

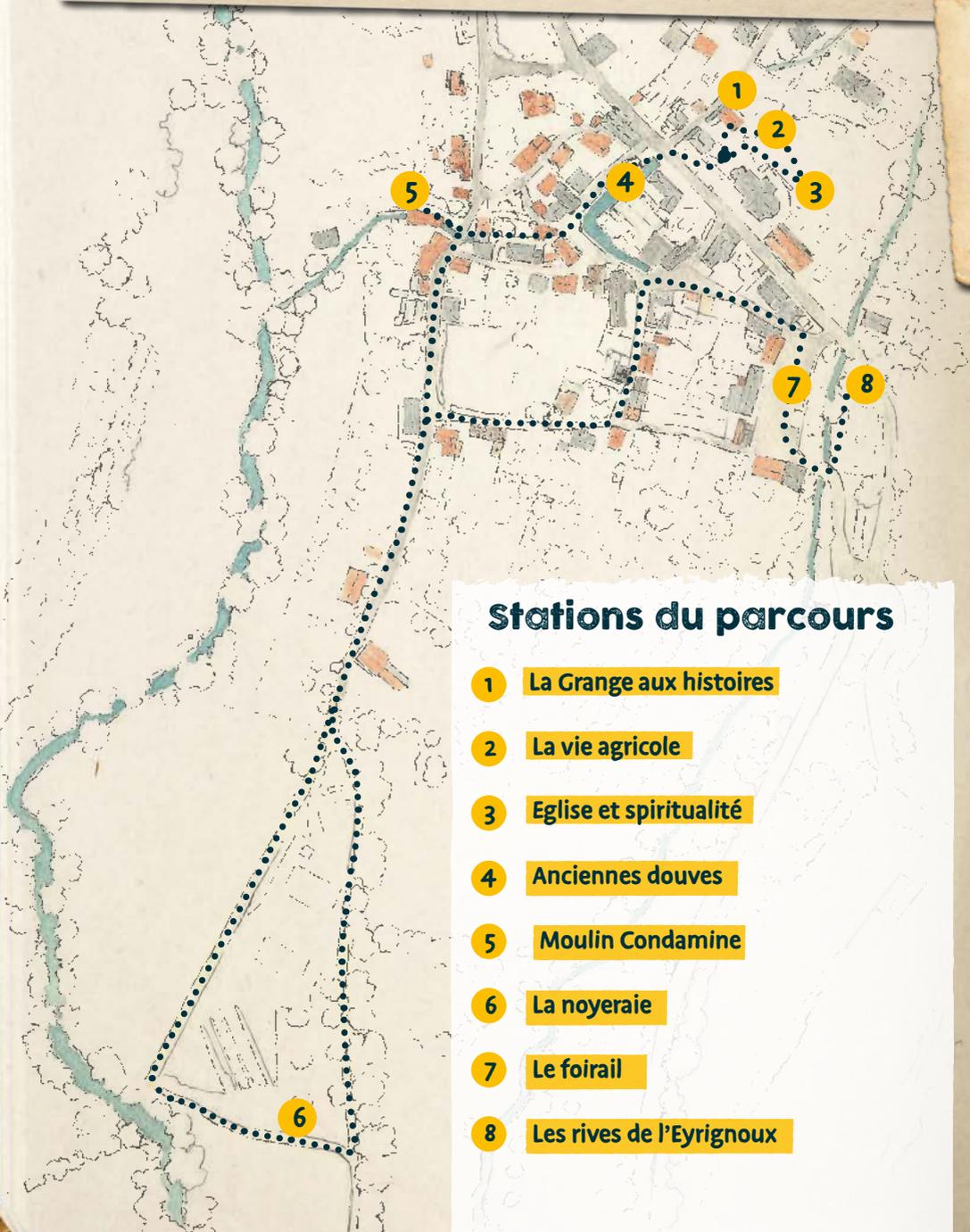
Escape Game
village

Enquête
buissonnière
au Pescher



Trouvez le code d'ouverture
du coffre à noix !

Plan du Parcours



Stations du parcours

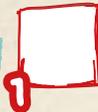
- 1 La Grange aux histoires
- 2 La vie agricole
- 3 Eglise et spiritualité
- 4 Anciennes douves
- 5 Moulin Condamine
- 6 La noyeraie
- 7 Le foirail
- 8 Les rives de l'Eyrignoux



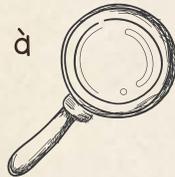
La Mission

Aidez le meunier Condamine à retrouver le code du coffre, démasquez le coupable en cherchant des indices et en répondant aux énigmes.



Reportez les réponses des cases  à la fin du livret pour trouver une partie du code.

Repérez les accessoires du coupable cachés à chaque station pour établir son portrait-robot.



Retournez dans la Grange aux Histoires quand vous avez toutes les réponses, notez le dernier chiffre du code donné sur la vidéo du coupable et ouvrez le coffre !

Jeux Buissonniers

Retrouvez Édith et Léon au fil du parcours.

En spécialistes de l'école buissonnière, ils vous donneront des astuces pour jouer avec ce que nous offre la nature.



1

Les suspects

Découvrez les suspects sur l'écran dans la Grange aux histoires et inscrivez le chiffre qui s'affiche à la fin de chaque présentation. Cela vous sera utile à la fin de votre enquête !



Jeanne la sourcière

Chiffre:



Curé Larivière

Chiffre:



Tonin le pêcheur

Chiffre:



M. le Maire
Sol la Lande

Chiffre:



Eugénie la bouchère

Chiffre:

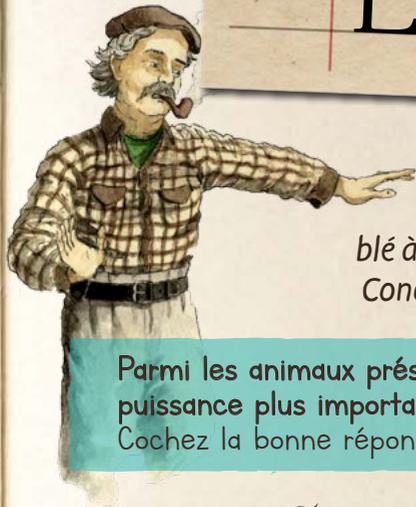


Le père Marcel

Chiffre:

La vie agricole

2

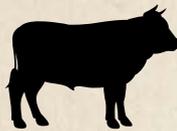


« Je viens d'apporter 3 sacs de blé à moudre au moulin. J'espère que le père Condamine pourra les passer rapidement. »

Parmi les animaux présents sur le panneau, lequel produit une puissance plus importante ?
Cochez la bonne réponse et reportez la valeur dans les cases.



Le cheval de trait



Le bœuf



Le mulet

Puissance maximale :

Watts

4



Portrait-robot :

Retrouvez l'indice caché sur la station et cochez-le à la fin du livret.

Jeux Buissonniers

La charrette à patins

1 branche fourchue / 3 branches droites
2 brindilles droites / Ficelle

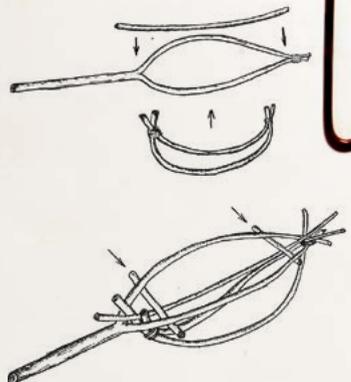
Réalisation :

Couper une fourche à brins longs et attacher les extrémités avec la ficelle.

Plier 2 branches en demi-cercle et les lier en croix aux extrémités.

Placer les patins dans la fourche et une branche dessus.

Maintenir le tout avec les deux brindilles.





«Le père Condamine ? Bien sûr que je le connais, nous avons eu une petite romance quand nous étions plus jeunes !»

Quelle essence d'arbre est beaucoup utilisée pour fabriquer une baguette de sourcier ?

Cochez et notez le numéro correspondant à la bonne réponse.



5

Le noisetier



6

Le chêne



7

Le châtaignier



Portrait-robot :

Retrouvez l'indice caché sur la station et cochez-le à la fin du livret.

Bonne réponse :

2

Jeux Buissonniers

La baguette de la sourcière

Matériel :

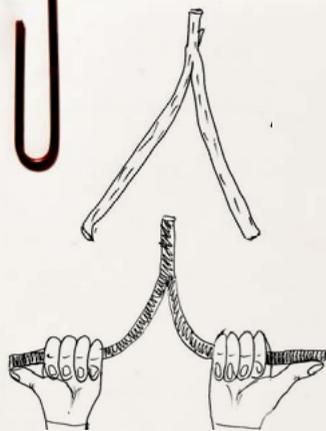
1 branche fourchue assez souple

Réalisation :

Trouvez une branche en Y d'environ 30 cm en s'assurant que les fourches soient de la même longueur.

Utilisation :

- 1- Tenez la baguette à une longueur de bras de votre corps.
- 2- Tenez la baguette droite et stabilisée sans trop la serrer.
- 3- Avancez, si la baguette détecte de l'eau elle pointera vers le haut ou vers le bas.



Les anciennes douves

4

«Encore à vagabonder garnements ! Profitez-en plutôt pour trouver quel château pouvait se trouver derrière les anciennes douves !»

A quoi pouvait ressembler le château du Pescher ?
Coche la bonne réponse et reporte le chiffre indiqué sur le panneau.



Un château borne



Un castrum



Une motte féodale



Un nid d'aigle

Chiffre associé :



Portrait-robot :

Retrouvez l'indice caché avec la canne à pêche et cochez-le à la fin du livret.

Le moulin à vent

Matériel :

Feuille de platane bien formée



Réalisation :

Dépouiller la feuille, sauf entre les deux premières nervures.
Plier les parties conservées au niveau de l'échancrure. Torsader les pales avec un angle d'attaque.
Placer l'hélice sur un manche creux formé par une feuille roulée ou une paille.
Courir pour faire tourner l'hélice.



5

Le moulin Condamin

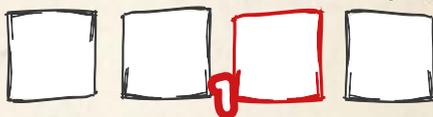


«Ah vous revoilà ! J'espère que votre enquête avance !
En attendant mes noix, le père Marcel m'a donné ses 3
sacs de blé pour que je les transforme en farine.»

Quelle est la date de construction du moulin ?
La réponse se trouve au-dessus d'une fenêtre.



Bonne réponse :



Si le moulin est ouvert,
faites la **mission bonus** !

Mission bonus

Trouvez les 3 premiers chiffres du **code d'ouverture** du placard encadré.
Il correspond au poids total des 3 sacs de farine du père Marcel :

1 sac de farine :

..... kg

Poids total :

..... kg $\times 3 =$

CODE



Jeux Buissonniers

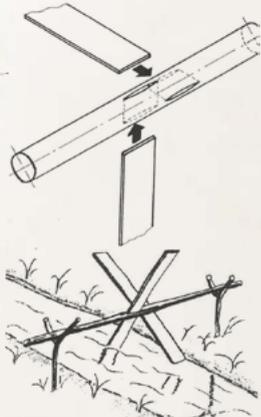
Le moulin

Matériel :

Plaquettes de
châtaignier
Branche bien droite
2 fourches en Y

Réalisation :

Couper l'axe du moulin, longueur en
fonction du lieu d'implantation.
Fendre l'axe au couteau en son
milieu.
Introduire les 2 pales dans les fentes.
Planter les 2 fourches de chaque côté
d'un ruisseau et placer l'axe dessus.





«Oui, oui j'ai entendu le père Condamine râler au sujet de son huile mais croyez bien que j'ai d'autres chats à fouetter ! Je dois définir ou vont passer les futures lignes électriques»



Jusqu'à combien d'années peut vivre un noyer ?

Bonne réponse :

ans

3



Portrait-robot :

Ecoutez le discours du Maire sur la borne solaire, l'indice s'est glissé dans le discours !

Le bateau

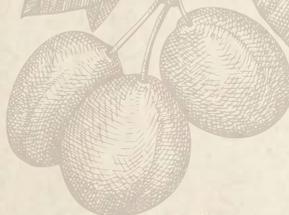
Matériel :

- 1 noix
- 1 cure-dent
- 1 petite boule de patafix
- 1 feuille d'arbre

Réalisation :

- Fendre la noix et la vider.
- Déposer la patafix au fond de la coquille.
- Percer la feuille avec le cure-dent.
- Déposer le cure-dent sur la patafix.

Gardez votre bateau pour faire la course au bord du ruisseau !





Le foirail

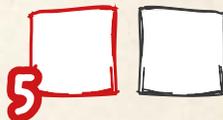


«Le père Condamine me doit 2 000 francs à la boucherie. Tant qu'il n'aura pas réglé sa dette je ne lui vends plus rien ! »

Combien de foires avaient lieu au Pescher chaque année après l'arrivée du Tacot corrézien (=tramway) ?



Bonne réponse :



Portrait-robot :

Retrouvez l'indice caché dans la **guérite du poids public** et cochez-le à la fin du livret.

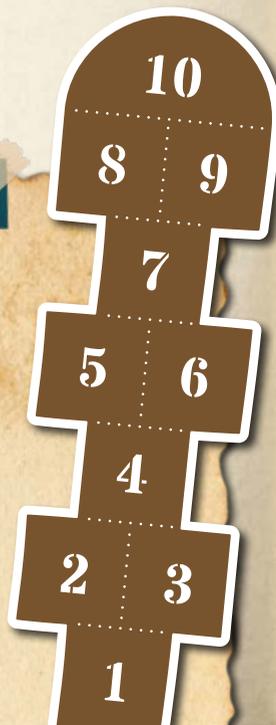
Jeux Buissonniers

La marelle

Matériel : Petits cailloux

Réalisation : Lancer un caillou sur la case 1. Si le jet est réussi, sauter à cloche pied directement sur la case 2, puis avancer à cloche-pied sur les cases simples et à deux pieds sur les cases doubles en faisant l'aller-retour. Reproduire ceci avec tous les numéros. Si le jet est raté on passe son tour.

Le jeu est gagné si on arrive à la case 10 en ayant fait le parcours complet.



«Doucement les enfants vous allez effrayer le poisson !
Ca fait 3 heures que je suis ici et pas une touche, je crois
que je vais rentrer chez moi ! »



Quel arbre était utilisé pour fabriquer les
pales des roues à aubes dans les moulins ?
Cochez et notez le numéro correspondant à la
bonne réponse.



8

 **Aulne
glutineux**


9

 **Robinier
faux-Acacia**


0

 Frêne élevé

Bonne réponse :

6


Portrait-robot :

A l'aide du **décodeur des symboles**, retrouve
le dernier indice du suspect :



La couronne

Matériel :

Une dizaine de feuilles
de châtaignier, de noyer
ou de noisetier
Une dizaine de cure-
dents ou d'aiguilles de
pin

Réalisation :

Coudre bout à bout les
feuilles avec les aiguilles ou
les cure-dents.
Poser la couronne sur la
tête.



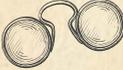


Résolution de l'enquête



Portrait-robot du coupable:
Cochez les indices laissés par le coupable !



Homme		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Femme
Chapeau		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Sabots
Collier		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Lunettes
Pipe		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Ceinture
Livre		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Moustache
Cravate		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Ombrelle

code du coffre :

Reportez les chiffres des questions du jeu dans les cases ainsi que le dernier donné à la fin de la vidéo du coupable pour ouvrir le coffre :

1 2 3 4 5 6 7 ?

Le Pescher - Mairie

Le Bourg - 19 190 Le Pescher

05 55 25 44 04

