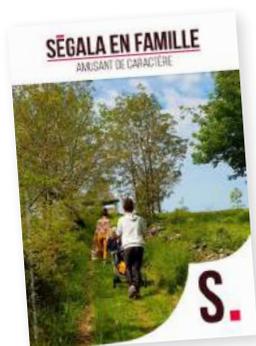
**DÉGUSTE
LE SÉGALA**

*Retrouve toutes les dates
de marchés sur notre site
internet !*



«Qu'il était beau, le Viaur, en ce temps-là ! Entre chaque pierre, entre chaque petit caillou, brillaient et scintillaient de fines aiguilles dorées. [...] Le Viaur était alors la voie de l'or : Via aurea, pour parler comme les Romains. [...] Mais mon grand-père me disait que tout cet or venait des fées.»

Jean Boudou



Tu cherches plus d'idées sorties à faire en famille ?
Demande le livret «Ségala en famille» dans un point
info de l'Office de Tourisme Pays Ségali !



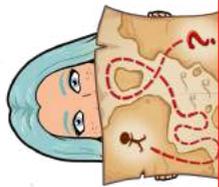
SÉGALA.
— AVEYRON - TARN —
SAUVAGE DE CARACTÈRE

OFFICE DE TOURISME PAYS SÉGALI
05 65 67 16 42
ACCUEIL.TOURISME@PAYSSEGALI.FR



Embarque pour une nouvelle aventure et aide Guilhem dans le jeu
de piste «Mystère à Sauveterre-de-Rouergue»

Aide-moi à retrouver
ma pierre en suivant
les traces laissées
par Louda !



Afin de mener ta quête, voici la carte qui t'aidera à suivre les indices laissés par Louda sur son passage. Ce sentier est entretenu mais non balisé, il te faut donc **rester attentif** aux indices donnés par Effie et **suivre cette carte**.

Si tu le souhaites, demande à tes parents de flasher ce **QRcode** avant de partir de la maison et suis le **tracé** qui se dessine **sur leur téléphone**. Grâce à ces deux éléments, impossible de ne pas retrouver le trésor recherché par Effie !

Amuse-toi bien !



ou rendez-vous sur l'application Visorando

