

JEU DE PISTE

DE 7 À 11 ANS

VOYAGE
EN TERRE
MÉDIÉVALE!



Pars à l'aventure et découvre

BELPECH



BIENVENUE À BELPECH!

"Salut à toi cher visiteur ! Je suis Gontrand, le puissant seigneur. C'est moi qui t'accompagnerai lors de ta visite du village de Belpech. Je te proposerai plusieurs jeux et énigmes qui te guideront lors de ton périple !

Ton aventure débute sur la place de l'Oratoire."



"Au fait ! J'oubliais... sers toi de ce plan pour te rendre d'énigme en énigme"



MISSION SPÉCIALE

"Je connais ton courage, c'est pour cela que je te propose une « Mission spéciale » !

Regarde bien les photos de ces 3 heurtoirs... ils se trouvent dans le village... Tout au long du jeu, ouvre l'œil et essaie de les retrouver."



Un heurtoir est un accessoire fixé à une porte qui émet un bruit et permet aux visiteurs de signaler leur présence aux occupants.

Les heurtoirs étaient généralement faits de métal (fer, bronze, laiton ou acier), et pouvaient être plus ou moins richement décorés.

Le motif le plus fréquent, apparu au XIXe siècle, est une main de femme tenant une boule.

"Maintenant que tu as pris connaissance de ta mission spéciale, tourne la page et découvre ta première énigme!"



ÉNIGME I

Le village de Belpech s'est développé au XI^e siècle, mais il fut fondé à l'emplacement d'une cité bien plus ancienne, qui remonterait à l'époque celte ou gallo-romaine.



"Zut ! J'ai oublié le nom de cette cité... aide-moi à le retrouver en suivant les indications ci-dessous !"

1. Classe les mots suivants par ordre alphabétique :

Armure
Château
Chevalier
Seigneur
Couronne
Donjon

mot n°1

mot n°2

mot n°3

mot n°4

mot n°5

mot n°6

2. Remplis ensuite chaque case avec la lettre correspondante :

9^e lettre du mot n°3

6^e lettre du mot n°2

4^e lettre du mot n°6

1^{ère} lettre du mot n°1

3^e lettre du mot n°5

1^{ère} lettre du mot n°4

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



"Tu as trouvé ? Félicitations ! Rends toi à présent en face du restaurant. N'oublie pas que le plan en page 2 est là pour t'aider à te repérer."

ÉNIGME 2

Au Moyen Âge, Belpech comptait un château fort, des moulins, plusieurs fontaines et de belles églises. Trois portes permettaient d'accéder à l'intérieur du village fortifié. Tu te trouves à l'emplacement de la "Porte du Pont".



"Pour pouvoir entrer au cœur du village, découvre le nom des deux autres portes en résolvant les messages codés ci-dessous."

								
U	E	N	O	L	R	I	F	T

Porte de

Porte



"Bravo ! À présent, rends toi devant le portail de l'église, près des halles."

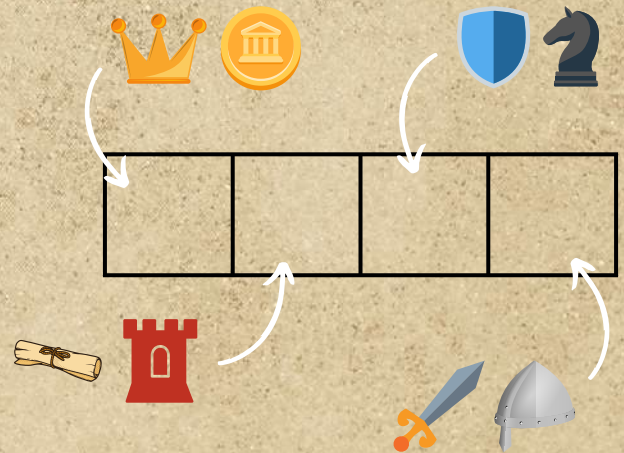
ÉNIGME 3

L'église Saint-Sernin a été construite au XIVe siècle à l'emplacement d'une église plus ancienne, datée de la fin du XIIe siècle. Le clocher-mur et le magnifique portail roman devant lesquels tu te trouves faisaient partie de ce premier édifice.

"Retrouve la date exacte de construction du clocher-mur en t'aidant du cube ci-dessous."



				
	2	1	9	0
	5	4	7	6
	3	8	1	9
	2	5	6	3



"Observe ensuite le portail roman et entoure les animaux que tu aperçois."

Girafe Chien Aigle Cerf Dragon Poisson Hibou Souris



"Parfait ! Poursuis ton périple en empruntant la rue Tournefeuille. Je t'attends devant la maison de mon ami, le Cardinal Curti."

ÉNIGME 4

Tu te trouves devant la maison du Cardinal Guillaume Curti. Né à Belpech, cet influent homme d'église dota le village d'un hôpital Saint-Jacques en 1361. Ce dernier était destiné à l'accueil des malades et des pèlerins.



"Au cours de sa vie, Guillaume Curti a servi 3 papes, mais je ne me rappelle plus de leurs noms. Aide-moi à les retrouver !"

Relis le Cardinal Curti aux noms des 3 papes qu'il a servis au cours de sa vie. Ils sont inscrits quelque part sur le panneau explicatif situé devant la maison.

● Clément VI

● Innocent II

Cardinal Curti ●

● Urbain V

● Innocent VI

● Benoît XII



"Bravo ! Maintenant, rejoins moi au sommet de la colline, où se dresse le château. Pour cela, tu peux emprunter le petit sentier qui se trouve au bout de la rue de l'évêché."

ÉNIGME 5

Le château de Belpech, appelé le *Castelas*, fut construit au XI^e siècle au sommet du pech qui domine le bourg. Aujourd'hui, comme tu peux le voir, il n'en subsiste plus qu'une ruine (les vestiges d'une tour et d'une porte).



"Horreur ! Le château est attaqué, aide-moi à retrouver les 10 épées bleues qui m'aideront à le défendre !"



"J'aurais également besoin des épées oranges, combien y en a-t-il ?"

Il y a

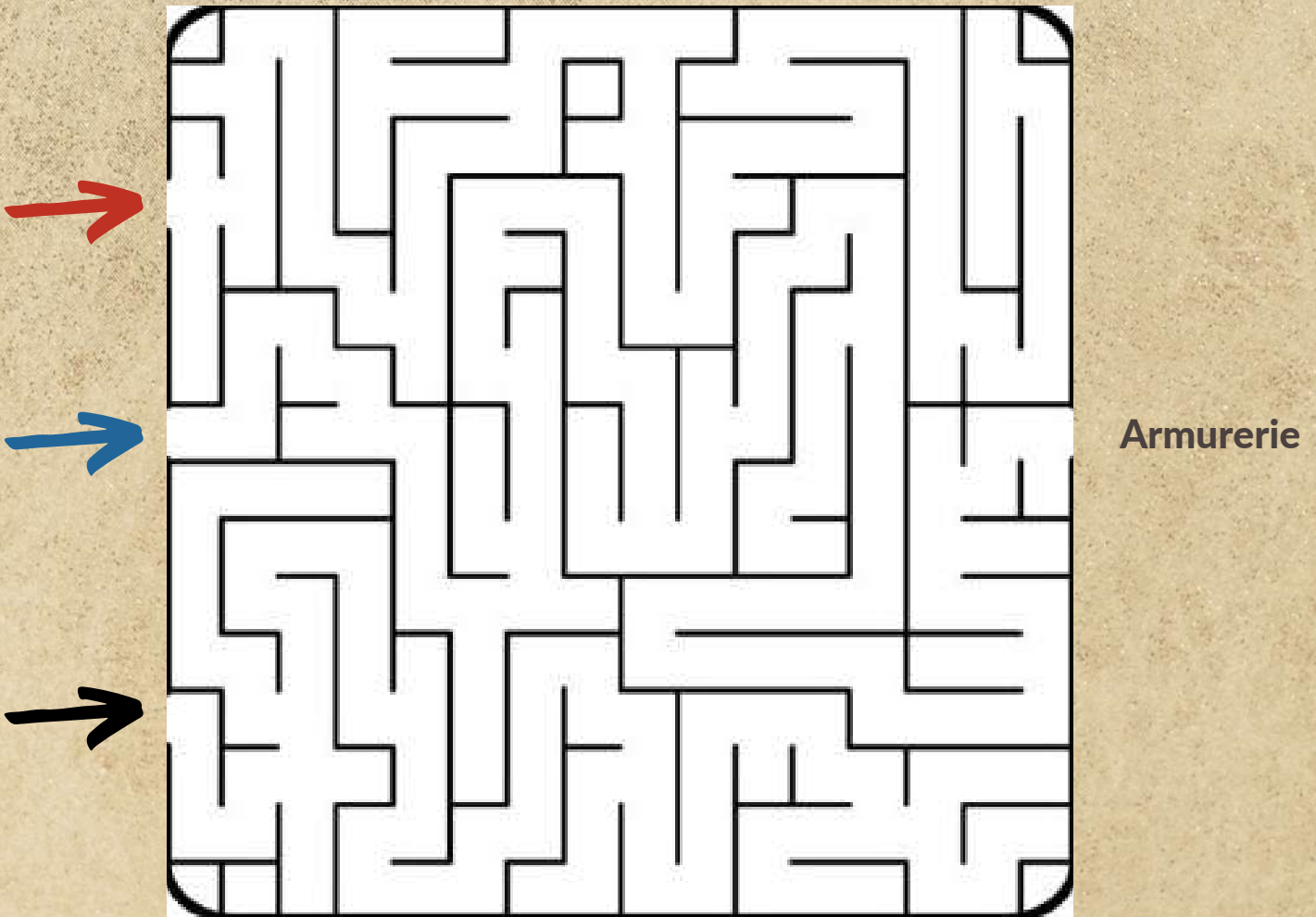
épées oranges.

ÉNIGME 6



"Ramène vite le reste des épées à l'armurerie, elles y seront précieusement conservées.

Flûte ! Dans la panique, j'ai oublié le chemin pour m'y rendre... Peux-tu m'aider ?"



"Ouf ! Grâce à toi, nous sommes sauvés... Maintenant, redescends vers le village en revenant sur tes pas. Je t'attends devant la mairie."

ÉNIGME 7



"J'ai une dernière énigme pour toi... À ton avis, comment appelle-t-on les habitants de Belpech ?

Pas si facile, hein !

Pour le découvrir, suis les indications ci-dessous."

1. Trouve les mots correspondants aux définitions suivantes. Petit indice : Toutes les réponses se trouvent dans le livret.

Je suis le nom de la cité gallo-romaine qui se situait autrefois près de Belpech:

--	--	--	--	--	--

Je suis le nom de l'ancienne porte qui se trouvait au niveau du restaurant:

--	--	--	--

Je suis le nom donné au château de Belpech:

--	--	--	--	--	--	--	--

Je suis le prénom du Cardinal Curti:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Je suis le nom de l'église de Belpech:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. Reporte ensuite les lettres colorées des mots que tu as trouvé dans les cases de la même couleur. Tu dévoileras ainsi le nom donné aux habitants de Belpech.

B				O		D					
---	--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

"Notre aventure prend fin. J'espère que tu t'es bien amusé(e) ! Je t'invite maintenant à partager les plus belles photos de ton expédition sur les réseaux sociaux. Tague bien tes photos avec le #collinescathares !"



Tourisme Au Coeur des Collines Cathares



officetourismecollinescathares



#collinescathares



#collinescathares



#collinescathares

Solutions

Enigme 7 :
GARNAC, PONT, CASTELAS, GUILLAUME, SAINT-SERNIN
Le nom des habitants est BELLOPUDIENS

Enigme 6 :
Il faut suivre la flèche bleue pour atteindre l'armurerie.

Enigme 5 :
17 épées oranges

Enigme 4 :
Benoît XII, Clément VI, Innocent VI

Enigme 3 :
1162
chien, aigle, dragon, hibou

Enigme 2 :
porte de TOURROU
porte de TOURNEFFVILLE

Enigme 1 :
Ordre des mots : armure, château, chevalier, couronne, donjon, seigneur
nom de la cité : GARNAC

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*"D'autres jeux de piste t'attendent
au cœur des collines cathares !"*



Livrets disponibles dans nos locaux

OFFICE DE TOURISME "AU CŒUR DES COLLINES CATHARES"

6 Place du Treil - 11270 Fanjeaux-

Tel: +33(0)4 68 24 75 45. E-mail: tourisme@ccplm.fr

www.collinescathares.com

Ouverture juillet-août: 7/7jours de 10h à 13h et de 14h30 à 18h30

Ouverture le reste de l'année: lundi à vendredi de 10h à 12h et de 14h à 17h

BUREAU D'INFORMATION TOURISTIQUE

11150 BRAM

+ Jours d'ouverture

+Horaires

BUREAU D'INFORMATION TOURISTIQUE

11290 MONTREAL

+ Jours d'ouverture

+Horaires



*Ce livret jeu est édité par l'Office de tourisme Au Cœur des Collines cathares 6,
place du Treil 11270 Fanjeaux - 04 68 24 75 45 - tourisme@ccplm.fr*

Directeur de publication: André Viola

Conception et réalisation : OTI Au Cœur des Collines Cathares

V1. Mars 2022

IPNS -Ne pas jeter sur la voie publique