

BALADES LUDIQUES POUR PETITS ET GRANDS

Aiguèze



© Jérôme Buigues



Visiter,
se balader,
s'amuser!



#laProvenceOccitane

Bureau d'Information Touristique
à Pont-Saint-Esprit et Aiguèze
en saison
04 66 39 44 45
contact@provenceoccitane.com
www.provenceoccitane.com

Facile



3,2 km

2 h 00

Aiguèze

Départ: Office de Tourisme
GPS: 44.301485N / 4.555058

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 sur le parking à l'entrée du village, route d'Aiguèze. Commencer par aller observer la madone et le grand cèdre **1**.

Emprunter ensuite la rue des Écoles puis prendre à droite dans la rue de la Font. Continuer tout droit, au croisement prendre à gauche chemin de la Croix-Rouge puis continuer tout droit jusqu'à la départementale en direction de Saint-Martin d'Ardèche. Une fois à la départementale, traverser la route prudemment puis partir sur la gauche pour aller observer l'ancienne blanchisserie **2**.

Revenir vers la départementale puis emprunter la route qui part à gauche du pont, chemin de la Roque. Après 700 mètres, prendre le petit chemin à droite qui passe à côté de la croix et continuer tout droit pour aller observer

le point de vue du banc **3**.

Descendre ensuite par les escaliers en direction du village. Passer devant la sculpture en bois et continuer en direction du centre. Aller observer l'église **4**.

À gauche de l'église, remarquer le linteau de la porte du n° 10 place du Jeu de Paume **5**.

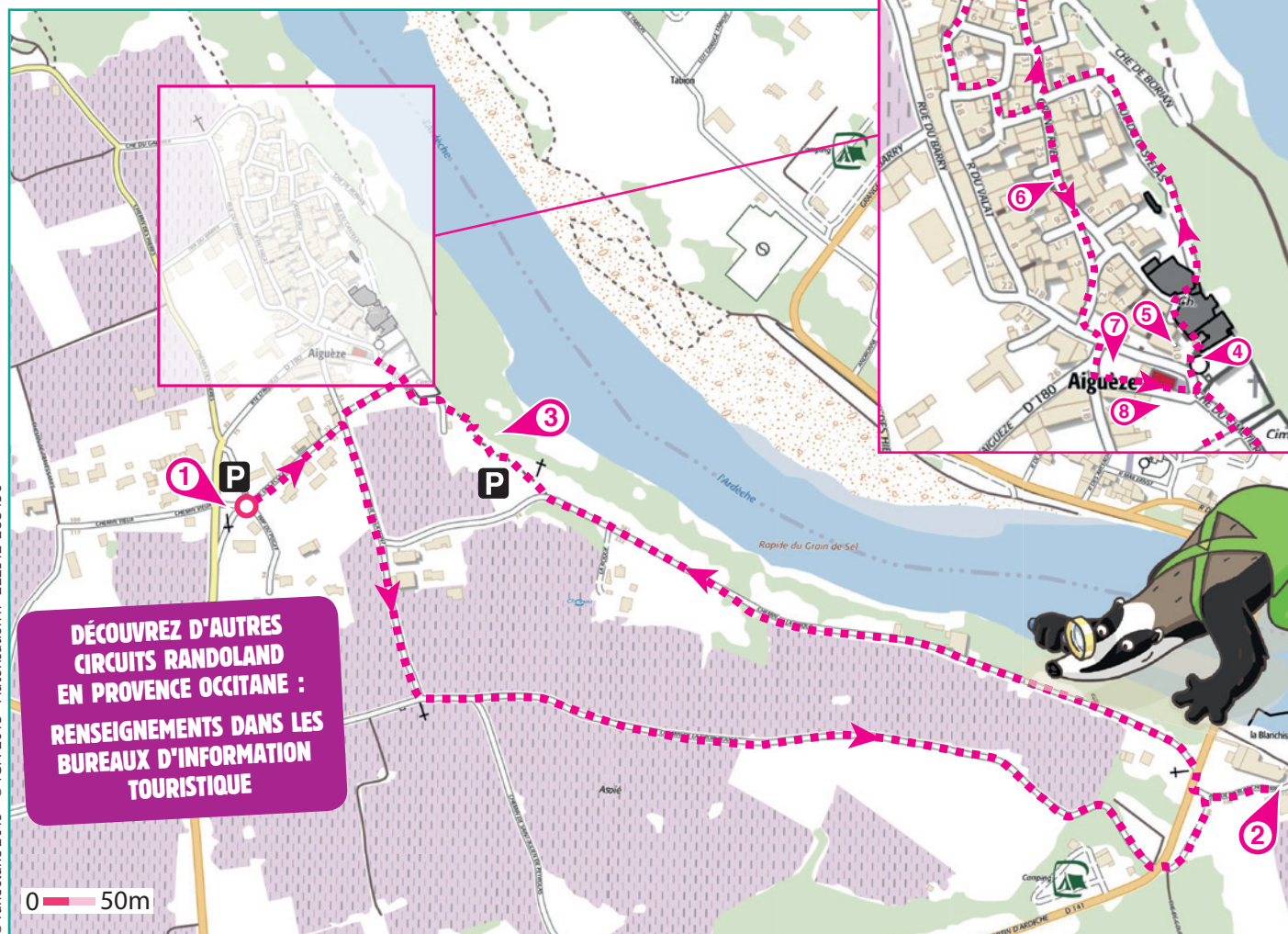
Emprunter ensuite à droite la rue du Castelas puis longer le château. Au croisement avec la Grand Rue partir à droite puis à gauche dans la rue de l'Hôpital. Prendre ensuite immédiatement à droite la rue Combe des Oiseaux pour rejoindre la rue du Portail Haut, aller observer la vue sur l'Ardèche. Revenir sur ses pas par la rue du Portail Haut, traverser la place de l'Hôpital puis rester à droite dans la rue du Vallat. Prendre la première à gauche,

rue des Arceaux, puis arriver de nouveau sur la Grand Rue et partir à droite. Au croisement avec la rue du Moulin, observer la maison sur votre droite, il s'agit d'un atelier d'art **6**.

Continuer dans la Grand Rue, arriver sur la place, aller observer la statue sur la place de la Pétanque **7**.

Poursuivre dans la ruelle derrière le terrain de pétanque à droite qui passe entre les maisons. Prendre directement à droite pour aller observer le lavoir **8**.

Revenir dans la rue des Écoles pour retourner au parking et terminer la balade.



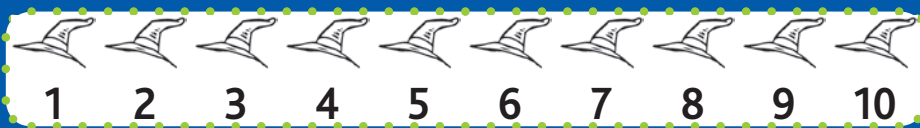
**DÉCOUVREZ D'AUTRES
CIRCUITS RANDOLAND
EN PROVENCE OCCITANE :
RENSEIGNEMENTS DANS LES
BUREAUX D'INFORMATION
TOURISTIQUE**

0 50m



Aiguèze

Cherche où l'inspecteur Rando va se rendre dans le château et par où il va passer.
 Pour cela, trace le chemin emprunté par l'inspecteur Rando,
 en utilisant les informations de la page suivante.
 Chaque fois qu'il empruntera une échelle rouge, colorie, dans l'ordre,
 les chapeaux de sorcière de la frise en bas de page.
 En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de chapeaux coloriés.

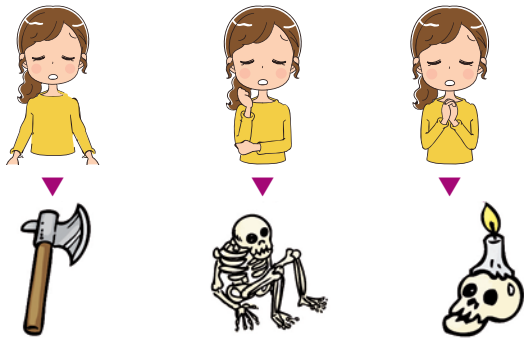


Ta réponse



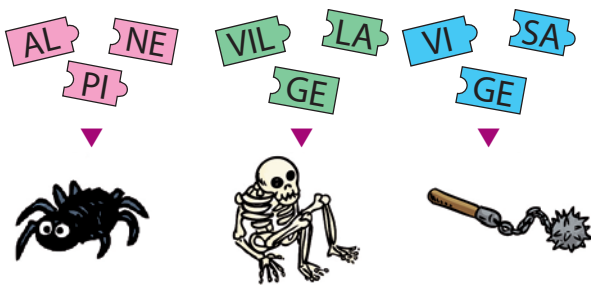
1 La madone

Quelle position correspond à celle de la madone ?
Tu vas découvrir la première étape de l'Inspecteur Rando.



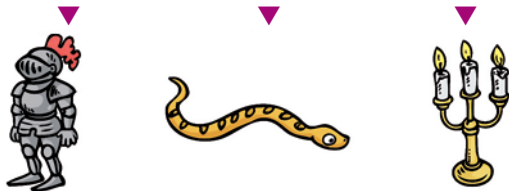
2 L'ancienne blanchisserie

Quelles étiquettes correspondent au second mot inscrit sur la façade ?



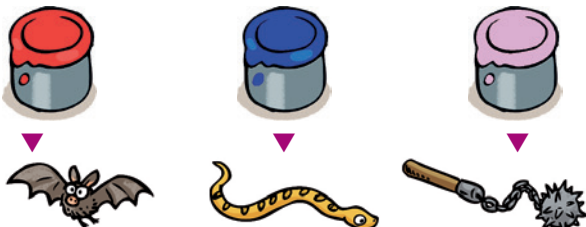
3 Le point de vue

Quelle photo a été prise du banc ?



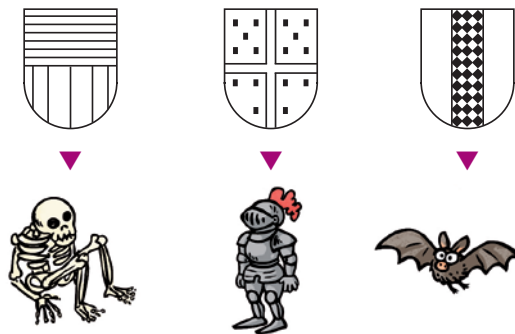
4 L'église

Regarde les personnages du linteau sculpté juste au-dessus de la porte latérale de l'église. Quel pot a été utilisé pour peindre le fond de cette scène ?



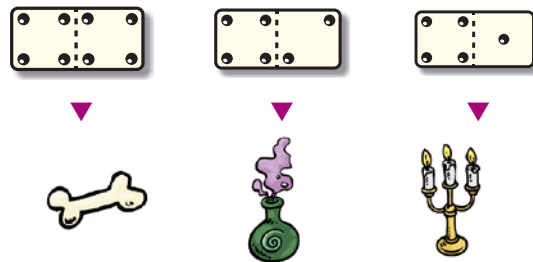
5 Place du Jeu de Paume, n° 10

Quel blason correspond à celui qui est sculpté au-dessus de la porte ?



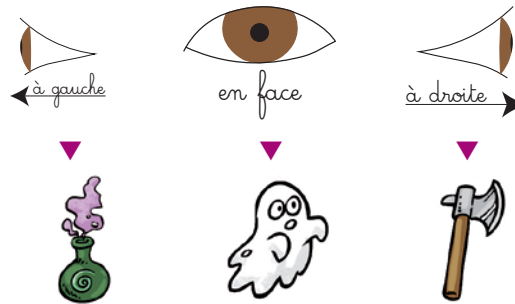
6 L'atelier d'art

Cherche l'étoile gravée au-dessus de la porte de la maison et compte le nombre de branches. Quel domino correspond à ta réponse ?



7 La statue

Ses yeux sont grands ouverts, mais dans quelle direction regardent-ils ?



8 Le lavoir

Quel animal sert de « robinet » au lavoir ?





ÉNIGME

Gravures rupestres (qui datent de la préhistoire), site de l'oppidum de Castelviel «château vieux» qui domine les gorges de l'Ardèche (accessible par un sentier de randonnée balisé en jaune), menhir couché et nombreux dolmens le long des sentiers, capitelles (petites huttes rondes en pierres sèches) protégées par les chênes verts... La longue histoire du village a laissé de nombreuses traces encore bien visibles, empreintes de la vie des lointains ancêtres. La présence de l'eau est à l'origine de la riche histoire d'Aiguèze qui devint rapidement un site stratégique important surplombant le gué de Borian et contrôlant la navigation sur la rivière.

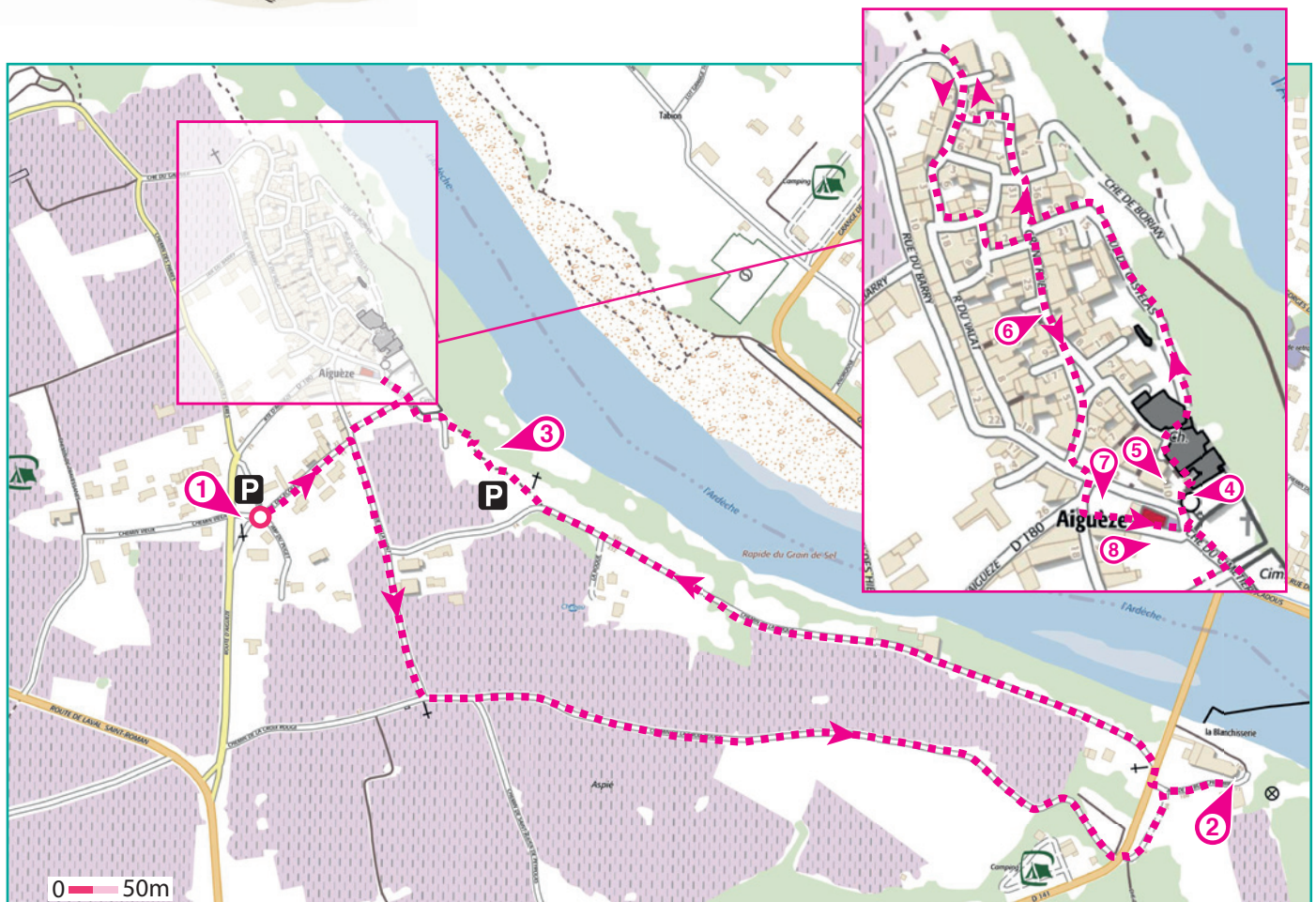
Grâce aux indices donnés par l'inspecteur Rando, sauras-tu trouver où furent découvertes les gravures rupestres de la commune d'Aiguèze ?



Tu disposes du plan ci-dessous.

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 madone

Fais le tour du socle de cette madone. En quelle année a été planté le cèdre (CEDRUS) ? Classe, dans l'ordre croissant, tous les chiffres qui composent ta réponse dans les cases ci-dessous.

< < <

Inscris le chiffre de la case bleutée, **en lettres**, dans la grille.

Ex. : 2019

0 < 1 < 2 < 9

UN

2 L'ancienne blanchisserie

Une phrase est peinte sur cette façade. Si tu ajoutais du rouge au pot de peinture ayant servi à peindre la phrase présente sur cette façade. Quelle couleur obtiendrais-tu ?

Note ta réponse dans la grille.



3 Le point de vue

Quelle photo a été prise du banc ?



10 + 9

9 + 9

9 + 8

Résous l'addition notée sous la bonne photo.

Ex. : 15 + 7 = 22 = VINGT-DEUX

Inscris ton résultat, en lettre, dans la grille.

4 L'église

Observe, juste en dessous de l'horloge, le personnage de la mosaïque. Qu'a-t-il dans le dos ?

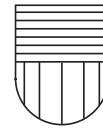
Inscris ta réponse, **au pluriel**, dans la grille.

5 Place du Jeu de Paume, n° 10

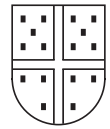
Qui a dessiné le blason sculpté au-dessus de la porte ?



CATHIE



CÉCILE



THONIO

Classe les lettres du prénom de celui qui a dessiné le bon blason dans l'ordre alphabétique.

Ex. : LÉA = AEL

Note ta réponse dans la grille.

6 L'atelier d'art

Deux amies discutent de cette maison :

CÉCILE : Au-dessus de la porte on voit une étoile qui a six branches.

NABILA : Un visage est sculpté, en haut, à droite de la porte. Il a un drôle de nez crochu !

Inscris, dans la grille, le prénom de celle qui dit la vérité

7 La statue

De quelle ville est l'archevêque, le personnage de cette statue ?

Note ta réponse dans la grille.

8 Le lavoir

Quel animal sert de « robinet » au lavoir

Note ta réponse dans la grille..

Grille réponse

Circuit n° 3000501M

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

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver l'emplacement de gravures.





Aiguèze

ÉNIGME

Cet été l'inspecteur Rando est parti quelques jours en Provence Occitane. Il a profité de pauses fraîcheur en bord de rivière, découvert le charme de villages aux accents du Sud, dégusté mets et vins aux parfums de soleil, exploré des sites médiévaux et gallo-romains...

Il a particulièrement apprécié le marché estival d'Aiguèze, qui a lieu le jeudi matin de juin à septembre. Outre la beauté somptueuse de ce village, il a été séduit par la diversité et la qualité des produits du terroir proposés sur les étals. Il est d'ailleurs tombé sous le charme d'une exposante, mais sa timidité l'a empêché de l'inviter.

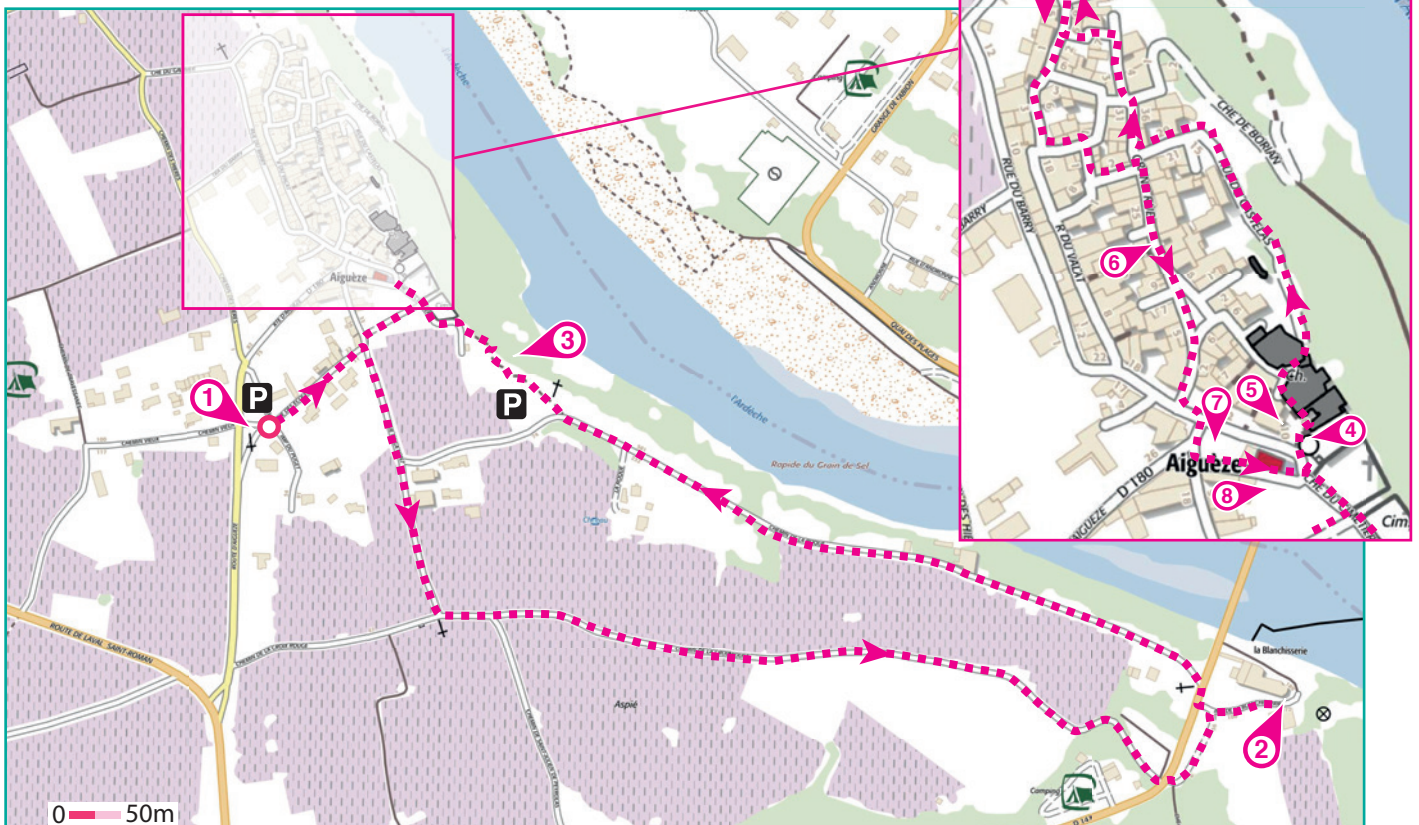
Depuis il ne pense qu'à elle et cherche à la retrouver. Il a établi une liste de noms. Il a maintenant besoin d'un enquêteur sur le terrain. Sauras-tu lui porter secours pour qu'il retrouve sa belle ?



Liste des noms des exposantes

- **Mylène MICOTON**, née le 12 mai 1983 à Vienne
- **Marion NOU**, née le 13 avril 2000 à Arles
- **Rose HEIT**, née le 21 octobre 1990 à Nice
- **Tatiana RINEKIKOOL**, née le 26 juin 1980 à Moscou
- **Sophie SONSEK**, née le 8 octobre 1987 aux Vans
- **Tina PACHANCHER**, née le 5 juin 1985 à Lyon
- **Kléa LAPORTE**, née le 24 septembre 1975 à Rouen
- **Lou GAROU**, née le 15 juillet 1989 à Aubenas
- **Ginette TOITOO**, née le 8 mai 1980 à Lisbonne
- **Anna-Lise DEUSSAN**, née le 27 novembre 1986 à Rouen

Tu disposes du plan ci-dessous. 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.

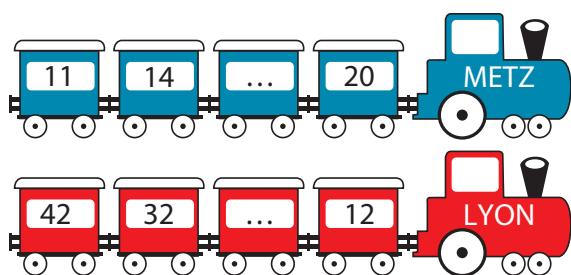




Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

1 La madone

Cherche, sur le socle de la madone, l'année à laquelle a été planté le cèdre (CEDRUS). Additionne entre eux tous les chiffres la composent. Dans quel train peux-tu logiquement ranger ton résultat ?



Une seule des demoiselles de la liste est née dans la ville inscrite sur la bonne locomotive. Ce n'est pas celle que tu recherches. Tu peux la rayer de la liste !

2 L'ancienne blanchisserie

Classe, dans l'ordre alphabétique, les lettres du deuxième mot. Note ta réponse dans les cases ci-dessous.

Ex. : DUPOND = DDNOPU

--	--	--	--	--	--

Le prénom d'une seule des demoiselles a la même initiale que la case bleutée. Ce n'est toujours pas celui que tu recherches. Barre-le vite !

3 Le point de vue

Quelle photo a été prise du banc ?



5

6

7

Une seule des demoiselles est née le même mois que celui correspondant à la bonne photo. Ce n'est toujours pas celle que tu cherches !

4 L'église

Observe la mosaïque sous l'horloge de l'église et réponds à cette devinette : « Il y en a deux au dos du personnage, de quoi s'agit-il ? ».

Sachant que les voyelles valent +8 et les consonnes - 5, calcule la valeur de ta réponse (au pluriel).

Maintenant remplace ton résultat par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

La lettre que tu viens de trouver n'est pas l'initiale du nom de famille de la demoiselle recherchée.

5 Place du Jeu de Paume, n° 10

Combien de tours comptes-tu juste au-dessus du blason ?

La demoiselle recherchée n'est pas née un jour multiple de ta réponse.



6 L'atelier d'art

Observe bien cette maison et détermine qui a raison.

MARILOU : Au moins 4 masques de personnages sont sculptés sur les murs en pierre de cette maison.

LISA : Il y a une étoile à cinq branches sculptée au-dessus de la porte.

CHARLÈNE : Sur la porte en bois des animaux sont gravés. On voit un mouton et un bœuf.

Le prénom de la demoiselle recherchée ne rime pas avec le prénom de celui qui dit vrai.

7 La statue

De quelle ville était l'archevêque, le personnage de cette statue ?

La demoiselle recherchée n'est pas née dans cette ville.

8 Le lavoir

Combien de bassins compte ce lavoir ?

L'année de naissance de la demoiselle recherchée ne contient pas ce chiffre.

Circuit n° 3000501G

Tu devrais maintenant avoir retrouvé l'exposante recherchée par l'inspecteur Rando.

Ta réponse: