

BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Gréoux-les-Bains
« Village »



© Emulsion

Visiter,
se balader,
s'amuser!



Destination

HAUTE-PROVENCE
DURANCE LUBERON VERDON

Office de Tourisme et des Congrès
Durance Luberon Verdon Tourisme
Bureau d'Information Touristique de
Gréoux-les-Bains
7, Place de l'Hôtel de Ville
04800 - GREOUX-LES-BAINS
04 92 78 01 08
greouxlesbains@tourisme-dlva.fr
www.greouxlesbains.com

Gréoux-les-Bains « Village »

Facile



1,7 km

1h

Départ : Office de Tourisme
GPS : 43.758135N / 5.883629E

L'histoire de Gréoux-les-Bains tire ses origines de l'époque celtique. Qualifiée par Jean Giono « d'oasis romantique du Verdon », la cité thermale a conservé de nombreuses empreintes historiques : son château et son rempart médiéval, ses placettes, ses ruelles étroites, ses passages voûtés, ses lavoirs, ses fontaines, ses chapelles, son église, ses maisons aux façades colorées...

Si Gréoux-les-Bains séduit par les bienfaits de ses eaux thermales et la qualité de son environnement, le village surprend par son architecture typiquement provençale, créant un cadre de vie harmonieux, où se rencontrent habitants, curistes et touristes. Prenez alors le temps de vous promener dans les ruelles étroites de la cité qui conduisent naturellement vers le « Château des Templiers ». Datant du 12^e siècle, il surplombe le village et en fait sa fierté.

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La société Randoland et l'Office de Tourisme déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter la balade de l'Office de Tourisme, place de l'Hôtel de Ville ❶. Descendre la rue de l'Église. Passer sous la porte de la placette Pauline à gauche ❷. Passer sous le porche et descendre à droite la rue Grande. Continuer à gauche, rue des Remparts, puis emprunter les escaliers de la rue Rampe Cuou à gauche. Poursuivre à droite et arriver à la placette de la Plateforme ❸. Continuer en face et, au bout de la rue des Remparts, remonter à gauche. Poursuivre à gauche. Prendre le début de la rue J-B Malon à gauche. Emprunter les escaliers de la rue

Louis Denis Valverane pour monter en direction du château. Aller à gauche, rue Arnaud de Triand et prendre l'androne des Hospitaliers à droite ❹. Aller à gauche et poursuivre sur la route à droite pour aller jusqu'au château ❺. Revenir sur ses pas et descendre vers l'ancienne porte principale du château par le chemin des Hospitaliers ❻. Aller à gauche et descendre à droite la rue de la Vière. Emprunter la rue du Château. Poursuivre en face dans la traverse du château puis descendre la rue « Esquichecoude » à droite ❼. Poursuivre rue de la Plateforme à droite,

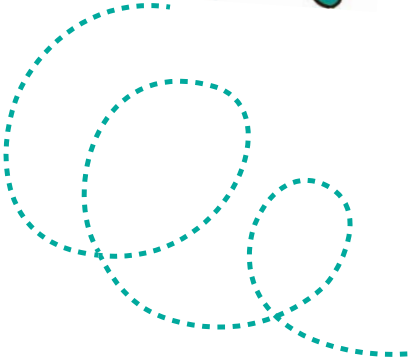
puis à nouveau à droite pour revenir à la place de l'Hôtel de Ville. Descendre la rue Barboise à droite, puis à gauche, rue de la Commune. Remonter à gauche, rue de l'Androne. Aller sur l'esplanade des Aires à droite pour profiter du point de vue. Passer devant le bureau de police et suivre la direction du jeu de boules. Aller au lavoir des Aires à gauche ❽. Suivre le passage des Aires et longer le cinéma. Prendre la rue des Écoles à gauche et emprunter le passage à droite pour revenir à la place de l'Hôtel de Ville et terminer la balade à l'Office de Tourisme.





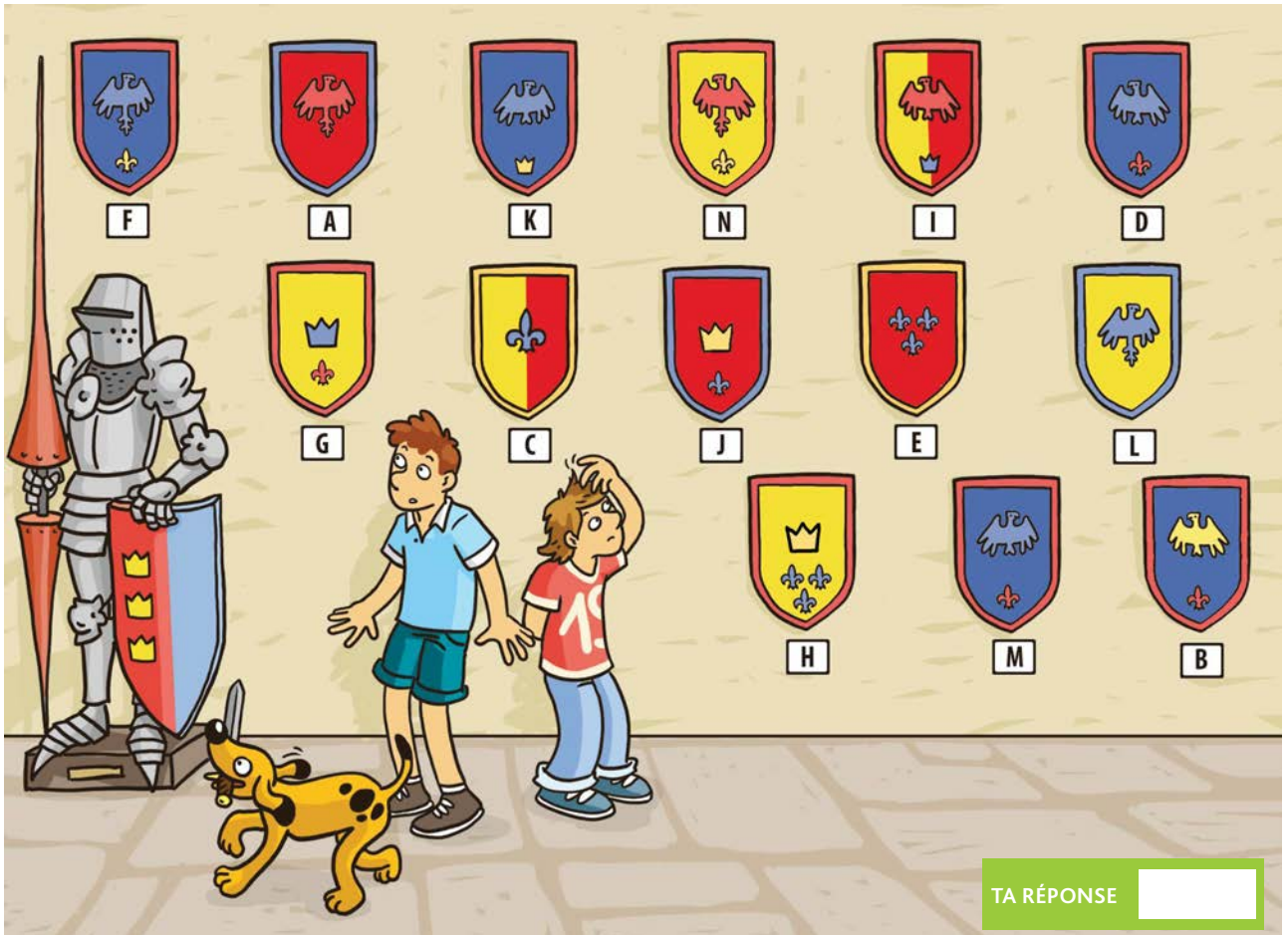
Gréoux-les-Bains « Village »

En visite au château de Gréoux-les-Bains, les enfants doivent retrouver le bouclier du dernier seigneur que la maîtresse leur a présenté en classe.
Utilise les informations fournies sur la page suivante pour aider les enfants à retrouver le bon bouclier. En fin de parcours, note son code dans la case prévue pour la réponse.



AVANT DE PARTIR

Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Et ri et ran, ranpataplan, s'en revenaient de guerre.
Le plus jeune a dans sa bouche une rose. (bis)
La fille du roi était à sa fenêtre. (bis)
Joli tambour, donnez moi votre rose. (bis)
Fille du roi, donnez moi votre cœur. (bis)



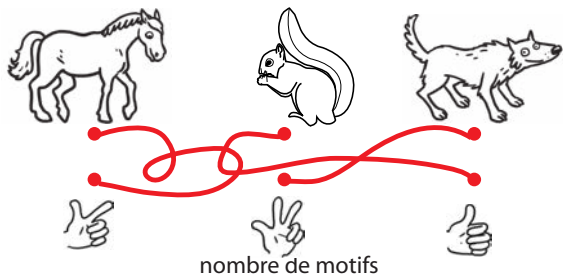
TA RÉPONSE



1 La place de l'Hôtel de Ville

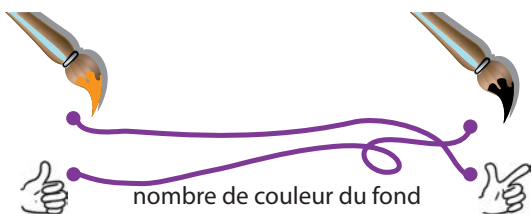
Retrouve le blason de la ville de Gréoux-les-Bains sur une des plaques t'indiquant le nom des rues. Quel animal n'est pas présent dessus ?

Tu vas découvrir le nombre de motifs.



2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur l'un des murs des habitations du parc Pauline. Quelle est la couleur de la robe du personnage féminin ?



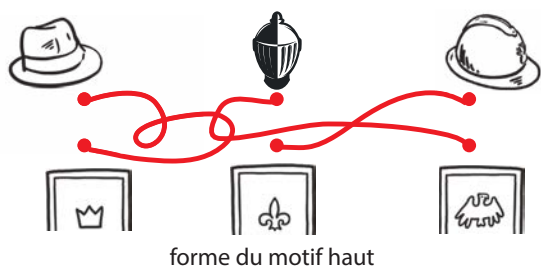
3 La placette de la Plateforme

Combien de fontaines vois-tu sur cette placette ?



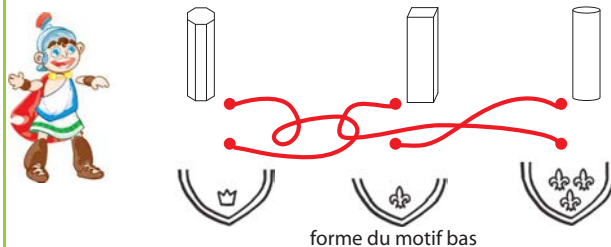
4 L'androne des Hospitaliers

Retrouve la statuette au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne. Que porte son personnage sur sa tête ?



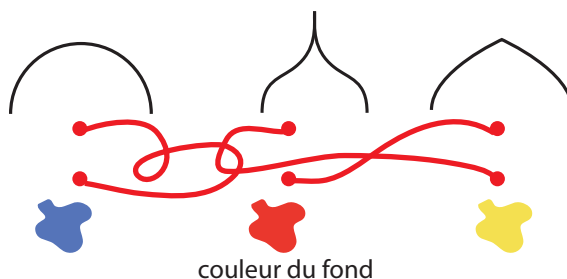
5 Le château

Quelle est la forme de la grosse tour du château qui se trouve à ta gauche ?



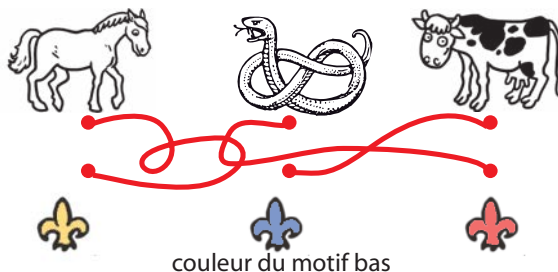
6 Le chemin des Hospitaliers

Lequel de ces dessins se rapproche le plus de l'ancienne porte d'accès au château ?



7 La rue « Esquichecoude »

Un seul de ces animaux aurait la capacité de passer par l'« esquichecoude ». Lequel ?



8 Le lavoir des Aires

Combien de côtés pentus possède le plus petit bassin de ce lavoir ?





ÉNIGME

A lors qu'il profitait pleinement des jeux de plein air du parc thermal, Ludo le "p'tit romain", mascotte de l'Office de Tourisme de Gréoux-les-Bains trébuche contre un petit objet pointu qui dépassait du sol. Il s'approche et réussit à déterrer un petit coffret verrouillé par un gros cadenas. Mais que peut-il bien cacher ?

Pour le savoir, il décide de faire appel à son ami l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a sa petite idée sur le code à utiliser pour permettre l'ouverture du coffret. Et toi, sauras-tu le retrouver ?



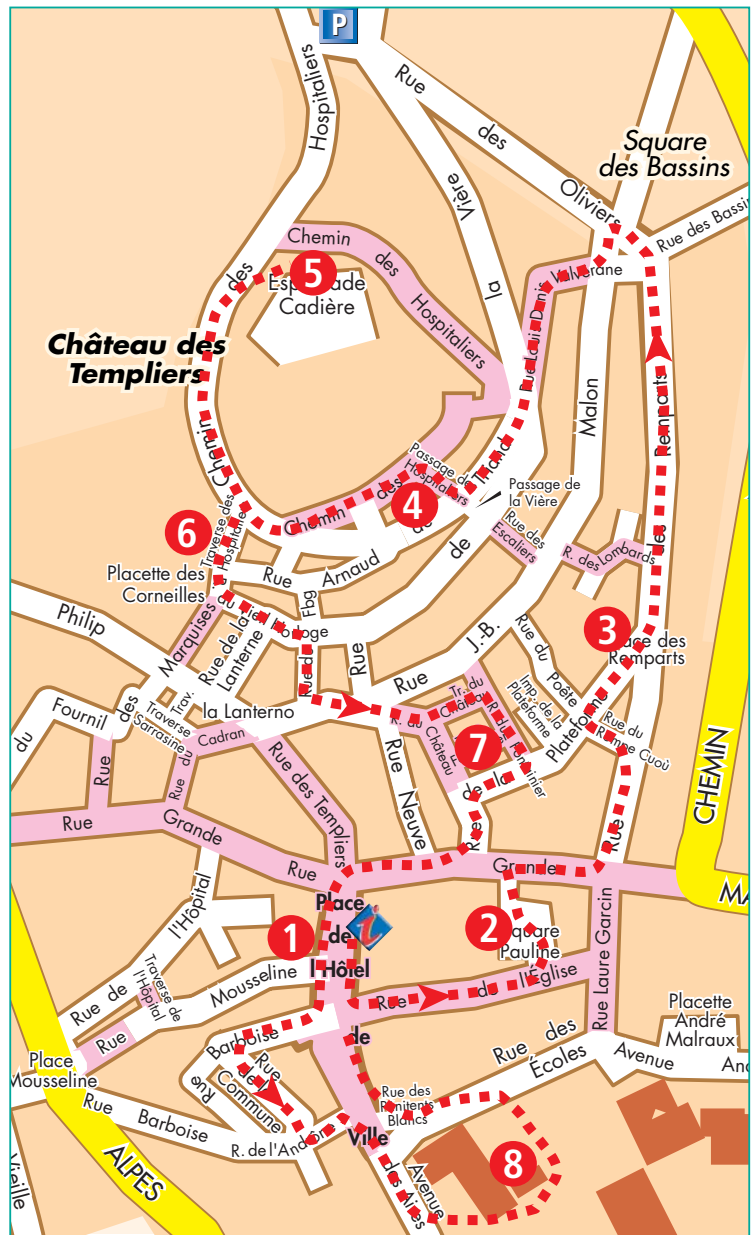
LISTE DES CODES

<i>BDGS1EA2</i>	<i>AEG5GK2F</i>
<i>B3SPGKA6</i>	<i>AKSPG13D</i>
<i>GELE2E0B</i>	<i>PAGHKB08</i>
<i>AOPGKN2S</i>	<i>SKGA2P3B</i>
<i>A1KCVR3H</i>	<i>PNRDLU8E</i>

Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La place de l'Hôtel de Ville

Examine bien le clocher de l'église. À ton avis, combien de cloches possède-t-il ?
Note ta réponse dans la grille, en lettres.

2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur le mur d'une des habitations de la place. Quel est le nom anglais de la couleur de la robe du personnage féminin ?
Inscris ta réponse dans la grille.

Aide

Liste de couleurs
Noir : Black
Rouge : Red
Marron : Brown
Vert : Green
Jaune : Yellow
Bleu : Blue
Blanc : White
Rose : Pink.

3 La placette de la Plateforme

Quel est le nom de la figure géométrique de la fontaine, sur cette place, qui possède le plus gros bassin ?
Écris ta réponse dans la grille.

Aide

Une figure de :
1 côté est un henagone ;
2 côtés, un digone ;
3 côtés, un triangle ;
4 côtés, un quadrilatère ;
5 côtés, un pentagone ;
6 côtés, un hexagone ;
7 côtés, un heptagone ;
8 côtés, un octogone ;
9 côtés, un ennéagone ;
10 côtés, un décagone.



4 L'androne des Hospitaliers

Retrouve la statuette au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne. À ton avis, quelle arme devait-il tenir dans ses mains autrefois ?
Reporte ta réponse dans la grille.

5 Le château

L'inspecteur Rando et Ludo décrivent le paysage. Mais sans doute très fatigués, l'inspecteur ne connaît plus qu'une voyelle et Ludo fait ses phrases à l'envers. De plus, ils ajoutent des mots !
Retrouve le mot qu'ils ont tous les deux rajouté dans leurs commentaires et reporte-le dans la grille.

INSPECTEUR RANDO : Li chitiii pissidi diix clifs grissis tiirs. Ini rindi it ini cirri.

LUDO : .ruoc as snad tneluoréd es selcatceps sfelc rneisulp sna sel suoT .iarv tse'C

6 Le chemin des Hospitaliers

Combien de meurtrières vois-tu sur l'ancienne porte principale d'accès au château ?
Inscris ta réponse dans la grille en chiffre.

Aide

Une meurtrière est une étroite ouverture verticale dans un mur qui permettait de lancer des projectiles sur l'ennemi.



7 La rue « Esquichecoude »

À ton avis, laquelle de ces distances correspond à la largeur minimale de l'esquichecoude ?

A : 3 mètres - B : 42 cm - C : 30 mm

Reporte dans la grille la lettre correspondant à ta réponse.

8 Les plaques des lavoirs

Retrouve la plaque parlant des lavoirs. Quelle est la première année inscrite dessus ? Ajoute entre eux les trois derniers chiffres.

Écris ton résultat dans la grille en chiffres.

Grille réponse

Circuit n° 0409402M

1	>							
2	>							
3	>							
4	>							
5	>							
6	>							
7	>							
8	>							



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le bon code.

Ta réponse :



Gréoux-les-Bains

« Village »

ÉNIGME

Ludo, le « P'tit Romain » de Gréoux-les-Bains a décidé de retracer son arbre généalogique. Il se rend donc en Mairie pour rechercher dans les registres des informations sur les membres de sa famille actuelle ou de son passé.

Il décide également de faire appel à l'inspecteur Rando, un ami de longue date de la famille. Ensemble, ils mènent l'enquête et réussissent à établir une liste de plusieurs membres de la famille de Ludo.

Cependant, un intrus s'est glissé dans cette liste. Ils ont besoin de ton aide pour le retrouver. Sauras-tu les aider ?



© Emulsion

LISTE DES MEMBRES DE LA FAMILLE DE LUDO



BOGOUVER Harold
né le 24 septembre 1980 à Reims
domicile :
12, av. J-P Krouf
04000 DIGNE-LES-BAINS



SOUPALOI William
né le 6 juin 1978 à Levallois
domicile :
128, rue Latutrouvé
44000 NANTES



SOURICIN Ludovic
né le 15 avril 1962 à Montreuil
domicile :
55, bd Piercailoucizo
69000 LYON



USGOVINO Guillaume
né le 17 novembre 1963 à Lens
domicile :
29, impasse Loindela
29000 QUIMPER



ASKONEBIEN Arthur
né le 15 janvier 1950 à Montpellier
domicile :
16, rue J. Pralons
13000 MARSEILLE



AVRAIDIRE Henri
né le 24 mai 1967 à Poitiers
domicile :
39, rue I. Rando
31001 TOULOUSE



BONRUDON Alexandre
né le 12 juillet 1985 à Lorient
domicile :
23, impasse de Geçupèrdu
03000 MOULINS



POINSSON Hugues
né le 6 octobre 1974 à Thionville
domicile :
44, bd Prendétous
38000 GRENOBLE



SIMONPER Bruno
né le 24 décembre 1988 à Paris
domicile :
57, bd Mècèpapauçi
43000 LE PUY-EN-VELAY



SOULEVAN Bill
né le 13 août 1979 à Lille
domicile :
19, rue Pierre Polie
18000 BOURGES



DANRESDO Paul
né le 12 octobre 1971 à Lyon
domicile :
78, av. Ménonde
06660 SAINT-ÉTIENNE-DE-TINÉE



SOSSOVAIN Georges
né le 18 janvier 1975 à Échirolles
domicile :
25, rue K. Chédan
42000 SAINT-ETIENNE



Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront, au fil de la balade, de résoudre l'énigme principale.

1 La place de l'Hôtel de Ville

Observe attentivement l'église et trouve la plaque qui parle d'Antoine Blanc. Ajoute entre eux tous les chiffres qui composent l'année où ce dernier racheta l'église.

Ex: 1925 = 1 + 9 + 2 + 5 = 17

Ton résultat n'est pas présent dans l'adresse postale de la personne recherchée.

2 La placette Pauline

Retrouve la peinture sur la façade d'une des habitations de cette place. L'inspecteur Rando a fait la découverte suivante :

« Si le personnage de sexe masculin possède une moustache, alors l'intrus possède également une moustache. S'il est barbu, alors la personne recherchée est barbue, s'il est imberbe, alors l'intrus est imberbe ».



3 La placette de la Plateforme

Quel est le nom de la figure géométrique du bassin de la plus grosse fontaine ?

Le nom de famille de la personne recherchée possède le même nombre de lettres que ta réponse.

4 L'androne des Hospitaliers

Pour cette énigme, les consonnes valent +3 et les voyelles - 1.

Ex: LAMPE = 3 - 1 + 3 + 3 - 1 = 7

Que représente la petite statue au-dessus d'une porte après avoir traversé l'androne ? Calcule la valeur de ta réponse.

Le jour de naissance de la personne recherchée est supérieur à ton résultat.

5 Le château

Aide l'inspecteur Rando à décoder les propos de Ludo et retrouver les mots en trop qui te permettront d'en savoir un peu plus sur la personne à retrouver.

Ludo: "Si La on personne se place recherchée face n'habite au chateau, pas on peut dans voir deux les tours. Il y a également quatre Alpes fenêtres de Haute-peintes en Provence (04) "trompe-l'œil".

6 Le chemin des Hospitaliers

Arrête-toi juste avant de passer sous l'ancienne porte principale du château. Combien de meurtrières vois-tu au total ?

Ta réponse n'est pas présente dans l'année de naissance de la personne recherchée.

7 La rue « Esquichecoude »

Ludo et l'inspecteur Rando continuent leur enquête et font une halte juste avant la rue « Esquichecoude » où ils croisent quelques touristes anglais. Ils décident de leur demander quels animaux, selon eux, seraient capables d'emprunter la rue « Esquichecoude ».

Aide

Les animaux
Chien : Dog ; Chat : Cat ;
Serpent : Snake ; Aigle : Eagle ;
Mouton : Sheep ; Canard :
Duck ; Grenouille : Frog ;
Cochon : Pig ; Cheval : Horse.

SHARON : Horse - Sheep - Cat.

HUGH : Cow - Duck - Pig.

BRYAN : Frog - Cat - Snake.

Le prénom de la personne recherchée ne commence pas par l'initiale du prénom du passant qui dit vrai.



8 La plaques des lavoirs

Retrouve la plaque parlant des lavoirs. Quelle est l'année la plus ancienne inscrite dessus ? Soustrais au chiffre des centaines celui des dizaines et celui des unités.

Aide

Janvier : 1
Février : 2
...

Le chiffre du mois de naissance de la personne recherchée est inférieur à ton résultat.

Circuit n° 0409402G

Tu devrais maintenant connaître l'identité de l'intrus. Note son prénom dans la case ci-dessous.

Ta réponse: