

JEU DE PISTE

DE 7 À 11 ANS

LES SECRETS
DE LA
MALEPÈRE!



Pars à l'aventure et découvre

MONTREAL



BIENVENUE À MONTRÉAL !



"Salut à toi cher visiteur! Je suis Mathilde, la fermière. Pendant que je travaillais dans les champs, mes animaux se sont enfuis dans Montréal. Je te proposerai plusieurs jeux et énigmes qui m'aideront à les retrouver. Ton aventure commence devant la mairie !"



PLAN DU CENTRE HISTORIQUE DE MONTRÉAL

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



MISSION SPÉCIALE



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

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



Le chaudron suspendu



La fleur métallique



Les armoiries en pierre



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

ÉNIGME 1

La fresque peinte sur la maison en face de la mairie rappelle que Montréal est situé sur l'un des chemins menant à Saint-Jacques-de-Compostelle. La commune est une halte importante pour les marcheurs qui peuvent se reposer dans cette maison.



"Pour m'aider à rassembler mes brebis qui se sont cachées dans la maison, retrouve le nom donné aux personnes parcourant le chemin de Compostelle. "

1. Classe les mots suivants par ordre alphabétique :

Coquille Compostelle
Bâton Gourde
Chemin Montréal

mot n°1

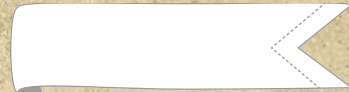
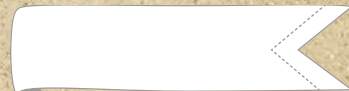
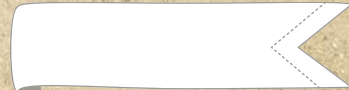
mot n°2

mot n°3

mot n°4

mot n°5

mot n°6



2. Remplis ensuite chaque case avec la lettre correspondante :

4e lettre
du mot n°3

8e lettre
du mot n°6

4e lettre
du mot n°5

5e lettre
du mot n°1



3e lettre
du mot n°2

11e lettre
du mot n°3

5e lettre
du mot n°2

6e lettre
du mot n°3



"Tu as trouvé ? Félicitations ! Mes brebis seront bien mieux dans leur bergerie. Rends toi à présent au puits banal. N'oublie pas que le plan en page 2 est là pour t'aider à te repérer. "







ÉNIGME 2







Au Moyen Âge, ce puits appartenait à un seigneur. Pour pouvoir l'utiliser, les habitants de Montréal devaient lui payer une somme d'argent. Il fut utilisé jusqu'au XXe siècle.













"Horreur ! Marguerite, ma douce vache, est tombée au fond du puits... Pour m'aider à la remonter, retrouve le nom du dernier grand seigneur cathare ayant occupé le château de Montréal."

										
M	T	A	D	Y	R	I	N	E	O	L

Résous ce message codé pour retrouver le prénom et le nom du seigneur.



"Ouf ! Merci à toi ! Marguerite est saine et sauve et peut rentrer à l'étable. Dirige toi à présent devant les anciennes halles."



ÉNIGME 3

À la période médiévale, se tenait ici le marché de Montréal. Il fut couvert en 1625 puis remplacé par des halles au début du XIXe siècle. Finalement, en 1964, les halles se transformèrent en salle des fêtes et de spectacles.



"Mes poules, mes oies, mes canards et mes poussins ont décidé d'improviser une petite danse dans les anciennes halles !"



"Avant que je les ramène dans ma basse-cour, peux-tu m'indiquer si :

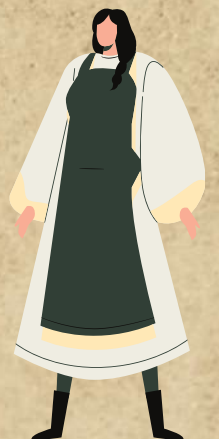
Il y a ⁺ ⁻ de poules que de poussins.

Il y a de poussins que de canards.

Il y a d'oies que de canards.

Il y a de poules et d'oies que de canards et de poussins

"Je te donne rendez-vous au Jardin Paul Vidal pour poursuivre ton aventure."



ÉNIGME 4

Ce vaste espace accueillait autrefois de grandes foires. Après la Révolution, il est transformé en promenade, puis en jardin d'agrément. La fontaine porte le nom d'un ancien maire de Montréal : Louis Grillères. C'est lui qui a conçu le réseau hydraulique de la commune.



"J'ai retrouvé mon âne Pedro qui errait dans ce grand jardin. Je vais lui donner à boire à la fontaine avant de le ramener à la ferme."

Pendant que Mathilde donne à boire à son âne, promène toi dans le jardin et réponds à ces quelques questions. Sois observateur!

Quels motifs figurent sur les lampadaires situés dans le jardin ?

Des chats

Des feuilles

Des croix

En quelle année Louis Grillères a-t-il réalisé l'alimentation en eau du village ?

1456

1992

1867

Combien comptes-tu de bancs dans le jardin ?

16

7

13

Quels motifs figurent aux pieds de la statue de la Vierge ?

Des étoiles

Des lunes

Des croix



"À la fin du jeu, pense à vérifier tes réponses en te référant à la page 12. En attendant, poursuis ta visite... rendez-vous devant la chapelle Notre-Dame-des-Anges."



ÉNIGME 5





Cette petite chapelle, dont la construction remonte au XVIIIe siècle, porte le nom de Notre-Dame-des-Anges. Des offices y sont toujours célébrés.









"Trois de mes petits cochons se sont faits enfermer dans la chapelle. Pour les libérer, retrouve la date exacte de construction de la chapelle."

Utilise ce tableau pour tes calculs qui dévoileront la date de construction de la chapelle.

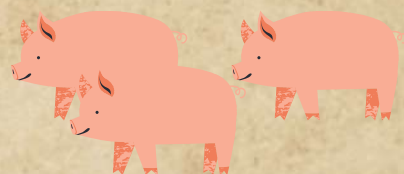
									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

 -   + 

 -  +   -  + 



"Bravo ! Mes cochons ont retrouvé leur liberté et peuvent retourner dans leur porcherie. À présent, rends toi au niveau de la porte du Razès."



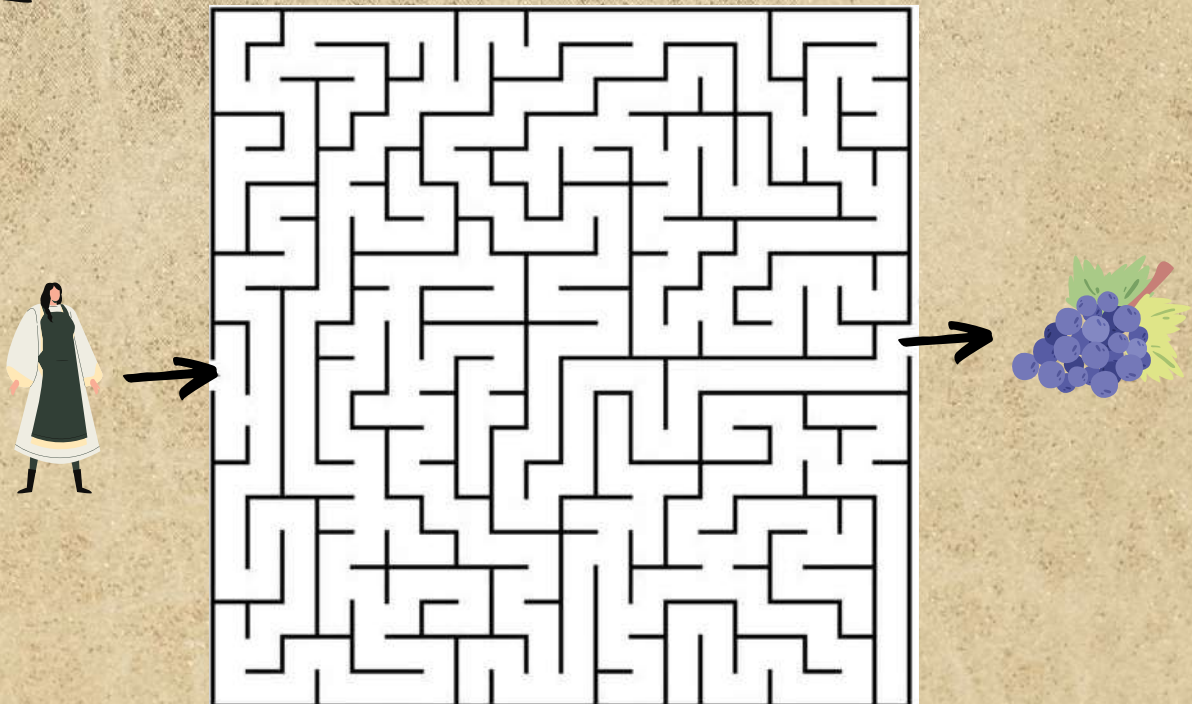
ÉNIGME 6

Au Moyen Âge, Montréal comptait 4 portes qui permettait d'accéder dans le village: la porte du château, la porte du Razès, la porte des Carmes et la porte Esquive. Tu te trouves à l'emplacement de l'ancienne porte du Razès.



*"Mes lapins ont franchi cette porte pour se cacher dans les pieds de vignes qui entourent le village !
Peux-tu m'aider à les réunir ?"*

1. Aide Mathilde à rejoindre les vignes de la Malepère.



2. Observe la grande fresque qui se trouve à côté de l'ancienne porte du Razès. Chaque pied de vigne cache 2 lapins. Combien y a-t-il de lapins ?

Il y a lapins.

"Ces petits coquins s'étaient bien cachés ! Merci de m'avoir aidé. À présent, rends toi à la collégiale."



ÉNIGME 7

Cette magnifique collégiale est classée, tout comme une partie du mobilier se trouvant à l'intérieur (notamment le grand orgue).



"Charly, mon beau coq, s'est réfugié dans la collégiale... Pour pouvoir le ramener au poulailler, rentre dans la collégiale !"

Réponds à ces quelques questions pour aider Mathilde à retrouver Charly.

Quels sont les animaux qui soutiennent la chaire (à ta droite, lorsque tu rentres dans la collégiale) ?

.....

Dans la chapelle de l'Immaculée Conception, que tient la statue de Saint-Antoine dans ses bras ?

.....

Dans le chœur, au-dessus des tableaux, sont peints quatre anges. Quels sont les 3 animaux qui figurent aux côtés de ces anges ?

.....

Sur le mur gauche, dans la chapelle du Rosaire, tu peux apercevoir une statue tenant dans sa main un étendard. Qui-est-ce ?

.....

"Merci de m'avoir aidé à débusquer ce filou. Ta dernière énigme t'attend au point de vue de l'Espéron."



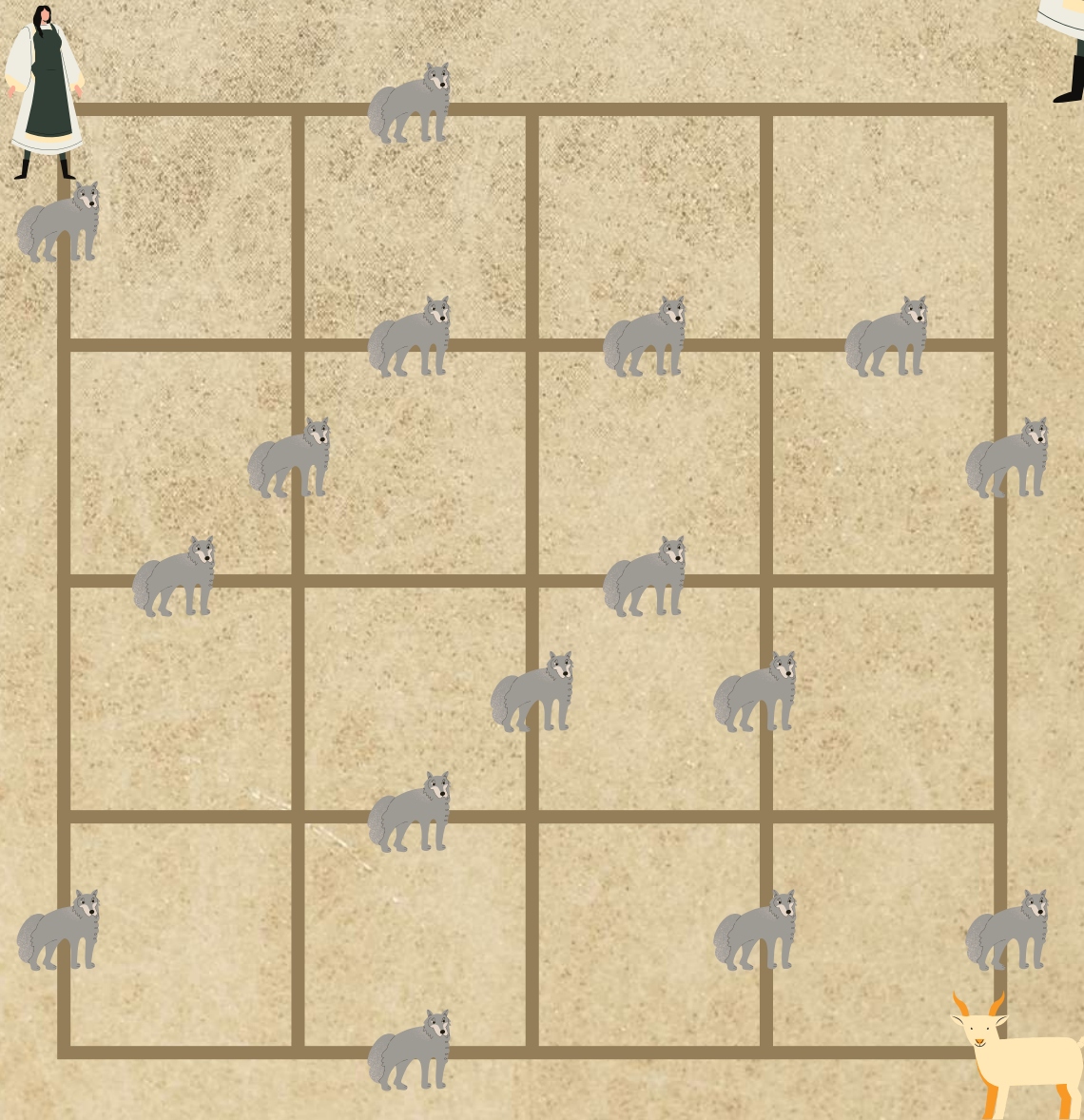
ÉNIGME 8

L'Espérou est le point culminant du village. Jusqu'au XIIIe siècle, s'élevait ici un château fort. En vous penchant un peu, vous pourrez apercevoir la plaine carcassonnaise et la Montagne Noire.

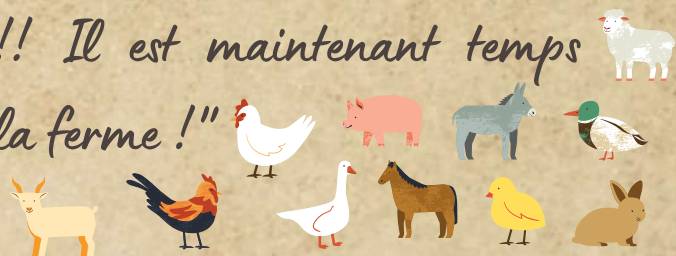
"Hortense, ma gentille chèvre s'est perdue dans la plaine. Aide-moi à la retrouver !"



1. Aide Mathilde à rejoindre Hortense. Ton chemin ne doit pas croiser de loup.



"Tu as retrouvé tous mes animaux ! Je t'en suis très reconnaissante. Merci !!! Il est maintenant temps pour moi de retourner à la ferme !"



"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

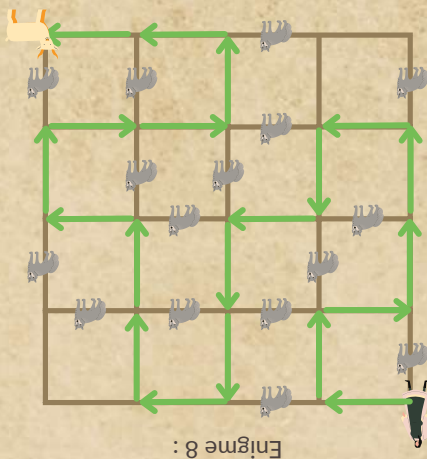


#collinescathares



#collinescathares

Solutions



Enigme 8 :

- Enigme 5 : 1783
- Enigme 5 : Il y a 20 lapins
- Enigme 7 : Q.1 : Des serpents et un aigle doré
Q.2 : Un enfant (Jésus)
Q.3 : Un lion, un aigle et une vache
Q.4 : Jeanne d'Arc

- Enigme 1 : Ordre des mots : bâton, chemin, Compostelle, coquille, gourde, Montréal
mot mystère : PELERINS
- Enigme 2 : AIMERY DE MONTREAL
- Enigme 3 : + ; + ; - ; +
- Enigme 4 : Des feuilles, 1867, 16, Des étoiles.

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

Place Carnot, 11150 BRAM

+ Jours d'ouverture

+horaires

BUREAU D'INFORMATION TOURISTIQUE

Place de la République, 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