

Le Sortilège enchanté

DE LA VIA FLUVIA



Enquête n°5

JEU

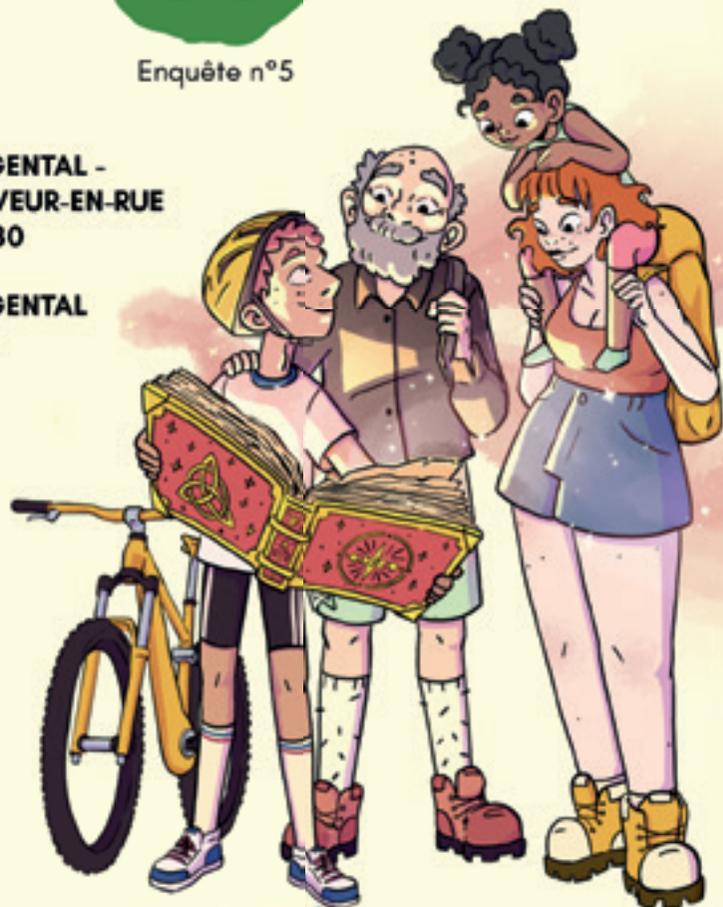
à pied ou à vélo !



**BOURG-ARGENTAL -
SAINT-SAUVEUR-EN-RUE**
17 KM - 2 H 30



BOURG-ARGENTAL
4,5 KM - 2 H



VÉLOROUTE ENTRE LOIRE & RHÔNE

LA VIA FLUVIA ! Voilà, nous y sommes !

C'est quoi la VIA FLUVIA ?

C'est une véloroute de plus de 80 km à travers la Loire, la Haute-Loire et l'Ardèche.

Une vélo... quoi ?

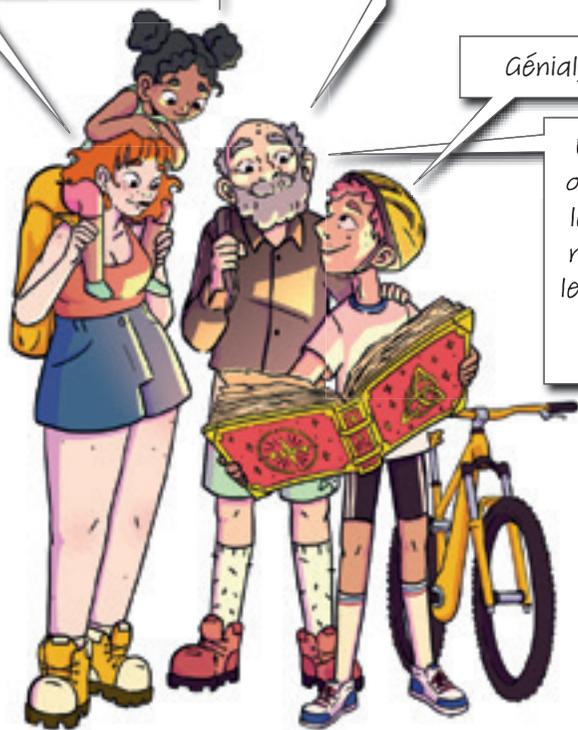
Une véloroute ! C'est une voie où l'on peut circuler en toute tranquillité à pied, à vélo, en rollers, en trottinette, etc.

Et on va faire 80 km...
AUJOURD'HUI ?

Mais non ! Pas de panique, aujourd'hui on va mener une enquête « Le sortilège enchanté de la VIA FLUVIA » et on compte sur vous.

Génial, une enquête !

Et si ça vous plaît, on reviendra relever les autres défis qui nous attendent sur les autres tronçons !
Allez, hop !
C'est parti !



Sommaire

Comment jouer ?	p. 2
La mission.....	p. 3
Formule magique à compléter	p. 4
À vélo	p. 5
Plan du circuit vélo.....	p. 6
Questions 1 à 8.....	p. 7 à 14
À pied	p. 15
Plan du circuit pédestre	p. 16
Questions 1 à 8.....	p. 17 à 24

Comment jouer ?



Rassurez-vous, c'est très simple !
Commencez par lire la mission qui vous attend.
Rendez-vous ensuite aux points indiqués sur le plan du circuit que vous aurez choisi (à vélo, page 6 ou à pied, page 16).
À vélo, vous pouvez effectuer le parcours dans un sens ou dans l'autre. À pied, suivez le sens du circuit.
Vous pourrez alors lire les indications de ce livret.
Répondez aux questions et notez votre réponse dans l'emplacement prévu de la formule magique (p. 4).
À la fin de votre balade, rendez-vous à l'office de tourisme (mentionné ci-dessous) pour faire valider votre formule magique (une récompense vous attendra peut-être...) ou en ligne sur notre site internet viafluvia.fr.

Office de tourisme du Pilat :
Bureau de Bourg-Argental
04 77 39 63 49

Réponses et livrets téléchargeables en ligne sur www.viafluvia.fr,
en bas de la page d'accueil, dans la rubrique "JEUX".
Livrets disponibles dans les Offices de Tourisme.



La mission



Un antique grimoire a été retrouvé pendant les travaux effectués sur la Via Fluvia. Il semble contenir de nombreuses informations sur un sortilège permettant de reconnecter l'Homme à la Nature.

À travers un voyage initiatique sur cette ancienne voie de chemin de fer, suivez-nous et aidez-nous à résoudre les énigmes pour reconstituer les potions magiques liées aux 4 éléments (air, eau, feu et terre) indispensables à ce précieux sortilège.



Élément terre



Potion d'enracinement pour retrouver confiance en soi

Dans un verre, recouvrir un petit caillou ramassé sur le bord de la Via Fluvia de

1 cl d'eau de source.

Ajouter Π , Ω , Φ d'herbes,

Ψ aiguilles de Υ et un Θ .

Remuer avec une Δ en énonçant à voix haute au moins deux de vos qualités.

Mettre ensuite le caillou dans sa poche.

À chaque fois que vous le toucherez, les autres verront vos qualités !

Les potions magiques des 3 autres éléments ainsi que la formule magique nécessaire au sortilège sont à compléter en parcourant les autres tronçons de la Via Fluvia.



À vélo sur la Via Fluvia !



Balade initiatique entre Bourg-Argental et Saint-Sauveur-en-Rue



Plan du circuit

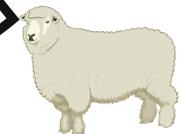
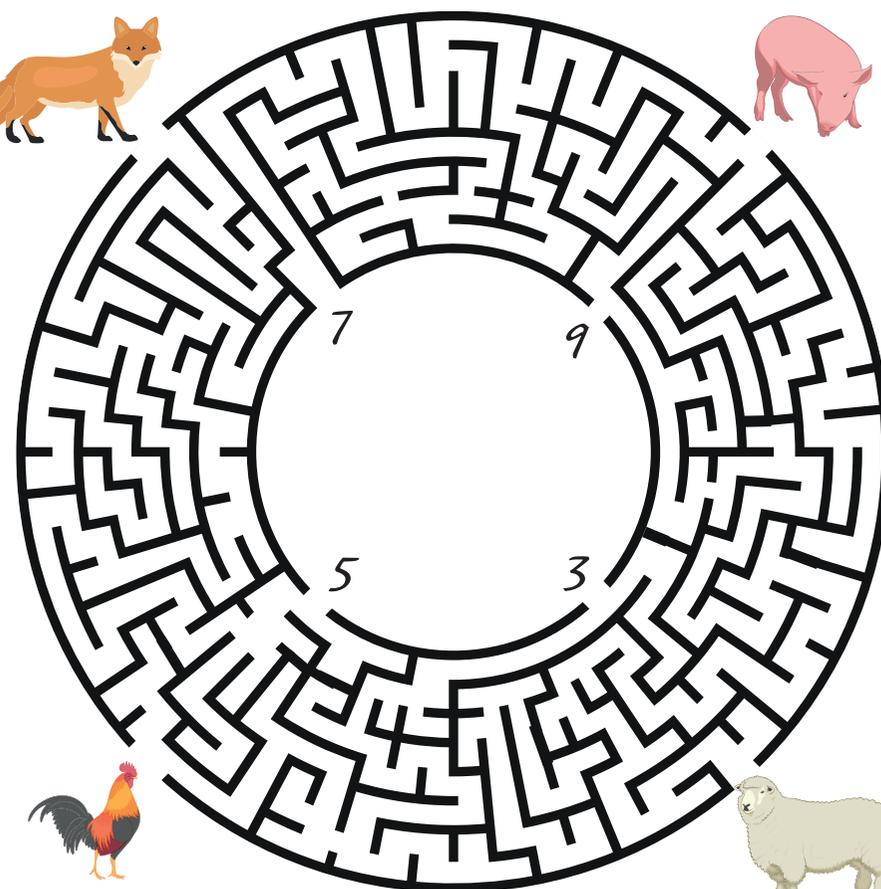


Rendez-vous à l'aire des Bénévis de la Via Fluvia (route de Burdignes).



Aire des Bénévis - Via Fluvia

Le panneau de l'aire d'accueil des Bénévis vous permettra de compléter la potion. Lisez l'encart concernant la Via Fluvia et plus particulièrement l'avant-dernier paragraphe. Un des animaux cités dans cet encart vous indiquera la route à suivre dans le labyrinthe ci-dessous. Vous découvrirez ainsi la signification du symbole **II** de la formule magique de la page 4.



Descriptif de la balade

Départ : Bourg-Argental : Aire des Bénévis, route de Burdignes
 Saint-Sauveur-en-Rue : Aire de la Gare

Si vous partez de Bourg-Argental répondez aux questions de 1 à 8
 Si vous partez de Saint-Sauveur-en-Rue répondez aux questions de 8 à 1

Distance : 17 km (aller - retour)

Dénivelé : 345 m

Durée estimée du parcours : 2 heures 30

Attention, le dénivelé positif au départ de Bourg-Argental demande une bonne pratique pour les enfants. Soyez prudents au retour et modérez votre vitesse dans les descentes.

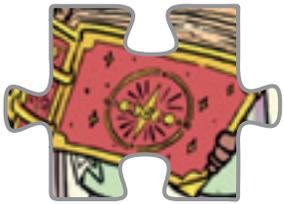


Rendez-vous au point 2 du plan.

- Si vous partez de Bourg-Argental (1,7 km parcouru), empruntez la Via Fluvia, sous le parking en direction de Saint-Sauveur-en-Rue. Arrêtez-vous au premier pont sous lequel vous allez passer.
- En arrivant de St-Sauveur-en-Rue (6,8 km parcourus), c'est le premier pont sous lequel vous allez passer après le point 3.

2 Sous le pont

Quelle pièce de puzzle manque au panneau ?



5-16-9-3-5-1



16-9-14



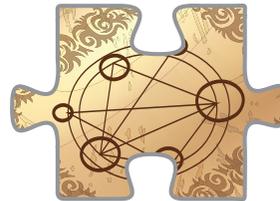
3-5-4-18-5



13-5-12-5-26-5



7-5-14-5-22-18-9-5-18



19-1-16-9-14



8

Remplacez chaque nombre, inscrit sous la bonne pièce, par la lettre de l'alphabet lui correspondant (ex.: A = 1, B = 2 etc.). Vous allez trouver le mot de l'emplacement τ de la potion magique.



Rendez-vous au point 3 du plan, au niveau de la table de pique-nique et du banc.

- Si vous partez de Bourg-Argental (2,1 km parcourus), la maisonnette est sur votre droite.
- En arrivant de Saint-Sauveur-en-Rue (6,4 km parcourus), elle est sur votre gauche.

3 La maisonnette

La maisonnette a été reconstruite !

Pour se repérer, les tailleurs de pierre ont marqué les pierres. Voici celles qui ont servi pour la partie effacée de la photo ci-après.



En remettant les pierres dans l'ordre de la construction, de haut en bas et de gauche à droite, vous allez trouver l'emplacement Ω de la potion magique.

9



Rendez-vous au point 4 du plan.

- En venant de Bourg-Argental (4,4 km parcourus), c'est le carrefour situé 200 m après la fin de la partie de la Via Fluvia interdite aux voitures.
- En arrivant de Saint-Sauveur (4,1 km parcourus), c'est le carrefour situé juste avant l'entrée de la Via Fluvia interdite aux voitures.

4 Badol



Les noms des routes et chemins de ce carrefour permettent de trouver un élément indispensable à la potion. Remplissez chaque grille avec le mot qui convient.

NOM DES ROUTES ET CHEMINS

Route de

Route de la

Chemin du

Réponse

Reportez les lettres des cases colorées pour trouver la réponse.

Vous pouvez désormais compléter l'emplacement de la potion magique!



Rendez-vous au point 5 du plan, au hameau de Board, et arrêtez-vous au niveau du croisement avec le chemin de Berthail sans vous y engager.

- De Bourg-Argental (6 km parcourus), le chemin se trouve sur votre gauche.
- De Saint-Sauveur-en-Rue (2,5 km parcourus), le chemin monte à droite.

5 Board

Pour poursuivre l'aventure, résolvez cette énigme.



	1	2	3	4	5
a	cy	it	lé	du	a
b	min	quel	cet	clis	dé
c	pho	to	te	dro	une
d	pris	che	de	au	en

b2 / a1 / b4 / c3 / a5 / d1 / c5 / c1 / c2 / d3 / b3 / d5 / c4 / a2



Lison



Malou



Ethan

En écrivant votre réponse avec les lettres blanches des dominos, le mot de l'emplacement s'écrira avec celles du bas (en noires) !

A	E	H	I	L	M	N	O	S	T	U
O	D	I	N	U	D	R	Z	T	A	E





Rendez-vous au point 6 du plan, au niveau du chemin de Bouniol.

- En venant de Bourg-Argental (7 km parcourus), le poteau de balisage se trouve sur votre gauche.
- En venant de Saint-Sauveur-en-Rue (1,5 km parcouru), le poteau de balisage se trouve sur votre droite.

6 Bouniol



L'altitude de ce lieu, Ici, est indispensable pour décrypter la grille ci-dessous. Noircissez les cases contenant les chiffres qui composent l'altitude et ouvrez l'œil.

7	8	9	6	5	2	7	3	7	1	5	2	4	8	7	4	0	3	5	7	9	6	3	3	5	5	3
5	0	1	4	3	9	6	5	4	1	7	1	2	2	3	0	5	2	2	0	4	8	9	1	7	2	6
7	2	6	9	7	4	0	3	4	2	3	5	1	0	5	6	5	4	9	8	6	4	9	1	5	0	8
3	9	8	2	3	2	0	5	6	0	3	1	5	2	7	9	7	9	1	9	9	8	2	6	3	6	0
2	3	4	5	6	6	8	7	9	2	7	4	0	5	7	2	3	6	2	3	5	4	2	1	7	0	9
0	5	8	7	4	9	1	5	0	1	5	2	8	9	3	1	7	6	9	4	3	2	8	4	3	6	1
2	8	7	4	6	0	3	5	7	9	3	1	1	2	5	6	4	3	7	5	2	4	6	8	7	0	9



Vous venez de déterminer l'emplacement de la potion magique.



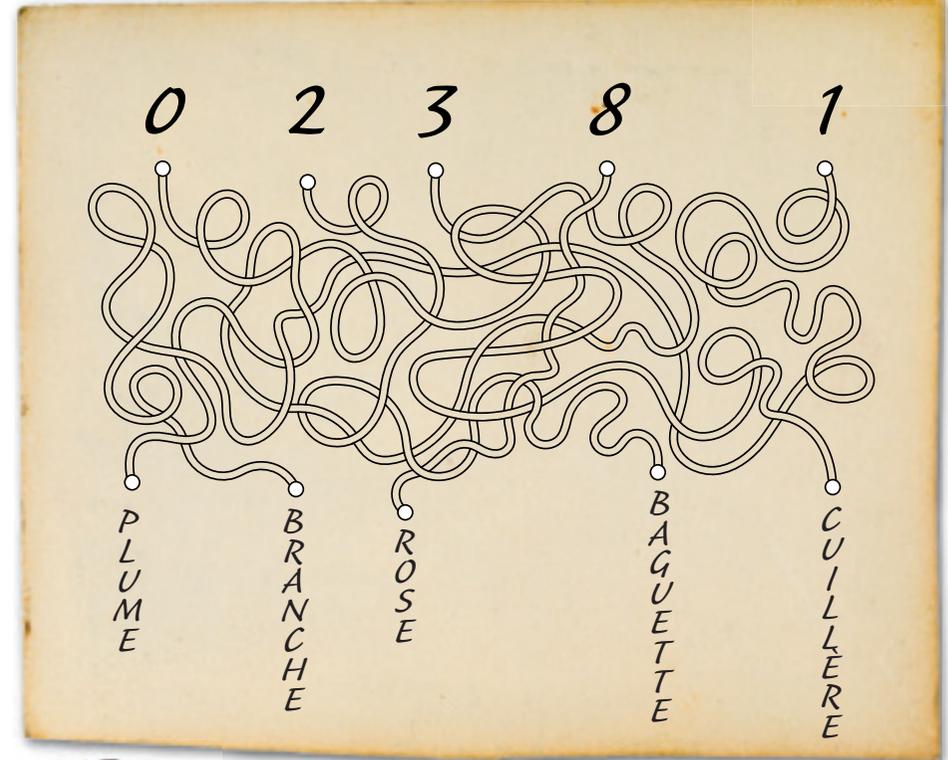
Rendez-vous au point 7 du plan, le viaduc de la Poulette.

- En venant de Bourg-Argental (7,5 km parcourus).
- En venant de Saint-Sauveur-en-Rue (1 km parcouru).

7 Le viaduc de la Poulette



Recherchez les deux années gravées dans le béton à chaque extrémité du viaduc. Parmi les chiffres ci-dessous, lequel n'apparaît pas ?



Si vous avez trouvé, vous pouvez compléter l'emplacement de la potion magique.



Rendez-vous au point 8 du plan, à l'aire de la Via Fluvia de la gare de Saint-Sauveur-en-Rue.

8 Aire de la Gare - Via Fluvia



Un des panneaux de la Via Fluvia est rempli de précieuses informations! Observez celui invitant à découvrir tout au long de l'itinéraire et à proximité. Classez les étiquettes ci-dessous dans le même ordre où elles apparaissent (de gauche à droite puis de haut en bas).

Araules = O

Les perles rouges du Velay = N

Hauterives = B

Les Crêts du Pilat = S

Retournac = I

Les gorges de la Loire = R

Saint-Bonnet-le-Froid = U

Le Puy-en-Velay = D

Planfoy = Z

Annonay = E

Une fois les étiquettes dans le bon ordre, vous pourrez écrire deux mots avec les lettres qui leur sont associés. Il s'agit de l'emplacement ❶ de la potion magique!



À pied autour et sur la Via Fluvia!



Balade initiatique à Bourg-Argental



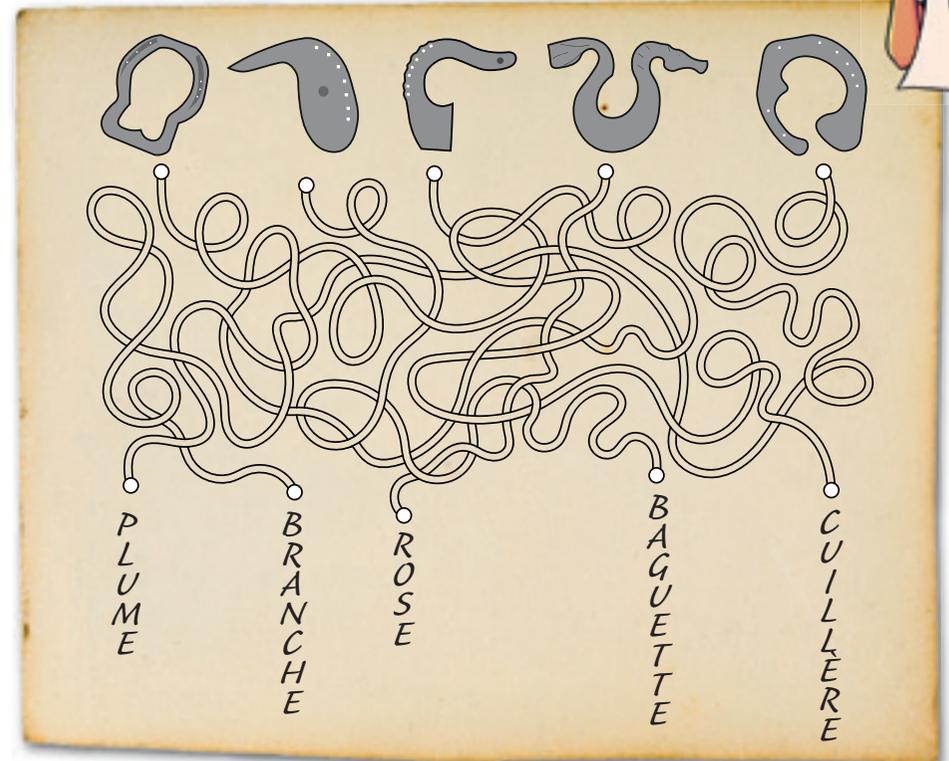
Plan du circuit



 Face à la Maison du Châtelet partez à gauche et arrêtez-vous sur la petite place au début de la rue de la Cité. Cherchez les fers à cheval de la Saint-Éloi 2002 contre un mur, près d'un grand portail.

1 Saint-Éloi 2002

Observez l'œuvre réalisée en 2002 pour la fête de la Saint-Éloi par des maréchaux-ferrants. Parmi les fers à cheval ci-dessous, lequel n'est pas sur cette œuvre ?



Descriptif de la balade

Départ : Maison du Châtelet, 18 place de la Liberté
 Distance : 4,5 km en boucle
 Dénivelé : 160 m
 Durée estimée du parcours : 2 heures

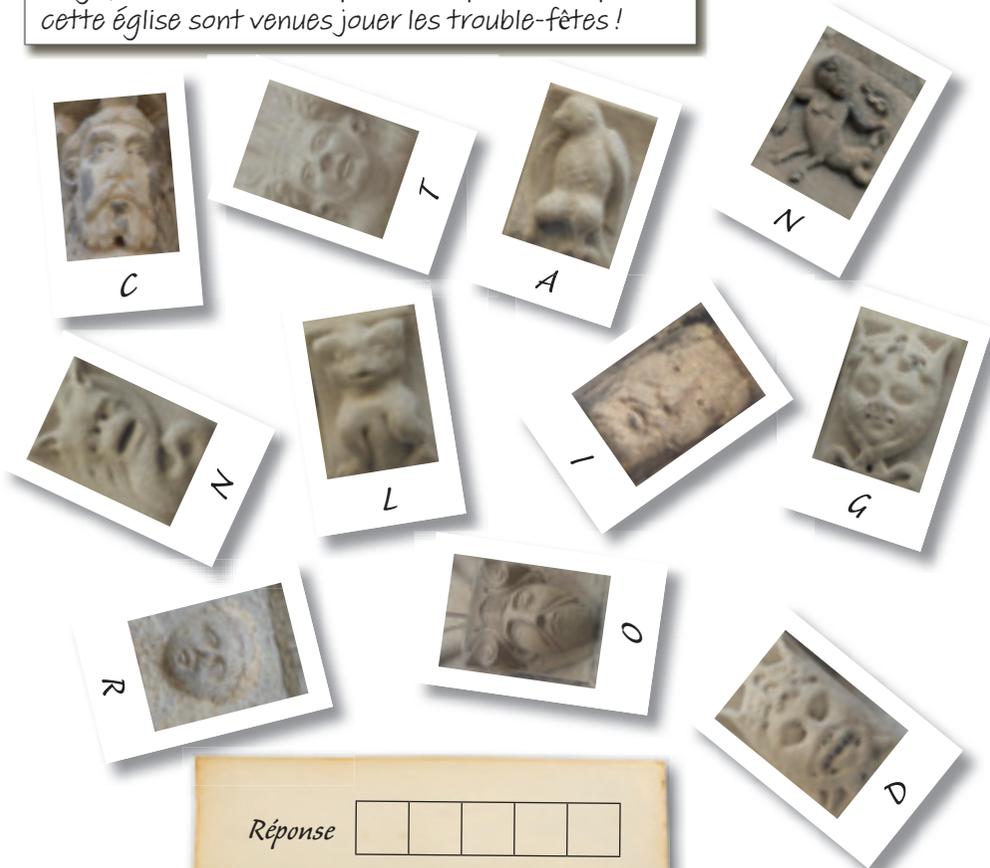


Si vous avez trouvé, vous pouvez compléter l'emplacement  de la potion magique.

 Engagez-vous dans la rue de la Cité et longez l'église. Arrêtez-vous devant cette dernière et admirez son magnifique portail.

L'église

Les somptueuses sculptures de cette église essaient de vous délivrer un message... Observez bien les sculptures gravées au-dessus de la voûte du portail de l'église (juste en dessous du blason). Cinq d'entre elles sont représentées ci-dessous. Remettez-les dans l'ordre (de gauche à droite) pour trouver le mot correspondant à l'emplacement  de la potion magique ! Attention, des photos ne provenant pas de cette église sont venues jouer les trouble-fêtes !



 Continuez dans la rue en face de l'église et traversez au niveau du n° 3 pour rejoindre la mairie.

Mairie

Les prénoms de certains héros de la guerre de 1914-1918 permettent de trouver un élément indispensable à la potion. Remplissez chaque grille avec le prénom qui convient.



NOMS	PRÉNOMS
Son nom est le contraire de grand.	A <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Son nom peut aussi signifier calme, gentil...	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Son nom n'est pas long.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
On donne parfois le même nom au roi des animaux.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
En prononçant son nom on dit le contraire de toujours.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Son nom pourrait être celui d'un oiseau pêcheur.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Son nom tient chaud à la tête en hiver.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Lisez de haut en bas les lettres des cases blanches. Vous pouvez désormais compléter l'emplacement  de la potion magique !

 Continuez tout droit dans la rue principale (rue du Cardinal Donnet) en restant prudemment sur le trottoir. Traversez la place Louis Vidon puis tournez à droite dans l'avenue de la Résistance. Continuez sur l'avenue de la Résistance (direction Burdignes). Passez sur le pont de la Dôme. Restez sur le trottoir de droite. Au croisement avec la route (dir. ZA La Gare), restez à droite. Quelques mètres plus loin, marquez une pause au croisement avec le premier chemin rencontré à droite.

4 Le croisement

Pour poursuivre l'aventure et emprunter le bon chemin, résolvez cette énigme.



	1	2	3	4	5
a	élé	ite	lé	du	pie
b	min	quel	but	ment	dé
c	ins	tallé	en	dro	est
d	rre	che	sur	au	la

b2 / a1 / b4 / c3 / a5 / d1 / c5 / c1 / c2 / d3 / d5 / c4 / a2 / d4 / b5 /
b3 / a4 / d2 / b1

?

En écrivant votre réponse avec les lettres blanches des dominos, le mot de l'emplacement  s'écrira avec celles du bas (en noires) !

A C D E I M
P D I N Z L

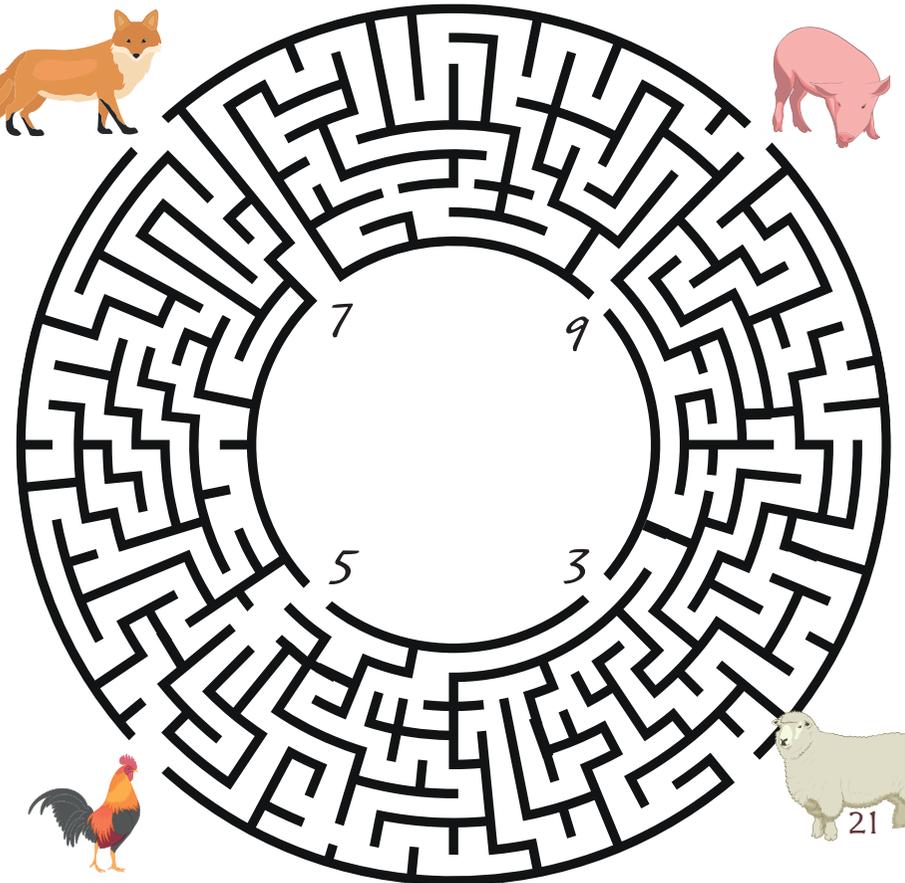
N O R S T U X
R U O T A X E



 Engagez-vous dans le chemin qui monte à gauche de la réponse à la question 4. Longez les maisons et poursuivez tout droit. Arrivés à la route prenez à droite. Traversez le pont et tournez à droite pour vous rendre sur l'aire des Bénévis de la Via Fluvia.

5 Aire des Bénévis - Via Fluvia

Le panneau de l'aire d'accueil des Bénévis vous permettra de compléter la potion. Lisez l'encart concernant la Via Fluvia et plus particulièrement l'avant-dernier paragraphe. Un des animaux cités dans cet encart vous indiquera la route à suivre dans le labyrinthe ci-dessous. Vous découvrirez ainsi l'emplacement  de la formule magique.



 Partez sur la Via Fluvia en direction de Saint-Sauveur-en-Rue et arrêtez-vous près de la grille au sol (voir photo ci-contre).



Le passage canadien

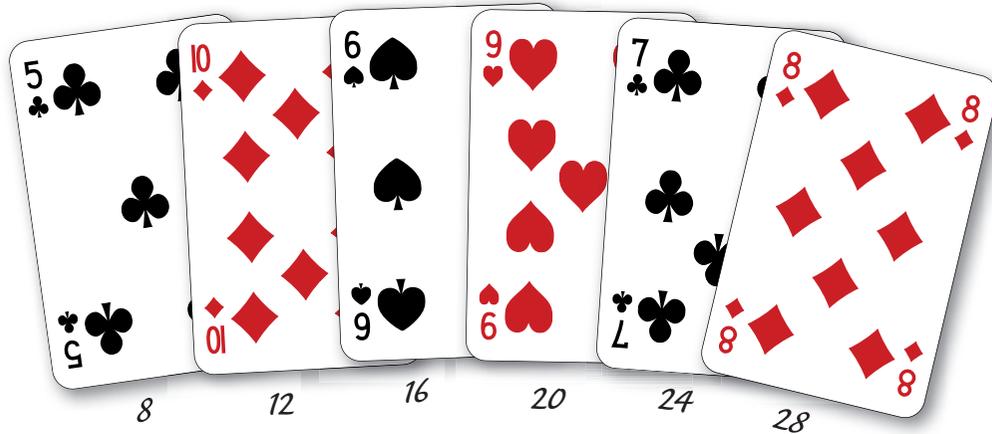
Le passage canadien

Les grilles au sol vous interpellent !
Savez-vous à quoi elles servent ?

Elles sont utiles dans les deux sens :

- empêcher le bétail de s'échapper hors des pâturages ;
- empêcher le gibier (vivant dans la forêt) de pénétrer sur les parcelles agricoles.

Quelle carte de la suite ci-dessous correspond au nombre de barres arrondies qui composent le passage canadien ?



8 12 16 20 24 28



Le nombre inscrit sous la carte mystère correspond à l'emplacement ♠ de la potion magique.

 Continuez sur la Via Fluvia jusqu'au premier pont sous lequel un panneau indice est installé pour répondre à cette énigme.

Sous le pont

Quelle pièce de puzzle manque au panneau ?



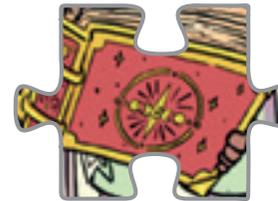
13-5-12-5-26-5



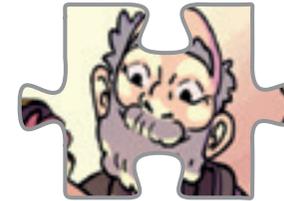
16-9-14



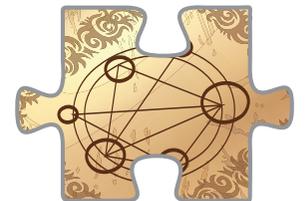
3-5-4-18-5



5-16-9-3-5-1



7-5-14-5-22-18-9-5-18



19-1-16-9-14



Remplacez chaque nombre, inscrit sous la bonne pièce, par la lettre de l'alphabet lui correspondant (ex.: A = 1, B = 2 etc.). Vous allez trouver le mot de l'emplacement ♠ de la potion magique.

 Revenez sur vos pas et descendez le premier chemin à gauche. Passez les barrières en rondins de bois et descendez à gauche. Au bout du chemin, vous arrivez vers des anciennes tanneries. Continuez sur la route qui tourne à gauche et traverse le pont sur la Déôme. Tournez à droite. Traversez le pont sur l'Argental. Marchez sur le trottoir de droite et prenez ensuite les escaliers à droite. Continuez dans le lotissement. Prenez la première rue à gauche. Au panneau STOP, tournez à droite et remontez la rue du Puy puis la rue du Docteur Moulin. Au bout de celle-ci tournez à gauche en traversant prudemment sur le passage piéton au niveau du carrefour et observez le panneau concernant la Maison du Châtelet (il se trouve à l'angle de la place de la Liberté).

8 La maison du Châtelet



Ce panneau est rempli de précieuses informations ! Lisez le paragraphe de gauche. Classez les étiquettes ci-dessous dans le même ordre que le texte.

résidence d'été = O

école de musique = N

justice de paix = I

visite = B

salle de bal = S

presbytère = U

caserne de pompier = R

mairie = D

hôtel de ville = Z

exposition = E

Une fois les étiquettes dans le bon ordre, vous pourrez écrire deux mots avec les lettres qui leur sont associés. Il s'agit de l'emplacement  de la potion magique !



 Terminez l'aventure en retournant à l'Office de Tourisme.

Diplôme de super enquêteur.trice

Nom et Prénom

Date

Signature



OFFICES DE TOURISME PARTENAIRES

Office de tourisme des
Sucs aux bords de Loire :
Bureau d'Yssingaux
04 71 59 10 76

Office de tourisme du Pilat :
Bureau de Bourg-Argental
04 77 39 63 49

Office de tourisme
Ardèche Grand Air :
Bureau d'Annonay
04 75 33 24 51

Office de tourisme de
l'agglomération
du Puy-en-Velay :
04 71 09 38 41

Office de tourisme
Haut Pays du Velay :
Bureau de Montfaucon-en-Velay
04 71 59 95 73

Office de tourisme
Porte de DrômArdèche :
Hauterives
04 75 23 45 33

Poursuivez l'aventure sur les autres tronçons de la Via Fluvia pour invoquer le Sortilège enchanté et reconnecter l'Homme à la Nature !



Réponses et livrets téléchargeables en ligne sur www.viafluvia.fr, en bas de la page d'accueil, dans la rubrique "JEUX". Livrets disponibles dans les Offices de Tourisme.

