



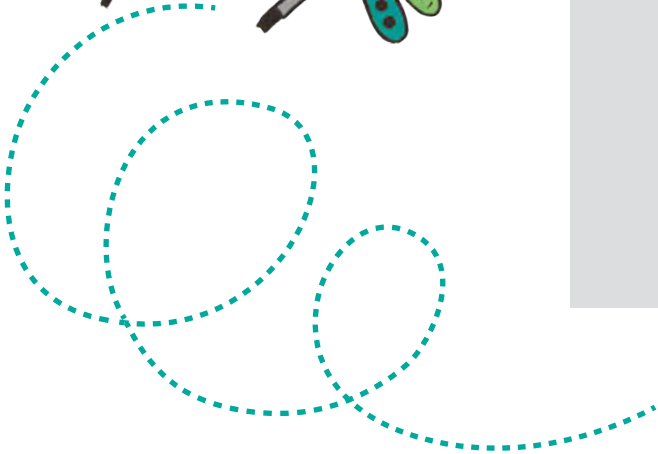
Gréoux-les-Bains « Verdon »

Les enfants se demandent quel poisson ils aimeraient bien avoir dans leur aquarium.
Aide-les à se décider ! Utilise les informations fournies sur la page suivante pour
retrouver le poisson choisi par nos deux amis.
En fin de parcours, note son code dans la case prévue pour la réponse.



AVANT DE PARTIR

*À la claire fontaine,
M'en allant promener
J'ai trouvé l'eau si claire,
Que je m'y suis baignée.
Il y a longtemps que je t'aime
Jamais je ne t'oublierai.*

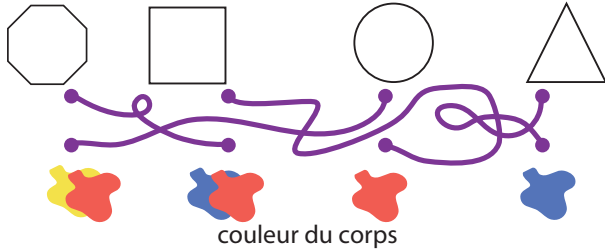


TA RÉPONSE



1 La fontaine

Quelle est la forme du bassin de cette fontaine ?
Tu vas découvrir la couleur du corps du poisson recherché.



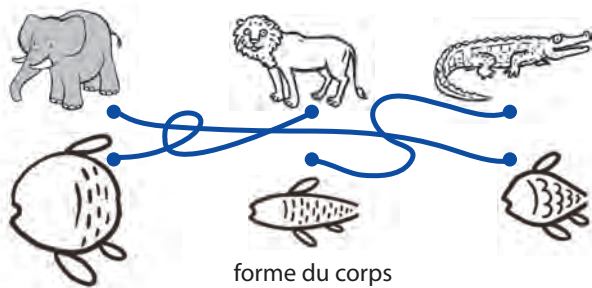
2 Le point de vue sur le Verdon

Une seule photo du Verdon a été prise derrière ce grillage. Laquelle ?



3 Le mur sculpté

Quel animal a été sculpté sur ce mur ?



4 Les thermes

Combien de grosses colonnes vois-tu devant l'entrée des thermes de Gréoux-les-Bains ?



5 L'aire de fitness

Quelle paire de couleurs correspond à celle de ces jeux sportifs ?



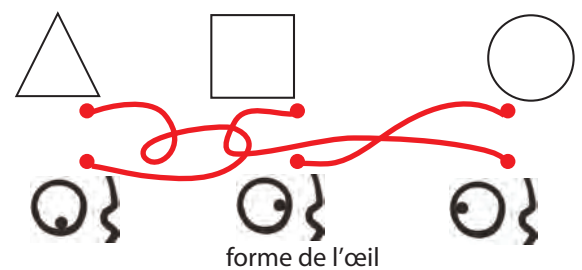
6 Le poteau de randonnée

Tu peux voir au sommet du poteau de ce panneau l'altitude à laquelle tu te trouves. Quel nuage de chiffres te permet de la reconstituer ?



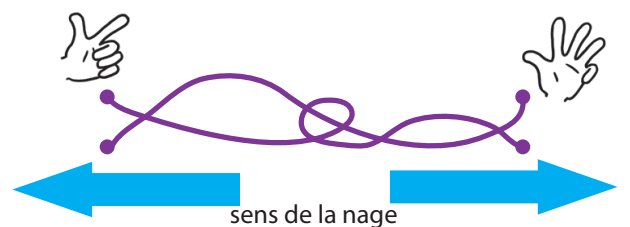
7 Le paysage

Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Tu peux voir le vestige d'un bâtiment sur ta gauche. À quelle figure géométrique te fait penser la forme de son toit ?



8 Le pont

Retrouve sous le tunnel du pont les graduations sur un fond bleu. Quel est le gros chiffre inscrit en haut des graduations ?





1-9 ans

Gréoux-les-Bains

« Verdon »

ÉNIGME

Ludo, la mascotte de l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains, a décidé d'inviter à une petite partie de pêche sur le Verdon, l'inspecteur Rando, un ami de longue date. Mais, alors qu'ils allaient faire une pause déjeuner, Ludo fait une drôle de prise et ramène un petit coffret au bout de son hameçon. Malheureusement il est verrouillé par un gros cadenas. Pour savoir ce qu'il renferme, il demande de l'aide à l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a sa petite idée sur le code à utiliser. Et toi, sauras-tu le retrouver ?



LISTE DES CODES

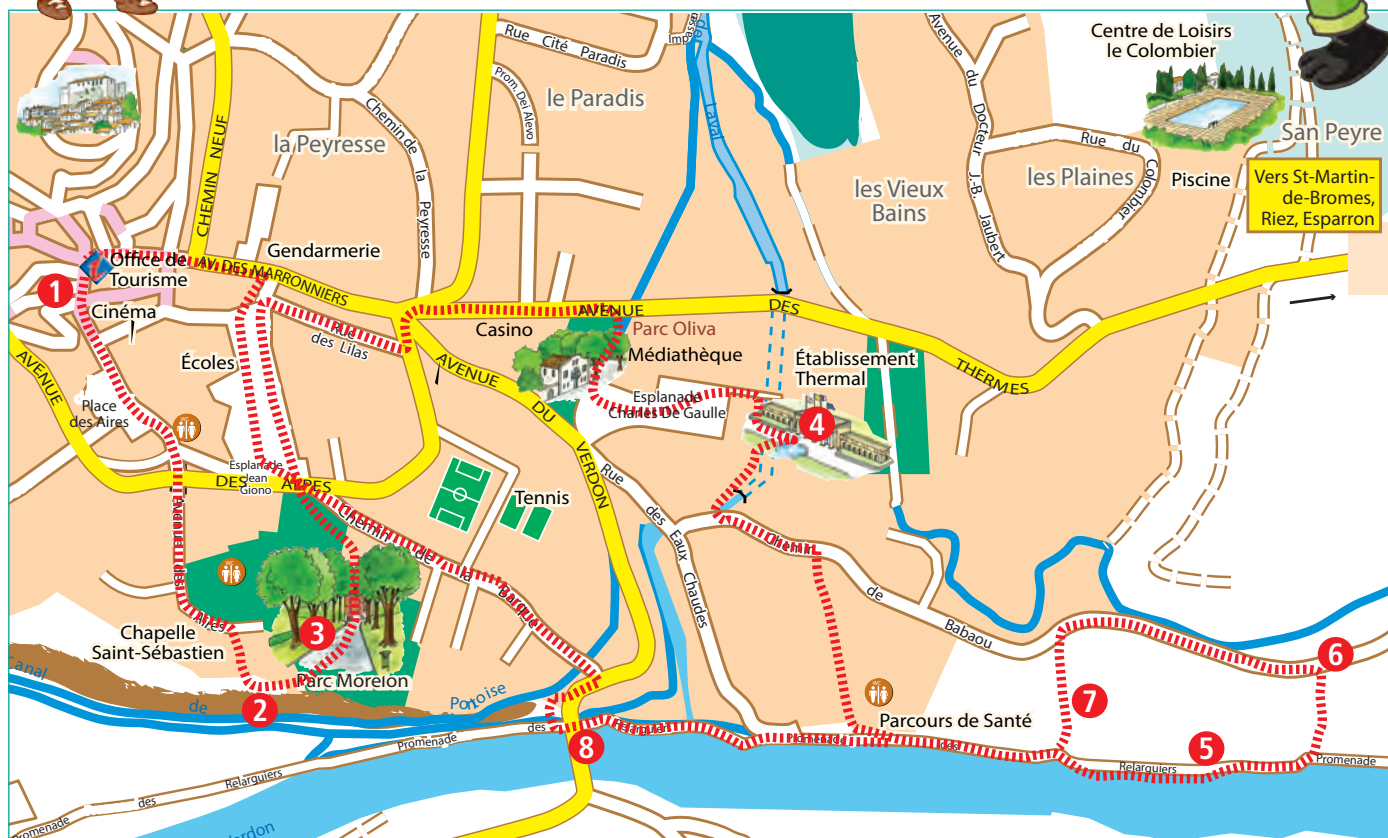
OEL4NAMG
1CREF4DH
EEATA47A
7ETHFA4B
GE7T4AVB

HCDB10AF
40RTAFCL
TAE7M4BU
TBA7UE4S
GHTULPR9

Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La fontaine

Retrouve l'année inscrite sur le socle rectangulaire de cette fontaine. Classe les différents chiffres dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit).

Reporte-les dans la grille dans l'ordre trouvé.

2 Le point de vue sur le Verdon

Joshua et Maxime ont effectué cette balade. À leur retour ils contemplent leurs photos. Une seule a été prise du banc. Laquelle ?

Note dans la grille le prénom du bon photographe.



Joshua



Maxime

3 Le mur sculpté

Combien de personnages ont été sculptés sur ce mur ?

Note dans la grille et en toutes lettres, le nom anglais de ta réponse.

Aide

Les chiffres:
Un = One
Deux = Two
Trois = Three
...

4 Les thermes

Pour cette énigme les consonnes valent + 2 et les voyelles + 3.

Ex. : LAMPE : $2 + 3 + 2 + 2 + 2 + 3 = 12$

Calcule la valeur du dernier mot de l'inscription qui se trouve au-dessus des six colonnes.

Note ton résultat dans la grille en chiffres.

5 L'aire de fitness

L'inspecteur Rando et Ludo ont posé la question suivante à plusieurs sportifs. "Si on pratique une activité sportive entre 2 et 4 heures par semaine, combien de séries du "Squat Machine" doit-on faire ?"

Un seul sportif répond juste. Retrouve-le et écris son prénom dans la grille.

JULIEN : 3 séries de 15.

DANIEL : 3 séries de 10.

MARGOT : 2 séries de 10.

6 Le poteau de randonnée

Si on additionne toutes les distances inscrites sur ce panneau de randonnée on obtient un total de :

A : 8,3 km - B : 7,0 km - C : 5,7 km

Note dans la grille la lettre correspondant à ta réponse.

7 Le paysage

Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Ludo et l'inspecteur Rando ont interrogé des passants sur le paysage qui les entoure. Malheureusement ils ont fait des fautes de frappe lorsqu'ils ont saisi les témoignages. Décode les différentes affirmations et retrouve celui qui dit vrai.

PAUL : Falce aou Velrduoin, oen pellut volir deus voestiges d'oune anocienlne habitantion à gaoelhe.

LUIS : Nieon, tou tle tormpes ! Iel y a suelement oulne pelthilte caphelle à doirte.

8 Le pont

Bertrand, Noémie, Karima et Sandra ont participé au loto organisé par l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains.

Le tirage a donné tous les nombres qui figurent sur la graduation des niveaux d'eau du tunnel du pont. Reporte le prénom de l'enfant qui a réussi à faire une grille complète avec ce tirage.

3		9	12
25	35		55
	32	44	56

Bertrand

2		6	8
10	35		85
	10	15	20

Noémie

2		6	8
10	30		70
	30	40	50

Karima

1		3	4
14	16		20
	35	40	45

Sandra

Grille réponse

Circuit n° 0409401M

1	>						
2	>						
3	>						
4	>						
5	>						
6	>						
7	>						
8	>						



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le bon code.

Ta réponse :



Gréoux-les-Bains « Verdon »

ÉNIGME

Tout au long de l'année à Gréoux-les-Bains des randonnées pédestres, équestres, VTT, du tir à l'arc, de la pêche et d'autres activités de pleine nature sont proposés aux visiteurs et locaux.

Un dimanche, Ludo organise une journée VTT avec tous ses amis. Le matériel est en place et il ne manque plus que les participants qui arriveront en début d'après-midi. Malheureusement, en revenant de son repas, Ludo s'aperçoit que des VTT ont été dérobés !

Il décide alors de faire appel à son vieil ami l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a réussi à établir une liste de suspects. Il a maintenant besoin de ton aide pour retrouver le vrai coupable du vol des VTT. Sauras-tu l'aider ?



© Emulsion

LISTE DES SUSPECTS

- ▶ **BALDO Albert** né le 4 juin 1992 à Saint-Lô
- ▶ **BELIU Paul** né le 12 septembre 1979 à Vesoul
- ▶ **CARITE Tristan** né le 8 juillet 1994 à Bordeaux
- ▶ **DUPAIN Julie** née le 24 novembre 1997 à Nîmes
- ▶ **LHERME Louis** né le 12 mars 1995 à Amiens
- ▶ **LURDIN Benjamin** né le 24 octobre 1996 à Beauvais
- ▶ **PRIELTE Luc** né le 16 août 1976 à Nîmes
- ▶ **ROULDA John** né le 20 octobre 1977 à Beauvais
- ▶ **SOUPELTE Léon** né le 28 décembre 1988 à Amiens
- ▶ **TRONO Mathieu** né le 14 juin 1972 à Vesoul

Tu disposes des plans ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront, au fil de la balade, de résoudre l'énigme principale.

1 La fontaine

Ajoute tous les chiffres de l'année inscrite sur cette fontaine entre eux.

Ton résultat t'indique le rang dans l'alphabet d'une lettre non présente dans la ville de naissance de la personne recherchée.

2 Le point de vue sur le Verdon

Ludo et l'inspecteur Rando ont demandé à deux passants de montrer une photo du Verdon. Cependant, un des deux passants se trompe. Lequel ?



Fantine



Corentin

Le prénom de la personne recherchée ne possède pas le même nombre de lettres que le prénom du passant qui se trompe.

3 Le mur sculpté

Pour cette énigme, les consonnes valent + 3 et les voyelles - 1.

Ex: LAMPE = 3 - 1 + 3 + 3 - 1 = 7

Calcule la valeur du mot inscrit sur le petit temple sculpté sur ce mur.

Le numéro du mois de naissance de la personne recherchée est supérieur ou égal à ton résultat.

Aide

Janvier: 1
Février: 2
...

4 Les thermes

Place-toi face à l'entrée des thermes et repère l'inscription au-dessus des six grosses colonnes.

Le nom de famille de la personne recherchée rime avec au moins un des mots de cette inscription.

5 L'aire de fitness

Ludo s'est amusé à recopier le texte d'explication du fonctionnement de la "Pull Machine". Cependant il l'a recopié à l'envers et en ajoutant des mots. Une fois remis dans l'ordre, ceux-ci vont te donner une bonne indication sur la personne recherchée.

« inspirant. Le en tout lentement départ masculin de position en Revenir mouvement. est du long au tout Expirer soi. vers poignées de les Tirer poignées. les attraper et voleur chaise la sexe sur S'asseoir. »

6 Le poteau de randonnée

À quelle altitude te trouves-tu ?

L'année de naissance de la personne recherchée n'est composée que d'un seul chiffre de ta réponse.

7 Le paysage

Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Tu peux voir les vestiges d'une habitation sur ta gauche.

Ludo et l'inspecteur

Rando ont interrogé un groupe d'amis anglais sur le matériau principal qui compose les murs de cette ancienne habitation.

MIKAËL: Wood.

PETE: Stone.

SHIRLEY: Scrub.

La personne recherchée est née un jour multiple du nombre de lettres du prénom du passant anglais qui dit vrai.

Aide

Dictionnaire Anglais - Français:
- Coal: charbon;
- Iron: fer;
- Metal: métal;
- Wood: bois;
- Steel: acier;
- Stone: pierre;
- Scrub: brique.

8 Le pont

Retrouve la graduation des niveaux d'eau sous le tunnel du pont.

Le numéro du département de la ville de naissance de la personne recherchée est présent sur cette graduation.

Aide

Départements, n° et préfectures:
- Gard - 30 - Nîmes
- Gironde - 33 - Bordeaux
- Landes - 40 - Mont-de-Marsan
- Manche - 50 - Saint-Lô
- Nord - 59 - Lille
- Oise - 60 - Beauvais
- Haute-Saône - 70 - Vesoul
- Somme - 80 - Amiens
- Territoire de Belfort - 90 - Belfort



Tu devrais maintenant connaître l'identité du voleur. Note son prénom ci-dessous.

Circuit n° 0409401G

Ta réponse:

4-6 ans



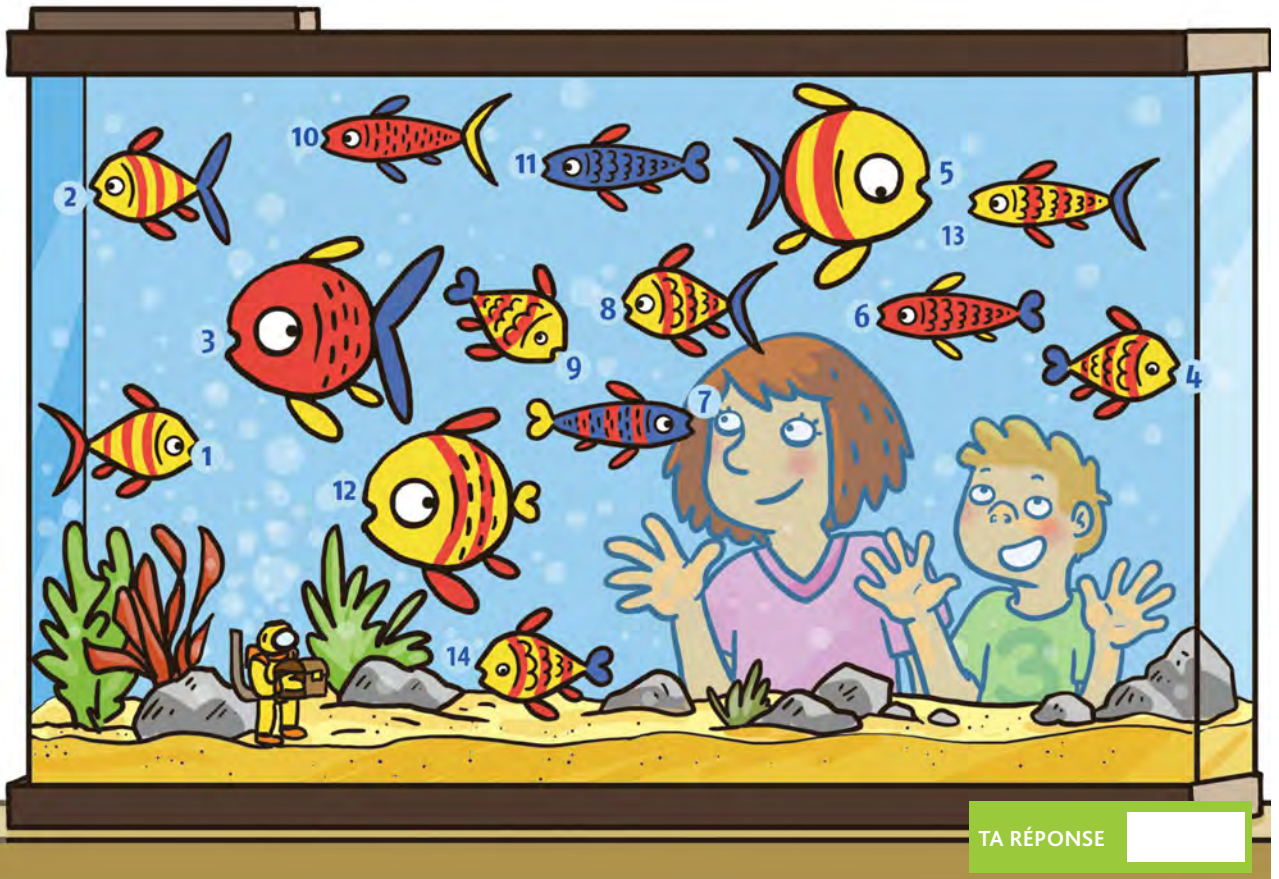
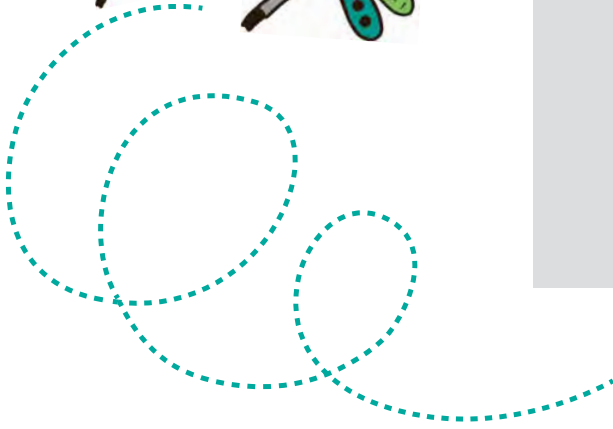
Gréoux-les-Bains « Verdon »

Les enfants se demandent quel poisson ils aimeraient bien avoir dans leur aquarium.
Aide-les à se décider ! Utilise les informations fournies sur la page suivante pour
retrouver le poisson choisi par nos deux amis.
En fin de parcours, note son code dans la case prévue pour la réponse.



AVANT DE PARTIR

À la claire fontaine,
M'en allant promener
J'ai trouvé l'eau si claire,
Que je m'y suis baignée.
Il y a longtemps que je t'aime
Jamais je ne t'oublierai.

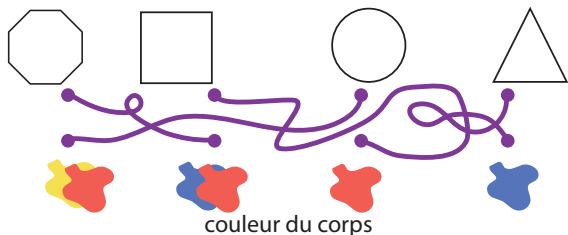


TA RÉPONSE



1 La fontaine

Quelle est la forme du bassin de cette fontaine ?
Tu vas découvrir la couleur du corps du poisson recherché.



couleur du corps

2 Le point de vue sur le Verdon

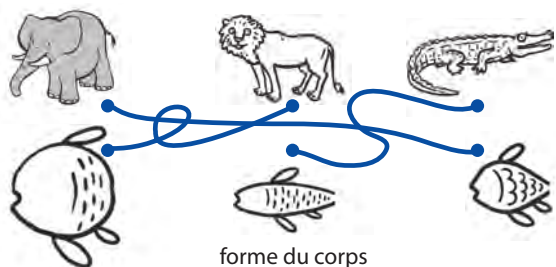
Une seule photo du Verdon a été prise derrière ce grillage. Laquelle ?



couleur des nageoires

3 Le mur sculpté

Quel animal a été sculpté sur ce mur ?



forme du corps

4 Les thermes

Combien de grosses colonnes vois-tu devant l'entrée des thermes de Gréoux-les-Bains ?



couleur de la queue

5 L'aire de fitness

Quelle paire de couleurs correspond à celle de ces jeux sportifs ?



forme des écailles

6 Le poteau de randonnée

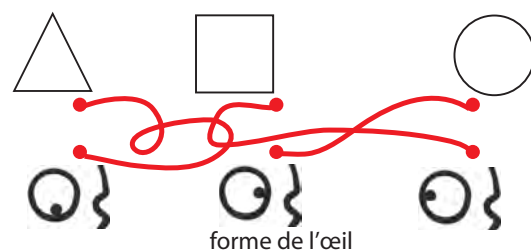
Tu peux voir au sommet du poteau de ce panneau l'altitude à laquelle tu te trouves. Quel nuage de chiffres te permet de la reconstituer ?



forme de la queue

7 Le paysage

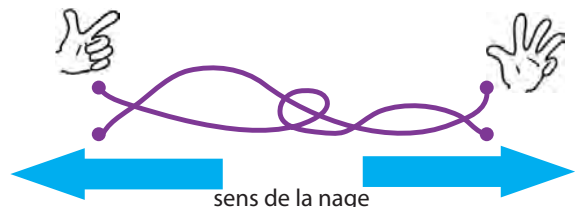
Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Tu peux voir le vestige d'un bâtiment sur ta gauche. À quelle figure géométrique te fait penser la forme de son toit ?



forme de l'œil

8 Le pont

Retrouve sous le tunnel du pont les graduations sur un fond bleu. Quel est le gros chiffre inscrit en haut des graduations ?



sens de la nage

7-9 ans



Gréoux-les-Bains « Verdon »

ÉNIGME

Ludo, la mascotte de l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains, a décidé d'inviter à une petite partie de pêche sur le Verdon, l'inspecteur Rando, un ami de longue date. Mais, alors qu'ils allaient faire une pause déjeuner, Ludo fait une drôle de prise et ramène un petit coffret au bout de son hameçon. Malheureusement il est verrouillé par un gros cadenas. Pour savoir ce qu'il renferme, il demande de l'aide à l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a sa petite idée sur le code à utiliser.

Et toi, sauras-tu le retrouver ?



LISTE DES CODES

0EL4NAMG
1CREF4DH
EEATA47A
7ETHFA4B
GE7T4AVB

HCDB10AF
4ORTAFCL
TAE7M4BU
TBA7UE4S
GHTULPR9



Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La fontaine

Retrouve l'année inscrite sur le socle rectangulaire de cette fontaine. Classe les différents chiffres dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit).

Reporte-les dans la grille dans l'ordre trouvé.

2 Le point de vue sur le Verdon

Joshua et Maxime ont effectué cette balade. À leur retour ils contemplent leurs photos. Une seule a été prise du banc. Laquelle ?

Note dans la grille le prénom du bon photographe.



Joshua



Maxime

3 Le mur sculpté

Combien de personnages ont été sculptés sur ce mur ?

Note dans la grille et en toutes lettres, le nom anglais de ta réponse.

Aide

Les chiffres:
Un = One
Deux = Two
Trois = Three
...

4 Les thermes

Pour cette énigme les consonnes valent + 2 et les voyelles + 3.

Ex. : LAMPE : $2 + 3 + 2 + 2 + 3 = 12$

Calcule la valeur du dernier mot de l'inscription qui se trouve au-dessus des six colonnes.

Note ton résultat dans la grille en chiffres.

5 L'aire de fitness

L'inspecteur Rando et Ludo ont posé la question suivante à plusieurs sportifs. "Si on pratique une activité sportive entre 2 et 4 heures par semaine, combien de séries du "Squat Machine" doit-on faire ?"

Un seul sportif répond juste. Retrouve-le et écris son prénom dans la grille.

JULIEN : 3 séries de 15.

DANIEL : 3 séries de 10.

MARGOT : 2 séries de 10.

6 Le poteau de randonnée

Si on additionne toutes les distances inscrites sur ce panneau de randonnée on obtient un total de :

A : 8,3 km - B : 7,3 km - C : 5,7 km

Note dans la grille la lettre correspondant à ta réponse.

7 Le paysage

Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Ludo et l'inspecteur Rando ont interrogé des passants sur le paysage qui les entoure. Malheureusement ils ont fait des fautes de frappe lorsqu'ils ont saisi les témoignages. Décode les différentes affirmations et retrouve celui qui dit vrai.

PAUL : Falce aou Velrduoin, oen pellut volir deuws voestiges d'oune anocienlne habuitantion à gaoche.

LUIS : Nieon, tou tle tormpes ! lel y a suelement oulne pelthilte caphelle à doirte.

8 Le pont

Bertrand, Noémie, Karima et Sandra ont participé au loto organisé par l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains.

Le tirage a donné tous les nombres qui figurent sur la graduation des niveaux d'eau du tunnel du pont.

Reporte le prénom de l'enfant qui a réussi à faire une grille complète avec ce tirage.

3		9	12
25	35		55
	32	44	56

Bertrand

2		6	8
10	35		85
	10	15	20

Noémie

2		6	8
10	30		70
	30	40	50

Karima

1		3	4
14	16		20
	35	40	45

Sandra

Grille réponse

Circuit n° 0409401M

1	>					
2	>					
3	>					
4	>					
5	>					
6	>					
7	>					
8	>					



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le bon code.

Ta réponse :



Gréoux-les-Bains « Verdon »

ÉNIGME

Tout au long de l'année à Gréoux-les-Bains des randonnées pédestres, équestres, VTT, du tir à l'arc, de la pêche et d'autres activités de pleine nature sont proposés aux visiteurs et locaux.

Un dimanche, Ludo organise une journée VTT avec tous ses amis. Le matériel est en place et il ne manque plus que les participants qui arriveront en début d'après-midi. Malheureusement, en revenant de son repas, Ludo s'aperçoit que des VTT ont été dérobés !

Il décide alors de faire appel à son vieil ami l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a réussi à établir une liste de suspects. Il a maintenant besoin de ton aide pour retrouver le vrai coupable du vol des VTT. Sauras-tu l'aider ?



© Emulsion

LISTE DES SUSPECTS

- ▶ **BALDO Albert** né le 4 juin 1992 à Saint-Lô
- ▶ **BELIU Paul** né le 12 septembre 1979 à Vesoul
- ▶ **CARITE Tristan** né le 8 juillet 1994 à Bordeaux
- ▶ **DUPAIN Julie** née le 24 novembre 1997 à Nîmes
- ▶ **LHERME Louis** né le 12 mars 1995 à Amiens
- ▶ **LURDIN Benjamin** né le 24 octobre 1996 à Beauvais
- ▶ **PRIELTE Luc** né le 16 août 1976 à Nîmes
- ▶ **ROULDA John** né le 20 octobre 1977 à Beauvais
- ▶ **SOUPELTE Léon** né le 28 décembre 1988 à Amiens
- ▶ **TRONO Mathieu** né le 14 juin 1972 à Vesoul

Tu disposes des plans ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront, au fil de la balade, de résoudre l'énigme principale.

1 La fontaine

Ajoute tous les chiffres de l'année inscrite sur cette fontaine entre eux.

Ton résultat t'indique le rang dans l'alphabet d'une lettre non présente dans la ville de naissance de la personne recherchée.

2 Le point de vue sur le Verdon

Ludo et l'inspecteur Rando ont demandé à deux passants de montrer une photo du Verdon. Cependant, un des deux passants se trompe. Lequel ?



Fantine



Corentin

Le prénom de la personne recherchée ne possède pas le même nombre de lettres que le prénom du passant qui se trompe.

3 Le mur sculpté

Pour cette énigme, les consonnes valent + 3 et les voyelles - 1.

Ex: LAMPE = 3 - 1 + 3 + 3 - 1 = 7

Calcule la valeur du mot inscrit sur le petit temple sculpté sur ce mur.

Le numéro du mois de naissance de la personne recherchée est supérieur ou égal à ton résultat.

Aide

Janvier : 1
Février : 2
...

4 Les thermes

Place-toi face à l'entrée des thermes et repère l'inscription au-dessus des six grosses colonnes.

Le nom de famille de la personne recherchée rime avec au moins un des mots de cette inscription.

5 L'aire de fitness

Ludo s'est amusé à recopier le texte d'explication du fonctionnement de la "Pull Machine". Cependant il l'a recopié à l'envers et en ajoutant des mots. Une fois remis dans l'ordre, ceux-ci vont te donner une bonne indication sur la personne recherchée.

« inspirant. Le en tout lentement départ masculin de position en Revenir mouvement. est du long au tout Expirer soi. vers poignées de les Tirer poignées. les attraper et voleur chaise la sexe sur S'asseoir. »

6 Le poteau de randonnée

À quelle altitude te trouves-tu ?

L'année de naissance de la personne recherchée n'est composée que d'un seul chiffre de ta réponse.

7 Le paysage

Arrête-toi au croisement avec le parcours de santé. Tu peux voir les vestiges d'une habitation sur ta gauche.

Ludo et l'inspecteur

Rando ont interrogé un groupe d'amis anglais sur le matériau principal qui compose les murs de cette ancienne habitation.

MIKAËL : Wood.

PETE : Stone.

SHIRLEY : Scrub.

La personne recherchée est née un jour multiple du nombre de lettres du prénom du passant anglais qui dit vrai.

Aide

Dictionnaire Anglais - Français :

- Coal : charbon ;
- Iron : fer ;
- Metal : métal ;
- Wood : bois ;
- Steel : acier ;
- Stone : pierre ;
- Scrub : brique.

8 Le pont

Retrouve la graduation des niveaux d'eau sous le tunnel du pont.

Le numéro du département de la ville de naissance de la personne recherchée est présent sur cette graduation.

Aide

Départements, n° et préfectures :

- Gard - 30 - Nîmes
- Gironde - 33 - Bordeaux
- Landes - 40 - Mont-de-Marsan
- Manche - 50 - Saint-Lô
- Nord - 59 - Lille
- Oise - 60 - Beauvais
- Haute-Saône - 70 - Vesoul
- Somme - 80 - Amiens
- Territoire de Belfort - 90 - Belfort



Tu devrais maintenant connaître l'identité du voleur. Note son prénom ci-dessous.

Circuit n° 0409401G

Ta réponse:

BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Gréoux-les-Bains
« Verdon »



© Office de Tourisme DLVA

**Visiter,
se balader,
s'amuser!**



Destination
HAUTE-PROVENCE
DURANCE LUBERON VERDON

Office de Tourisme et des Congrès
Durance Luberon Verdon Tourisme
Bureau d'Information Touristique de
Gréoux-les-Bains

7, Place de l'Hôtel de Ville
04800 - GREOUX-LES-BAINS
04 92 78 01 08

greouxlesbains@tourisme-dlva.fr
www.greouxlesbains.com

Facile



6,2 km

2h15

Départ : Office de Tourisme

GPS : 43.758135N / 5.883629E

Gréoux-les-Bains

« Verdon »

L'histoire de Gréoux-les-Bains tire ses origines de l'époque celtique. Qualifiée par Jean Giono « d'oasis romantique du Verdon », la cité thermale a conservé de nombreuses empreintes historiques: son château et son rempart médiéval, ses placettes, ses ruelles étroites, ses passages voûtés, ses lavoirs, ses fontaines, ses chapelles, son église, ses maisons aux façades colorées...

Si Gréoux-les-Bains séduit par les bienfaits de ses eaux

thermales et la qualité de son environnement, le village surprend par son architecture typiquement provençale, créant un cadre de vie harmonieux, où se rencontrent habitants, curistes et touristes. Prenez alors le temps de vous promener dans les ruelles étroites de la cité qui conduisent naturellement vers le « Château des Templiers ». Datant du 12^e siècle, il surplombe le village et en fait sa fierté.

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La société Randoland et l'Office de Tourisme déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter la balade de l'Office de Tourisme, place de l'Hôtel de Ville. Rechercher la fontaine sur la place pour la première énigme ①.

Passer entre l'église et la Mairie. Continuer tout droit et emprunter l'avenue des Aires. À la chapelle Saint-Sébastien, traverser le parc Morelon à gauche et descendre jusqu'au bâtiment rouge du centre aéré.

Aller à droite et passer à côté du bassin, pour descendre jusqu'au muret et profiter de la vue sur le Verdon ②.

Revenir vers le bassin et emprunter le sentier vers les jeux d'enfants. Passer devant un mur sculpté sur la gauche ③.

Remonter jusqu'à l'allée d'accès au centre aéré et sortir par le portail à droite. Traverser la route et aller en face. Continuer puis descendre la rue des Lilas à droite. Traverser deux fois pour accéder à l'avenue des Thermes.

Attention à la circulation !

Passer devant le Casino et pénétrer dans le parc par le portail juste avant le mur peint. Aller vers la médiathèque (bâtiment rouge) et sortir du parc. Traverser le parking pour aller devant les thermes. Passer devant l'entrée des thermes ④.

Remonter au fond à droite pour sortir par le portail. Emprunter le passage à gauche. Descendre la rue en face. On peut apercevoir la chapelle Notre-Dame des Oeufs, sur la colline en face.

Emprunter le chemin de Babaou en face, et descendre à droite vers les jeux pour enfants.

Prendre le parcours de santé à gauche. Après l'abri en bois, descendre

à droite. Poursuivre la balade jusqu'à l'aire de fitness ⑤.

Longer le Verdon pendant deux minutes environ, puis remonter à gauche pour récupérer le parcours de santé. Au bout de ce dernier, aller à gauche jusqu'au croisement indiquant le chemin Saint-Christol ⑥.

Prendre la direction de Gréoux-les-Bains à gauche. Juste avant le chêne marqué d'un balisage jaune, descendre un chemin en herbe sur la gauche pour rejoindre le parcours de santé ⑦.

Poursuivre à droite jusqu'à la buvette, puis le pont ⑧.

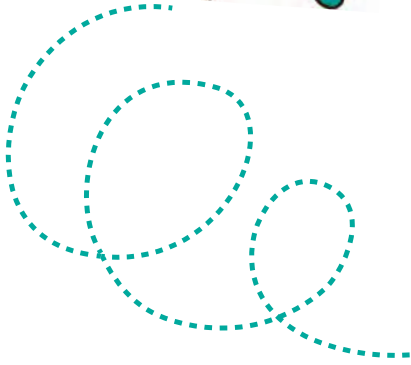
Après le tunnel, tourner à droite et monter les marches. Rester sur ce trottoir et monter à gauche chemin de la Barque. Traverser l'avenue des Alpes, passer devant le Centre de Congrès l'Étoile et poursuivre légèrement à droite. Face au grand parking, tourner à gauche et remonter jusqu'à l'Office de Tourisme.





Gréoux-les-Bains « Village »

En visite au château de Gréoux-les-Bains, les enfants doivent retrouver le bouclier du dernier seigneur que la maîtresse leur a présenté en classe.
Utilise les informations fournies sur la page suivante pour aider les enfants à retrouver le bon bouclier. En fin de parcours, note son code dans la case prévue pour la réponse.



AVANT DE PARTIR

Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Et ri et ran, ranpataplan, s'en revenaient de guerre.
Le plus jeune a dans sa bouche une rose. (bis)
La fille du roi était à sa fenêtre. (bis)
Joli tambour, donnez moi votre rose. (bis)
Fille du roi, donnez moi votre cœur. (bis)

The shields are arranged in three rows:

- Row 1: F (blue shield with eagle and fleur-de-lis), A (red shield with eagle), K (blue shield with eagle and crown), N (yellow shield with eagle and fleur-de-lis), I (yellow shield with eagle and crown), D (blue shield with eagle and fleur-de-lis).
- Row 2: G (yellow shield with crown and fleur-de-lis), C (yellow and red shield with fleur-de-lis), J (red shield with crown and fleur-de-lis), E (red shield with three fleur-de-lis), L (yellow shield with eagle and fleur-de-lis).
- Row 3: H (yellow shield with crown and three fleur-de-lis), M (blue shield with eagle and fleur-de-lis), B (blue shield with eagle and fleur-de-lis).

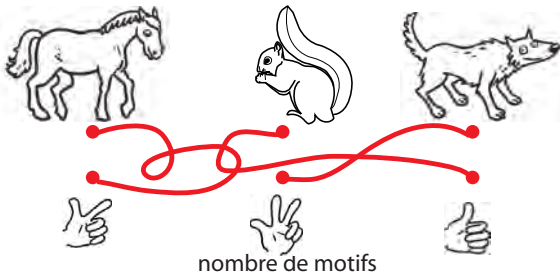
At the bottom right, there is a green box labeled "TA RÉPONSE" with an empty white space for writing.



1 La place de l'Hôtel de Ville

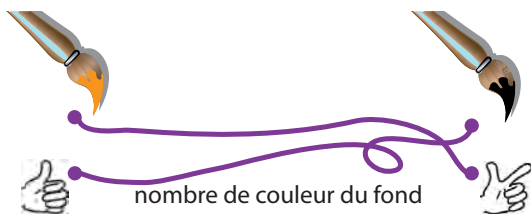
Retrouve le blason de la ville de Gréoux-les-Bains sur une des plaques t'indiquant le nom des rues. Quel animal n'est pas présent dessus ?

Tu vas découvrir le nombre de motifs.



2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur l'un des murs des habitations du parc Pauline. Quelle est la couleur de la robe du personnage féminin ?



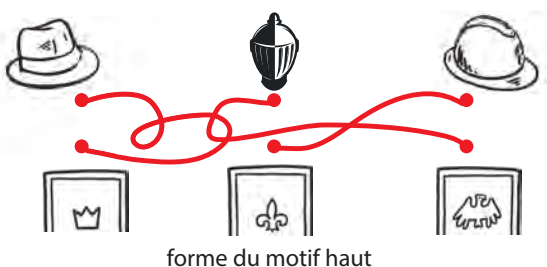
3 La placette de la Plateforme

Combien de fontaines vois-tu sur cette placette ?



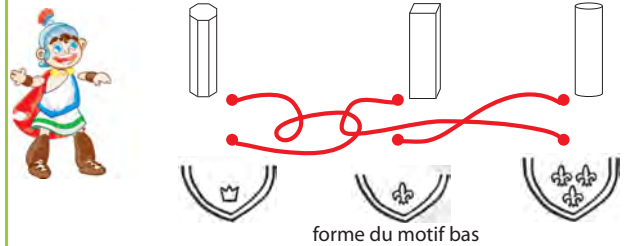
4 L'androne des Hospitaliers

Retrouve la statuette au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne. Que porte son personnage sur sa tête ?



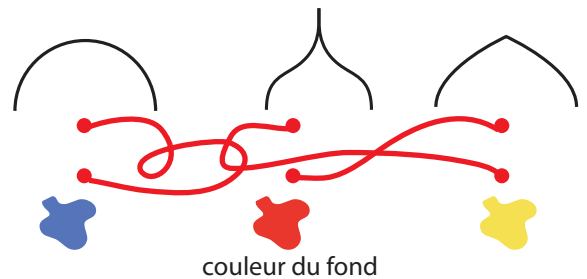
5 Le château

Quelle est la forme de la grosse tour du château qui se trouve à ta gauche ?



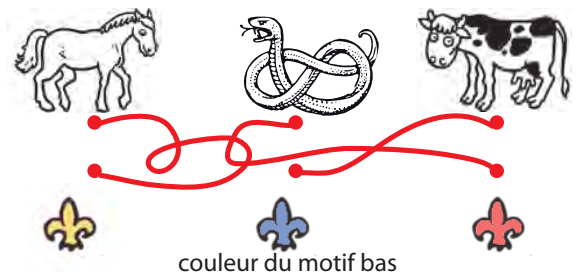
6 Le chemin des Hospitaliers

Lequel de ces dessins se rapproche le plus de l'ancienne porte d'accès au château ?



7 La rue « Esquichecoude »

Un seul de ces animaux aurait la capacité de passer par l' « esquichecoude ». Lequel ?



8 Le lavoir des Aires

Combien de côtés pentus possède le plus petit bassin de ce lavoir ?



7-9 ans



Gréoux-les-Bains

« Village »

ÉNIGME

A lors qu'il profitait pleinement des jeux de plein air du parc thermal, Ludo le "p'tit romain", mascotte de l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains trébuche contre un petit objet pointu qui dépassait du sol. Il s'approche et réussit à déterrer un petit coffret verrouillé par un gros cadenas. Mais que peut-il bien cacher ?

Pour le savoir, il décide de faire appel à son ami l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a sa petite idée sur le code à utiliser pour permettre l'ouverture du coffret. Et toi, sauras-tu le retrouver ?



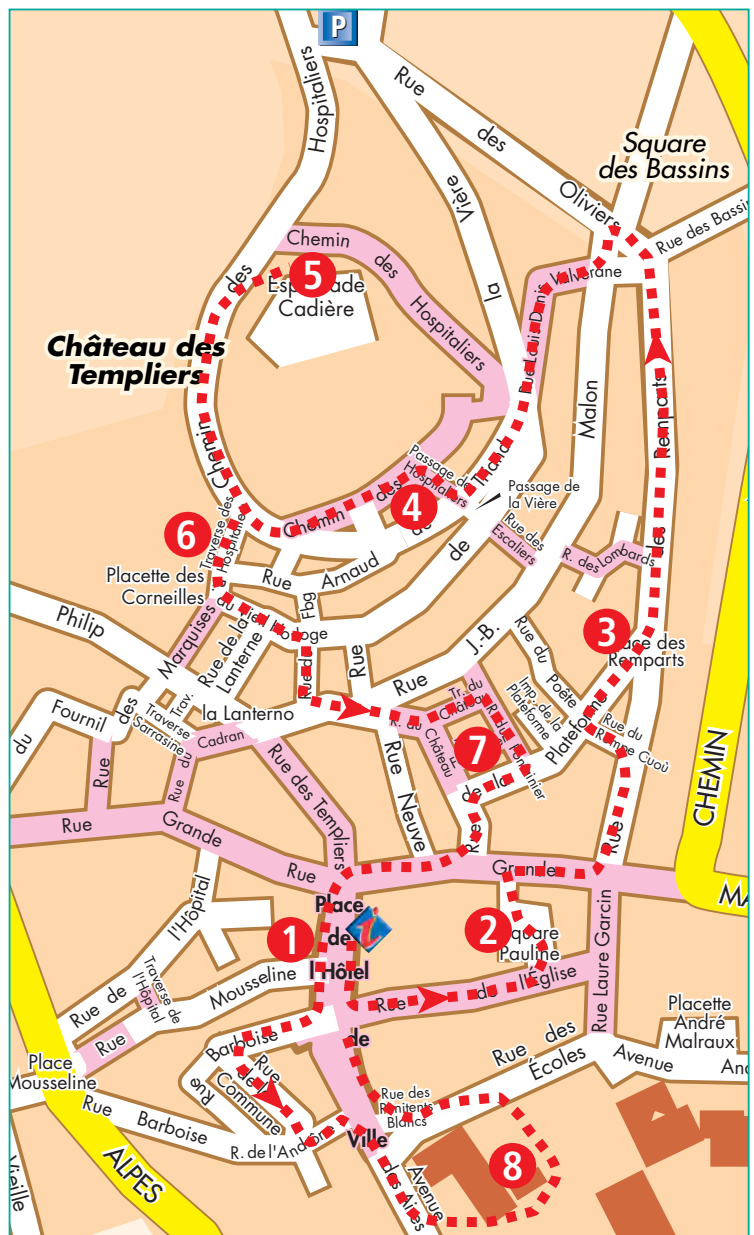
LISTE DES CODES

BDGS1EA2	AEG5GK2F
B3SPGKA6	AKSPG13D
GELE2E0B	PAGHKB08
A0PGKN2S	SKGA2P3B
A1KCVR3H	PNRDLU8E

Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La place de l'Hôtel de Ville

Examine bien le clocher de l'église. À ton avis, combien de cloches possède-t-il ?
Note ta réponse dans la grille, en lettres.

2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur le mur d'une des habitations de la place. Quel est le nom anglais de la couleur de la robe du personnage féminin ?
Inscris ta réponse dans la grille.

Aide
Liste de couleurs
Noir : Black
Rouge : Red
Marron : Brown
Vert : Green
Jaune : Yellow
Bleu : Blue
Blanc : White
Rose : Pink.

3 La placette de la Plateforme

Quel est le nom de la figure géométrique de la fontaine, sur cette place, qui possède le plus gros bassin ?
Écris ta réponse dans la grille.

Aide
Une figure de :
1 côté est un henagone ;
2 côtés, un digone ;
3 côtés, un triangle ;
4 côtés, un quadrilatère ;
5 côtés, un pentagone ;
6 côtés, un hexagone ;
7 côtés, un heptagone ;
8 côtés, un octogone ;
9 côtés, un ennéagone ;
10 côtés, un décagone.



4 L'androne des Hospitaliers

Retrouve la statuette au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne. À ton avis, quelle arme devait-il tenir dans ses mains autrefois ?
Reporte ta réponse dans la grille.

5 Le château

L'inspecteur Rando et Ludo décrivent le paysage. Mais sans doute très fatigués, l'inspecteur ne connaît plus qu'une voyelle et Ludo fait ses phrases à l'envers. De plus, ils ajoutent des mots !
Retrouve le mot qu'ils ont tous les deux rajouté dans leurs commentaires et reporte-le dans la grille.

INSPECTEUR RANDO : Li chitiii pissidi diix clifs grissis tiirs. Ini rindi it ini cirri.

LUDO : .ruoc as snad tneluoréd es selcatceps sfelc srueisulp sna sel suoT .iarv tse'C

6 Le chemin des Hospitaliers

Combien de meurtrières vois-tu sur l'ancienne porte principale d'accès au château ?
Inscris ta réponse dans la grille en chiffre.

Aide
Une meurtrière est une étroite ouverture verticale dans un mur qui permettait de lancer des projectiles sur l'ennemi.



7 La rue « Esquichecoude »

À ton avis, laquelle de ces distances correspond à la largeur minimale de l'esquichecoude ?
A : 3 mètres - B : 42 cm - C : 30 mm
Reporte dans la grille la lettre correspondant à ta réponse.

8 Les plaques des lavoirs

Retrouve la plaque parlant des lavoirs. Quelle est la première année inscrite dessus ? Ajoute entre eux les trois derniers chiffres.
Écris ton résultat dans la grille en chiffres.

Grille réponse

Circuit n° 0409402M

1	>								
2	>								
3	>								
4	>								
5	>								
6	>								
7	>								
8	>								



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le bon code.

Ta réponse :



Gréoux-les-Bains

« Village »

ÉNIGME

Ludo, le « P'tit Romain » de Gréoux-les-Bains a décidé de re-tracer son arbre généalogique. Il se rend donc en Mairie pour rechercher dans les registres des informations sur les membres de sa famille actuelle ou de son passé.

Il décide également de faire appel à l'inspecteur Rando, un ami de longue date de la famille. Ensemble, ils mènent l'enquête et réussissent à établir une liste de plusieurs membres de la famille de Ludo.

Cependant, un intrus s'est glissé dans cette liste. Ils ont besoin de ton aide pour le retrouver. Sauras-tu les aider ?



© Emulsion

LISTE DES MEMBRES DE LA FAMILLE DE LUDO



BOGOVER Harold
né le 24 septembre 1980 à Reims
domicile:
12, av. J-P Krouf
04000 DIGNE-LES-BAINS



SOUPALOI William
né le 6 juin 1978 à Levallois
domicile:
128, rue Latutrouvé
44000 NANTES



SOURICIN Ludovic
né le 15 avril 1962 à Montreuil
domicile:
55, bd Piercailoucizo
69000 LYON



USGOVINO Guillaume
né le 17 novembre 1963 à Lens
domicile:
29, impasse Loindela
29000 QUIMPER



ASKONEBIEN Arthur
né le 15 janvier 1950 à Montpellier
domicile:
16, rue J. Pralons
13000 MARSEILLE



AVRAIDIRE Henri
né le 24 mai 1967 à Poitiers
domicile:
39, rue I. Rando
31001 TOULOUSE



BONRUDON Alexandre
né le 12 juillet 1985 à Lorient
domicile:
23, impasse de Geçupèrdu
03000 MOULINS



POINSSON Hugues
né le 6 octobre 1974 à Thionville
domicile:
44, bd Préndétous
38000 GRENOBLE



SIMONPER Bruno
né le 24 décembre 1988 à Paris
domicile:
57, bd Mècèpapauçi
43000 LE PUY-EN-VELAY



SOULEVAN Bill
né le 13 août 1979 à Lille
domicile:
19, rue Pierre Polie
18000 BOURGES



DANRESDO Paul
né le 12 octobre 1971 à Lyon
domicile:
78, av. Ménonde
06660 SAINT-ÉTIENNE-DE-TINÉE



SOSSOVAIN Georges
né le 18 janvier 1975 à Échirrolles
domicile:
25, rue K. Chédan
42000 SAINT-ETIENNE



Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront, au fil de la balade, de résoudre l'énigme principale.

1 La place de l'Hôtel de Ville

Observe attentivement l'église et trouve la plaque qui parle d'Antoine Blanc. Ajoute entre eux tous les chiffres qui composent l'année où ce dernier racheta l'église.

Ex: $1925 = 1 + 9 + 2 + 5 = 17$

Ton résultat n'est pas présent dans l'adresse postale de la personne recherchée.

2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur la façade d'une des habitations de cette place. L'inspecteur Rando a fait la découverte suivante :

« Si le personnage de sexe masculin possède une moustache, alors l'intrus possède également une moustache. S'il est barbu, alors la personne recherchée est barbue, s'il est imberbe, alors l'intrus est imberbe ».



3 La placette de la Plateforme

Quel est le nom de la figure géométrique du bassin de la plus grosse fontaine ?

Le nom de famille de la personne recherchée possède le même nombre de lettres que ta réponse.

4 L'androne des Hospitaliers

Pour cette énigme, les consonnes valent +3 et les voyelles - 1.

Ex: $LAMPE = 3 - 1 + 3 + 3 - 1 = 7$

Que représente la petite statue au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne ? Calcule la valeur de ta réponse.

Le jour de naissance de la personne recherchée est supérieur à ton résultat.

5 Le château

Aide l'inspecteur Rando à décoder les propos de Ludo et retrouver les mots en trop qui te permettront d'en savoir un peu plus sur la personne à retrouver.

Ludo: "Si La on personne se place recherchée face n'habite au chateau, pas on peut dans voir deux les tours. Il y a également quatre Alpes fenêtres de Haute-peintes en Provence (04) "trompe-l'œil".

6 Le chemin des Hospitaliers

Arrête-toi juste avant de passer sous l'ancienne porte principale du château. Combien de meurtrières vois-tu au total ?

Ta réponse n'est pas présente dans l'année de naissance de la personne recherchée.

7 La rue « Esquichecoude »

Ludo et l'inspecteur Rando continuent leur enquête et font une halte juste avant la rue « Esquichecoude » où ils croisent quelques touristes anglais. Ils décident de leur demander quels animaux, selon eux, seraient capables d'emprunter la rue « Esquichecoude ».

Aide

Les animaux
Chien: Dog; Chat: Cat;
Serpent: Snake; Aigle: Eagle;
Mouton: Sheep; Canard: Duck; Grenouille: Frog;
Cochon: Pig; Cheval: Horse.

SHARON: Horse - Sheep - Cat.

HUGH: Cow - Duck - Pig.

BRYAN: Frog - Cat - Snake.

Le prénom de la personne recherchée ne commence pas par l'initiale du prénom du passant qui dit vrai.



8 La plaques des lavoirs

Retrouve la plaque parlant des lavoirs. Quelle est l'année la plus ancienne inscrite dessus ? Soustrais au chiffre des centaines celui des dizaines et celui des unités.

Aide

Janvier: 1
Février: 2

...

Le chiffre du mois de naissance de la personne recherchée est inférieur à ton résultat.

Circuit n° 0409402G

Tu devrais maintenant connaître l'identité de l'intrus. Note son prénom dans la case ci-dessous.

Ta réponse:

BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Gréoux-les-Bains
« Village »



© Emulsion

Visiter,
se balader,
s'amuser!



Destination
HAUTE-PROVENCE
DURANCE LUBERON VERDON

Office de Tourisme et des Congrès
Durance Luberon Verdon Tourisme
Bureau d'Information Touristique de
Gréoux-les-Bains
7, Place de l'Hôtel de Ville
04800 - GREOUX-LES-BAINS
04 92 78 01 08
greouxlesbains@tourisme-dlva.fr
www.greouxlesbains.com

Facile



1,7 km

1h

Gréoux-les-Bains « Village »

Départ : Office de Tourisme
GPS : 43.758135N / 5.883629E

L'histoire de Gréoux-les-Bains tire ses origines de l'époque celtique. Qualifiée par Jean Giono « d'oasis romantique du Verdon », la cité thermale a conservé de nombreuses empreintes historiques : son château et son rempart médiéval, ses placettes, ses ruelles étroites, ses passages voûtés, ses lavoirs, ses fontaines, ses chapelles, son église, ses maisons aux façades colorées...

Si Gréoux-les-Bains séduit par les bienfaits de ses eaux thermales et la qualité de son environnement, le village surprend par son architecture typiquement provençale, créant un cadre de vie harmonieux, où se rencontrent habitants, curistes et touristes. Prenez alors le temps de vous promener dans les ruelles étroites de la cité qui conduisent naturellement vers le « Château des Templiers ». Datant du 12^e siècle, il surplombe le village et en fait sa fierté.

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La société Randoland et l'Office de Tourisme déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter la balade de l'Office de Tourisme, place de l'Hôtel de Ville **1**. Descendre la rue de l'Église. Passer sous la porte de la placette Pauline à gauche **2**. Passer sous le porche et descendre à droite la rue Grande. Continuer à gauche, rue des Remparts, puis emprunter les escaliers de la rue Rampe Cuou à gauche. Poursuivre à droite et arriver à la placette de la Plateforme **3**. Continuer en face et, au bout de la rue des Remparts, remonter à gauche. Poursuivre à gauche. Prendre le début de la rue J-B Malon à gauche. Emprunter les escaliers de la rue

Louis Denis Valverane pour monter en direction du château. Aller à gauche, rue Arnaud de Triand et prendre l'androne des Hospitaliers à droite **4**. Aller à gauche et poursuivre sur la route à droite pour aller jusqu'au château **5**. Revenir sur ses pas et descendre vers l'ancienne porte principale du château par le chemin des Hospitaliers **6**. Aller à gauche et descendre à droite la rue de la Vière. Emprunter la rue du Château. Poursuivre en face dans la traverse du château puis descendre la rue « Esquichecoude » à droite **7**. Poursuivre rue de la Plateforme à droite,

puis à nouveau à droite pour revenir à la place de l'Hôtel de Ville. Descendre la rue Barboise à droite, puis à gauche, rue de la Commune. Remonter à gauche, rue de l'Androne. Aller sur l'esplanade des Aires à droite pour profiter du point de vue. Passer devant le bureau de police et suivre la direction du jeu de boules. Aller au lavoir des Aires à gauche **8**. Suivre le passage des Aires et longer le cinéma. Prendre la rue des Écoles à gauche et emprunter le passage à droite pour revenir à la place de l'Hôtel de Ville et terminer la balade à l'Office de Tourisme.

