



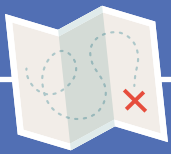
7-9 ANS



1H30

JEU DE PISTE à La Garde-Freinet





Carte




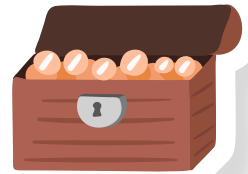
Parcours le village et cherche les indices qui te permettront de retrouver la clef du coffre-fort dans lequel Antoine Guillabert, le leveur de liège, a enfermé son picoussin.

Pour connaître l'itinéraire, suis les traces de pas. Elles te mèneront au prochain indice.

En chemin, ouvre grands les yeux et regarde autour de toi !



Quand tu verras ce symbole  en haut d'une question, cela signifie que tu peux nous envoyer tes dessins et/ou poèmes à cette adresse mail : cpatfreinet@orange.fr afin qu'ils figurent sur notre page Facebook !



A LA RECERCO DÓU PICOUSSIN PERDU*

*« À la recherche du picoussin perdu » en provençal.

Depuis de très longues années, dans les forêts de La Garde-Freinet, d'étranges bruits se font entendre durant l'été... C'est le son des picoussins contre l'écorce des chênes-liège !

Antoine Guillabert, un gardois de 18 ans, est l'un des plus jeunes leveurs de liège de la région. Il aime son travail par dessus tout ! C'est une tâche fort délicate car il faut enlever le liège, l'écorce de l'arbre, sans abîmer le tronc avec un outil particulier : une petite hache appelée un picoussin.

Cet objet lui est si précieux, que chaque soir, il le range dans son coffre-fort... Or ce matin, il a beau fouiller toutes ses poches, il ne parvient pas à retrouver la clef du coffre ! Et sans son précieux outil, il ne peut pas travailler.... C'est la CATASTROPHE ! Il faut vraiment que tu aides Antoine à retrouver cette maudite clef, pour qu'il puisse aller travailler et gagner sa croûte !

Pour cela, réponds aux questions suivantes. Chacune te donnera une lettre qui te permettra de trouver, une fois toutes les lettres assemblées, le lieu où est cachée la clef !
Bonne chance !



MISSIONS 1-2

1

POSITIONNE-TOI DEVANT L'HÔTEL DE VILLE, OBSERVE ATTENTIVEMENT LA STATUE.... ELLE TE PERMETTRA DE TROUVER UNE LETTRE DU LIEU MYSTÈRE !

POUR TROUVER LE PROCHAIN INDICE, TU DEVRAS PRENDRE LA RUE DE LA MAIRIE, DANS LAQUELLE TU VERRAS L'ANCIENNE DROGUERIE ET L'ANCIEN CINÉMA QUI S'APPELAIT REX. CONTINUE TOUT DROIT, DANS LA RUE DROITE JUSQU'AU NUMÉRO 12.



LE DERNIER MOT TE DONNERA

LA PREMIÈRE LETTRE

DU CODE

COMPLÈTE L'INSCRIPTION DE LA STATUE DE LA LIBERTÉ

Ce monument a été construit pour le centenaire de la Révolution française. Connais-tu les 3 principes de la République française ?

L _ _ _ _ _
 _ _ _ _ L _ _ _ _
 _ R _ _ _ _ _

SUR LA MAISON QUI FAIT L'ANGLE DE LA RUE DE LA VIEILLE CASERNE TU PEUX OBSERVER LES 3 TYPES DE PIERRES QUI ONT ÉTÉ UTILISÉES POUR CONSTRUIRE LES MAISONS :

- LE GRÈS DE LA PLAINE DES MAURES (de couleur rouge, autour des portes ou des fenêtres pour faire joli).
- LE BASALTE DE COGOLIN (de couleur noire).
- LE SCHISTE, LA PIERRE LOCALE (difficile à tailler, toutes les maisons d'ici sont construites avec cette pierre).

2

CONTINUE TA ROUTE DANS LA RUE DE LA VIEILLE CASERNE ET TOURNE À DROITE À L'INTERSECTION, TU ARRIVERAS DEVANT L'ANCIENNE MAIRIE...

À L'AIDE DU PANNEAU D'EXPLICATION HISTORIQUE SITUÉ À CÔTÉ DE LA PORTE D'ENTRÉE, IDENTIFIE LES ANCIENNES PARTIES DE L'ANCIENNE MAIRIE AVEC LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

CLASSE - CACHOT - SALLE DU CONSEIL
 ARCHIVES - LOGEMENT DE L'INSTITUTEUR

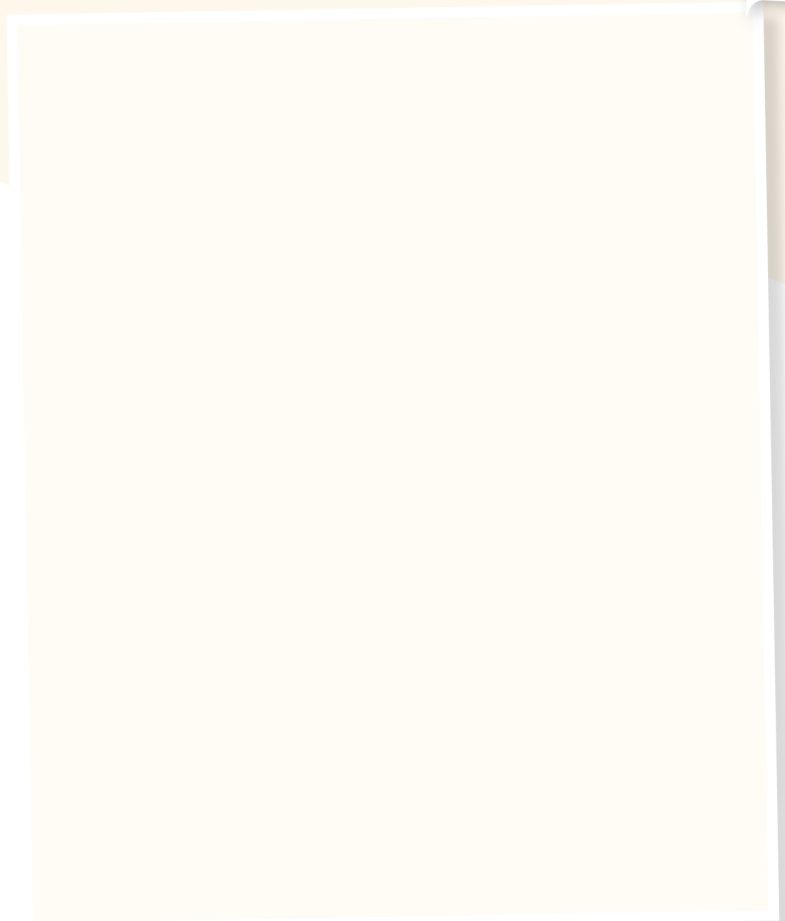


LE CODE EST UNE LETTRE DE L'ÉLÉMENT SITUÉ SOUS UN ESCALIER !

MISSION 3

3

PASSE SOUS LA VOÛTE ET TOURNE À DROITE TU ES DEVANT L'ANCIENNE PRISON, UNE SOMBRE SALLE VOÛTÉE ET TOUTE PETITE (2,50 SUR 2,70 M). IMAGINE QUE TU SOIS ENFERMÉ(E) À L'INTÉRIEUR, QUE DESSINERAI-TU OU ÉCRIRAI-TU SUR LES MURS ?



Le code est une lettre du nom de la jeune femme à qui sont dédiés ces vers :

« Oh mon _ _ _ _ _ que de larmes amères tu verserais si tu savais ton amant enfermé en ces tristes lieux ».

MISSION 4



4

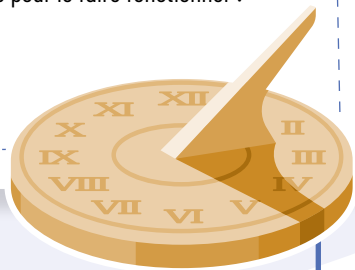
REMONTE LA RUE DROITE JUSQU'À LA PLACE DE L'AMOUR.
COMME LE PRISONNIER, COMPOSE UN POÈME DE
4 LIGNES AVEC DES RIMES EN «É».



.....
.....
.....
.....
.....
.....

La façade de la maison située au fond de la place de l'Amour possède un cadran solaire.
La lettre mystère est dans le nom de l'élément nécessaire pour le faire fonctionner :

S L _ _ _



REGARDE LE GRAND ARBRE SUR LA PLACE, C'EST
UN MÛRIER. SES FEUILLES SERVENT À NOURRIR
LES VERS À SOIE. CE MÛRIER DONNE SON NOM À
LA PLACE : L'AMOURIÉ (PROVENÇAL). LE MÛRIER
PERD SES FEUILLES EN HIVER, HEUREUSEMENT À CE
MOMENT-CI, LES VERS À SOIE SONT ENCORE DANS
LEUR ŒUF.



MISSION 5



5

DESCENDS LES MARCHES SITUÉES DANS UN COIN DE LA PLACE.
PUIS TOURNE À GAUCHE POUR REJOINDRE LE PARKING SAINT-JOSEPH.

Ici, tu te trouves sur une ancienne aire de dépiquage. Pour comprendre à quoi servait ce lieu, complète le texte suivant en t'aidant du panneau explicatif situé au fond du parking, près des panneaux de randonnée.

« L'aire de dépiquage servait à séparer les _ _ _ _ _ de céréales de l'_ _ _
et de la _ _ _ _ _ . Dans le sud de la France, on utilisait la technique du
_ _ _ _ _ par les _ _ _ _ _ d'un animal (souvent la femelle d'un cheval). »

La lettre qu'il te faut est dans le nom de l'animal
utilisé auparavant pour écraser les épis :

C _ _ _ I



AU LOIN, EN DIRECTION DU SUD, ON PEUT VOIR
LE MOULIN À VENT OÙ LES GRAINS DE BLÉ ÉTAIENT
AMENÉS POUR ÊTRE MOULUS AFIN DE FAIRE
DE LA FARINE.

METS-TOI EN FACE DU PANNEAU, TOURNE À GAUCHE ET PRENDS
LE CHEMIN QUI MONTE, LE CHEMIN BELLEVUE, POUR ARRIVER
JUSQU'À L'AIRE DE LA PLANETTE.



MISSIONS 6



6

UNE FOIS ARRIVÉ(E), VA JUSQU'AU PANNEAU D'INDICATION, PREND LE CHEMIN EN TERRE, FAIS 40 PAS DE GÉANTS 20 PAS DE FOURMIS. TOURNE-TOI D'UN QUART DE TOUR À GAUCHE ET REGARDE AUTOUR DE TOI, TU ES DANS LA FORÊT !

Que remarques-tu sur le tronc de certains arbres?

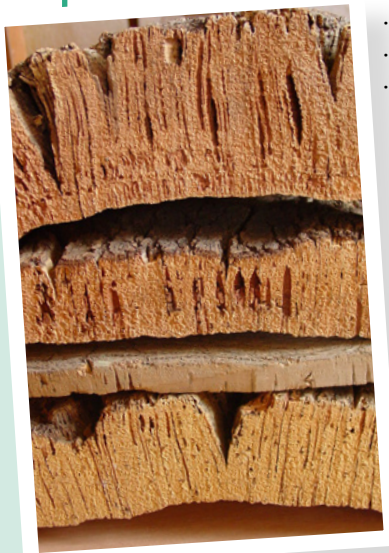
.....
.....
.....
.....
.....

As-tu une idée pour expliquer cela ?

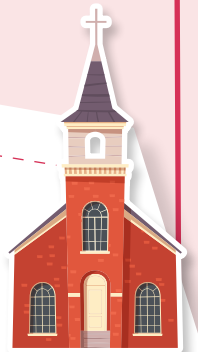
.....
.....
.....
.....
.....
.....

L'écorce de cet arbre sert à confectionner des bouchons pour les bouteilles de vin, et plein d'autres choses comme de l'isolant, des semelles... Le nom de cet arbre est en deux mots, c'est le code :

h ê _ _ - l _ _ _



MISSION 7



DIRIGE TOI SUR LE PARKING DE LA PLANETTE ET CONTINUE TON CHEMIN TOUT DROIT SUR LA RUE DE LA PLANETTE. DIRIGE-TOI VERS LA MAISON AUX VOLETS ROUGES.

7

CONTINUE JUSQU'AU PETIT PONT, TOURNE À GAUCHE DANS LA RUE QUI DESCEND, LA RUE DU CAUSSET, DIRIGE-TOI VERS L'ÉGLISE ET VA À L'INTÉRIEUR PAR LA PORTE DU CÔTÉ...

Tu rentres dans une église, c'est un lieu de prière dans lequel il faut rester calme et silencieux.

Sais-tu ce qu'est un vitrail ? C'est une composition faite de morceaux de verre découpés et le plus souvent colorés, assemblés à l'aide de plomb ou d'un ciment, pour décorer des édifices, comme les églises.

Ici, sur les vitraux, plusieurs messages ont été écrits. Sauras-tu trouver quel vitrail n'existe pas parmi les propositions suivantes ? Entoure l'intrus !



Le code est le nom du saint à qui est dédié cette église.

S _ _ _ - C _ _ _





MISSIONS 8-9



8

SORS DE L'ÉGLISE, ET DIRIGE-TOI VERS LA DROITE POUR EN FAIRE LE TOUR. TU ARRIVERAS VERS LA RUE ROMPI CUOU ET VERS LA FONTAINE VIEILLE


« Rompi Cuou » vient du provençal. À ton avis, que signifie cette expression ?

.....



DANS LA LISTE SUIVANTE, ENTOURE LES MOTS PROVENÇAUX. ATTENTION AUX PIÈGES !

| | | | |
|------------|---------|---------|------------|
| Tourniquet | Fada | Rouste | Pègue |
| Chalumeau | Ensuqué | Blaguer | Navette |
| Dégun | Boucan | Pichoun | Lou ruscle |


Regarde le panneau explicatif sur le côté gauche de la fontaine :
Le code est une lettre du mot suivant « aigo es d' _  »

9

APRÈS LA FONTAINE, TU ARRIVERAS SUR LA PLACE DU MARCHÉ. REGARDE LA MAISON AVEC UN BEL ESCALIER, C'EST L'ANCIEN MOULIN À HUILE

Assieds-toi en face de l'ancien moulin à huile en faisant attention aux voitures, et dessine-le !



POUR LE CODE :
Quel fruit est utilisé dans la région pour faire de l'huile ?
O _ _ _ 

REMONTÉ LA PLACE, EMPRUNTE LA RUE PIÉTONNE À TA GAUCHE (PLACE VIEILLE). CONTINUE TOUT DROIT JUSQU'À LA PLACE NEUVE ET DIRIGE-TOI VERS LA FONTAINE.



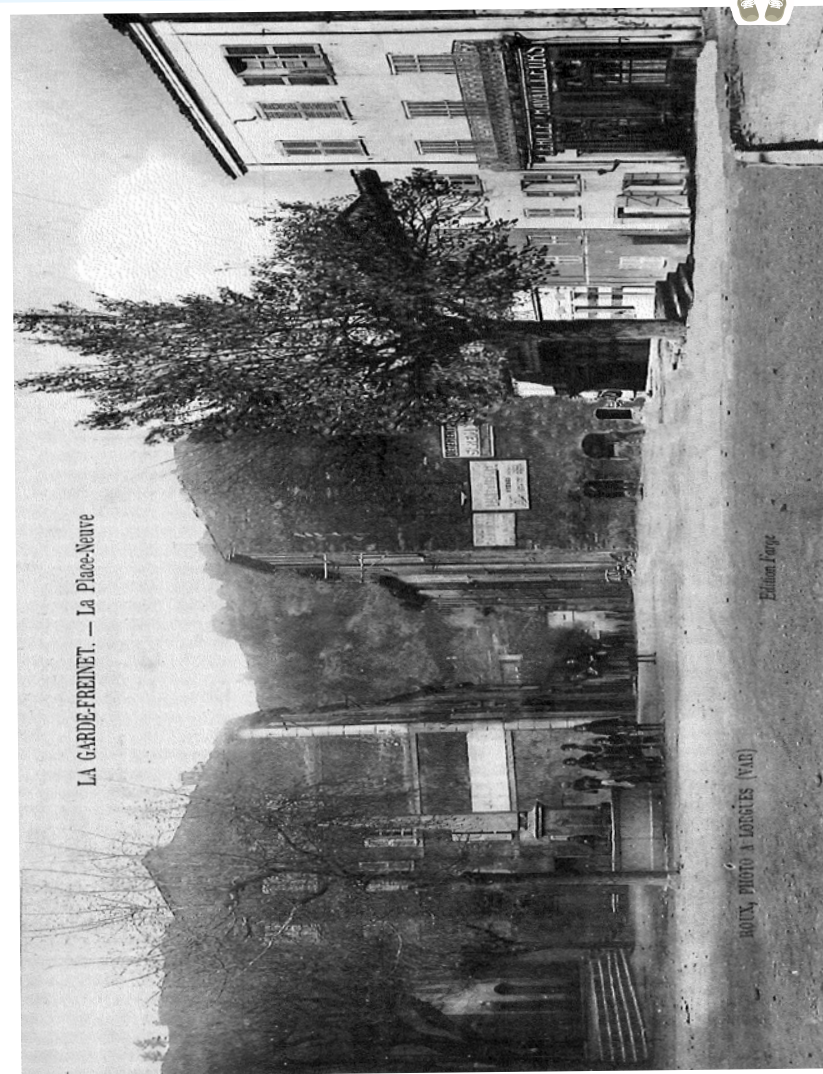
MISSION 10



10

REGARDE AUTOUR DE TOI, TU ES SUR LA PLACE NEUVE, POSITIONNE-TOI À CÔTÉ DE LA FONTAINE

Entoure 7 différences avec ce que tu vois aujourd'hui !



Le nom de l'établissement qui remplace aujourd'hui le cercle des travailleurs te donnera la dernière lettre du code pour trouver où est cachée la clef du coffre-fort !

P _ _ _ _ C _ 

Félicitations !



Tu sais maintenant où trouver la clef du coffre-fort et, grâce à toi, Antoine Guilbert pourra récupérer son précieux picoussin et partir lever le liège.

La saison bat son plein en été, et il ne doit pas tarder ! Sinon les bouchonniers ne vont pas être contents...



Dépêche-toi de te rendre à l'endroit désigné, pour ouvrir le coffre-fort !



Conception et rédaction : Conservatoire du Patrimoine du Freinet

Création graphique : Agence **declik** - 04/2022 - Ne pas jeter sur la voie publique
Illustrations : ©iStock - Declik - Photos : Conservatoire du Patrimoine du Freinet - iStock