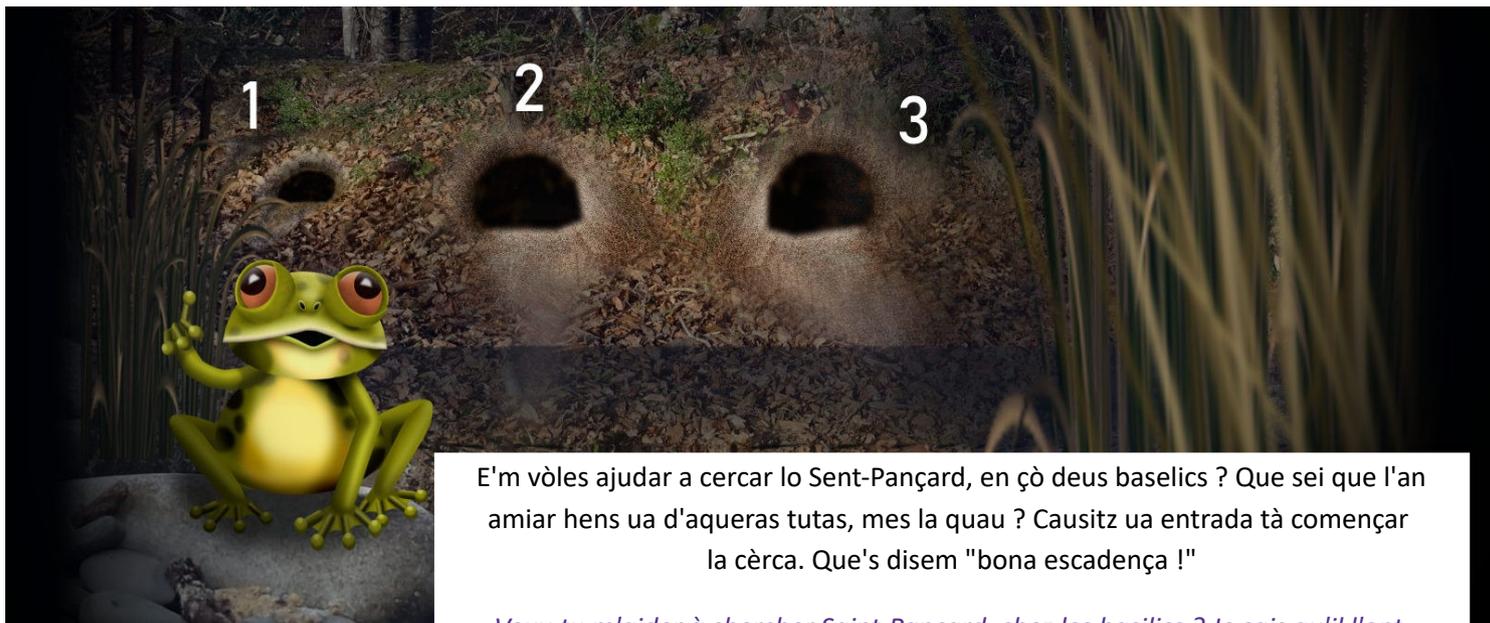
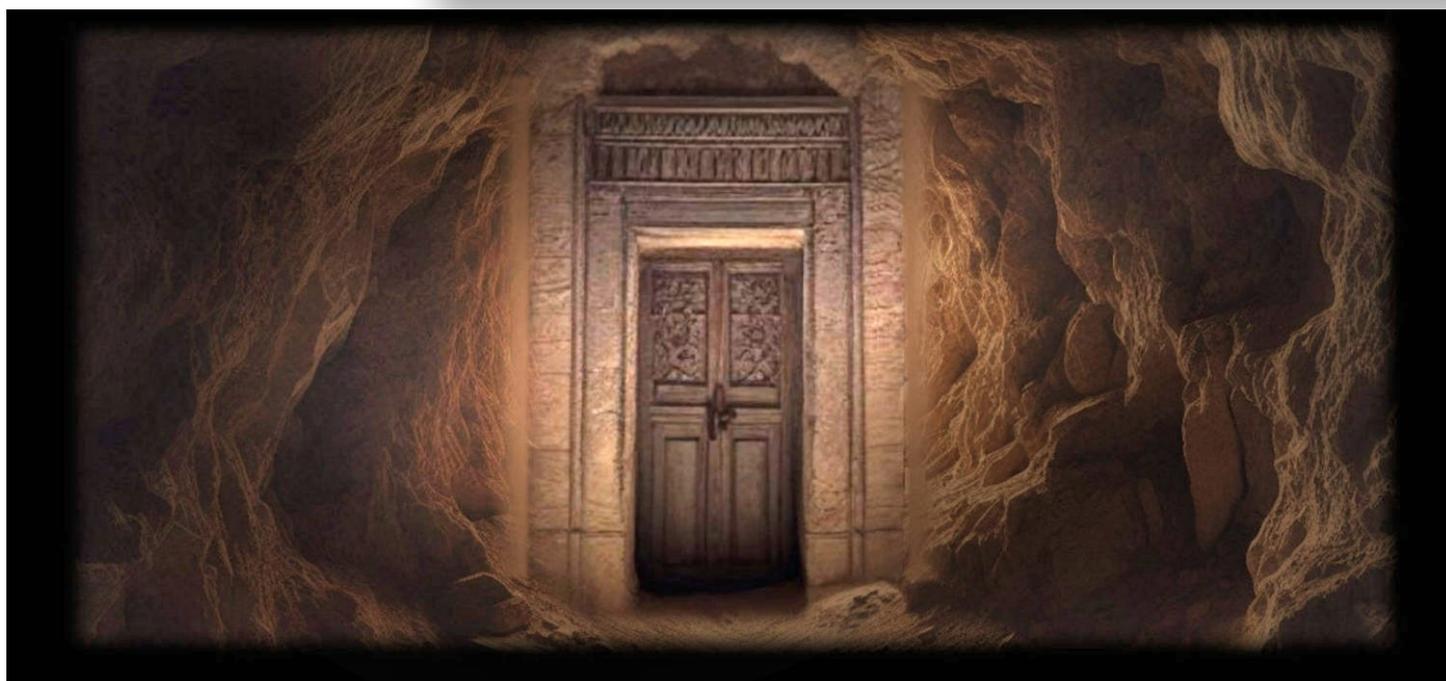


JOGAM DAB LA LEGENDA / Jouons avec la légende



E'm vòles ajudar a cercar lo Sent-Pançard, en çò deus baselics ? Que sei que l'an amiar hens ua d'aqueras tutas, mes la quau ? Causitz ua entrada tà començar la cèrca. Que's disem "bona escadença !"

Veux-tu m'aider à chercher Saint-Pançard, chez les baselics ? Je sais qu'il l'ont amené dans un de ces terriers, mais lequel ? Choisissez une entrée pour commencer les recherches. On se dit "bonne chance !"



PARCOURS 1-a

Purmèr trebuc, ua pòrta barrada dab ua comanda estujada de plan e un còdi secret, ensús deu marcat !

Une porte fermée avec une commande cachée et un code secret, par dessus le marché !

Mais je vais t'aider à le trouver, moi ! Sais-tu dans quelle commune commence notre légende ?

*Soulgne la bonne réponse : **Bénéjacq Mirepeix Angaïs***

Avec quatre des lettres de la bonne réponse, trouve un mot qui évoque : "une longue histoire".

Copie ta réponse dans le cadre.

PARCOURS 1-b



Qe'm en çò d'un baselic, ací !
Que i a bèths portrèits deus sons cosins. Que'us cau distinguir.

*Nous sommes chez un basilic, ici !
Il a des portraits de ses cousins. Il faut les distinguer :*

1 : CASTOR / 2 : RAGONDIN / 3 : RAT MUSQUÉ

Ecris dans les cases le numéro correspondant.

- Je suis originaire d'Amérique du Sud.
- J'ai une large queue plate et écailleuse.
- Je pèse 25 kg .
- Je suis le plus petit des trois.
- Je suis un grand constructeur de barrages.
- J'ai de belles incisives jaune orangé.
- J'ai le pelage plus clair que les autres .



PARCOURS 1-c



Qu'avem trobat las presons ! Tata Rata, que cercam Sent-Pançard !

Moi, simple campagnol, je peux vous être d'un grand secours car je me faufile partout ! Mais je suis très joueuse, alors pour avoir mon aide, il va falloir la gagner, avec une petite épreuve :

Relie chaque image avec le nom béarnais de l'animal qu'elle représente.



DESMAN
deus Pirinèus

CONILH
DE BARTÀS

ARRAT-GRONDIN

EUPRÒCTE
deus Pirinèus

TAISHON

BOHON

RINOLÒF

ADELÒPS



Fin du parcours 1. Pour délivrer St-Pançard, il ne reste que l'épreuve finale.

PARCOURS 2



Vam ! Ua bèra pòrta, òc, mes plan barrada ! Mes que sei quin trobar lo còdi secret.

La porte est bien fermée mais je sais comment trouver le code secret.

Tu connais les basilics ? De quel animal ont-ils le corps :

Poisson / Castor / Coq

Avec trois des lettres de la bonne réponse, trouve le nom d'un autre rongeur.

Copie ta réponse dans les cases ci-dessous.

Catastròfa ! Ua baselic ! Baishatz los uelhs, qu'a dejà petrificat los nans Taishonet, que'ns pòdes ajudar ?

Baissez-les yeux, la basilic pourrait vous pétrifier comme les nains. A l'aide, Taishonet !



PARCOURS 2-a



Je veux bien essayer de vous guider, mais êtes-vous prêt au voyage ?

Connaissez-vous suffisamment les nappes du sous-sol ?

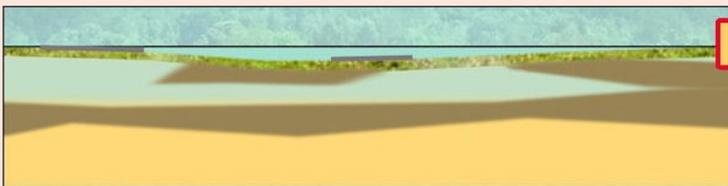
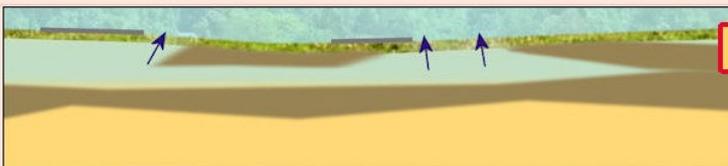
Voici un petit test à faire ensemble.

Lesquelles de ces affirmations et de ces images ne conviennent pas à l'Uzerte ?

C'est une nappe phréatique affleurante.

C'est une nappe phréatique profonde.

C'est une nappe phréatique remontante.



A la Révolution, on reprochait beaucoup de choses à l'Uzerte. Lequel de ces griefs ne lui était pas attribué ?

Elle empoisonne le milhoc, le blé, le lin, les légumes...

Elle emporte des bâtiments.

Elle cause des maladies mortelles aux hommes et aux animaux.

Elle calcine les entrailles du bétail qui en boit l'eau.

Si responetz plan, que sideraratz la baselic e los nans que seràn desliurats deu maishant sòrt qui'us petrifica.

Si vous répondez bien, vous sidèrerez la basilic et les nains seront délivrés du mauvais sort qui les pétrifie.



PARCOURS 2-b

E coneishetz los amics de Sent-Pançard e de Naion Canalhon ?

Parmi les sept personnages représentés, vous devez utiliser les noms des seuls amis de Naion et Pançard et les reporter dans les cases de la grille, sur les lignes horizontales. En les disposant convenablement, vous ferez apparaître le mot secret qui vous ouvre la porte à l'épreuve finale.

Genevisa / Clariana / Nanarro / Carronha / Baselic / Quaresma / Menjolet



LE MOT SECRET

--	--	--	--	--

Fin du parcours 2. Pour délivrer St-Pançard, il ne reste que l'épreuve finale.

PARCOURS 3



Hòu ! Lo palais d'Usèrta !

Entà continuar lo camin noste, que cau abrir ua pòrta secreta gràcias a un còdi.

Pour continuer notre chemin, il faut ouvrir une porte secrète grâce à code. Pour le trouver, il faut reconnaître dans les trois propositions qui suivent celle qui ne s'applique pas à Uzerte :

Çò qui n'ei pas (Ce qu'elle n'est pas) :

encantada / hada / baselic

Avec 6 des lettres de ce mot, forme un prénom masculin.

C'est le code à recopier (en minuscules) dans le cadran :

PARCOURS 3-a

Anem, Dedé ! Que coneishes lo palais de la hada ? Que'ns vòles ajudar ?





Hòu ! Qu'ei aquò ? Lo Musèu de la mar ?
Dedé (Dédé), c'est le surnom du desman (ou rat-trompette.)



Ací, qu'ei lo maine d'Usèrta, hada passionada peus molins d'aiga.

Oui, vous avez pris la voie royale ! Vous êtes arrivés au domaine d'Uzerte qui est passionnée par les moulins à eau. J'espère que vous en connaissez le fonctionnement pour passer votre prochaine épreuve. Relie les images au nom béarnais qui leur correspondent..



ESCLÒP

ESQUIRETA

RODET

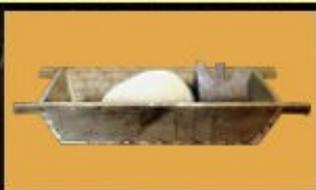
ARCATÈRA

TREMOLHA

CLIQUETS

TÒS

CANERA



PARCOURS 3-b



Que s'apressam ! Mes atencion, devath la tèrra qu'i son bèstias mau conegudas...

Nous connaissons mal la vie sous terre. Un petit test avant de partir dans l'inconnu !

Relie les affirmations aux images correspondantes.



Murin



Desman deus Pirinèus

Si on me coupe un membre,
il repousse.

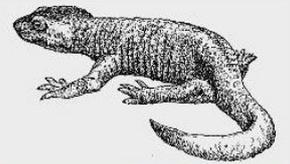
J'émet des ultrasons.

Je suis un architecte. Je construis
des réseaux complexes de tunnels.

Mon museau me sert à
repérer mes proies.



Arrata corta



Eupròcte



Rinolòf



Taishon



Adelòps

Mes pattes avant ont
la forme de pelles.

Pour crier, je me sers de mon nez.

Je suis très propre : mes latrines
sont à l'extérieur du terrier.

Lorsque je sens un danger, je préviens
mes amis en tapant de la patte arrière.

Je suis complètement aveugle.



Bohon



Arrat grondin



Conilh de bartàs

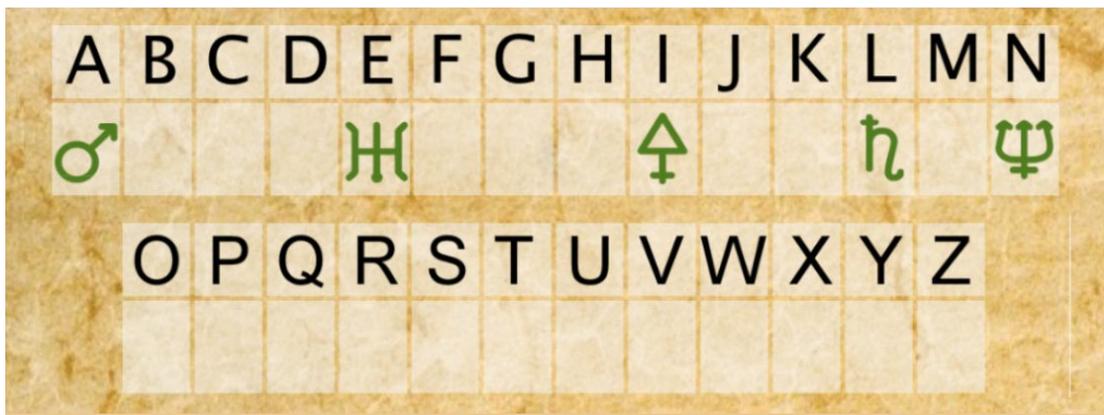
Fin du parcours 3. Tu es prêt(e) pour l'épreuve finale.

EPREUVE FINALE : DECRYPTAGE DU CODE

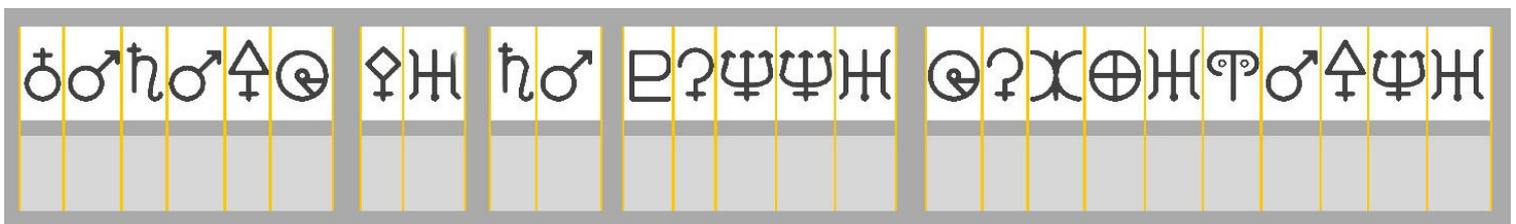
La cellule où est enfermé Saint-Pançard s'ouvre grâce à un code secret. Un ami de Tata Rata a commencé à le déchiffrer, en étudiant l'inscription qui se trouve à l'entrée de la résidence d'Uzerte qui se dit «Reine des eaux».



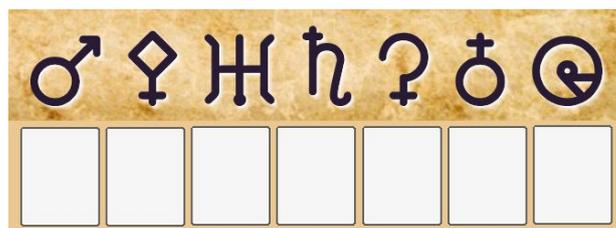
Sur la partie de la pierre ci-dessous, il a déjà identifié plusieurs symboles et il a commencé à les reporter sur une liste alphabétique. Il a reconnu le A, le E... et en a déduit le mot «souveraine». Tu peux continuer à remplir la liste.



Avec ses lettres, tu peux maintenant décrypter l'inscription qui se trouve à l'entrée de la résidence d'Uzerte car tu disposes de pratiquement toutes les lettres utilisées.



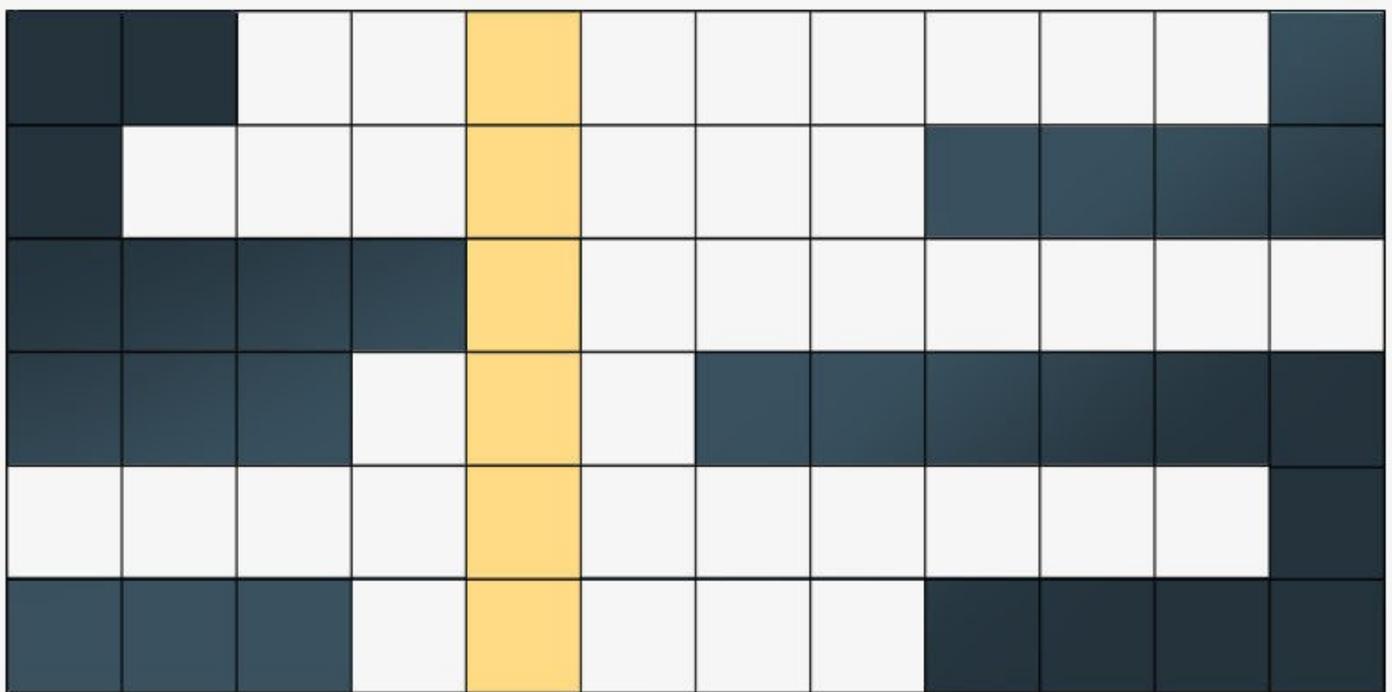
Il ne te restera plus qu'à décrypter le code secret que voici :



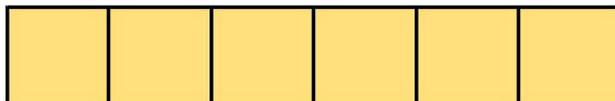
Si tu n'y parviens pas, sache que Taishonet, le blaireau, a trouvé un autre passage à franchir par une épreuve différente, avec même la possibilité de choisir entre un jeu en béarnais ou en français !

LO MOT SECRET BEARNÉS

Que'vs cau causir sheis animaus au demiei deus ueit que representan los imatges ací-après e inscrivir lo lor nom sus las linhas horizontaus de la grasilha. Los noms demandats que n'an pas tots lo medish nombre de letras ...



LO MOT SECRET



LE MOT SECRET FRANÇAIS

Il vous faut choisir 6 animaux parmi les huit que représentent les images ci-après et inscrire leur nom sur les lignes horizontales de la grille
 Les noms demandés n'ont pas tous le même nombre de lettres ...





LO MOT SECRET

--	--	--	--	--	--

Réponses de ces jeux en PDF