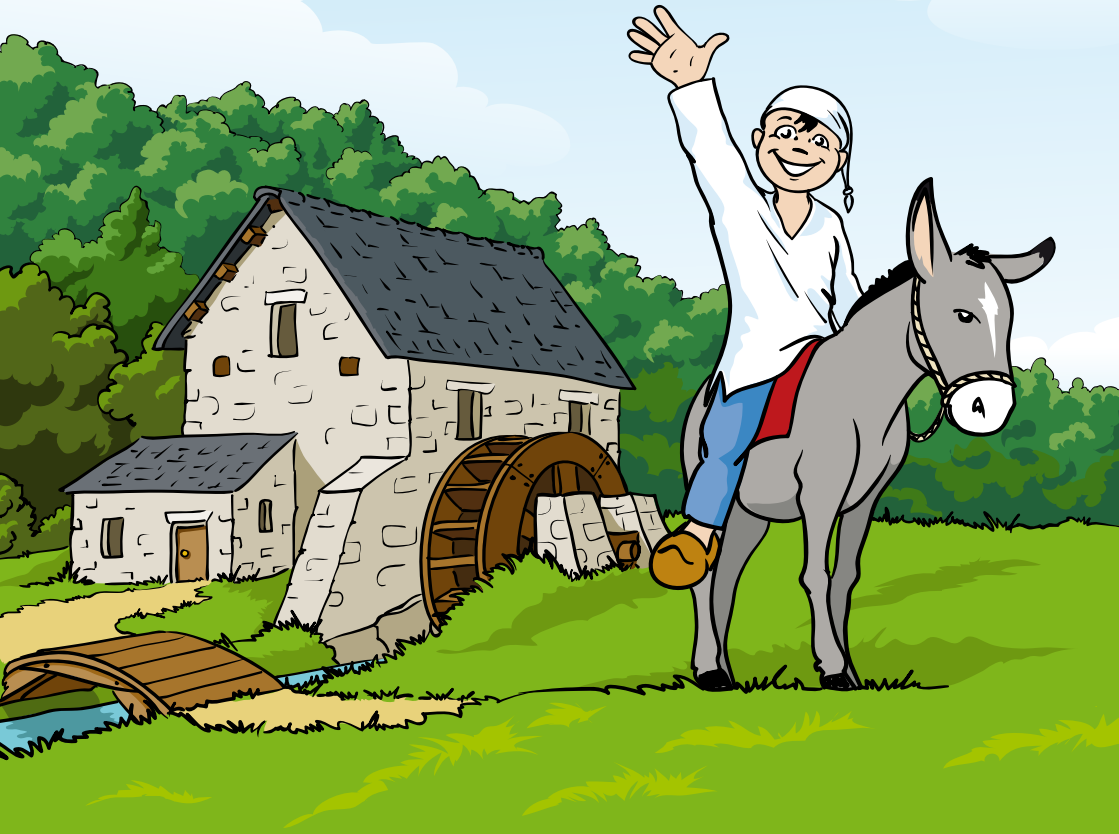
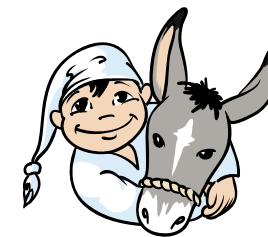




# À la découverte de CLAIROIX

- livret jeu -





## Principe du jeu

Bienvenue sur le parcours-jeu de Clairoux.  
Vous allez vivre une grande aventure avec notre petit meunier.  
Pour la réussir, vous devez résoudre les énigmes qui jalonnent votre route.  
A la fin du parcours, vous pourrez vérifier vos réponses sur notre site internet.

## Participants

Le jeu s'adresse tout aussi bien à des enfants qu'à des adultes.  
Il s'agit d'un jeu collaboratif où toute la famille peut participer :  
chercher des indices, décoder des énigmes et progresser ensemble.

## Comment jouer ?

Effectuez les énigmes dans l'ordre.  
Si une jamais énigme reste insoluble, passez à la suivante.  
Pour chaque énigme, utilisez la carte pour situer la zone exacte  
dans laquelle se trouve ce qui permet de résoudre l'énigme (objets, indices, etc.).  
Lorsque vous avez terminé le parcours,  
rendez-vous sur notre site internet ([www.clairoux.fr/tourisme/jeu](http://www.clairoux.fr/tourisme/jeu))  
pour vérifier vos réponses.  
NB : Ce jeu peut être réalisé en plusieurs fois.

## Attention !

Aux énigmes 3, 4 et 13 : les chiens sont interdits même tenus en laisse.



2h à 3h



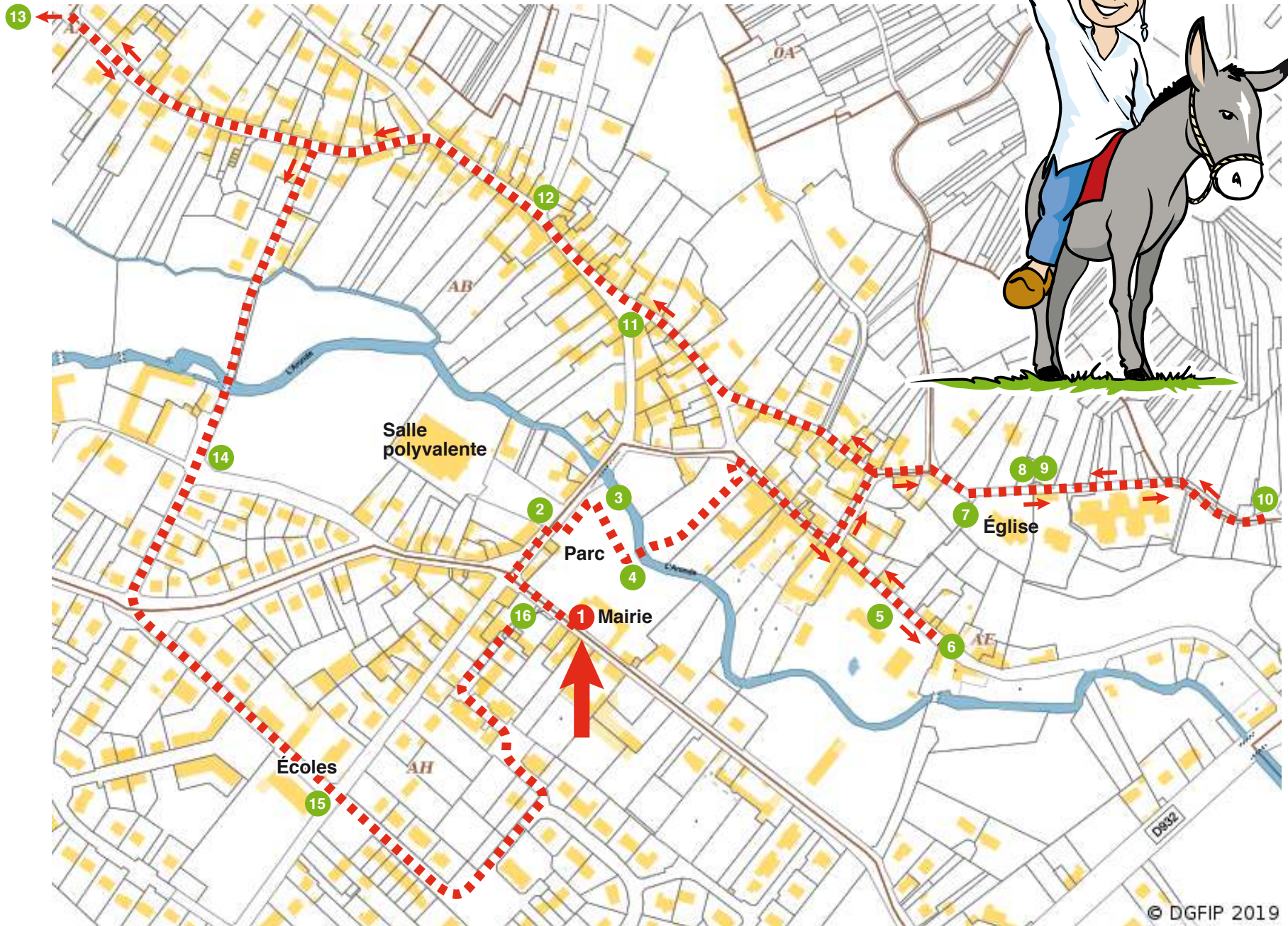
4 km



40 m

# Rendez-vous

Devant la mairie (1, rue du Général de Gaulle) pour la 1<sup>ère</sup> énigme.



## Énigme 1

Le clos de l'Aronde, actuelle mairie.



Joseph Porphyre PINCHON,  
le dessinateur  
de la célèbre Bécassine,  
a séjourné dans le clos de l'Aronde.  
Notre petite Bretonne va t'aider  
à trouver le premier indice...

Pour décoder la phrase suivante,  
voici la traduction du mot BÉCASSINE :  
1, 4, 2, 26, 18, 18, 8, 13, 4.

4, 13 - 16, 20, 4, 11, 11, 4 - 26, 13, 13, 4, 4 -  
26 - 4, 19, 4 - 2, 14, 13, 18, 19, 17, 20, 8, 19 -  
11, 4 - 2, 11, 14, 18 - 3, 4 - 11 - 26, 17, 14, 13, 3, 4 ?

La réponse à la question est une date.  
Additionne ses 4 chiffres et tu trouveras  
le nombre de la première énigme.

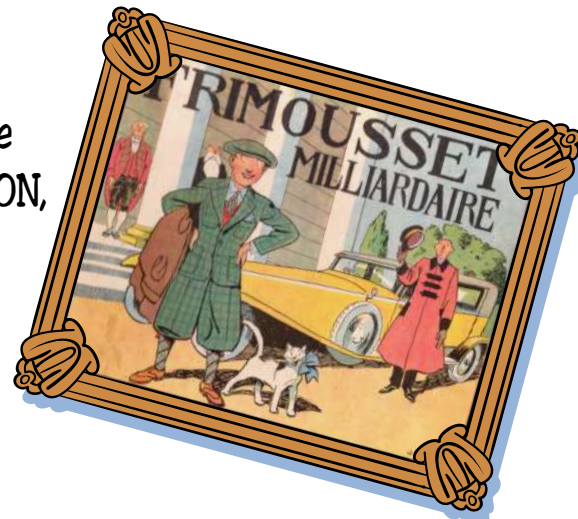
Réponse :

## Énigme 2

Ma Cassine.

Rendez-vous au pupitre du parcours historique devant la pharmacie.

Frimousset,  
un autre célèbre personnage  
de Joseph Porphyre PINCHON,  
semble plutôt à l'aise avec  
les nombres...  
Il te propose de résoudre  
l'énigme suivante :



On lui dit "sept" et il répond "quatre"  
On lui dit "un" et il répond "deux"  
On lui dit "vingt-trois" et il répond "dix"  
Que doit-il répondre si on lui dit "quatre-vingt-dix" ?

Le nombre de personnages  
sur la photo  
"Ma Cassine au début du XX<sup>e</sup> siècle"  
peut t'aider...

Réponse :

## Enigme 3

### Le pont de pierre et l'Aronde.

Rendez-vous dans le parc de la mairie devant le pupitre.



Pour résoudre cette énigme, remets dans l'ordre toutes les lettres en rouge et tu trouveras le troisième indice.

1/ Rivière de 26 km qui traverse Clairoix. Son nom vient du celtic Ar (rivière).

2/ Construit en 1658.

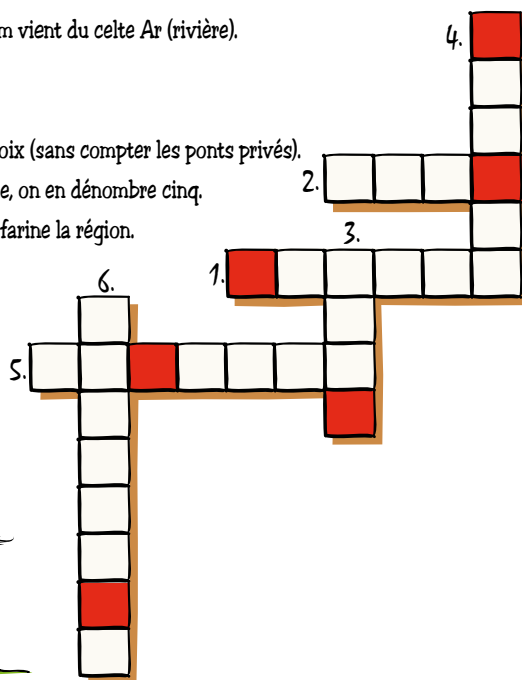
3/ Rivière dans laquelle se jette l'Aronde.

4/ Nombre de ponts qu'il y a sur l'Aronde à Clairoix (sans compter les ponts privés).

5/ Sur la commune de Clairoix, le long de l'Aronde, on en dénombre cinq.

Ils permettaient autrefois d'approvisionner en farine la région.

6/ Commune où l'Aronde prend sa source.



Réponse :

## Enigme 4

### Le jumelage.

Rendez-vous dans le parc de la mairie, près de la passerelle.



La commune de Clairoix est jumelée avec la commune allemande de Dormitz. Cette amitié entre les deux communes remonte à des échanges entre clubs de football à partir de 1988. Elle a été officialisée lorsque les deux maires ont planté ensemble un tilleul dans le parc de la mairie. Une plaque commémorative immortalise l'évènement.

Pour trouver le nombre de cette énigme, il te faut additionner tous les chiffres de la plaque commémorative et soustraire 2.

Réponse :

## Enigme 5

### La propriété de Comminges.

En sortant en haut du parc de la mairie, tourne à droite.



Cette villa  
a été construite par  
le Comte Aimery de Comminges.

Pour résoudre l'énigme suivante,  
tu as 6 barres verticales que tu ne peux pas déplacer.



En rajoutant 3 barres horizontales,  
forme un chiffre (en lettres), réponse de l'énigme.



Réponse :

## Enigme 6

### L'ancienne mairie-école et presbytère, un peu plus loin...

Ce bâtiment a été acquis par la municipalité en 1842,  
pour y héberger : la mairie, l'école communale,  
et le presbytère.



Non loin du panneau,  
trouve une maison qui a un cadran solaire sur sa façade...  
C'est le numéro de cette maison qui est la réponse à l'énigme.

Réponse :

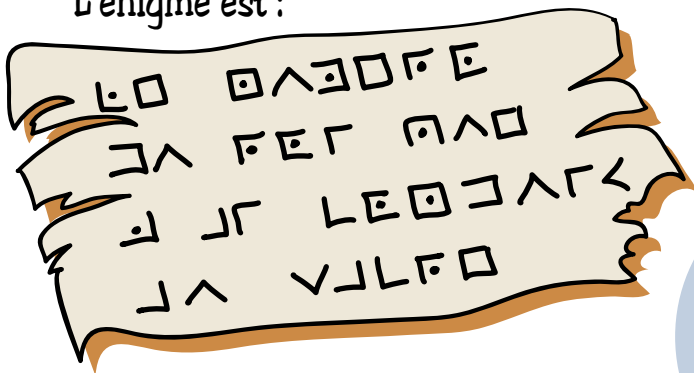
## Enigme 7

L'église.

Reviens sur tes pas et prends la rue qui monte à droite vers l'église.

Jeanne d'Arc,  
qui aurait passé une nuit à Clairoix,  
juste après avoir été faite prisonnière,  
n'a pas eu le temps de transmettre  
ce message codé au roi.  
À toi de le déchiffrer...  
Attention, il ne doit surtout pas  
tomber dans les mains des Anglais !

L'énigme est :



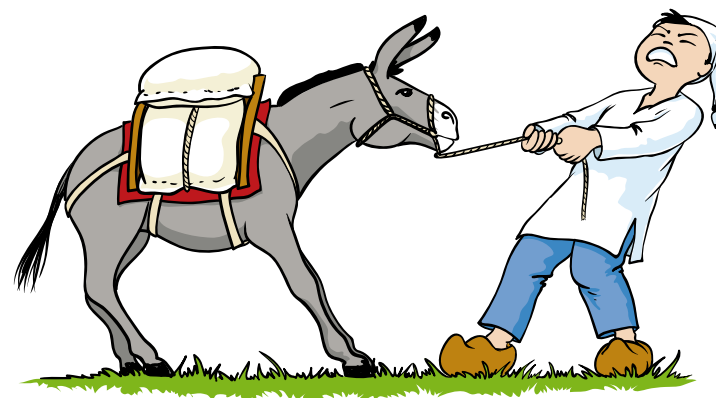
Pour t'aider  
à déchiffrer ce message,  
un soldat a caché  
un indice non loin  
du pupitre.

Réponse :



## Enigme 8

La villa Sibien... un peu plus haut.

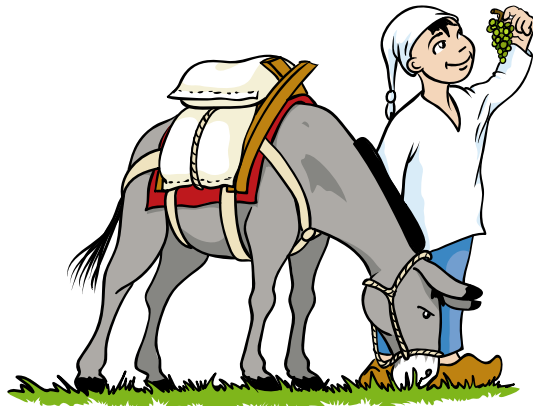


Pour trouver le nombre suivant j'ai écrit le chiffre  
du passage intitulé "La Villa Sibien".

Réponse :

## Enigme 9

La vigne.



Entoure  
chaque fois la lettre  
de la bonne réponse.

1. Comment appelle-t-on les rameaux de la vigne ?  
P. Les gourmands - F. Les cepes - G. Les sarments
2. Quel outil le vendangeur utilise-t-il pour couper les grappes ?  
E. Une cisaille - R. Un sécateur - U. Une serpe
3. Comment plante-t-on les pieds de vigne ?  
N. En cercle - U. En zigzags - A. En ligne
4. Quelle science a pour objet l'étude et la connaissance du vin ?  
L. La vinologie - P. L'œnologie - D. La cavologie
5. Quel mot désigne la couleur du vin ?  
P. Sa robe - E. Sa jupe - A. Sa lumière
6. Quel nom porte le jus de raisin avant qu'il ne se transforme en vin ?  
D. Du bouillon - T. Du sirop - E. Du moût
7. Que mesure-t-on pour savoir si un grain de raisin est arrivé à maturité ?  
S. Son taux de sucre - X. Sa couleur - N. Sa taille

Les 7 lettres forment un nom :

Compte celles que tu vois sur le portail,  
divise ce nombre par 2 et tu obtiendras la réponse.

Réponse :

## Enigme 10

Les 4 tilleuls... toujours plus haut...

Poursuis ta route  
au-delà de la résidence dite des 4 Tilleuls.  
Sur ta gauche se trouvent quelques marches  
qui donnent accès aux 4 tilleuls (qui ne sont plus que 3...).  
Derrière l'un d'entre eux se trouve  
la réponse à l'énigme.



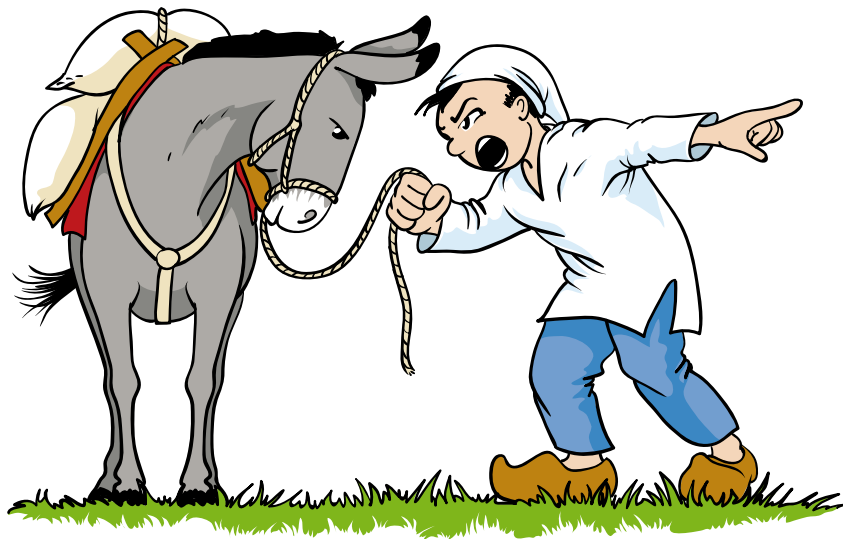
Réponse :

## Enigme 11

### La rue et la place St Simon.

*Reviens sur tes pas et redescends par la rue d'Oradour.*

Non loin du panneau intitulé  
"La rue et la place Saint-Simon"  
se trouve un monument érigé en 2003.  
Compte le nombre d'animaux  
présents sur ce monument  
et multiplie-le par 2.



Réponse :

## Enigme 12

### Le mont Ganelon.

*Continue jusqu'à l'angle des rues Saint-Simon et d'Annel.*



GKUBBU UIJ BQ IKHVQSU TK CEDJ WQDUBED ?

Pour t'aider à déchiffrer ce message,  
tu peux faire appel à un "avocat".

La réponse à cette question est \_\_\_ hectares.

Additionne ces 3 chiffres  
et tu trouveras la réponse.



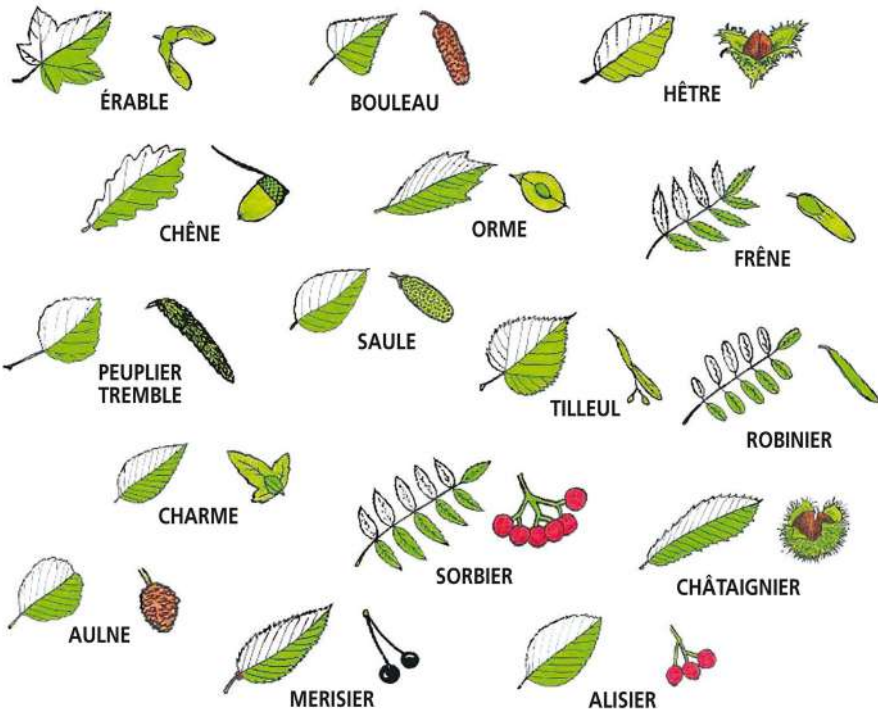
Réponse :

## Enigme 13

### La zone naturelle pédagogique (ZNP).

Continue en direction du complexe sportif sur environ 600 m.

Sur le parcours de la ZNP, tu trouveras un jeu en bois pour découvrir des noms d'arbres à partir de leur écorce. Entoure ci-dessous les feuilles des arbres concernés.



Feuilles et fruits : © Office national des forêts / www.onf.fr

Combien de feuilles as-tu entourées ?

Réponse :

## Enigme 14

### Les moulins.

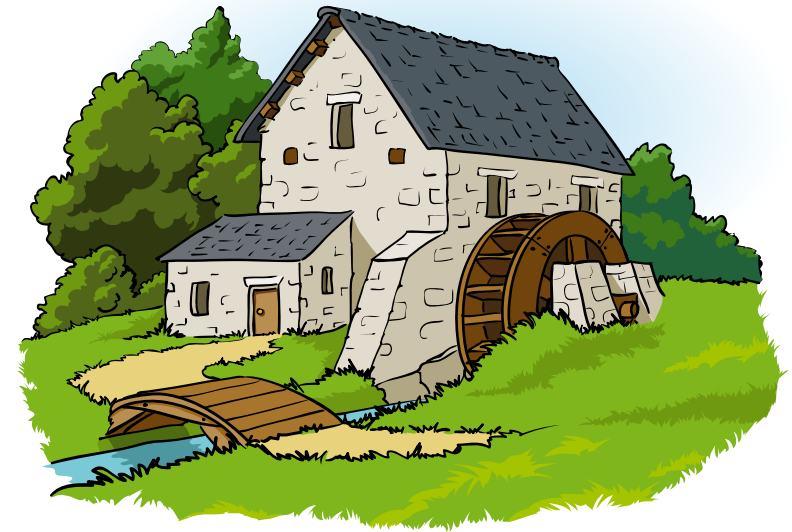
Rendez-vous à côté du petit rond-point de la rue de la Bouloire.

Décode le message suivant :



Aide :

C				I	M	O	B				G	A	L		F		Y	J	
yellow circle	purple circle	blue circle	red heart	brown circle	star	black diagonal line	pink star	yellow star	blue heart	green circle	purple heart	yellow circle	red circle	purple heart	blue heart	orange circle	green heart	yellow heart	

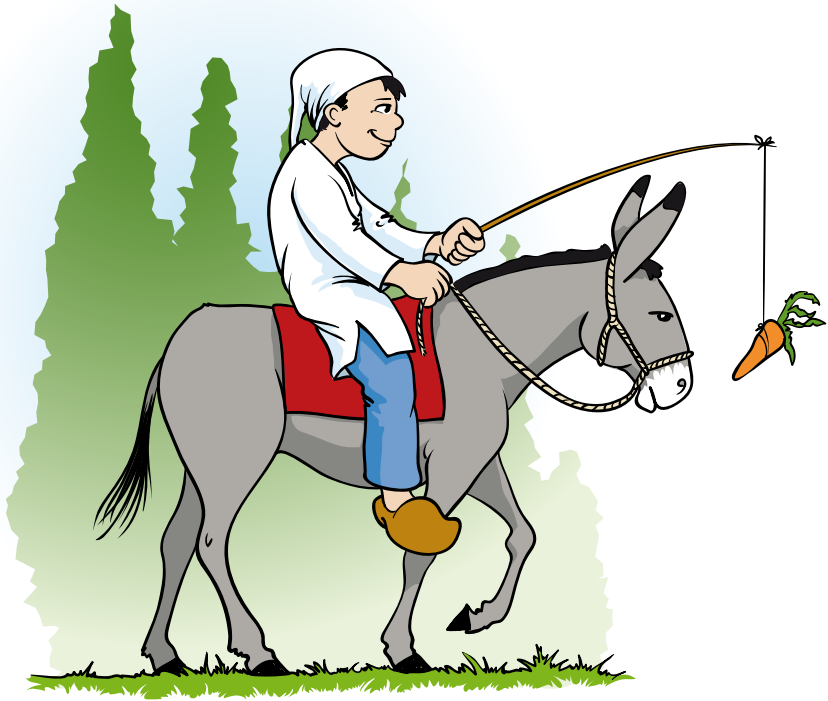


Réponse :

## Enigme 15

Les écoles et l'ancienne mairie.

Ta prochaine énigme se trouve  
dans un des panneaux d'affichage des écoles.

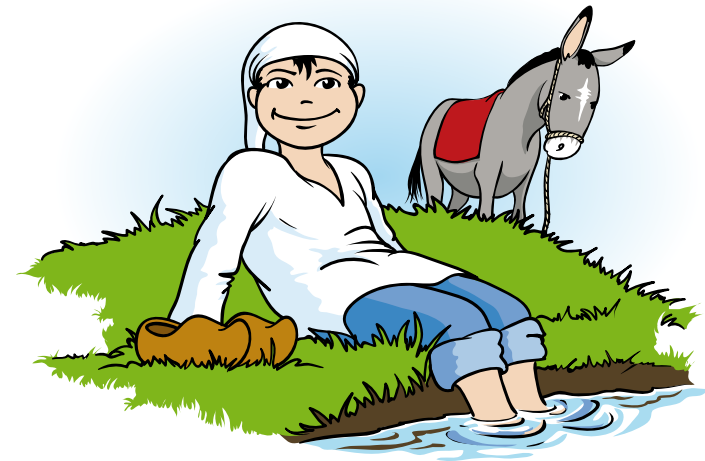
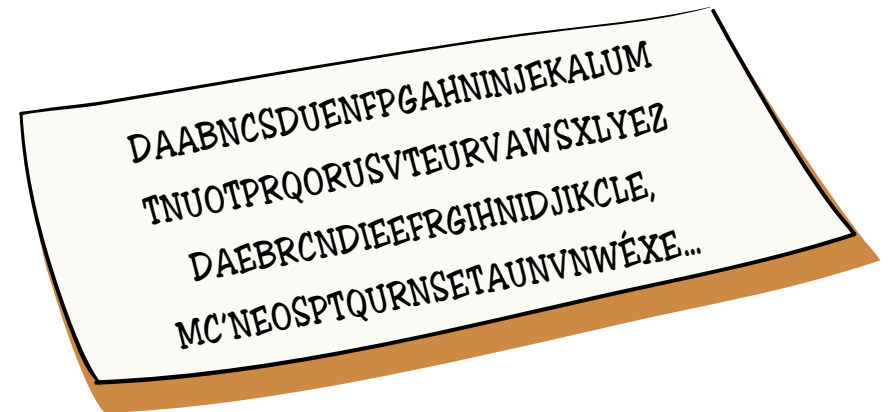


Réponse :

## Enigme 16

La place de la supérette.

Une sur deux tu enlèveras...



Réponse :

## Récapitulatif

Réécris les réponses aux énigmes.

Enigme 1 : 18 qui correspond à la lettre Q

Enigme 2 : \_\_

Enigme 3 : \_

Enigme 4 : \_\_

Enigme 5 : \_

Enigme 6 : \_\_

Enigme 7 : \_

Enigme 8 : \_\_

Enigme 9 : \_

Enigme 10 : \_

Enigme 11 : \_

Enigme 12 : \_\_

Enigme 13 : \_

Enigme 14 : \_

Enigme 15 : \_

Enigme 16 : (année) \_ \_ \_ \_

La suite des 16 nombres forme un message.

Chaque énigme correspond à une lettre (sauf la numéro 16).

La grille ci-dessous t'aidera à décoder ce message :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
8	7	6						26								18										

La réponse à la question se trouve dans le parc de la mairie :

-----  
C'est le mot de passe pour vérifier tes réponses sur le site internet de Clairoix.



Publication : Mairie de Clairoix  
Maquette - illustrations : Jean Luc Guérin