

LES AVENTURES DE

GOUPILOU



Ce carnet appartient à

Bienvenue en Terre Valserine !

Je suis Goupilou, suis moi
à travers 4 aventures !
Partons résoudre bien des mystères.

Mets tes baskets, prends un crayon
et c'est parti !!

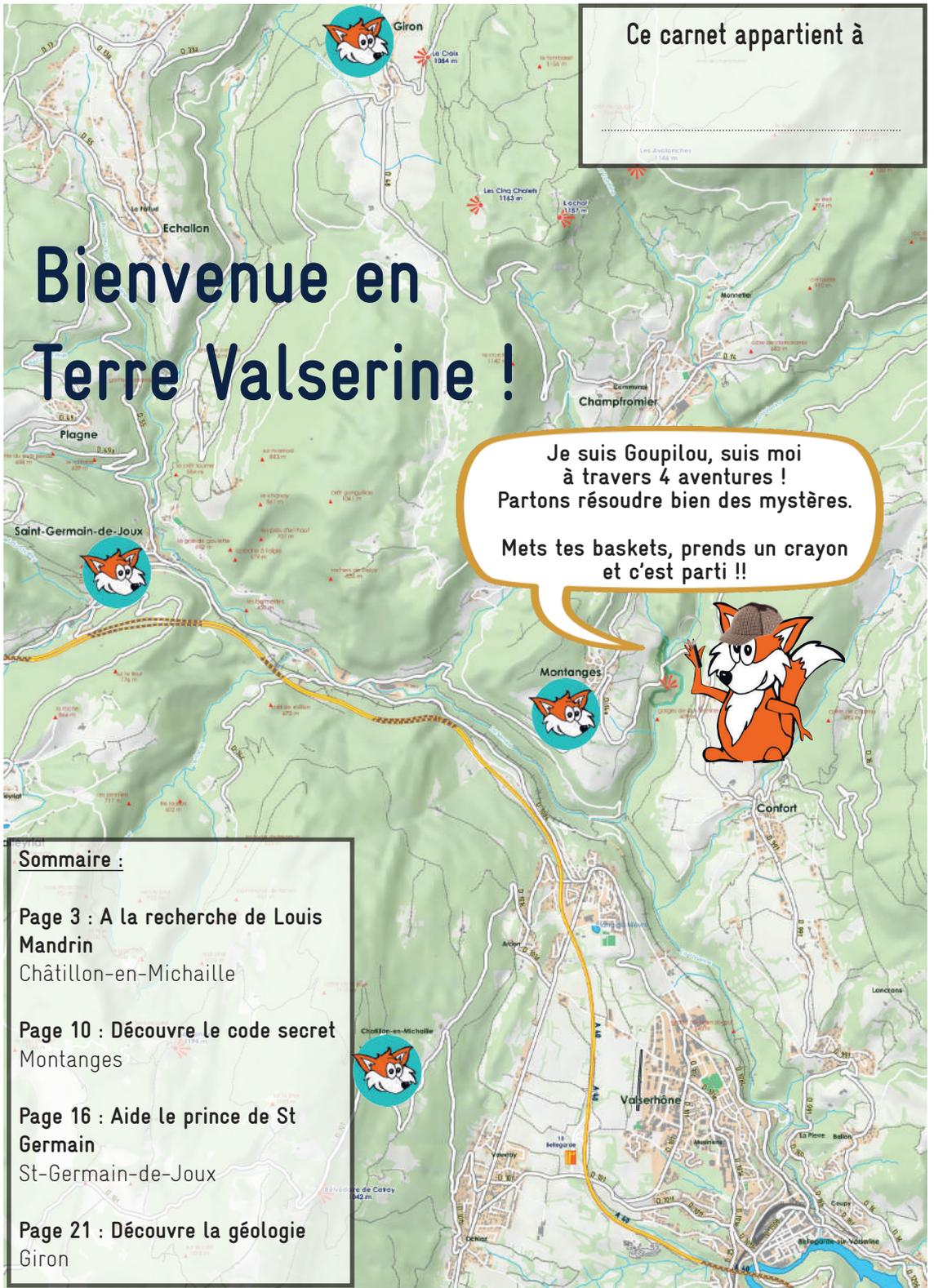
Sommaire :

**Page 3 : A la recherche de Louis
Mandrin**
Châtillon-en-Michaille

Page 10 : Découvre le code secret
Montanges

**Page 16 : Aide le prince de St
Germain**
St-Germain-de-Joux

Page 21 : Découvre la géologie
Giron



CHÂTILLON-EN-MICHAÏLLE

A PARTIR DE 7 ANS  ENVIRON 1H  AU DÉPART DE LA PLACE CLERTAN (RD 1084)



Je suis le Commissaire Goupilou
Partons ensemble à la recherche de Louis Mandrin.
Il est actuellement en ville ! Beaucoup le considère comme le Robin des Bois français : il vole aux riches pour redonner aux pauvres et profite de ses passages dans les différentes villes pour revendre certaines de ses trouvailles !





IDENTITÉ DU FUGITIF

NOM : LOUIS MANDRIN

AGE : 29 ANS

SIGNE PHYSIQUE : BLOND, GRAND, MINCE

PROFESSION : CONTREBANDIER

RECHERCHÉ POUR : VOLS, VENTE DE PRODUITS
ILLÉGAUX SUR LE TERRITOIRE FRANÇAIS.

ETAPE 1 : LE TROMPE-L'OEIL

Rue Aimé-Bonneville

► Pour commencer ton enquête, te voilà devant le trompe-l'oeil où les grands personnages de Châtillon-en-Michaille sont représentés. Retrouve qui est qui. Certains des personnes auront sûrement des indices à te donner sur la localisation de Louis Mandrin. <

1. Nous sommes **Jean-Aymé de Bouvens** et **Hélène de Châtillon**. Nous sommes les derniers seigneurs de la Michaille au 16^{ème} siècle.
2. Je me nomme **Madame d'Epinau**, habituée des salons littéraires du 16^{ème} siècle, j'étais avec Voltaire lorsque prise d'un malaise, j'ai dû séjourner à Châtillon-en-Michaille.
3. Je suis **Claude-François Passerat**. Je servais en tant que médecin dans les armées du roi Louis XV. J'ai transformé ma maison en hôpital et j'étais ami avec Voltaire.
4. Je me nomme **Louis-Joseph Julliard**, j'ai été médecin et maire de 1904 à 1929. Pendant la première guerre mondiale, j'ai créé un hôpital de campagne.
5. Je me nomme **César Caire**, je viens de Châtillon, mais je suis parti à Paris pour devenir avocat. Au début du 20^{ème} siècle, j'étais un grand défenseur de l'éducation civique.
6. Je suis **Louis Astier**, j'étais maire de Châtillon de 1942 à 1951.

Voici des indices supplémentaires

1. Nous portons des habits du 16^{ème} siècle
2. Je me promène souvent avec des livres
3. Je porte des habits militaires du 18^{ème} siècle
4. J'ai un stéthoscope
5. Je porte la tenue des avocats
6. J'ai une cocarde tricolore



A



.....
.....

B



.....
.....

C



.....
.....

D



.....
.....

E



.....
.....

Il me semble avoir aperçu Louis Mandrin autour de ma maison.

F



.....
.....

Tu as ton premier indice concernant l'emplacement de Louis Mandrin, rends toi à la maison St-Joseph



ETAPE 2 : LA MAISON ST JOSEPH

Rue St Joseph



Tu es devant la maison du médecin Claude-François Passerat de la Chapelle. C'est dans sa maison qu'il mis en place l'hôpital. Plus tard, les soeurs s'y installèrent pour soigner la population locale. Une chapelle fut construite dans le prolongement de cet hôpital comme lieu de culte.

> L'as-tu repérée ? Quel élément te permet de vérifier que cette partie du bâtiment est bien une chapelle ? <

.....

.....

Vois-tu le brigand autour de toi ? Vois-tu des indices de son passage ? Non ? Rends-toi au quartier de la Tour, Madame d'Epina y est souvent et a peut-être vu quelque chose.



ETAPE 3 : LA TOUR

Rue de la Tour

Tu as un parc sur ta droite... Le bandit Louis Mandrin est peut-être dans les parages. Il peut se cacher derrière les arbres. Ce sont des tilleuls, offerts à la ville par un natif de Châtillon, devenu riche grâce à l'industrie.

> Retrouve le nom du donateur et la date de plantation <

Madame d'Épinay est sur le banc,
sous la vierge. Montons la voir !

Avez-vous vu une personne
bizarre ces derniers temps ?



Oui, il y a 10 minutes environ, en prenant mon thé,
j'ai vu un jeune homme, blond, portant un sac !
Il avait l'air pressé.
Il est parti vers la maison du forgeron.



ETAPE 4 : LA MAISON DU FORGERON

Rue de la Tour

Pour reconnaître la maison du forgeron, tu peux y trouver sur la façade une pierre taillée avec des outils gravés.

Ouvre bien l'œil, elle se trouve sur ta droite
quand tu descends la rue.
Tu l'as trouvée ?

Il me semble qu'elle se trouve
au 59 rue de la Tour

> Quels sont les outils gravés ? <

.....
.....



> Dessine les <



Bonjour ! Je viens de voir le brigand, il m'a
passé commande d'un outil.
Sûrement pour commettre d'autres vols !



Vite ! Préviens la police et le maire !
Dépêchons-nous, il ne doit pas être bien loin.



Le forgeron travaille à chaud les métaux. La tenaille lui permet de tenir le morceau de métal brûlant pendant qu'il tape dessus avec le marteau pour le sculpter et lui donner forme.

> Tu l'as trouvé ? Entoure le sur la photo, cela alertera la police ! <



ETAPE 5 : LA PRISON

Rue de la Tour

Il s'agit de l'ancienne prison.

> Quels éléments te permettent d'identifier celle-ci ? <

Châtillon-en-Michaille a compté de nombreuses prisons, une autre se trouvait dans le bâtiment de l'ancienne mairie, là où se trouve le trompe-l'oeil que tu as vu au début de cette aventure.

UN PEU PLUS LOIN : L'ÉGLISE ST JEAN BAPTISTE

Rue de l'Église



Sur les hauteurs de la ville se trouve une église à découvrir. L'église a ouvert ses portes en 1818. En 1870, un violent incendie a ravagé l'intérieur et détruit tout le mobilier et autres objets de cultes.

Derrière le monument, tu trouveras une petite aire de jeu et un terrain de boules. C'est le moment parfait pour un goûter et jouer une dernière fois avant de rentrer !



LES RÉPONSES

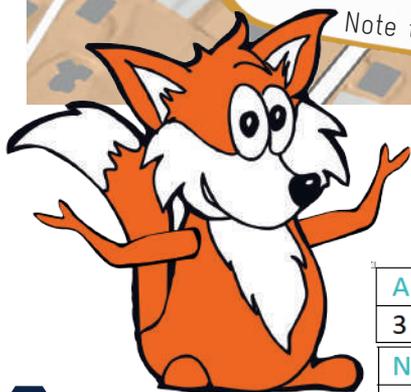
Page 5 : 1 = F / 2 = D / 3 = E / 4 = C / 5 = A / 6 = B
Page 6 : Il y'a un vitrail au dessus de la porte.
Page 6 : M. Bonneville, 1903.
Page 7 : Un marteau et une tenaille.
Page 9 : Les barreaux aux fenêtres et la porte.

MONTANGES

A PARTIR DE 9 ANS  ENVIRON 1H  AU DÉPART DU PARKING DE LA MAIRIE



Bonjour ! Je suis Lou, Goupi-Lou.
Ta mission, si tu l'acceptes, sera de déchiffrer le mot de passe.
 De nombreux indices sont dispersés à travers Montanges,
 je t'aiderai à les retrouver.
 Note tes réponses dans les cadres ocres.



Une fois les indices trouvés,
 reporte-toi à ce tableau pour déchiffrer le mot de passe.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
3	19	26	15	1	14	20	24	5	13	21	2	11
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
9	25	18	22	4	8	6	16	12	7	23	17	10



Tout au long de ton aventure, à travers le village, tu croiseras des fontaines, beaucoup servent aujourd'hui de bac à fleurs. Montanges est connu pour ses nombreuses fontaines. Il y'en a 9 dans le village.

> Ouvre les yeux et compte celles que tu croises sur le parcours entier ! Le nombre t'aidera à déchiffrer le mot de passe. <



ETAPE 1 : LA FERME PLAISANTIN

Rue du Château

Te voilà devant la ferme Plaisantin.

C'est une ferme typique de la basse vallée de la Valserine datant du 18^{ème} siècle. Tu peux voir que les pierres encadrant les portes sont taillées pour permettre aux chariots de passer. Ce sont des pierres en saillie. Tu peux également voir un monte foin, qui permettait de monter facilement le foin dans le grenier. Depuis l'extérieur, des boeufs tiraient un câble pour monter des palettes de foin.

Ce balcon est un pellet, également appelé «galerie». Typique de la basse vallée de la Valserine, les anciens l'utilisait afin de faire sécher le bois pour l'hiver.



ETAPE 2 : LE CHATEAU

Rue du Château

Ne rentre pas dans l'enceinte, c'est une propriété privée.

Malheureusement, nous ne connaissons pas la date de construction de ce château, mais la date la plus vieille que l'on trouve dans les archives de Nantua remonte à 930. Un prieur de Nantua y habitait, le seigneur de Montanges.

Aujourd'hui, il est possible de le visiter et on peut également y dormir.

Réservation au 04 50 56 97 78.

Un indice se trouve sous tes yeux.

> Compte le nombre de tours du château <



ETAPE 3 : L'EGLISE ST ANDRE

Rue de l'Eglise

Te voilà maintenant devant l'église St André. Certains bancs de la tribune ont des compartiments cachés. Ils servaient à dissimuler de la marchandise pendant la guerre pour ne pas se la faire prendre par les Allemands. Essaie de retrouver ces bancs, pour cela, il te faudra prendre de la hauteur.

> Combien de «bancs de contrebandiers» comptes-tu ? <



ETAPE 4 : LA FONTAINE DU BARON VOLLAND

Rue du Château

Il s'agit de la première fontaine en pierre. Elle porte le nom du maire qui a exercé de 1842 à 1847.

Le bec de la fontaine s'appelle «un dauphin» et la colonne apportant l'eau est «une chèvre».

> Une sculpture trône au sommet de la chèvre, que représente t-elle ? <



ETAPE 5 : LA MAISON MERMET

D14 «le village»



Te voilà désormais devant la Maison Mermet. Les éléments en métal accrochés au balcon sont des crémaillères. Elles étaient utilisées pour suspendre les marmites au dessus du feu pour y faire cuire les repas.

> Combien comptes-tu de crémaillères ? <



ETAPE 6 : LA GARE DU TRAM

D14A



Rends-toi à l'ancienne gare du tram. Des trams permettaient de rejoindre Bellegarde à Chézery de 1912 à 1937. Si tu veux connaître l'histoire de la ligne du tram, tu peux désormais la parcourir à pied en empruntant le sentier appelé la « Voie du Tram ».

Un dépliant est disponible à l'Office.

ETAPE 7 : LA BASE DE CALVAIRE

Rue Lieutenant Paul de Vanssay

Arrivé à l'angle de la rue de la Poste et de la route départementale n°14, tu trouveras une pierre gravée : la base de calvaire, datant de 1786. L'inscription est aujourd'hui à peine visible.

Un indice se trouve sur cette pierre.

> **Compte le nombre de fois où tu trouves la lettre T ?** <



Si tu n'arrives pas à lire, il est écrit :
« Notre seigneur Jésus-Christ
est mort pour nous sur la croix
Prions-le
Fais par moy Jean-Pierre Demarest
Gratis 1786 »

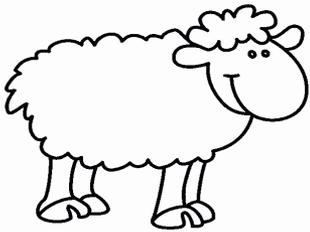




Ne pars pas si vite ! Il te reste des petits jeux pour découvrir le mot de passe !



Bêêêêêêêêêh



Horizontal

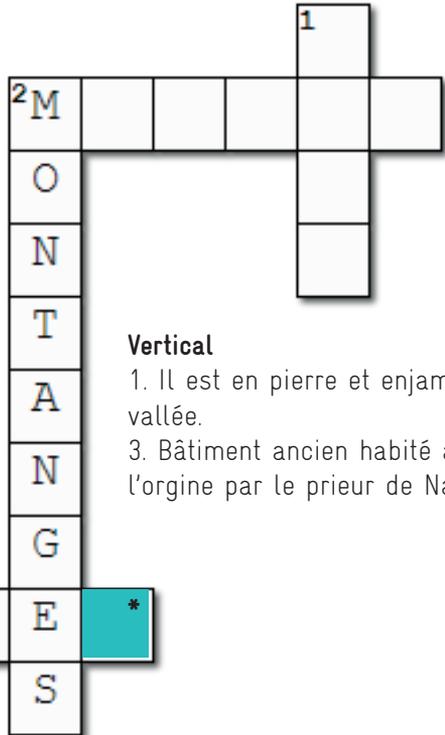
- 2. Terrible bête ensorcelée qui égare les voyageurs imprudents.
- 4. Elles sont nombreuses à Montanges et servaient autrefois d'abreuvoir.
- 5. L'apiculteur en vend.

La légende du mouton de la Croix du Pas

En ce lieu, à minuit, on peut rencontrer un mouton ensorcelé qui se tient à l'affût pour égarer le voyageur et le faire choir dans un précipice.

Lorsque sa ruse réussit, il célèbre sa victoire par un bêlement féroce.

On y voit également des fantômes qui dansent autour de la croix.



Vertical

- 1. Il est en pierre et enjambe la vallée.
- 3. Bâtiment ancien habité à l'origine par le prieur de Nantua.

*Reporte cette lettre en dessous.



Compte les différences entre ces deux images de ton ami Goupilou.
Le chiffre trouvé sera un indice pour découvrir le mot de passe !



Le mot intrus est un indice

- Girafe
- Hamster
- Chèvre
- Lapin
- Chien
- Douze
- Lion
- Alligator
- Zèbre
- Chat
- Renard
- Ours
- Crapaud
- Loup
- Chamois

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



Le chiffre coloré est un indice

LE MOT DE PASSE



Maintenant que tu as tous les indices,
il ne te reste plus qu'à
déchiffrer le code secret !
Je te donne un dernier coup de pouce :
tu te trouves sur le territoire.



6-1-4-4-1

12-3-2-8-1-4-5-9-1

ST GERMAIN-DE-JOUX

A PARTIR DE 5 ANS ⌚ ENVIRON 1H30 🚶 AU DÉPART DU PARKING DE L'ÉGLISE
Suivre le sentier des Marmites, au départ de la D33

Les charmeresses du Tacon, trois sœurs sorcières, étaient jalouses du bonheur de la princesse Mirabella et du prince de St-Germain-de-Joux. Pour leur nuire, elles décidèrent d'enlever Mirabella et de transformer son prince en crapaud.

Ensemble nous allons retrouver la princesse Mirabella et rendre au prince son apparence humaine.

J'ai une idée ! Suis-moi, les elfes des sous-bois pourront peut-être nous aider à contrer les maléfices des sorcières.

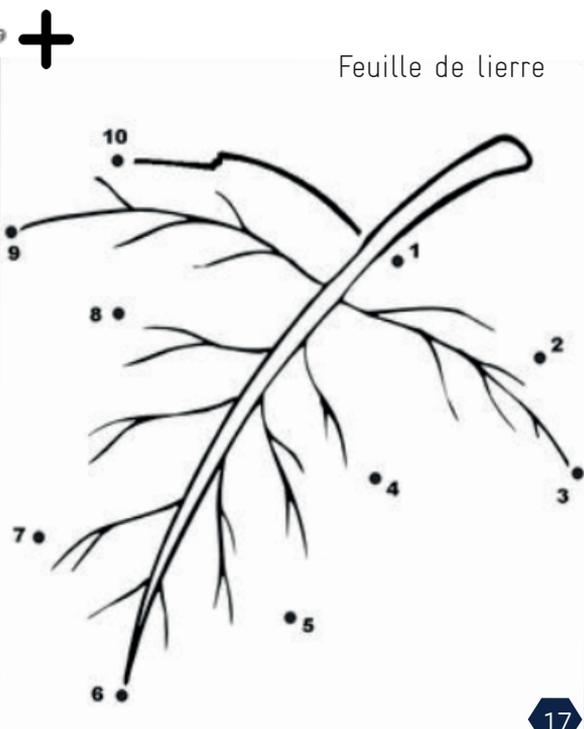
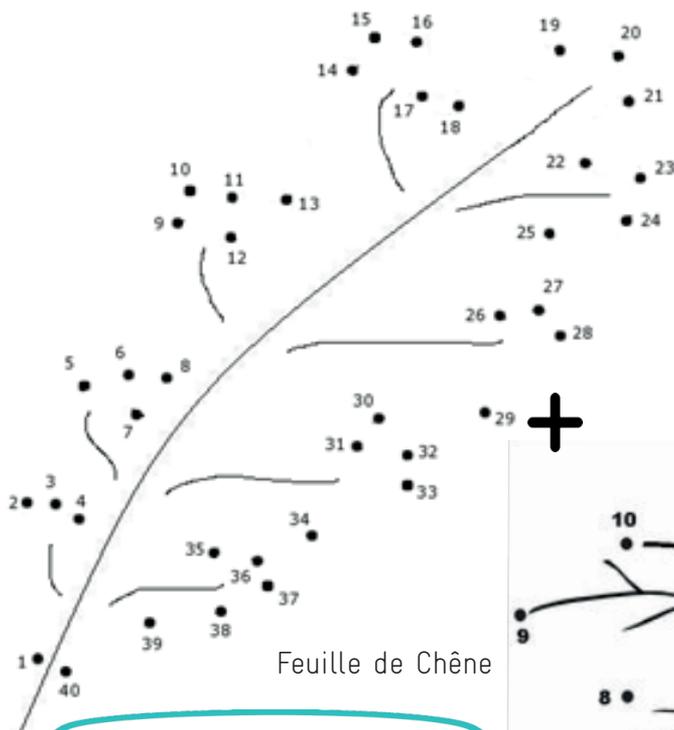


ETAPE 1 : LE SOUS-BOIS DES ELFES

Les elfes connaissent de nombreuses potions magiques. Certaines permettent de contrer les maléfices des sorcières. Malheureusement, ces dernières ont effacé la mémoire des elfes, il leur est donc impossible de retrouver les ingrédients présents dans leur potion magique.

Ta mission est de les aider à s'en souvenir. Pour cela complète le jeu suivant, tu découvriras de quoi est composée la recette qui permettra au prince de retrouver sa forme humaine.

> Jeu de points liés : dessine les feuilles en reliant les différents points. <



Rassemble ces ingrédients que tu trouveras sur le chemin et dirige-toi vers le site des Marmites.



ETAPE 2 : LES MARMITES DE GEANT

Le prince, transformé en crapaud à ventre jaune, vit dans les Marmites. Regarde bien autour de toi, peut-être le verras-tu.

Si tu l'examines, tu verras que l'iris de ses yeux a la forme d'un cœur, signe de son amour pour la princesse.

Maintenant, jette les différentes essences dans une Marmite. Dans peu de temps, les essences mélangées à l'eau vive se transformeront en une merveilleuse potion magique. Lorsque le crapaud-prince s'y baignera, il pourra retrouver son apparence humaine.

Tu dois découvrir où les sorcières détiennent prisonnière la princesse !



J'ai une idée ! Va vers le pigeonnier ! Roucoul a beaucoup volé à travers les montagnes et connaît peut-être le repaire des sorcières...

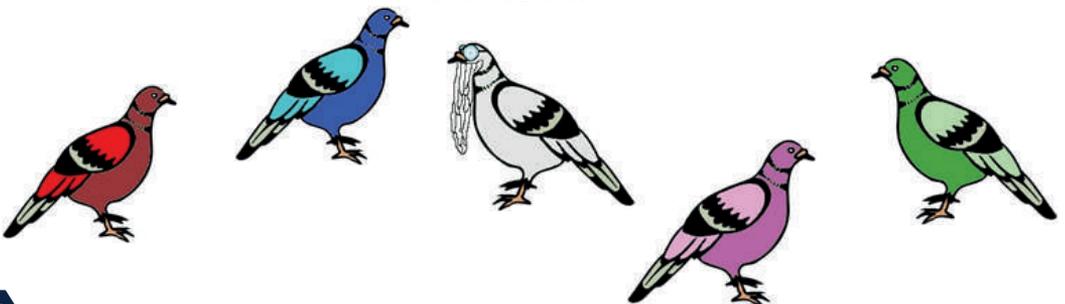


ETAPE 3 : LE PIGEONNIER

La Voute N / D55

Dans le pigeonnier vit encore un très vieux pigeon nommé Roucoul.

› Retrouve Roucoul parmi les autres occupants du pigeonnier et entoure-le. <



Il y a bien longtemps lorsque je survolais la vallée, j'ai découvert le repaire des sorcières. Celles-ci m'ont aperçu et ont tenté de me lancer un maléfice m'empêchant à jamais de voler. Heureusement, j'étais jeune et fort et j'ai battu des ailes de toutes mes forces. Depuis ce jour, je ne suis plus jamais allé voler dans ce coin.
Monte sur le point culminant de St-Germain-de-Joux, près de la chapelle.



ETAPE 4 : LES HAUTEURS

Rue Centrale

Regarde en direction de la croix du clocher :
le repaire des sorcières est dans cet axe !

» Entoure-le sur la photo. «



Regarde : le prince a retrouvé
son apparence humaine !
Ta potion a fonctionné.



ETAPE 5 : L'ÉGLISE

Place de l'Église

C'est ici que le prince et la princesse se marièrent. Après que tu aies découvert le repaire des sorcières, le prince s'y rendit, délivra la princesse et chassa les sorcières loin du village.

L'histoire raconte que le couple princier et les habitants de St-Germain-de-Joux vécurent enfin heureux et en paix.

Tu peux colorier le jeune couple.



GIRON

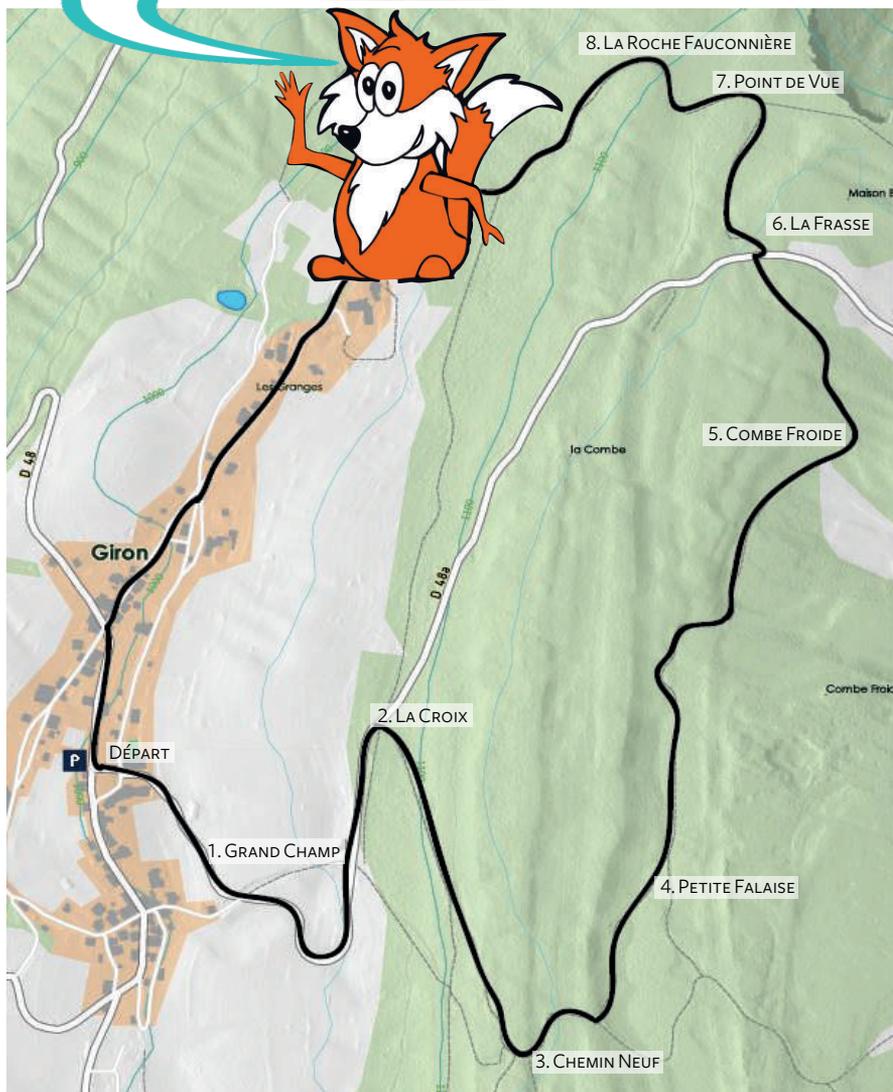
A PARTIR DE 10 ANS ⌚ ENVIRON 2H 🚶 AU DÉPART DU PARKING DU RELAIS NORDIQUE

Bonjour !

Je suis le professeur Goupilou, suis-moi à travers Giron.

Je vais t'expliquer les secrets de la géologie !

Porte une attention toute particulière aux mots en **bleus** suivis d'un astérisque (*), ils te seront bien utiles pour résoudre le mot mêlé !

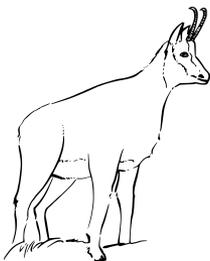


ETAPE 1 : GRAND CHAMP

Au temps des glaciations, il y avait ici des marmottes, des bouquetins, des mammoths, des loups et des ours. Ils ont disparu aujourd'hui. Mais quels animaux à poils peux-tu encore voir ?

Le cha _ _ _ _ , le che _ _ _ _ , l'éc _ _ _ _ , le li _ _ _ _ , et bien sûr G _ _ _ _ !

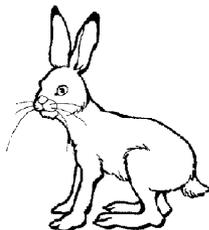
> Entoure les dessins des animaux actuels et complète leurs noms. <



C _ _ _ _



M _ _ _ _ *



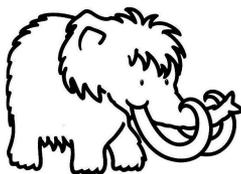
L _ _ _ _



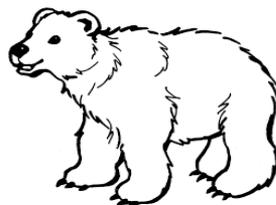
E _ _ _ _ *



B _ _ _ _ *



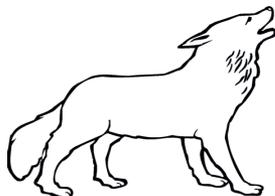
M _ _ _ _ *



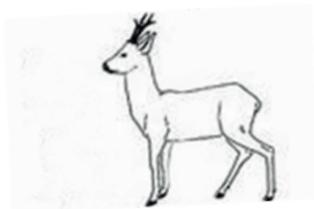
O _ _ _ *



G _ _ _ _



L _ _ _ *

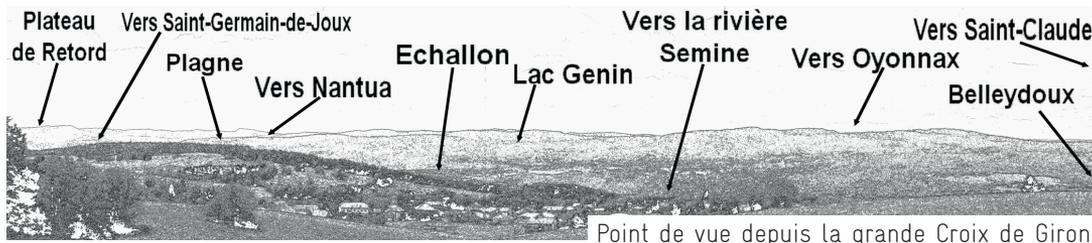


C _ _ _ _

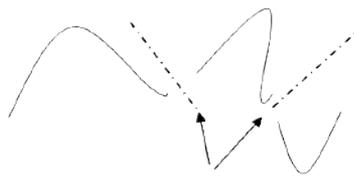
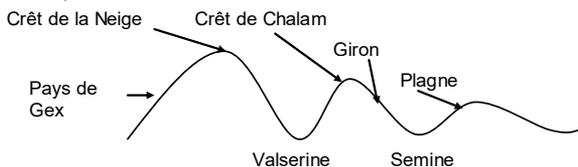
Petit coup de pouce : Marmotte - Ours - Bouquetin - Goupilou - Chamois - Chevreuil - Lièvre - Mammouth - Ecureuil - Loup

> Monte le chemin jusqu'à la route, puis prends la route à gauche jusqu'à la Croix où tu verras le macaron Goupilou. <

ETAPE 2 : LA CROIX



Le **soulèvement*** du Jura a eu lieu il y a 15 millions d'années. Il est né, en même temps que les Alpes, de la collision entre deux plaques tectoniques.



En réalité ce n'est pas si simple : des failles et fissures ont compliqué la situation en décalant les couches de calcaire. La cluse de Nantua correspond à une faille qui coupe les plis.

› Monte la route de droite en direction du Chemin Neuf. ‹

ETAPE 3 : CHEMIN NEUF

Ferme les yeux et imagine que tu te trouves sur une **île*** où il n'y a pas encore de fleurs et où la **fougère*** peut atteindre la taille d'un arbre.

Il y a environ 150 millions d'années, quel ancêtre des oiseaux vivait ici ? Le **d** _____ *. Il y en avait de toutes les tailles.

À Plagne, sur la montagne de l'autre côté de la vallée de la Semine, on a retrouvé les empreintes d'un dinosaure sauropode qui mesurait plus de 30 mètres de long et pesait plus de 40 tonnes. Les paléontologues ont dégagé une piste qui compte 115 pas sur une distance de 155 mètres. C'est la plus longue piste de dinosaure du monde.

Soit un poids égal à : **8X**  et une longueur égale à : **3X** 

› Depuis où tu es, compte 33 pas et tu auras à peu près la longueur de l'animal. ‹

› Monte la route encore cinq minutes, puis prends le chemin à gauche avec la barrière verte et blanche. Suis-le environ cinq minutes et tu verras le macaron n°4. ‹

ETAPE 4 : PETITE FALAISE

Pendant des dizaines de millions d'années, des sédiments se sont déposés au fond de la **mer*** en couches différentes, selon leur origine ou le climat.

Un **sédiment*** est un dépôt laissé par la glace, le vent ou l'eau. Ici, ce sont des boues amenées par les cours d'eau, mais aussi des animaux et des plantes morts. Quand le Jura s'est soulevé, ces sédiments ont durci et donné le calcaire.

Devant toi, il y a une petite falaise **calcaire*** : ne l'escalade pas car elle n'est pas solide. Sous une mince couche de terre, le sol est rocheux et fissuré. L'**eau*** de pluie passe par les fissures et elle les agrandit très lentement.

› Récupère un bout de calcaire : tu pourras faire une expérience une fois de retour chez toi. (page 26) <

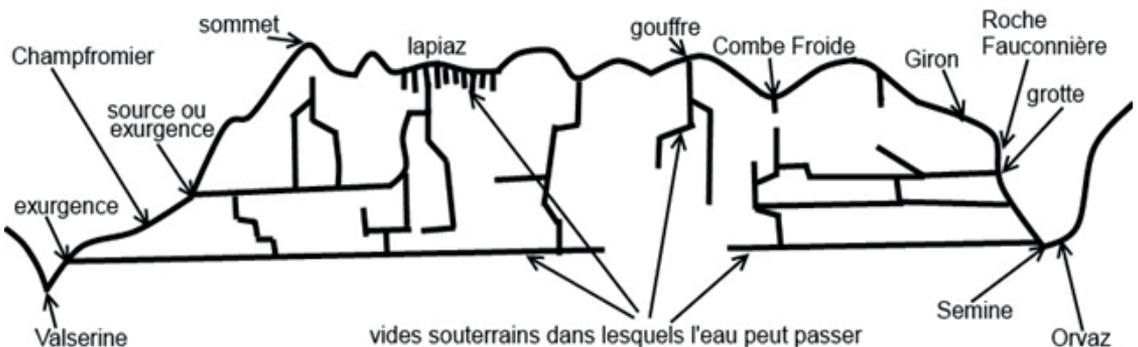
› Continue de suivre le chemin pendant un petit quart d'heure jusqu'à ce que tu sois en haut d'une grande clairière. Tu verras le macaron n°5 à gauche. <

ETAPE 5 : COMBE FROIDE

Un **spéléologue*** est un sportif qui étudie les g_ _ _ _s et les g_ _ _ _s. Les spéléologues de la région pensent que l'eau qui se perd au fond de la Combe Froide réapparaît dans une grande **grotte*** qui passe juste dessous.

Une entrée de cette grande grotte se trouve dans la falaise de la Roche Fauconnière. C'est pourquoi ils essaient de déboucher le fond de la Combe Froide pour arriver dans des galeries.

Coupe simplifiée de la montagne entre les rivières Semine et Valserine :



Le lapiaz est une rainure superficielle creusée par les eaux en terrain calcaire.

› Continue de suivre le chemin jusqu'à un carrefour avec deux routes. Tu verras le macaron n°6 au départ de la route qui descend en face. <

ETAPE 6 : LA FRASSE

Un fossile est un reste d'animal ou de plante transformé en roche, mais aussi l'empreinte d'un animal ou d'une plante dans la roche calcaire. Il peut être un tout petit coquillage et il faut une loupe ou un microscope pour le voir, ou alors très grand, comme certaines ammonites.

Tu peux en trouver partout à Giron, dans les tas de cailloux et les petites falaises.

Fossiles



Corail

Bois

Coquillage

Ammonite

Fougère

> Descends cinq minutes la route en direction de la Roche Fauconnière. Tu verras le macaron n°8, mais va d'abord au point de vue en suivant le chemin qui monte à droite. Attention, danger, les enfants doivent être tenus par la main. <

ETAPE 7 : POINT DE VUE

Observe bien les panneaux d'informations.

> Quel autre nom donne-t-on à une source ?
une _____* . <

C'est de l'eau de pluie ou de fonte des neiges qui a traversé des couches de calcaire fissuré. Elle ressort quand elle arrive au niveau d'une couche de marne imperméable.



> Reviens maintenant au macaron n°8. <

ETAPE 8 : LA ROCHE FAUCONNIERE

Si l'histoire de la Terre était reportée en distances, aujourd'hui correspond à 0 année et 0 centimètre.

La dernière fois que des glaciers ont recouvert la région, c'était il y a 11 000 ans, soit 0,11 centimètre (environ 1 millimètre).

La première glaciation date d'il y a 1,5 million d'années, soit 15 centimètres. L'homme n'existait pas encore.

Le **Jura*** se soulève, il sort de la mer et devient des montagnes, il y a 15 millions d'années, 1,5 mètre.

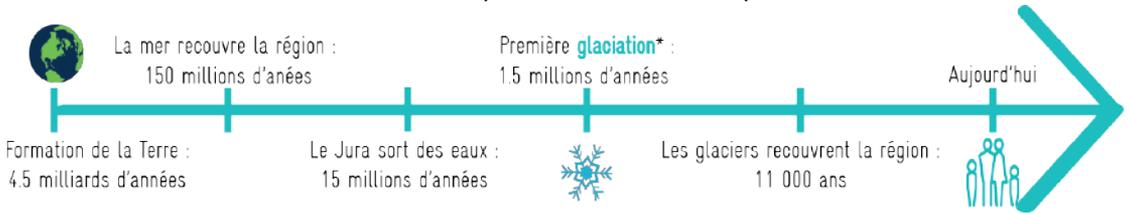
Il y a 150 millions d'années, c'était assez plat ici, avec beaucoup de mer, des îles et des dinosaures.

150 millions d'années, cela te ferait marcher sur 15 mètres (environ 20 pas).

➤ **Descends maintenant la route pendant cinq bonnes minutes jusqu'à ce que tu vois la sortie de la forêt.** <

Réponds à la question suivante : la Terre s'est formée il y a 4,5 milliards d'années.

➤ **Combien de mètres auras-tu marché depuis « Aujourd'hui » ? _ _ _ mètres <**
(tu auras fait plusieurs centaines de pas).



EXPÉRIENCE



De retour chez toi, fais une expérience : mets un caillou de calcaire de la taille d'une pointe de crayon dans une petite bouteille de vinaigre. Attends quelques jours. Que va-t-il se passer ?

Le vinaigre le calcaire de la même façon que l'eaule sucre.

L'eau de pluie et de fonte des neiges dissout le calcaire très lentement. Au bout de quelques centaines de milliers d'années, cela donne des grottes et des gouffres.

JEU DE MOTS

➤ **Dans cette aventure, certains mots sont en bleus, suivis d'un astérisque (*), retrouve les dans la grille et barre-les. Ils peuvent être écrits horizontalement, verticalement, en diagonale, à l'endroit ou à l'envers. Une même lettre ne sert qu'une fois.** <

Tu peux reporter les 19 mots dans la liste ci-dessous pour t'aider

-
-
-
-
-

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

> Recopie maintenant dans l'ordre les lettres restantes <

Vue depuis Belleydoux, la _ _ _ _ _ a la forme d'un rapace en vol.

LES RÉPONSES

Page 22 : Dans la consigne : le chamois, le chevreuil, l'écreuil, le lièvre et Goupilou.
 De gauche à droite : chamois, marmotte, lièvre, écreuil, bouquetin, mammouth, ours, Goupilou, loup, chevreuil.
 Page 23 : le dinosaure
 Page 24 : les grottes et les gouffres
 Page 25 : une exurgence / 450 mètres
 Page 26 : dissout
 Page 27 : Fauconnière

Rédaction : Office de Tourisme Terre Valserine.
 Coordination et relecture : Communauté de Communes du Pays Bellegardien, Office de Tourisme Terre Valserine.
 Conception graphique et mise en page : Office de Tourisme Terre Valserine.
 Impression :
 Crédits photos : OT Terre Valserine, Daniel Gillet, Ursula Rhyner.
 Dépôt légal : 2020.

POUR POURSUIVRE LES BALADES

Tu peux poursuivre tes aventures à travers d'autres parcours thématiques !

- « Sur la piste de Martin » te fera découvrir les lieux emblématiques de la ville, par des planches BD.
- L'été, pars à la découverte de l'histoire de la contrebande bellegardienne lors d'une balade contée.
- Tu peux également découvrir Bellegarde avec le dépliant «un tour en ville», mettant en avant la diversité architecturale des bâtiments.

Des sites naturels spectaculaires t'attendent !

- Les Pertes de la Valserine
- Les Marmites de Géant
- Le Pain de Sucre

Mais également des points de vues et panoramas !

- Les tables d'orientations du Crêt d'Eau au-dessus de la station de Menthithères et de Catray sur le Plateau de Retord
- Le cirque des Avalanches sur les hauteurs de Champfromier
- Le site classé de la Roche Fauconnière à Giron
- Le Crêt de Chalam au départ de la Borne aux lions

Tu découvriras un patrimoine industriel impressionnant !

- Le barrage de Génissiat
- Le Clel
- Les Glacières de Sylans

Tu peux aussi déguster nos spécialités locales et suivre leur fabrication !

- La fromagerie de l'Abbaye
- Les ruchers de la Valserine
- Le vignoble de la maison Mollex



N'hésite pas à passer à l'Office de Tourisme pour découvrir toutes les activités du territoire.

Office de Tourisme Terre Valserine
04 50 48 48 68
13 rue de la République
Bellegarde-sur-Valserine
01200 Valserhône
info@terrevalserine.fr
www.terrevalserine.fr

