

1- Romains – CDBE



Bouclier en main et spartiates aux pieds les romains sont descendus de l'oppidum pour chercher une bête féroce pour leurs jeux du cirque.

Un autre animal lui fait pendant de l'autre côté de ce grand portail. Quel est-il ?

Attention en traversant... **SERPENT**

Son frère Jean Nougues était général, une place porte son nom, lui peintre et chanteur d'opérette, son nom est inscrit sur la maison d'un professionnel des mesures. (géomètre) Qui est-il ? **JEAN NAVARRE** Face à lui, jouez !

JEU C

Renvers  porte bonheur, prenez sa rue, (rue du fer à cheval)

Les maisons sont anciennes, une plus que les autres ! Observez, regardez, trouvez la date, notez là en chiffre romains (évidemment !) et jouez encore... **1617 - MDCXVII**

JEU D

Tournez le dos à l'oppidum et prolongez votre parcours en suivant le rempart et les lanternes, mais attention amis Romains quelques amphores cassées sur le chemin vous livreront la prochaine étape (tessons de pot en terre sur la fenêtre seule et un **REBUS : à côté des singes, jouez au JEU DE L'OPPIDUM**



JEU B

Descendez les 12, en passant devant cette image :

Et indiquez quel animal à plumes trône dans ce jardin : **COQ**



JEU E

Elles sont 12 en direction de l'oppidum, mais avant de les monter, 3 pierres rouges font face à cette énigme (trou face aux 3 pierres rouges rempart de la maison rue du fer à cheval avec un jeu de mots codés qui indique qui trouver pour valider le parcours et récupérer la fiche d'indices pour déloger l'ours – **GENEVISA LA BROISHA** – qui se trouvera à l'accueil)

3- Les Mineurs BDC



Des entrailles de la montagne vous êtes venus, piolet et lampe à la main, en route vers un autre four, celui-ci est en pierre et cache un code (chaque chiffre représente une lettre de l'alphabet 1A 2 B 3 C 4 D etc.) 19/1/12/9/7/1/18 = **SALIGAR**

Ce nom de code est le chemin à suivre, quelques pierres rouges comme le fer de la mine vous indiquent la bonne direction. Mais combien sont-elles ? **3**

JEU E

Face au Pic de Sesques, empruntez le chemin aux herbes vertes et relevez la date au dessus de « C ∞ C » puis transformez chaque chiffre en romain ! **13.08.65 - XIII VIII LXV**

Continuez votre route en passant sous les lanternes et continuez dos aux montagnes vers cette photo.



JEU B

Mon 1^{er} peut repasser

Mon deuxième est la 1^{ère} lettre de l'alphabet

Mon 3^{ème} galope

Mon tout est la rue que vous devez prendre en repassant vers le 8 d'or en direction de l'oppidum. (rue du fer à cheval)

Notez la date de cette ancienne maison et jouez ! – **1617**

JEU D

Direction : la grande cheminée rouge face à l'atelier de Jean Navarre.

Elles sont 6 au sol mais que sont-elles ? **BOULES**

JEU C

Qui vous attend sur la place du frère du Peintre ? Un dernier effort en décryptant l'énigme du Larrer Rurau... (un jeu de mots codés indique qui trouver pour valider le parcours et récupérer la fiche d'indices pour déloger l'ours – **GENEVISA LA BROISHA** – qui se trouvera à l'accueil)

4- Fermiers DCAE



Bottes aux pieds et fourche en main c'est le portail de cette grande ferme qui vous intéresse. En bois et couvert, il est décoré de losanges, mais combien ? **6**

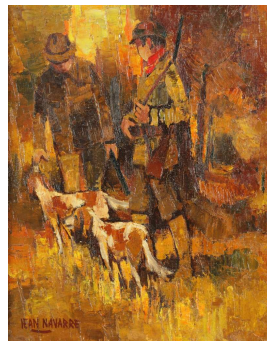
C'est une des plus anciennes fermes de Bordes qui vous attend pour jouer mais il vous faut remonter le rempart en passant devant le 8 d'or:



JEU D

Face à l'oppidum, la cheminée du mitron ne fume plus mais vous indique la direction. De quelle couleur est-elle et en quel matériau ? **BRIQUE ROUGE.**

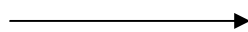
L'atelier de JEAN NAVARRE n'est pas loin mais qui était-il ? (sur place photo d'une peinture et d'un chanteur). Jouez en face ! **PEINTRE ET CHANTEUR D'OPERETTE**



JEU C

Inscrit entre deux drapeaux, parmi tous les autres, celui-ci n'a pas un nom béarnais ! **PICARDIE**

Trouvez cet endroit



Et vous pourrez jouer de nouveau (l'église)



JEU A

Descendez vers les grands murs de galets, en verre ou en plastique elles sont 3 et protègent les semis. Le poteau de « Petit Jean » les surveille, additionnez chaque chiffre du numéro trouvé sous son nom et convertissez le chiffre trouvé en romain ! **860689 : 8+6+0+6+8+9=37 / XXXVII.**

Aux cailloux bleus direction Le Pic de Sesques, le long des champs...et jouez

JEU E

La « Rue des Prairies ou **Carrera de las Praderas** » vous aide à trouver la dernière énigme..... (Derrière le panneau de la rue un jeu de mots codés indique qui trouver pour valider le parcours et récupérer la fiche d'indices pour déloger l'ours – **GENEVISA LA BROISHA** – qui se trouvera à l'accueil)

5- Pêche - BACD



Canne en main et chapeau sur la tête, grimpez dans la cabane de la Place du Général et vous saurez où aller... (Cabane de jeux qui indique le jeu de l'oppidum B)
REBUS :

JEU B




21'



Derrière la maison rouge et sous les cloches qui se sont enfuies rouges de colère, comptez les pétales de cette fleur – Rosace / Eglise - 8 et jouez !

JEU A

Face à Cupidon, le portail vert indique  lettres, lesquelles ? B et S

Revenons vers le « Confor » pour chercher un animal craint, souvent surnommé, symbole de la mort de l'hiver et de la vie du printemps, il mut et rampe dans les fourrés pour vous surprendre les pêcheurs ! Sur ce grand portail, un animal royal et féroce lui fait face, qui est  ? Attention à la route ! LION.

Jouez au Larrer Rura 


JEU C

Passez devant la grande cheminée rouge du mitron :

Mon 1^{er} repasse

Mon 2^{ème} est avant B

Mon 3^{ème} trotte ou galope

Vous emprunterez mon tout pour aller au prochain jeu  ER A CHEVAL

JEU D

Cette ancienne maison est datée ! Prenez le temps et convertissez la date en chiffres romains. 1617 – MDCXVII.

Continuez sur mon tout, passez le 8 d'or et montez les 12, vous êtes presque dans la jungle !

Le prochain « chivau » rencontré vous réserve une dernière énigme. (Derrière le jeu du cheval un jeu de mots codés indique qui trouver pour valider le parcours et récupérer la fiche d'indices pour déloger l'ours – GENEVISA LA BROISHA – qui se trouvera à l'accueil)

Chiffres romains

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	2	3	4	5	6	7	8	9

X	XI	XII	XX	XXX	XL	L	LX
10	11	12	20	30	40	50	60

LXX	LXXX	XC	C	D	M
70	80	90	100	500	1000

EXPLICATIONS...

En jaune : les réponses à trouver

En vert : les énigmes à fabriquer et poser au lieu dit

En rose : les équipes

Chaque équipe a 4 jeux à parcourir, 5 réponses à trouver, une petite énigme, un jeu de conversion en chiffres romains et le jeu codé de la fin pour trouver Genevisa et valider son parcours.


Le tableau des chiffres romains est donné à chaque équipe avec la carte et 1 parcours moins complet que ceux présentés ici bien sûr !

JEU A : Eglise – jeu des cloches - jeux musicaux

JEU B : Place – jeu de l'oppidum – jeux de construction

JEU C : Foyer rural – jeu des légendes – jeux de cartes à histoires et double

JEU D : Fer à cheval / Maison 1617 – jeux des pierres précieuses – jeu de mémoire

JEU E : Platanes – jeu du B...  – jeux d'adresse

1 table, de quoi s'asseoir et sous un barnum en cas de pluie, ces jeux seront installés à 13h avec le nécessaire et le nom du jeu. 3 à 4 personnes (différentes assoc.) par jeux, costumées en fonction des thèmes abordés. Chacun valide les bonnes réponses et le déroulé du parcours à chaque fois qu'un nouveau concurrent se présente. (Pour être sûr qu'il ne s'est pas trompé de sens).

A la fin Genevisa et le conteur et + seront là pour valider le parcours et donner la fiche Ours pour le top départ vers la piste de l'ours en disant bien qu'il faut faire du bruit !