

Le Sortilège enchanté

DE LA VIA FLUVIA et DES BERGES DU RHÔNE



Enquête n°6

JEU

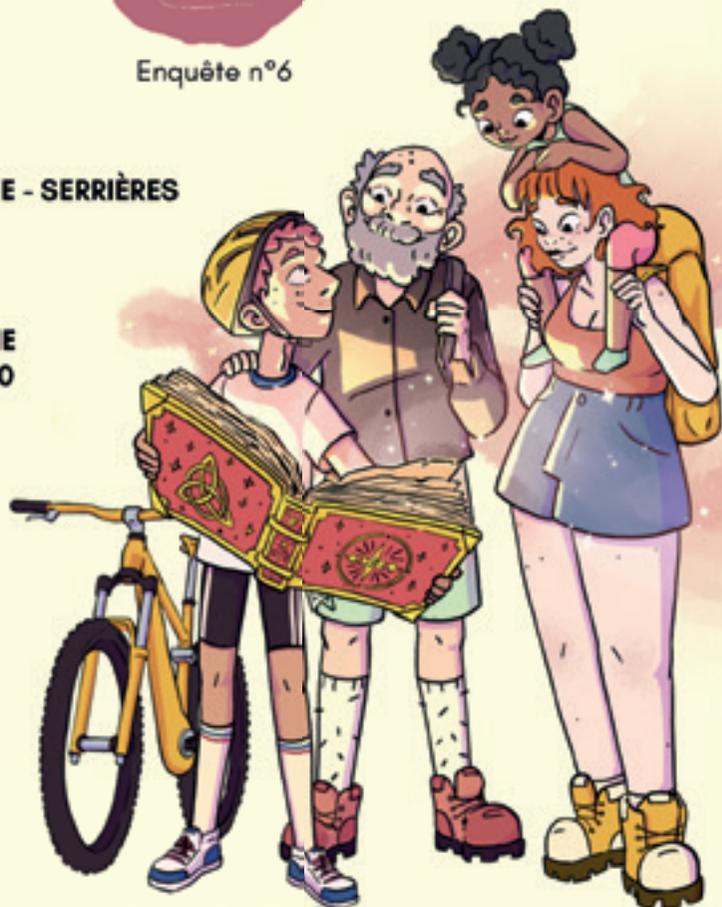
à pied ou à vélo !



CHAMPAGNE - SERRIÈRES
15 KM - 2 H



CHAMPAGNE
8 KM - 2 H 30



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 ?

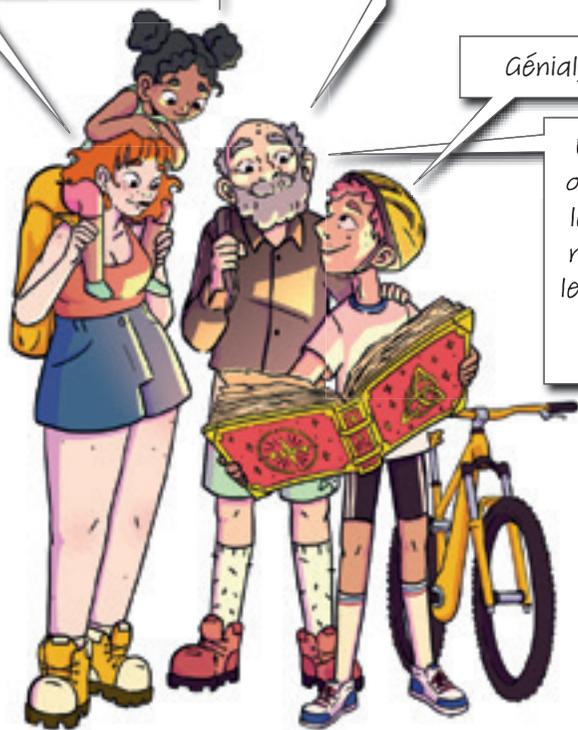
Une véloroute ! C'est une voie où l'on peut circuler en toute tranquillité à pied, à vélo, en rollers, en trottinette, etc.

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 Ardèche Grand Air à Annonay
- Office de tourisme Porte de DrômArdèche à Hauterives
- Pavillon du tourisme à Serrières (seulement en période estivale)

Réponses et livret téléchargeables en ligne sur www.viafluvia.fr, en bas de la page d'accueil, dans la rubrique « JEUX » :
<https://www.viafluvia.fr/category/jeux/>



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 eau



*Potion de retour aux sources
pour être en harmonie avec la nature.*

Émincer Ψ Υ et Δ Φ .

Faire revenir le tout dans un peu d'huile.

Ajouter Θ g de Ω , Π ml
de jus de Γ , 1 l d'eau et 1 cuillère à
soupe de gros sel.

Mixer le tout.

*Déguster bien chaud après une bonne balade
sur la Via Fluvia ou dans les bois !*

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.



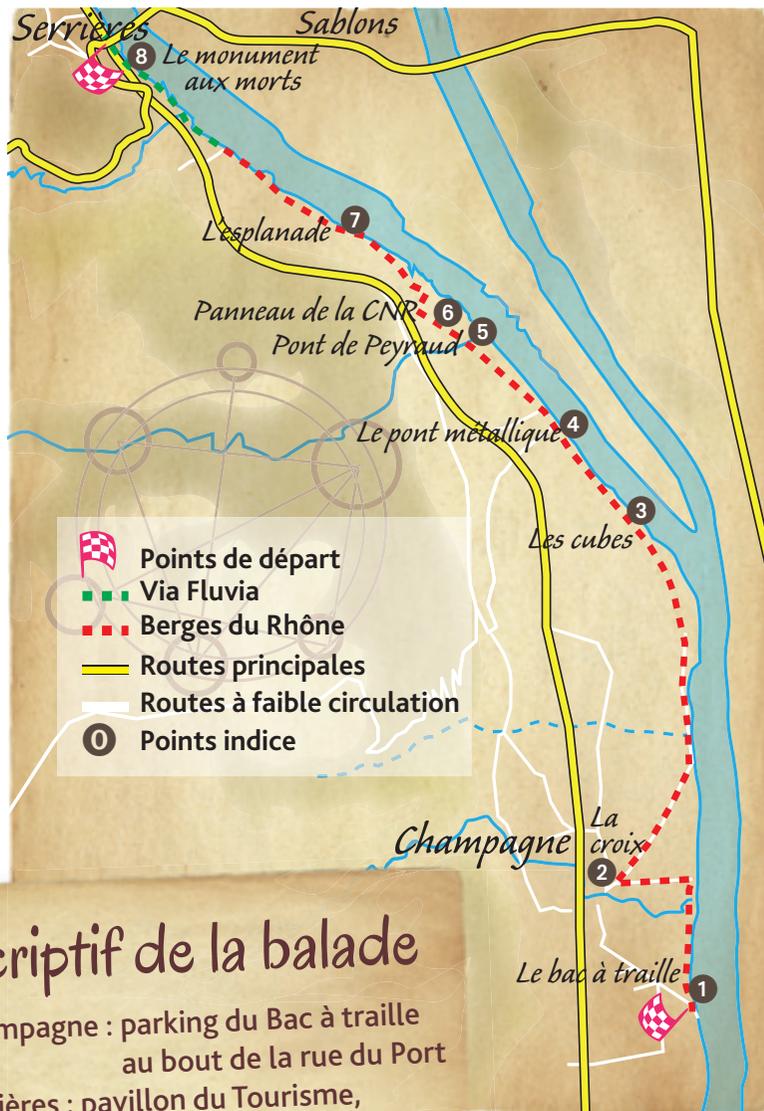
À vélo sur la Via Fluvia!



Balade initiatique entre Champagne et Serrières



Plan du circuit



Descriptif de la balade

Départ: Champagne : parking du Bac à traïlle au bout de la rue du Port
 Serrières : pavillon du Tourisme, 56 quai Jules Roche

Si vous partez de Champagne répondez aux questions de 1 à 8
 Si vous partez de Serrières répondez aux questions de 8 à 1

Distance: 15 km (aller - retour)

Dénivelé: 20 m

Durée estimée du parcours : 2 heures

6



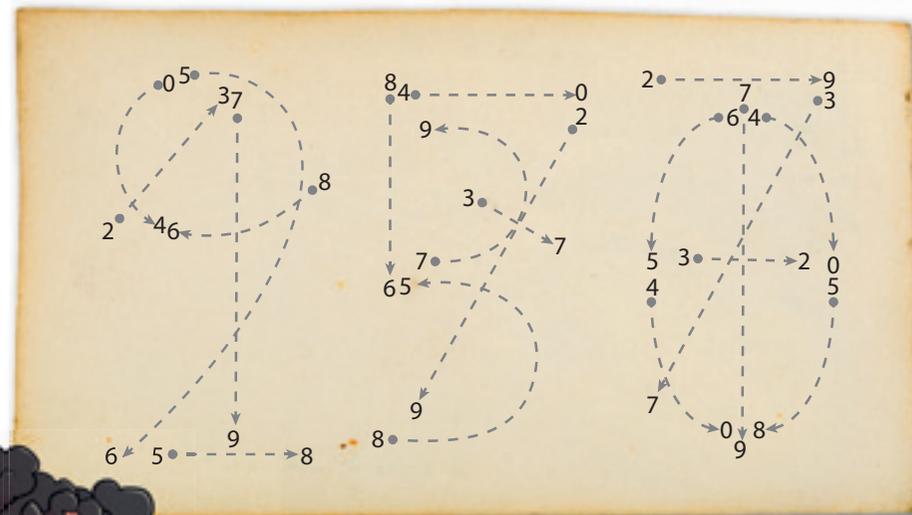
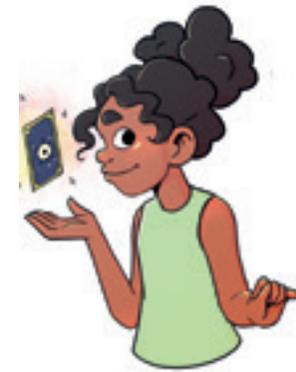
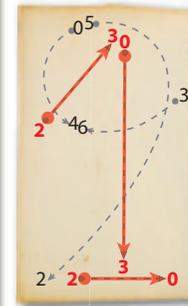
Allez observer la pile du bac à traïlle.

1 Le bac à traïlle

Des crues du Rhône ont laissé leurs traces sur la pile du bac à traïlle. Il s'agit forcément d'un indice !

Repassez sur les lignes reliant uniquement des chiffres qui composent les années des 2 crues les plus hautes.

Par exemple, si la date est 2023, on rejoint uniquement les lignes dont les chiffres sont 0, 2 et 3. Ce qui donne le chiffre 1.



Vous pouvez maintenant compléter l'emplacement **II** de la potion magique !

7



Rendez-vous au point 2 du plan.

- Si vous partez de Champagne (1,6 km parcouru), longez le Rhône sur le chemin pendant 700m. Prenez la première route à gauche puis arrêtez-vous à l'intersection avec le chemin de l'Île de la Sainte pour observer la croix.
- En venant de Serrières (5,9 km parcourus), continuez sur la route jusqu'à l'intersection avec le chemin de l'Abreuvoir. La croix se trouve sur votre gauche.

2 La croix



La croix cache, au bout de ses branches, une lettre qui va vous permettre de répondre à l'énigme du parchemin ci-dessous !

entrée ↓

u	b	e	Q	u	a	o	t
t	é	d	e	e	l	m	d
e	x	p	t	v	o	r	e
p	l	i	s	i	l	a	l
a	r	l	a	s	e	t	n
o	n	n	l	e	t	t	r
e	r	e	o	c	é	d	e
e	t	v	u	e	d	e	m

MULET
HÉRON
CHIOT

sortie ←

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



E	T	C	Z	H	M	B
R	E	P	F	O	P	E
R	L	È	O	I	U	
U	I	L	M	M	O	



Rendez-vous au point 3 du plan. Il s'agit d'un grand panneau composé de cubes à manipuler.

- Si vous arrivez de Champagne (2,5 km parcourus), il est sur votre droite.
- En venant de Serrières (5 km parcourus), le grand panneau est sur votre gauche.

3 Les cubes



Ces cubes sont remplis de précieuses informations ! Lisez-les attentivement pour compléter les documents ci-dessous.

Oiseau pouvant atteindre 150 km/h :

Le

🎵	🌟	🍓	☀️	👁️	👉	🐱	☀️	👉	🐱	👁️	🍓

Elle raffole des fruits du Gui : La

🍰	🍓	👁️	🏠	🐱

Vous pouvez maintenant déduire le mot ci-dessous et compléter l'emplacement ♣ de la potion magique !

						S
🐱	👁️	🍰	👉	🐱	👉	🧪



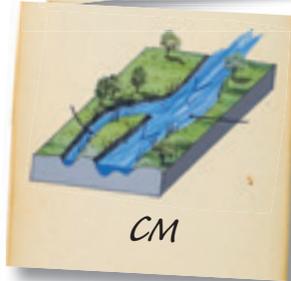
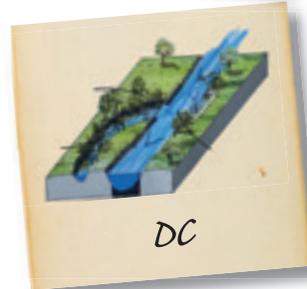
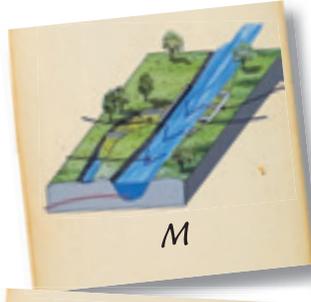
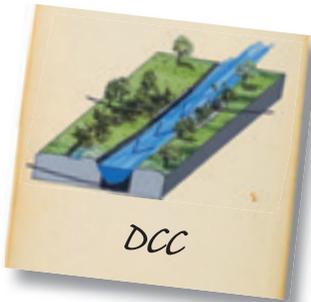


Rendez-vous au point 6 du plan. C'est un grand panneau à fond blanc de la CNR intitulé "Réhabiliter la lône du Prieuré".

- Si vous arrivez de Champagne (5 km parcourus), il se trouve sur votre droite.
- Si vous arrivez de Serrières (2,5 km parcourus), continuez jusqu'à un virage à droite puis un autre à gauche. Laissez le pont sur la droite et faites environ 100 m. Le grand panneau se trouve sur votre gauche dans la végétation.

6 Panneau de la CNR

Le croquis montrant le Rhône après les travaux de 2015 essaie de vous délivrer un message...



Aide
CHIFFRES ROMAINS

I	1
X	10
L	50
C	100
D	500
M	1000



Vous avez trouvé quel croquis correspond au Rhône après les travaux de 2015 ?
La valeur des chiffres romains notés en dessous correspond à l'emplacement 📍 de la potion magique.



Rendez-vous au point 7 du plan. Il s'agit de la grande esplanade en galets permettant d'avoir une belle vue sur la retenue du Rhône.

- En venant de Champagne (6,4 km parcourus), l'esplanade se trouve sur votre droite).
- En venant de Serrières (1,1 km parcouru), elle se trouve sur la gauche.

7 L'esplanade

En vous aidant du panorama, recomposez ce puzzle pour découvrir un ingrédient indispensable à la potion. Une fois le puzzle recomposé, les lettres se lisent de gauche à droite et de haut en bas pour compléter l'emplacement 📍 de la potion magique !





Rendez-vous au point 8 du plan. Il s'agit du monument aux morts situé sur le parking du Pavillon du Tourisme.

8 Le monument aux morts

L'animal représenté au sommet du monument aux morts (parmi les dessins ci-dessous), vous donne un nouvel indice. Retrouvez-le et cherchez la réponse à sa devinette pour compléter l'emplacement Ψ de la formule magique !



Je suis le chiffre des unités du nombre de morts pour la France au cours de la guerre de 1914-1918.



Je suis impair, inférieur à 10, et on m'écrit, en chiffres romains, avec la 9^e lettre de l'alphabet.

Choisissez un nombre. Doublez-le. Ajoutez 10 et divisez votre résultat par 2. Il ne vous reste plus qu'à soustraire votre nombre de départ pour me trouver !



Je suis le double d'un chiffre pair situé entre 0 et 6. Mon nom possède 6 lettres.



À pied autour et sur la Via Fluvia !



Balade initiatique à Champagne



Plan du circuit



Descriptif de la balade

Départ : Parking du Bac à traïlle, au bout de la rue du Port
 Distance : 8 km
 Dénivelé : 50 m
 Durée estimée du parcours : 2 h 30 (pour des adultes ou ados)
 3 h 30 (avec des enfants de 8/10 ans)
 Attention, cette balade peut être très longue pour de jeunes enfants, surtout en période estivale et par temps chaud.



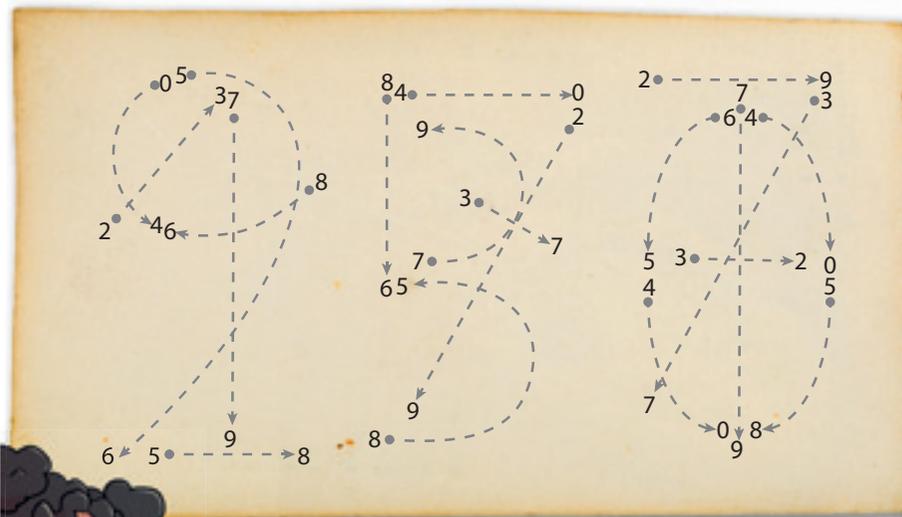
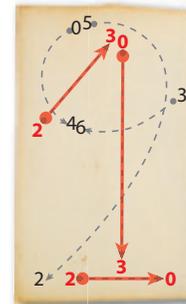
Commencez par aller observer la pile du bac à traïlle.

1 Le bac à traïlle

Des crues du Rhône ont laissé leurs traces sur la pile du bac à traïlle. Il s'agit forcément d'un indice !

Repassez sur les lignes reliant uniquement des chiffres qui composent les années des 2 crues les plus hautes.

Par exemple, si la date est 2023, on rejoint uniquement les lignes dont les chiffres sont 0, 2 et 3. Ce qui donne le chiffre 1.



Vous pouvez maintenant compléter l'emplacement II de la potion magique !

 Partez sur le sentier qui longe le Rhône et passez devant plusieurs jeux pour enfants. Environ 1 km plus loin, avant un virage à gauche, observez les deux panneaux sur deux oiseaux visibles sur les berges du Rhône.

2 Les oiseaux



Le texte inscrit sous un de ces oiseaux cache un ingrédient de la potion... Pour le trouver commencez par résoudre l'énigme ci-dessous !

entrée
↓

m	o	t	C	o	a	p	m		
t	n	a	h	m	m	e	n		
d	x	p	c	v	o	r	t		
e	l	i	e	l	t	s	e		
c	e	m	i	s	e	t	n		
s	u	n	g	n	o	n	o		
sortie ←		e	n	u	u	a	e	s	i
t	p	a	j	e	d	e	m		

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



C	É	F	I	L
R	E	P	O	O
N	P	T	U	V
I	P	M	M	T

 Avant de pénétrer dans la forêt, tournez à gauche dans le chemin, puis à droite sur la petite route. Poursuivez ainsi pendant environ 1,5 km et cherchez la structure avec les cubes en bois sur la droite.

3 Les cubes



Ces cubes sont remplis de précieuses informations ! Lisez les attentivement pour compléter les documents ci-dessous.

Oiseau pouvant atteindre 150 km/h :

Le

Elle raffole des fruits du Gui : La

Vous pouvez maintenant déduire le mot ci-dessous et compléter l'emplacement  de la potion magique !

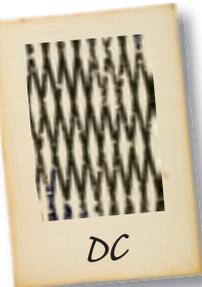
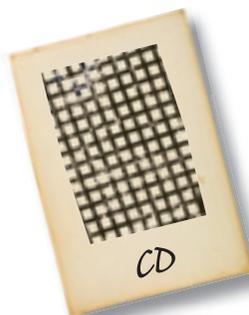
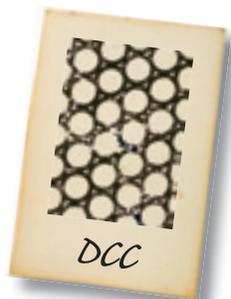
							S
							



 Engagez-vous dans le chemin en bordure de champ. Longez les vignes puis les cerisiers. Tournez à gauche et traversez le pont en fer.

6 Le pont en fer

Les empreintes laissées par le pont essayent de vous délivrer un message...



Aide
CHIFFRES
ROMAINS

I	1
X	10
L	50
C	100
D	500
M	1000



Vous avez trouvé quelle empreinte correspond à celle du pont ?

Les chiffres romains notés en dessous correspondent à l'emplacement  de la potion magique.

 Montez à travers vignes. Passez devant le panneau « Les coteaux de Saint-Joseph ». Descendez ensuite le chemin sur 10 m et prenez à droite. Continuez jusqu'au panneau sur l'ancienne voie ferrée, à votre gauche.

7 L'ancienne voie ferrée

En vous aidant de la photo de la locomotive du panneau, reconstituez ce puzzle pour découvrir un ingrédient indispensable à la potion. Une fois le puzzle reconstitué, les lettres se lisent de gauche à droite et de haut en bas pour compléter l'emplacement  de la potion magique !



 Continuez votre route jusqu'au poteau directionnel après 2 ponts. Avancez de 50 m pour faire une photo à la fenêtre paysagère et revenez sur vos pas pour tourner à droite juste avant le pont. Un peu plus loin, tournez de nouveau à droite et suivez « Porte d'entrée à 0,9 km ». Traversez la voie ferrée puis passez devant l'abbaye Saint-Pierre de Champagne. Passez sous l'arche et continuez tout droit pour traverser prudemment la RD86 et vous rendre devant l'église. Faites-en le tour pour répondre à cet indice.

8 L'église

Le visage sculpté à l'extérieur, au-dessus d'un vitrail de cette église (parmi les photos ci-dessous), vous donne un nouvel indice. Retrouvez-le et cherchez la réponse à sa devinette pour compléter l'emplacement  de la formule magique !



Je suis le chiffre des unités du siècle dont date cette église.



Je suis impair, inférieur à 10, et on m'écrit, en chiffres romains, avec la 9^e lettre de l'alphabet.

Choisissez un nombre. Doublez-le. Ajoutez 10 et divisez votre résultat par 2. Il ne vous reste plus qu'à soustraire votre nombre de départ pour me trouver !



Je suis le double d'un chiffre pair situé entre 0 et 6. Mon nom possède 6 lettres.

 Engagez-vous à droite de l'église, dans la rue Saint-Jean. Traversez le parc avec les jeux d'enfants. En sortant, tournez à droite puis à gauche pour emprunter la rue du Sonneur puis la rue du Port et rejoindre votre point de départ.

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.

