

Poursuivez l'aventure sur les autres tronçons de la Via Fluvia pour invoquer le Sortilège enchanté et reconnecter l'Homme à la Nature !



Réponses et livrets téléchargeables en ligne sur [www.viafluvia.fr](http://www.viafluvia.fr), en bas de la page d'accueil, dans la rubrique "JEUX".



# Le Sortilège enchanté

DE LA VIA FLUVIA



Enquête n°4

**JEU**  
à pied ou à vélo !



**ANNONAY -  
SAINT-MARCEL-LÈS-ANNONAY**  
20 KM - 2H30



**ANNONAY**  
5 KM - 2H



**via fluvia**  
VÉLOROUTE ENTRE LOIRE & RHÔNE

LA VIA FLUVIA ! Voilà, nous y sommes !

C'est quoi la VIA FLUVIA ?

C'est une véloroute de plus de 80 km à travers la Loire, la Haute-Loire et l'Ardèche.

Une vélo... quoi ?

Une véloroute ! C'est une voie où l'on peut circuler en toute tranquillité à pied, à vélo, en rollers, en trottinette, etc.

Et on va faire 80 km...  
AUJOURD'HUI ?

Mais non ! Pas de panique, aujourd'hui on va mener une enquête « Le sortilège enchanté de la VIA FLUVIA » et on compte sur vous.

Génial, une enquête !

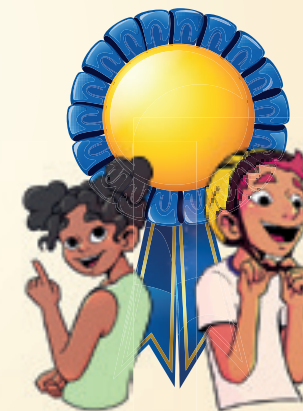
Et si ça vous plaît, on reviendra relever les autres défis qui nous attendent sur les autres tronçons !  
Allez, hop !  
C'est parti !



[www.viafluvia.fr](http://www.viafluvia.fr)

## Diplôme de super enquêteur.trice

Nom et Prénom



Date

Signature

### OFFICES DE TOURISME PARTENAIRES

Office de tourisme des  
Sucs aux bords de Loire :  
Bureau d'Yssingaux  
04 71 59 10 76

Office de tourisme du Pilat :  
Bureau de Bourg-Argental  
04 77 39 63 49

Office de tourisme  
Ardèche Grand Air :  
Bureau d'Annonay  
04 75 33 24 51

Office de tourisme de  
l'agglomération  
du Puy-en-Velay :  
04 71 09 38 41

Office de tourisme  
Haut Pays du Velay :  
Bureau de Montfaucon-en-Velay  
04 71 59 95 73




Ce jeu est cofinancé par l'Union Européenne.  
L'Europe s'engage dans le Massif Central avec  
le fonds européen de développement régional.




## Musée



La plaque commémorative de la maison natale des inventeurs des aérostats est remplie de précieuses informations ! Elle a été reproduite ci-dessous mais partiellement codée.  
Reconstituez la plaque originale pour retrouver l'emplacement  de la potion magique !



Vous pouvez maintenant déduire le mot ci-dessous et compléter le mot manquant  de la potion magique !



## Sommaire

Comment jouer ? .....	p. 2
La mission.....	p. 3
Formule magique à compléter .....	p. 4
À vélo .....	p. 5
Plan du circuit vélo.....	p. 6
Questions 1 à 8.....	p. 7 à 14
À pied .....	p. 15
Plan du circuit pédestre .....	p. 16
Questions 1 à 8.....	p. 17 à 24

# Comment jouer ?



Rassurez-vous, c'est très simple !  
Commencez par lire la mission qui vous attend.  
Rendez-vous ensuite aux points indiqués sur le plan du circuit que vous aurez choisi (à vélo, page 6 ou à pied, page 16).  
À vélo, vous pouvez effectuer le parcours dans un sens ou dans l'autre. À pied, suivez le sens du circuit.  
Vous pourrez alors lire les indications de ce livret.  
Répondez aux questions et notez votre réponse dans l'emplacement prévu de la formule magique (p. 4).  
À la fin de votre balade, rendez-vous à l'office de tourisme (mentionné ci-dessous) pour faire valider votre formule magique (une récompense vous attendra peut-être...) ou en ligne sur notre site internet [viafluvia.fr](http://viafluvia.fr).

Office de tourisme Ardèche Grand Air  
Place des Cordeliers  
07100 Annonay  
04 75 33 24 51

Réponses et livrets téléchargeables en ligne sur [www.viafluvia.fr](http://www.viafluvia.fr), en bas de la page d'accueil, dans la rubrique "JEUX".



Continuez sur la Via Fluvia puis arrêtez-vous, juste après la passerelle en bois, devant la galerie Vidalon et son panneau d'informations, sur votre gauche.

## 7 Galerie de Vidalon

Inutile de vous aventurer dans la galerie, c'est d'ailleurs interdit !

Sur le panneau, un mot contient toutes les lettres nécessaires pour retrouver l'emplacement ⚡ de la potion magique :

• C'est le **seul mot de 6 lettres de la deuxième ligne** du paragraphe qui interdit l'accès à la galerie. Notez-le ci-dessous.

Les chiffres de la première ligne du tableau vous permettront de compléter la dernière ligne !



1	4	5	3	3	4	6




Vous avez donc pu déterminer le mot manquant ⚡ de la potion magique.

Voici un exemple :

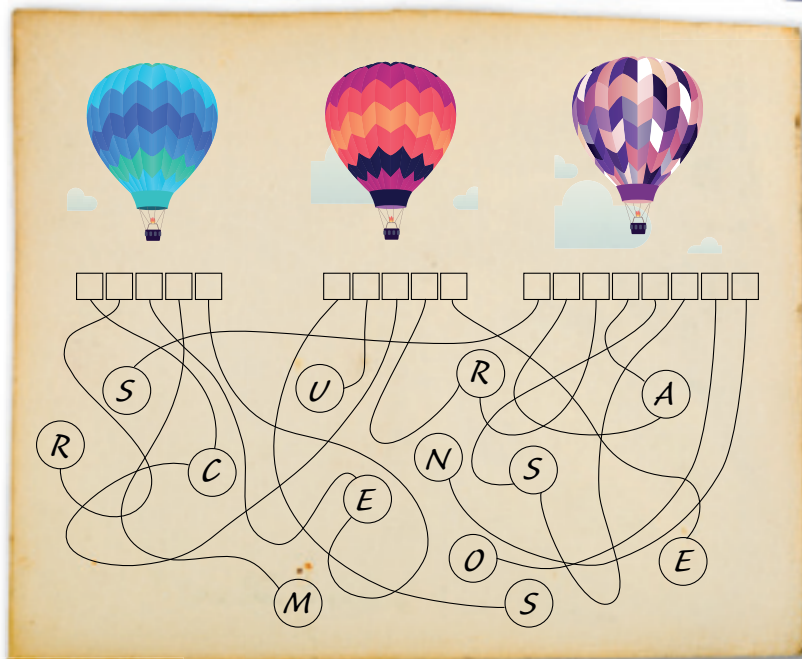
F	L	U	V	I	A
1	2	3	4	5	6

4	5	2	2	6
V	I	L	L	A

 Empruntez la Via Fluvia puis arrêtez-vous devant le panneau du Sortilège enchanté au niveau du grand virage à gauche, vers les pièges à embâcles (grands pylônes dans la rivière).

## 6 Panneau « Les montgolfières »

Prêts pour l'envol ? Montez à bord de la montgolfière qui, si vous regardez l'illustration du panneau, a une montgolfière au-dessus d'elle, une à droite et trois à gauche.



Le mot ainsi formé vous permettra de compléter le mot manquant  $\Delta$  de la potion magique.

## La mission



Un antique grimoire a été retrouvé pendant les travaux effectués sur la Via Fluvia. Il semble contenir de nombreuses informations sur un sortilège permettant de reconnecter l'Homme à la Nature.

À travers un voyage initiatique sur cette ancienne voie de chemin de fer, suivez-nous et aidez-nous à résoudre les énigmes pour reconstituer la recette de la potion de légèreté indispensable à ce précieux sortilège.




# Élément air



## Potion de légèreté pour se sentir pousser des ailes

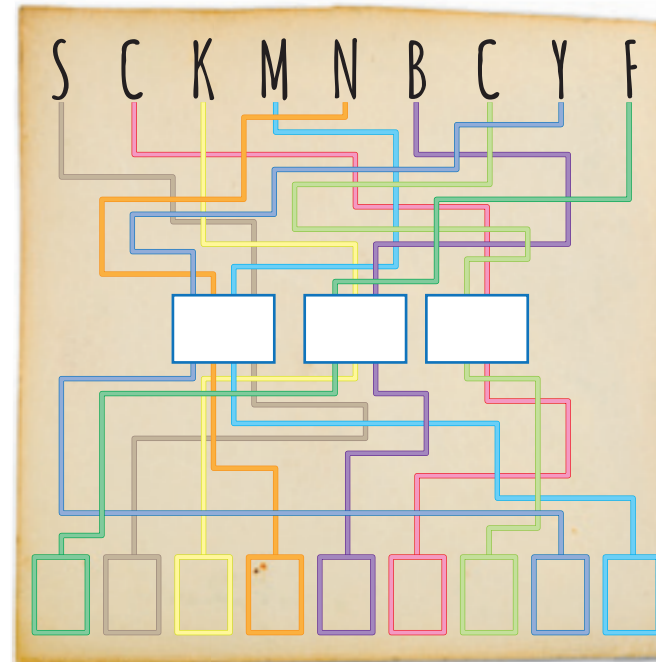
Dans un saladier mettre 5 grosses cuillères de **A** de marrons, émietter par-dessus un **B** et mélanger avec une **C**. Ajouter 7 **D** écrasées, 8 **E** et 1 gros **F** coupé en petits morceaux. Mélanger de nouveau. Inviter des amis, servir **G** cuillerées par personne et accompagner d'une **H** de votre choix.

Les potions magiques des 3 autres éléments ainsi que la formule magique nécessaire au sortilège sont à compléter en parcourant les autres tronçons de la Via Fluvia.

 Faites demi-tour et suivez l'avenue de l'Europe jusqu'au parking Faya et l'aire de la Via Fluvia (La Deûme) derrière le Super U. Continuez environ 100 mètres sur la Via Fluvia jusqu'au troisième panneau qui propose de découvrir les environs.

## 5 Aire de la Via Fluvia

La Via Fluvia propose aussi de découvrir les environs, comme le Montmiandon qui offre une vue imprenable. Son altitude nous permet aussi de décoder le mystérieux labyrinthe. Notez-la dans les cases blanches du décodeur.




### Mode d'emploi du décodeur

En passant dans la case blanche, la lettre est décalée dans l'alphabet du nombre noté dans cette case.

Exemple :  
si B passe par une case notée 3 on obtient la lettre E.



Vous pouvez maintenant compléter le mot manquant **H** de la potion magique !

 Poursuivez dans les escaliers qui redescendent jusqu'à la rue de la Valette. Tournez à droite sur l'avenue de l'Europe pour aller observer, sur la droite, la fresque avec une montgolfière et un balcon.

## 4 La fresque



Les montgolfières ci-dessous reprennent les détails de la fresque. Mais attention, deux d'entre eux ont été modifiés !



Ne retenez que les lettres des montgolfières dont l'illustration n'a pas été modifiée. Vous pourrez alors découvrir les deux mots permettant de reconstituer le mot manquant **Ψ** de la potion magique!



# À vélo sur la Via Fluvia!



## Balade initiatique entre Annonay et Saint-Marcel-lès-Annonay





- Point de départ
- Points indice

## Descriptif de la balade

**Départ :** Annonay : aire de la Via Fluvia (à côté du Super U)  
 St-Marcel-lès-Annonay : aire de la Via Fluvia sur la D820, à l'entrée de St-Marcel en arrivant de Bourg-Argental

Si vous partez d'Annonay, répondez aux questions de 1 à 8  
 Si vous partez de St-Marcel, répondez aux questions de 8 à 1

**Distance :** 20 km (aller - retour)

**Dénivelé :** 250 m

**Durée estimée du parcours :** 2 heures 30

Quittez la place par la rue Henri Guironnet. Au bout, poursuivez sur la gauche en longeant la fresque des escaliers. Continuez jusqu'au panneau d'informations sur la tour des Martyrs.

## 3 La tour des Martyrs

La tour des Martyrs est un important témoin d'architecture militaire. Le panneau d'information va nous aider à compléter ce plateau de Scrabble.


Vous disposez des jetons ci-dessous et vous devez placer sur le plateau de jeu les deux mots répondant aux définitions ci-dessous (à retrouver sur le panneau d'information) :

1. Épais, il souligne le dernier niveau de la tour.
2. Nom du quartier qui se développe au pied de la tour au XIX<sup>e</sup> siècle.



Les jetons restants, remis dans l'ordre, vont vous donner le mot manquant de la potion magique.

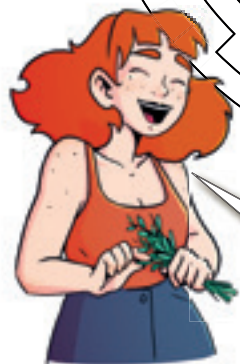
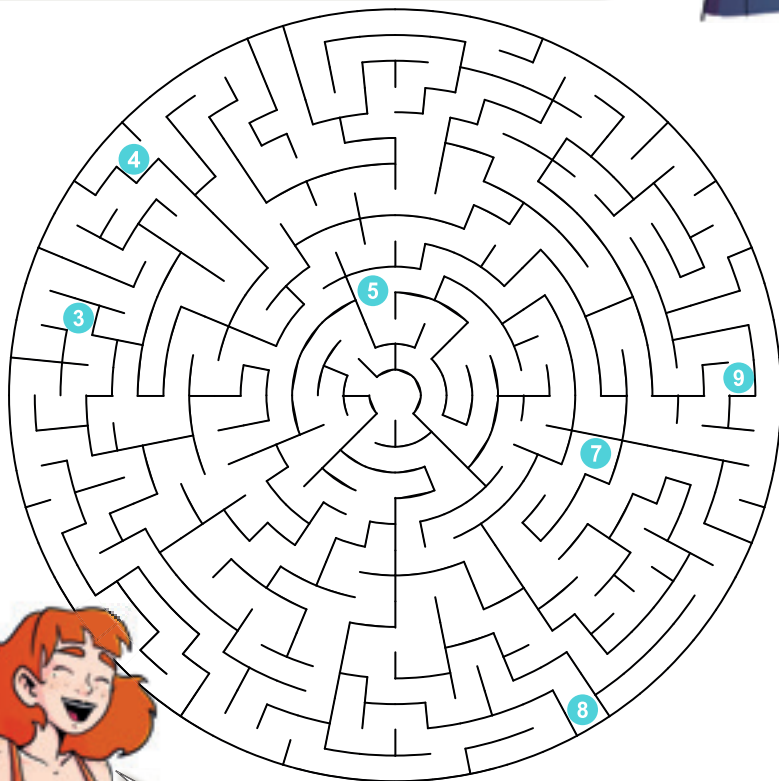


 Franchissez le pont Valgelas (pont médiéval en pierres). Montez les escaliers. Une fois arrivés sur la place de la Liberté, cherchez la plaque en bronze de la locomotive Seguin.

## La locomotive Seguin

Les informations sur la plaque en bronze de la locomotive Seguin réalisée par François Clémencin vont nous permettre de nous sortir de ce labyrinthe..

Entrez par le chiffre des unités de l'année d'inauguration de ce monument. Vous pourrez rejoindre un seul nombre. Notez-le bien !



Vous venez de découvrir le mot manquant **Ω** de la potion magique !

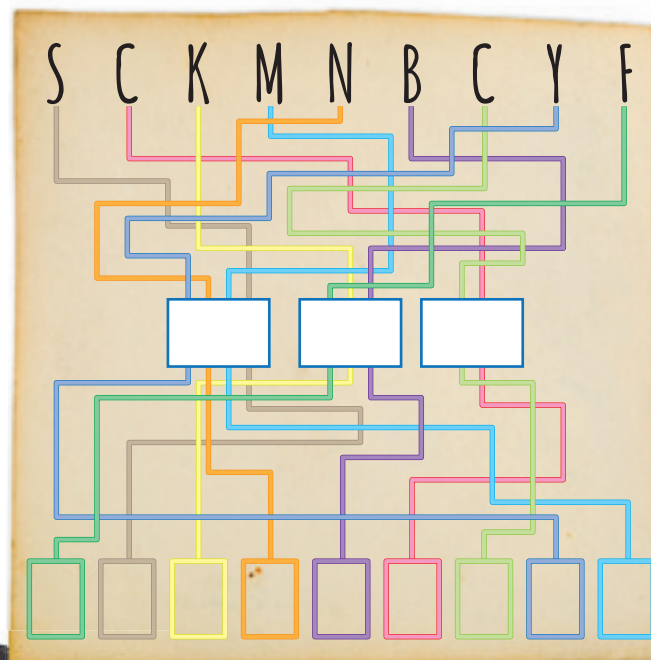
 Rendez-vous à l'aire de la Via Fluvia d'Annonay, place Marie Curie, à proximité du SUPER U.

• Si vous partez d'Annonay, élanchez-vous sur la Via Fluvia et arrêtez-vous au troisième panneau qui propose de découvrir les environs.

• Si vous arrivez de St-Marcel, arrêtez-vous devant le premier panneau que vous allez rencontrer après le passage sous une passerelle.

## Aire de la Via Fluvia (Annonay)

La Via Fluvia propose de découvrir les environs, comme le Montmiandon qui offre une vue imprenable. Son altitude nous permet aussi de décoder le mystérieux labyrinthe. Notez-la dans les cases blanches du décodeur.



Mode d'emploi du décodeur

En passant dans la case blanche, la lettre est décalée dans l'alphabet du nombre noté dans cette case.

Exemple :  
si B passe par une case notée 3 on obtient la lettre E.



Vous pouvez maintenant compléter l'emplacement **II** de la potion magique !




Rendez-vous au point 2 du plan.

- Si vous partez d'Annonay, 150 mètres après le franchissement de la passerelle en bois, ouvrez l'œil pour découvrir le panneau de la galerie de Vidalon, à gauche.
- En arrivant de St-Marcel, après le passage sur le pont sur la Deûme, 200 mètres plus loin, vous trouverez le panneau de la galerie de Vidalon sur votre droite.

## 2 Galerie de Vidalon



Inutile de vous aventurer dans la galerie, c'est d'ailleurs interdit !

Sur le panneau, un mot contient toutes les lettres nécessaires pour retrouver l'emplacement  de la potion magique :

• C'est le **seul mot de 6 lettres de la deuxième ligne** du paragraphe qui interdit l'accès à la galerie. Notez-le ci-dessous.

Les chiffres de la première ligne du tableau vous permettront de compléter la dernière ligne !

Voici un exemple :

F L U V I A  
 1 2 3 4 5 6

4	5	2	2	6
V	I	L	L	A

1	4	5	3	3	4	6

Vous avez donc pu déterminer l'emplacement  de la potion magique.



Rendez-vous devant l'Office de Tourisme, place des Cordeliers.

## 1 Place des Cordeliers

Prenez connaissance du panneau d'informations « À la découverte du cœur de ville historique » de la place des Cordeliers. Ne tenez pas compte des légendes.

• Toutes les **dates** seront transformées pour être écrites avec **8 chiffres**

Ex. : 4 juin 1783 -> 04061783.


• Les nombres supérieurs à un (1) écrits en lettres seront aussi **transformés en chiffres**

Ex. : deux -> 2 ; vingt et un -> 21.



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



Poursuivez le chemin du labyrinthe ci-dessus à l'horizontale ou à la verticale, dans l'ordre où les chiffres apparaissent sur le panneau, pour parvenir au fruit qui vous permettra de compléter le mot manquant  de la potion magique.





Rendez-vous au point 4 du plan pour observer les structures métalliques sous le viaduc.

## 4 Le viaduc

Tout a bien changé entre le XIX<sup>e</sup> siècle et aujourd'hui. Vous disposez des jetons de scrabble ci-dessous et vous devez placer sur le plateau de jeu les trois mots répondant aux définitions ci-dessous (à retrouver sur les panneaux métalliques) :

1. Construit au XIX<sup>e</sup> pour retenir les pluies d'hiver
2. Au XIX<sup>e</sup>, transformés par les papetiers pour en faire du papier dessin
3. Construit au XIX<sup>e</sup> pour la ligne de chemin de fer.




A 15x15 Scrabble board with words placed on it. The words are: NYMPHE, ROUTE, CFFONS, PAPIER, H ELFE, M V, DESSIN, I BAR, N VIA, I LD, ANNONAY, I N, E E. To the left of the board are letter tiles: A<sub>1</sub>, C<sub>3</sub>, D<sub>2</sub>, E<sub>1</sub>, G<sub>2</sub>, H<sub>4</sub>, I<sub>1</sub>, L<sub>1</sub>, M<sub>2</sub>, P<sub>3</sub>, R<sub>1</sub>, U<sub>1</sub>, U<sub>1</sub>.

# À pied autour et sur la Via Fluvia!

## Balade initiatique à Annonay

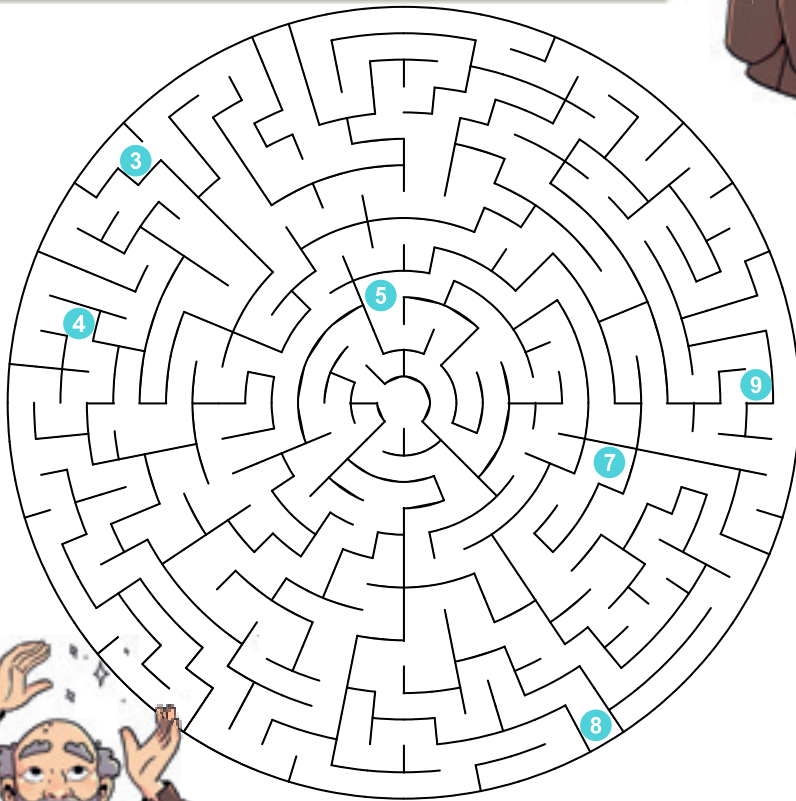


Les jetons restants, remis dans l'ordre, vont vous donner l'emplacement de la potion magique.


 Rendez-vous au point 8 du plan.

## 8 Aire de la Via Fluvia (St-Marcel)

Le panneau nous invite à découvrir les environs.  
Entrez dans le labyrinthe par le jour où a lieu le premier vol de montgolfière. Vous pourrez rejoindre un seul nombre. Notez-le bien !



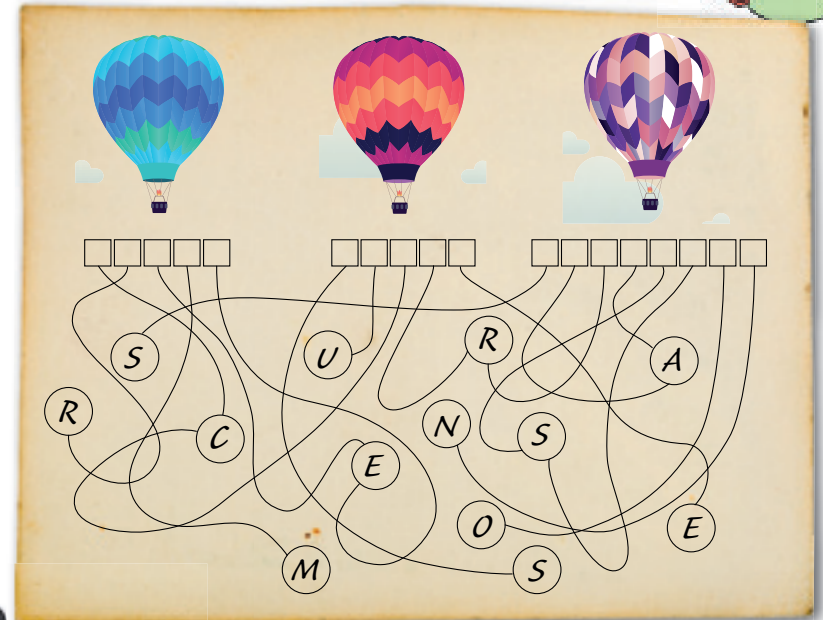
Vous venez de découvrir l'emplacement  $\Omega$  de la potion magique !

 Rendez-vous au point 5 du plan au niveau de l'aire de la Via Fluvia située à 4,5 km d'Annonay et de St-Marcel-lès-Annonay.

- Si vous arrivez d'Annonay, l'aire est située à la sortie de Boulieu-lès-Annonay après avoir croisé la rue du Gris.
- Si vous arrivez de St-Marcel-lès-Annonay, l'aire est située à l'entrée de Boulieu-lès-Annonay avant de croiser la rue du Gris.

## 5 Panneau « Les montgolfières »

Cherchez le petit panneau du Sortilège enchanté.  
Prêts pour l'envol ? Montez à bord de la montgolfière qui, si vous regardez l'illustration du panneau, a une montgolfière au-dessus d'elle, une à droite et trois à gauche.



Le mot ainsi formé vous permettra de compléter l'emplacement  $\Delta$  de la potion magique.

 Rendez-vous au point 6 du plan. Vous ne pouvez pas le rater !

## 6 L'abri des cheminots

Prenez connaissance du panneau relatant l'historique de la voie de chemin de fer.

- Toutes les **dates** seront transformées pour être écrites avec **8 chiffres**

Ex. : 1<sup>er</sup> septembre 1885 -> 01091885.


- Les nombres supérieurs à un (**1**) écrits en **lettres** seront aussi **transformés en chiffres**

Ex. : deux -> 2 ; vingt et un -> 21.



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



Poursuivez le chemin du labyrinthe ci-dessus à l'**horizontale** ou à la **verticale**, dans l'ordre où les chiffres apparaissent sur le panneau, pour parvenir au fruit qui vous permettra de compléter l'emplacement  de la potion magique.

12


 Rendez-vous au point 7 du plan. Vous ne pouvez pas le rater !

## 7 La fresque



Les montgolfières ci-dessous reprennent les détails de la fresque. Mais attention, deux d'entre eux ont été modifiés !



Ne retenez que les lettres des montgolfières dont l'illustration n'a pas été modifiée. Vous pourrez alors découvrir les deux mots permettant de reconstituer l'emplacement  de la potion magique !



13