

Température ressentie

Devine la température qu'il fait et entoure le chiffre correspondant sur le thermomètre dessiné.

Ensuite, cherche le thermomètre que Jeannie a caché non loin de tes pieds, pour vérifier la température exacte.

Tu pourrais avoir des surprises !



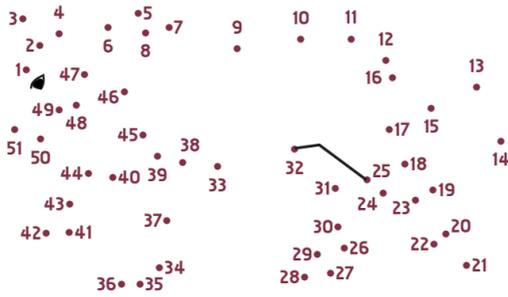
4

5

Le message secret du Capitaine Barbières

Richard est actuellement au col du Tourniol et doit rapidement apporter un message du Capitaine Barbières aux chevaliers du Château de Pellafol.

Avec ton crayon, relie les points en suivant l'ordre des numéros. Tu découvriras comment Richard peut aller plus vite.



Le capitaine Barbières a codé le message à délivrer. Peux-tu aider Richard à le décoder ? Pour cela, noircis les Z et les W.

WWZREZTIRZWWERW L'WÉCHEZZLLEW QWUIW
PERZWMET D'ZENWWTRWWER DAZWNS
LE CHÂWTEAUW DE PWZELLWAFOLZ CARW
LESZ ASSWZWZAILLANTS ARRIVENTZZ ZDEZ
WWWVWLENZCE.

Dans les pas des Pellafols

Une échappée belle en terre de Barbières

Bonjour,

Nous te proposons de jouer pour nous aider dans nos aventures et mieux découvrir le village de Barbières.

Sauras-tu relever tous nos défis ? Chaque jeu est numéroté du chiffre du passage correspondant, car les réponses sont parfois cachées dans les portes... bonne chance !

Pour démarrer, rendez-vous à la station 1, à proximité de la mairie de Barbières.



3

Jeu des 5 erreurs

Trouve les 5 erreurs que Fernand a glissées dans ce dessin des chauffourniers en comparant avec l'illustration sur la porte.



7

Charades des animaux

Deux animaux aident Antoine dans ses déplacements. Peux-tu les trouver ?

Mon premier est un félin
Mon deuxième me regarde dans la glace
Mon tout escalade les falaises

Mon premier n'a pas froid
Mon deuxième en demande trois au génie
Mon troisième travaille pour en gagner
Mon quatrième se marre
Mon tout sort la nuit des cavernes

le charmots et la chauve-souris

1 Le mot-clé mystère

Dans chaque panneau, un mot-clé permet d'activer la porte. Tu le reconnaîtras facilement, il est surligné en bleu. Ecris pour chaque station le mot-clé que tu as découvert. Et rendez-vous à la fin du parcours.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____

2 Écoute et observe avec Gaspard

Gaspard a promis à Florette d'écouter et d'observer les êtres vivants qui vivent ici. Peux-tu l'aider ? Ferme les yeux et écoute les bruits, les chants, le vent... ensuite regarde autour de toi.

Gaspard te propose de noter ci-dessous ce que tu as entendu et vu :

Rendez-vous avec Florette au passage 8.

6 Les falaises des Monts du Matin ont des drôles de noms...

Les habitants racontent que jadis un géant passant par là fut gêné par un caillou coincé dans une de ses chaussures. Il profita de la montagne pour s'asseoir et retirer le caillou. Une fois relevé, il laissa à la place de ses fesses deux grands creux dans la montagne.

Quand tu quitteras Barbières, découvre au loin « les fesses du géant » et aussi « la momie » en regardant les montagnes.



10

Lexique de l'ancien temps

Te voilà transformé en expert de français ancien. Fais deviner aux adultes les définitions des mots suivants. 1 gage par mauvaise réponse !

Un pastoureau

Un petit berger, une petite bergère.

Un malandrin

Un brigand, voleur de grand chemin.

Un larcin

Un vol de peu d'importance, commis sans violence.

Une escarcelle

Une grande bourse que l'on portait autrefois pendue à la ceinture.

Qui a fait ça?

Valentin se demande qui est assez puissant pour ouvrir la falaise. Entoure la bonne réponse.

A - la momie

B - les Pellafols

C - un glacier

D - un tremblement de terre

(C) solution

11

9

Le labyrinthe des orchidées

Aide Pierre et son troupeau à aller de la pelouse à la montagne sans marcher sur les orchidées.



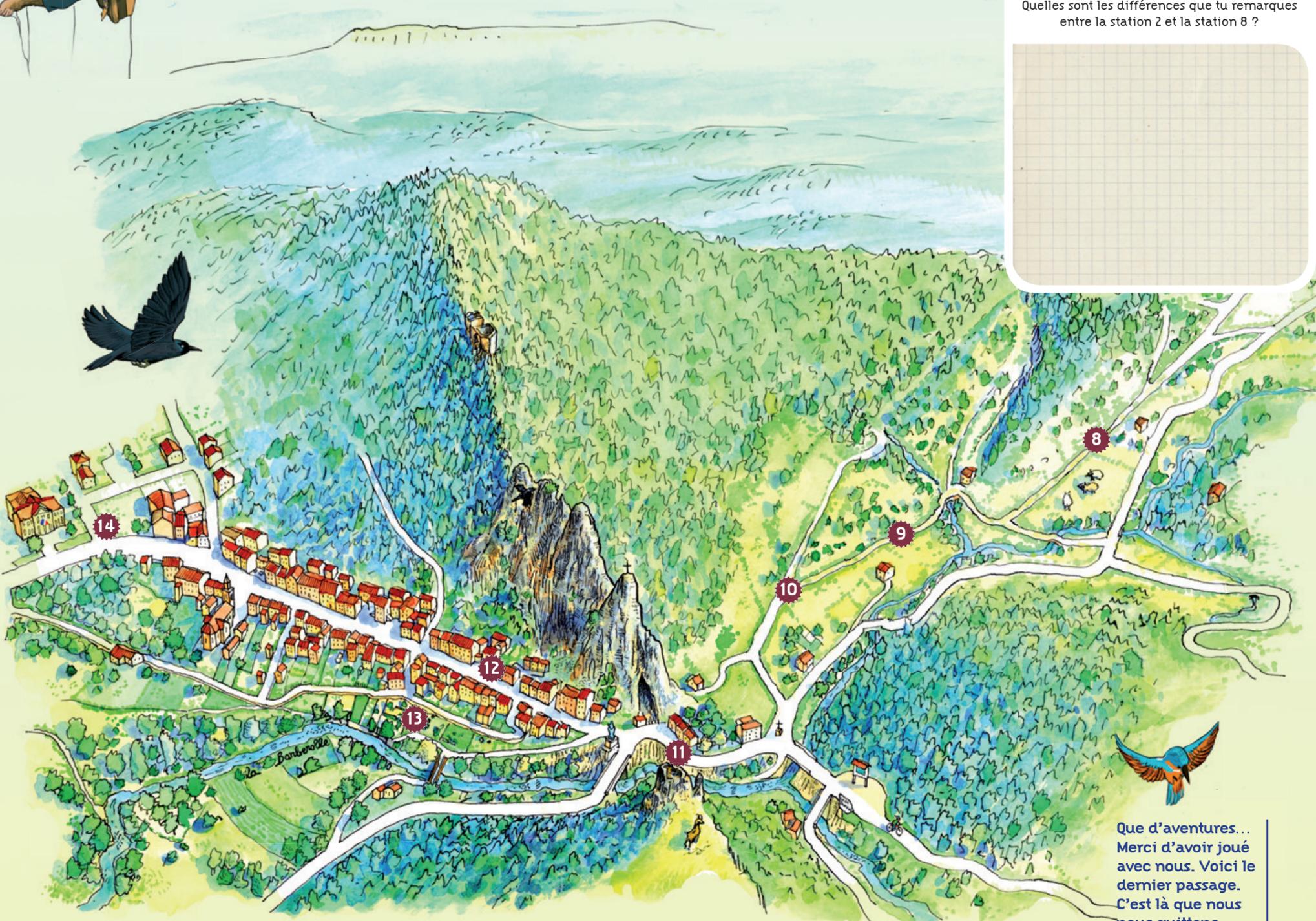
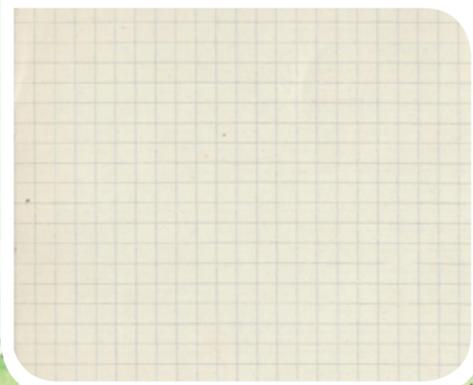
8

Écoute et observe avec Florette

Florette te propose de faire une nouvelle pause pour écouter et voir les êtres vivants. Ferme de nouveau les yeux et écoute les bruits, les chants, ensuite regarde autour de toi. Note ou dessine ce que tu as entendu ou vu.



Quelles sont les différences que tu remarques entre la station 2 et la station 8 ?



Que d'aventures... Merci d'avoir joué avec nous. Voici le dernier passage. C'est là que nous nous quittons.

Nous restons pour veiller sur les habitants de cette terre de Barbières.

A bientôt !



13

Le Pellafol farceur

Sauras-tu trouver le second Pellafol caché derrière Ondine ? Pour cela, cherche sur l'illustration de la porte ou directement dans le paysage de la Barberolle.



Solution

Cherchez l'intrus

Dans les objets suivants fabriqués à partir du kaolin, un seul ne peut pas l'être avec le kaolin de Barbières. Lequel ? Et pourquoi ?



La porcelaine ne peut pas être fabriquée avec le kaolin de Barbières, car il n'est pas assez blanc.

Mots mêlés

Gaspard, le Pellafol chapardeur, a mélangé les lettres des mots-clés. Barre les 14 mots-clés dans le tableau ci-dessous. Les lettres restantes te permettront de répondre à la question-mystère.

14

F	O	R	T	I	F	I	E	B	U
K	O	R	C	H	O	U	C	A	S
A	P	R	C	H	A	U	X	R	N
O	R	E	T	H	B	E	O	B	P
L	O	A	L	E	I	C	U	I	E
I	C	P	T	L	R	D	A	E	L
N	H	N	S	E	A	E	E	R	O
S	E	A	V	G	E	F	S	E	U
V	I	L	L	A	G	E	O	S	S
B	A	R	B	E	R	O	L	L	E

En écrivant les lettres non barrées dans l'ordre exact où tu les as trouvées, tu obtiendras la réponse à l'énigme suivante : "Que peut-on dire du village de Barbières?"

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----