

Dans Valgorge



1 - Prendre à droite au bout de la rue et rejoindre la rue principale.



2 - Remonter la rue principale, jusqu'au panneau Salle Polyvalente et descendre à gauche.



Bravo et merci d'avoir relevé les défis du Sentier des Druides, mais tout n'est pas fini...

Si vous souhaitez avoir les réponses aux différents jeux, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Rendez-vous :



- 1 - au point info de Valgorge, les réponses sont affichées dans la vitrine,
- 2 - sur le site internet www.tourisme-beaumedrobie.fr rubrique "Bouger - le coin des enfants",
- 3 - à Joyeuse, à l'Office de Tourisme ou au Musée de la Châtaigneraie. Prenez votre grille de points et une surprise attend le gagnant !

Si vous avez rencontré des problèmes de balisage ou d'entretien du sentier, merci de nous le signaler.

Protégeons la nature



Livret réalisé et offert par le

Musée de la Châtaigneraie
Parvis de l'église
F-07260 JOYEUSE
www.musee-chataigneraie.fr
04 75 39 90 66



Office Intercommunal de Tourisme Beaume-Drobie
63 avenue François Boissel - BP 30
F-07260 Joyeuse
www.tourisme-beaumedrobie.fr
04 75 89 80 92



LE PAYS
BEAUME
DROBIE

Voyage EN CÉVENNES D'ARDÈCHE



Butinez en famille !

Sur le Sentier des Druides



Relevez les défis au coeur
de la châtaigneraie

A Valgorge

- # Départ du parking de la Salle Polyvalente
- # Durée : 2 h 30 pour 3,5 km environ
- # Circuit en boucle, situé sur un circuit de randonnée balisé  puis 
- # Circuit situé sur le Sentier des Druides, parcours de santé ponctué de défis sportifs.



[Bienvenue à Valgorge]

Le Sentier des Druides

Au cœur des Cévennes ardéchoises, Valgorge est situé à 588 m d'altitude. L'origine du nom de ce village viendrait du goulet situé au lieu-dit "Pied-de-Boeuf" où s'engouffre la rivière la Beaume. C'est vraisemblablement ce goulet "gurgulio" qui a donné à la vallée le nom de Valgorge : vallée gurgulionis, vallée qui part du goulet ou qui aboutit au goulet.



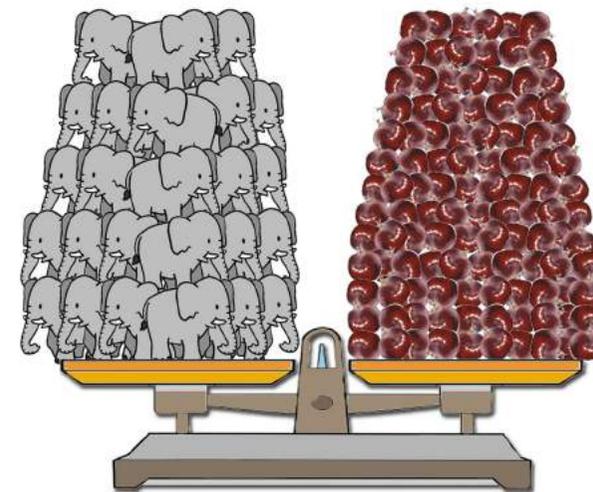
De grands espaces de nature sauvage et préservée sont accessibles par un dense réseau de sentiers de randonnée traversant des prairies naturelles, des châtaigneraies, des landes à genêts ainsi que des zones boisées.

A voir aussi : la chapelle gothique et le château de Chastanet (XV^{ème}) - L'église de Saint Martin érigée au XIX^{ème} siècle - Les lavoirs et fours à pain - La vue magnifique du belvédère et la table d'orientation au Col de Meyrand.



Quel est le poids de la production ardéchoise de châtaignes ?

La production ardéchoise de châtaignes correspond au poids de 1 000 éléphants.



Le contenu de ce livret

« Un pas à pas » vous guidera sur le circuit



15 défis à relever : des **agrès sportifs** sont implantés sur ce sentier. Suivez les indications sur les panneaux pour vous « tester » !



Des **énigmes** et des jeux vous inviteront à regarder la nature et les paysages qui vous entourent.



Une **cocotte** à découper et à plier pour définir les points bonus que vous pouvez gagner.



Une **grille de points** pour noter les scores remportés sur les agrès.



Défi n° 14



Utilise la cocotte avant de relever le défi n°14. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

Attention, plus que 3 défis après celui-ci, c'est le moment de remporter un maximum de points pour le classement final.

Le sentier croise une route...



1 - Après le Mas de la Fraysse, le sentier emprunte une route bitumée sur 10 mètres environ... pour poursuivre ensuite sur la gauche.



2 - En haut de la petite montée, le défi n°15 se devine déjà.

Toujours suivre les repères jaune et blanc.



Défi n° 15



Défi n° 16



Défi n° 17



Utilise la cocotte avant de relever les défis. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

Le sentier descend vers Valgorge



1 - Après le défi n°17, prendre à droite au panneau Valgorge. Suivre la marque jaune, et les repères jaune et blanc



2 - Descendre la draille, en suivant les repères jusqu'au panneau final du sentier





Défi n° 11



Utilise la cocotte avant de relever le défi n°11. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

Le sentier tourne à droite



1 - Au niveau du défi n°11, prendre le chemin de droite qui descend dans le vallon de châtaigniers...



2- ...en suivant les repères marqués sur les arbres et les rochers.

Le sentier continue dans les châtaigniers jusqu'au défi n°12



Défi n° 12



Utilise la cocotte avant de relever le défi n°12. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

Le sentier continue...



1 - Le sentier continue après ces gros rochers, jusqu'à une passerelle en bois qui enjambe un ruisseau...



2- ...Passer sur la passerelle en bois.

Le sentier continue ensuite tout droit dans les châtaigniers jusqu'au défi n°13



Défi n° 13



Utilise la cocotte avant de relever le défi n°13. N'oublie pas de noter les points dans la grille !



Attention ! Certains animaux font des dégâts dans les châtaigneraies : ils détériorent les filets et mangent les récoltes d'où la présence de barrières ou clôtures électrifiées autour des parcelles.

Petit rappel : les châtaignes sont des fruits cultivés, fruits du labeur des agriculteurs qui en tirent leur revenu. Respectez-les !

Né ramassez pas les châtaignes même sur les chemins.

Le sentier continue tout droit...



1 - ...aller tout droit à partir du défi n°13. Au niveau de l'entreprise de maçonnerie, suivre le chemin du milieu et le balisage jaune et blanc.



2 - Passer sur la passerelle en béton et prendre à droite.

Continuer jusqu'au défi n°14.



Les règles du jeu

Chaque joueur réalise tous les défis et marque 10 points par défi réussi.

Pour utiliser la cocotte et marquer des points bonus, à tour de rôle, chaque joueur dit un nombre, actionne la cocotte et suit les consignes.



Tout au long du livret, au niveau de chaque agrès, ce pictogramme vous indiquera d'utiliser la cocotte avant de relever le défi.



Avant de partir, adaptez votre tenue : chaussures de marche, eau, casquette, encas, vivement recommandés.

C'est parti !

Départ du circuit



1 - Se garer à la salle polyvalente "La pourette". Se mettre dos à la salle et descendre la route en suivant le balisage.

2 - Passer devant le point de regroupement des containers d'ordures ménagères et suivre pendant 400 m la route qui descend.



3 - Passer sur le pont et prendre juste après à droite. Suivre maintenant la balise

C'est le début du sentier



Défi n° 1



Défi n° 2



Défi n° 3



Utilise la cocotte avant de relever les défis. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

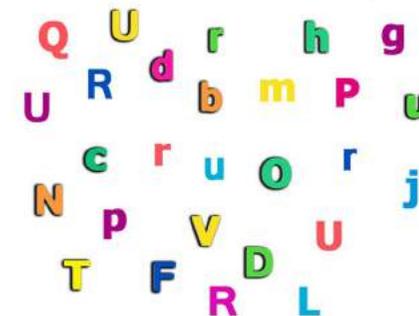


Au défi n°3, tu me traverseras... Que suis-je ?

Parmi toutes ces lettres, trouve celles qui sont répétées plus de trois fois et compose un mot de deux lettres.

Tu trouveras mon nom.

Je suis un





Le défi n°4 est inexistant : observe la végétation autour du panneau, et regarde ce qu'il y a sur le sol, cela pourra t'aider à répondre au jeu suivant.



Découvre l'énigme de la chèvre

Ces 4 indices t'aideront à la résoudre

- 1°- Avec mes semblables, mises en tas, nous étions utilisées autrefois comme litière pour dormir,
- 2°- Nous servons aussi de fourrages pour les animaux,
- 3°- Les chèvres aiment beaucoup me déguster !
- 4°- Je pousse sur un arbre qui donne des châtaignes



Je suis une _____ de _____



Défi n° 5



Défi n° 6



Actionne-moi

Utilise la cocotte avant de relever les défis. N'oublie pas de noter les points dans la grille !

Entre le défi n°6 et n°7, tu pourras résoudre l'énigme ci-après

Je fais fuir les moustiques, quel est mon nom ? -



Regarde autour de toi, cherche un arbre avec des aiguilles molles, non piquantes et douces dont voici un bout de branche.

Frotte les aiguilles entre tes doigts, une odeur de citronnelle s'en dégage. Si tu veux connaître le nom de ce conifère, résous ce rébus, et tu le trouveras.



Je suis le _____



Le circuit tourne à droite



1 - Quelques mètres après le défi n°6, dans la montée, le sentier se divise en 2. Prendre à droite.



2 - Désormais, il faut suivre les balises jaune / blanc. Vous devez déjà apercevoir le défi n°7. Continuer le sentier jusqu'à un ruisseau.



Chemin des muletiers

Ce chemin servait, jusqu'au 18^{ème} siècle, de passage pour les commerçants ambulants qui allaient échanger des marchandises dans les grandes foires de la région Rhône-Alpes. Ces hommes descendaient des hauts plateaux le blé, les écorces de châtaignier, les peaux de bêtes brutes, les lentilles, la dentelle du Puy, le papier. Ils allaient charger du vin, qui était stocké dans de grandes outres, en bas, dans la Vallée du Rhône. Ces commerçants ou muletiers se déplaçaient avec une file de plusieurs mulets que l'on appelait la « couble ».



- 1°- En suivant les différentes lignes noires, trouve combien de litres de vin au total un mulet portait sur son dos.
- 2°- A l'aide des lignes de couleurs, trouve combien de mulets pouvait avoir un muletier.

2 1 3 litres

1 2 4 litres

1 9 0 litres

1 6 8 litres

La couble est composée de à mulets.

Le sentier tourne à droite



1 - En haut du chemin des muletiers, prendre le chemin à droite, direction Valgorge 1,6 km.



2 - Le sentier continue dans les châtaigniers ... sur 300 mètres vers le défi n°11.



Quelle forêt suis-je ? -

Coche l'arbre en face de la proposition choisie. Comment s'appelle une forêt de châtaigniers ?



Petit rappel : les châtaignes sont des fruits cultivés, fruits du labeur des agriculteurs qui en tirent leur revenu. Respectez-les !
Ne ramassez pas les châtaignes même sur les chemins.



- une chainée ?
- une castagneraie ?
- une châtaigneraie ?





Source et expressions

Le mot source signifie l'endroit où l'eau sort de terre mais peut aussi vouloir dire l'origine de quelque chose...

Il existe plus de 65 expressions françaises avec ce mot. En voici 5 à retrouver en reliant les cartouches de couleur aux phrases qui correspondent.



La source et le bassin du hameau de Saint-Martin

Un livre de contes donne des idées pour inventer une histoire, créer une peinture c'est une

eaux de source.

Le feu ça brûle, l'eau ça mouille : ça va de soi, c'est évident, cela

savoir quelque chose de source sûre.

Etre certain de l'information que l'on a apprise, signifie :

sources de chaleur

Les eaux minérales Vals®, Reine des Basaltes®, Cristalline®, sont des

coule de source.

Quand ils sont allumés, la cheminée ou le radiateur sont des

source d'inspiration



Défi n° 7



Défi n° 8



Utilise la cocotte avant de relever les défis. N'oublie pas de noter les points dans la grille !



Continuer puis s'arrêter à ce panneau et résoudre l'énigme



— Quel animal suis-je ?

A l'aide du panneau "la nature est un temple..." de Charles BAUDELAIRE, que tu trouveras sur le sentier, complète ce texte à trous.

Puis, à l'aide des lettres en rouge du nom de l'auteur, retrouve le nom de cet animal.

On me voit _____ [ligne 2 mot n° 3] le soir de mon terrier. Je vis dans les _____ [ligne 3 mot n° 8] et chasse la _____ [ligne 7 mot n°4].

Mon pelage est de deux _____ [ligne 8 mot n°4].

Grâce à mon odorat 700 fois plus développé que le tien, je trouve et j'avale jusqu'à 200 vers de terre _____ [ligne 1 mot n°8].

Je mange aussi des fourmis ou des châtaignes et chasse en automne les campagnols ou les jeunes lapins. _____ [ligne 3 mots n°1 et 2] me reproche de lui voler du raisin et du maïs que j'aime tout particulièrement.

Je suis le _____

La traversée du hameau de Saint Martin



1 - Prendre vers Loubaresse et Croix de Bauzon puis...



en sortant du passage couvert

2 - Prendre les 7 marches à droite et suivre les ...



...repères

3 - Une fois sur la route, devant cette maison, prendre à droite en suivant la



marque jaune

4 - Passer devant le lavoir et prendre tout de suite à gauche après le lavoir



Le sentier tourne à droite



1 - En haut du chemin, tu trouveras cette croix, tourne à droite. Le sentier monte doucement.



2 - Tu es sur le chemin des muletiers.

Bravo, tu viens de réaliser la moitié du sentier des druides !



Défi n° 9



Utilise la cocotte avant de relever le défi n°9. N'oublie pas de noter les points dans la grille !



Défi n° 10

Le défi n°10 n'est pas réalisable. La traversée sur les troncs en se tenant aux cordes peut s'avérer risquée. Suis les indications du "pas à pas" pour traverser le ruisseau.

La traversée du ruisseau



1 - Se diriger vers le panneau du défi n°9, poursuivre après le gros rocher, en allant sur la droite...



2 - Traverser le ruisseau en prenant appui sur les cailloux.

Le chemin continue de l'autre côté du ruisseau.



Continuer puis s'arrêter à ce panneau et résoudre l'énigme.

Quelles sont les couleurs que je ne porte jamais toutes seules ?



A l'aide de tout le panneau "la châtaigne ardéchoise" qui est de l'autre côté de la rivière, trouve 3 couleurs que le druide ne porte jamais toutes seules.

Attention, le noir n'est pas une couleur

n°1 : _____
 n°2 : _____
 n°3 : _____

Profite pour faire une pause et t'asseoir.



1 pierre, 2 pierres, 3 pierres...

Cherche le nom local donné aux terrasses de pierres, ce patrimoine bâti par l'homme qui accueillait autrefois des jardins cultivés. Dans chacun de ces six jeux, tu dois découvrir une lettre. Les six lettres forment un mot qui est la solution de l'énigme.



Jeu a. La lettre à découvrir se trouve une fois dans le mot ESCLAFARDE et deux fois dans le mot GREFFE.

Réponse a :

Jeu b. La lettre à découvrir se trouve une fois dans le mot COMBALLE et deux fois dans le mot AGUYANE.

Réponse b :

Jeu c. La lettre à découvrir se trouve une fois dans le mot RIALLOUSE et deux fois dans le mot SIGNIGRANDE.

Réponse c :

Jeu d. La lettre à découvrir se trouve une fois dans le mot SARDONNE et deux fois dans le mot GROSSOUNE.

Réponse d :

Jeu e. La lettre à découvrir se trouve deux fois dans le mot ROUSSETTE et une fois dans le mot SIGNARELLO.

Réponse e :

Jeu f. La lettre à découvrir se trouve deux fois dans le mot POURETTE et deux fois dans le mot MERLE

Réponse f :

Le nom local donné à une terrasse de pierres =

a + b + c + d + e + f =

Continuer le chemin, descendre la calade sur 100 m. et trouver cet arbre

Avec un peu d'imagination...



...tu verras sur la droite ce vieux châtaignier. Observe le travail de la nature sur ce vieil arbre ; les creux, les trous que le temps a causés... et laisse aller ton imagination ...



Quelles têtes d'animaux y vois-tu ?



Continuer de descendre

Chemin de transhumance



Décode le nom que l'on donne dans le sud de la France au chemin de transhumance.

4 18 1 9 12 12 5

Utilise le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3,...



En descendant le chemin, tu verras cette montagne sur la droite

Quel est le nom de cette montagne ?



Très particulière, cette montagne est réputée pour ses orages d'automne et autrefois les Celtes l'avaient surnommée Taranis Arga qui veut dire la "montagne du tonnerre".

A l'aide du clavier de cette étonnante invention et du sms affiché, décode le nom actuel de la montagne du tonnerre :

T _____



Le sentier tourne à droite



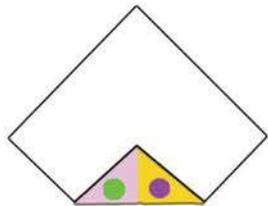
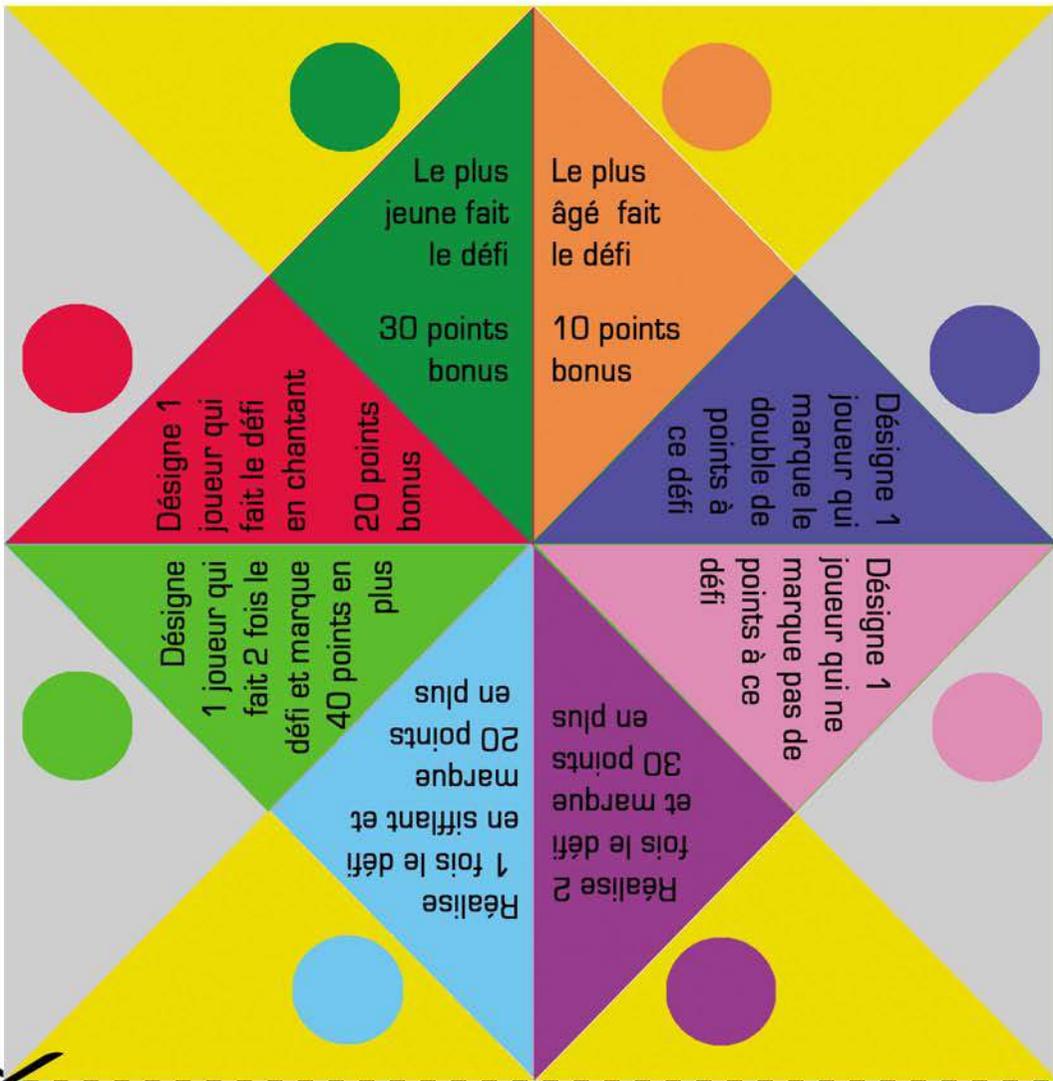
1 - Moins de 200 m après le jeu du sms, le sentier se divise en deux. Il faut prendre à droite.



2 - Traverser le pont et continuer dans la montée



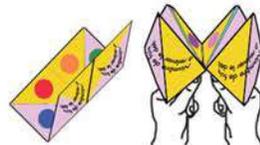
Chaque défi rapporte 10 points à tous les joueurs ayant réussi.
La cocotte permet de distribuer des points bonus au joueur désigné !



1°- Rabattre les 4 angles colorés de la cocotte sur la face blanche



2°- Retourner la cocotte. Puis, rabattre à nouveau les 4 angles et retourner encore une fois le pliage



3°- Plier en 2 le pliage obtenu. Puis, mettre en volume la cocotte en insérant les doigts. Ça y est, la cocotte est prête à être actionnée

Points remportés au	PRENOM DES JOUEURS					
Défi n°1						
Défi n°2						
Défi n°3						
Défi n°4						
Défi n°5						
Défi n°6						
Défi n°7						
Défi n°8						
Défi n°9						
Défi n°10						
Défi n°11						
Défi n°12						
Défi n°13						
Défi n°14						
Défi n°15						
Défi n°16						
Défi n°17						
TOTAL						