

LIVRET DE JEU

Chasse au trésor

À NOYANT-VILLAGES

*Faites un voyage dans le temps et l'espace,
afin d'aider Professeur Lucie Fel'Ven
à retrouver le code secret
qui ouvrira le coffre au trésor !*



La carte des indices



Suivez les longues-vues et partez à la chasse aux indices avec le Professeur Lucie Fol'Ven !

Les missions peuvent se faire dans l'ordre de votre choix, sur une ou plusieurs journées.

© -Office de Tourisme de Baugéois Vallée en Anjou, Sinaé

Un trésor caché à Noyant-Villages

Illustre scientifique, le Professeur Lucie Fol'Ven a créé une machine à remonter dans le temps !

Grâce à d'astucieux mécanismes, il lui suffit de tourner un coq en or au sommet d'une église pour faire un voyage temporel. Afin d'éviter que d'autres personnes ne l'utilisent, Lucie a démonté la pièce maîtresse et l'a cachée dans un coffre protégé par un cadenas.

Le problème ?

Elle ne se souvient plus du code du cadenas. De plus, depuis que l'église a perdu son coq d'or, les éléments du passé et du présent se sont mélangés. Se sachant de nature distraite, elle a caché un peu partout à Noyant-Villages des indices pouvant lui permettre de se rappeler ce code.



Sauras-tu aider Lucie à ouvrir le coffre au trésor ?



Les règles du jeu

Vous pouvez réaliser les étapes de la chasse au trésor dans l'ordre de votre choix, sur une journée ou plusieurs jours, pendant toute la durée de la saison estivale, jusqu'au 30 septembre 2020.

Chaque mission accomplie vous permettra de récupérer un chiffre ou un symbole afin de trouver le code pour ouvrir le coffre au trésor : notez-les sur la page d'à côté pour ne pas les oublier.

Les déplacements s'effectuent en voiture. Lorsqu'ils sont renseignés, prenez connaissance des itinéraires et des emplacements de parking conseillés avant de prendre la route :

Vous conduirez ainsi en toute sécurité!

Certaines étapes nécessitent un peu de marche à pied... Pensez à vous équiper de chaussures confortables !

Vous avez terminé la chasse au trésor ? Vous souhaitez participer au tirage au sort qui récompensera les gagnants parmi ceux d'entre-vous qui auront résolu l'énigme ?

6 paniers garnis, d'une valeur de 60 € chacun sont à gagner!

Remplissez et découpez le bulletin se trouvant ci-contre, puis glissez-le dans la boîte aux lettres de la Mairie de Noyant-Villages, 3 rue d'Anjou à Noyant ou dans les boîtes aux lettres des mairies déléguées.

Vous serez contacté par courrier si vous faites partie des gagnants.



Bulletin de participation

Notez dans chaque case les chiffres (de 1 à 9) ou symboles (+, -, x, ÷) correspondants aux réponses trouvées dans chaque lieu visité. Faites le calcul et trouvez ainsi le code à 3 chiffres pour ouvrir le coffre au trésor !

= _____
.....

Félicitation!

Vous avez trouvé le code du cadenas pour ouvrir le coffre au trésor du Professeur Lucie Fol'Ven ! Pour avoir une chance de remporter l'un des lots offerts par la commune de Noyant-Villages, remplissez les champs ci-dessous, découpez et glissez ce bulletin-réponse dans la boîte aux lettres de la mairie de Noyant-Villages ou d'une mairie déléguée.

QUEL EST LE CODE :

NOM & PRÉNOM :

ADRESSE :

E-MAIL :

TÉLÉPHONE :

DATE DE PARTICIPATION :

- J'ai pris connaissance et j'accepte le règlement de jeu.
- J'accepte d'être contacté(e) par la mairie de Noyant-Villages si mon bulletin est tiré au sort.
- Je souhaite recevoir mon diplôme de chasseur(se) de trésor

La Chasse au Trésor de « Lucie Fol'Ven » du 01/07/2020 au 30/09/2020 – Jeu gratuit et sans obligation d'achat ouvert à toutes personnes majeures et mineures de plus de 15 ans ou de mineurs accompagnés d'un majeur résidant en France métropolitaine. Le gagnant sera désigné par tirage au sort. Règlement complet déposé sur le site internet www.noyant-villages.fr et disponible sur simple demande.



Chalonnnes-sous-le-Lude

En arrivant dans le bourg de Chalonnnes, gardez-vous sur le parking à proximité de la rue de l'église. Notez vos observations dans l'ordre des étapes dans la zone blanche en haut sur la page de droite. Utilisez la clé de décryptage pour en comprendre le sens.



Étape 1: L'église (⚠️ l'église est ouverte de 9h à 19h)

Entrez dans l'église et comptez le nombre de barreaux à l'échelle.



Étape 2: La Cochelaie

Continuez sur la rue de l'église puis traversez la route de Bareil pour rejoindre le n°21 de la Grande Rue. Découvrez ici le Hangar de la Cochelaie datant du XIX^e siècle en moellon enduit et tuffeau. Sur la façade, découvrez un indice visuel réalisé en bois accroché en hauteur.

Attention, il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux.



Étape 3: Le Lavoir

Du n°21, continuez sur la Grande Rue en direction du bourg, dépassez le parking et lancez-vous dans un petit parcours pédestre d'environ 10 min. En passant par la rue Creuse, serpez au milieu de la nature avant de déboucher sur la route de Denezé-sous-le-Lude. Un magnifique lavoir, en parfait état, sera sur votre droite. À l'intérieur, un indice a été caché. Trouvez-le, pour poursuivre votre aventure.



Version «express» :

Remontez dans votre véhicule et rejoignez le lavoir en prenant la route de Denezé-sous-le-Lude.

Mettez sur les traits du haut les chiffres ou symboles observés, puis en dessous leurs « traductions » trouvées grâce au panneau de décryptage. Un petit calcul très simple vous permettra de découvrir un élément nécessaire au déchiffrement du code pour ouvrir le coffre au trésor.

Étape 1

Étape 2

Étape 3



Le saviez-vous ?

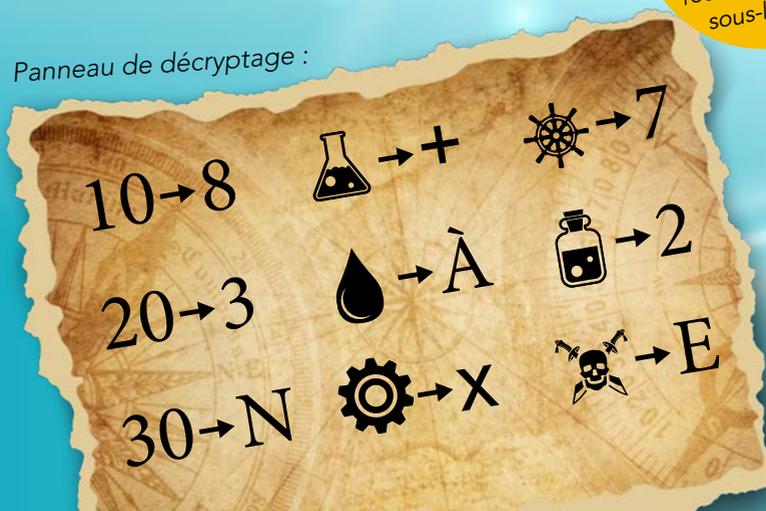
En passant la grande Rue, vous observerez un panneau sur une maison du XVI^e siècle avec comme mention « don de l'automobile Club de l'Ouest » fondateur et organisateur de la course automobile des 24 Heures du Mans.



À découvrir aussi sur place :

- La porte en bois du XV^e siècle dans la Grande Rue

Panneau de décryptage :



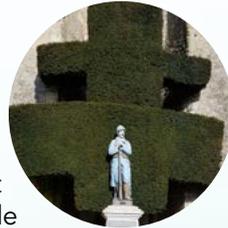
Chigné

En arrivant sur place, garez-vous sur le parking de l'église Saint-Pierre-Saint-Paul.



Étape 1 : L'arbre remarquable

Derrière l'église, il y a un arbre remarquable, représentant la croix de Lorraine. Auprès de lui, découvrez l'histoire d'un chevalier Angevin et répondez à cette question : « Cet arbre est un if de quelle vertu ? »



1 = Le courage



2 = Le calme

3 = La patience



Étape 2 : L'église

Entrez dans cette église, aux ouvertures romanes étroites et aux murs épais qui faisaient de ce site un lieu défensif privilégié lors de la guerre de 100 ans. Profitez de cet instant pour découvrir les statues-colonnes sculptées de Saint-Paul et de Saint-Pierre qui encadrent le vitrail, mais aussi la tapisserie. Et répondez à cette question : « Quel nom de curé ou de Vicaire n'est pas présent dans l'église ? »

4 = Cousin

5 = Poirier

6 = Chevalier

7 = Rosier

8 = Prince



Étape 3 : L'étang et son environnement

À pied, remontez la rue de l'église, puis tournez à droite D138 rue de l'Étang, passez devant la mairie, puis tournez encore à droite, et passez devant l'ancien bureau de poste. En face, découvrez un bel étang, son île, son espace verdoyant et sa cabane. Faites le tour de l'étang et découvrez quel élément important (réplique au 1/100^e) a été supprimé de la photo en haut à droite de la page 9 ?

9 = Tour Eiffel

10 = Arc de Triomphe

11 = Musée du Louvre



Étape 4 : La cabane

C'est à la cabane de l'étang que tout vous sera révélé. Un chiffre entre 1 et 9 n'est pas représenté dans le tableau, trouvez lequel ?



Le saviez-vous ?

La commune déléguée de Chigné a choisi d'installer un parc éolien sur une zone très favorable à Loyère.

En repartant, passez voir l'avancée des travaux !

À faire aussi sur place :

- Pique-nique ombragé dans la cabane
- Parcours de rando de 8,5 km (2h30) le sentier des Bédouins, balisé jaune.
- Se désaltérer au café-restaurant Les Rosiers



Genneteil

En arrivant à Genneteil, gardez-vous sur la place de l'église et découvrez l'église Saint-Martin de Tours datant du XI^e et XII^e siècle. Le fait que cette église soit la plus ancienne et la plus grande du canton, suggère qu'il est possible que Genneteil ait été un centre religieux local à l'origine.

Étape 1 : Le verger collaboratif

Remontez la rue de la Mairie pour rejoindre la rue des Écoles puis longez-la jusqu'à trouver le verger communal un peu plus loin à gauche. Dans un des arbres, un indice en forme de pomme vous indiquera où poursuivre votre aventure.



Le saviez-vous ?

Le verger communal a été créé en 2017 par le conseil municipal de Genneteil. Avec l'appui et les conseils techniques de Bertrand Godebout, « pomiculteur » bio à Jarzé, 30 arbres fruitiers ont été plantés. L'aspect « verger naturel » a été privilégié : plantations espacées, espèces diversifiées (cerisiers, pommiers, poiriers, pruniers), mélanges de variétés anciennes et plus récentes. Le conseil souhaite qu'il devienne un lieu d'accueil pour de futures activités communales : rencontres, assemblées, pique-nique... et est mis à disposition des habitants.

À visiter

- Le château du Breil-de-Foin et son parc botanique.

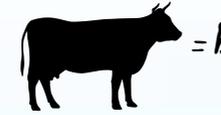
Visites possibles sur rendez-vous au 02 41 82 25 13.

10 € pour les adultes, gratuit pour les enfants.



Étape 2 : La pomme vous dictera votre chemin

Quel type d'animal est représenté sur ce lieu ?



a = Tournez sur vous 10 fois et mettez-vous dos à l'animal. Face à vous, la suite de l'aventure vous sera révélée !

b = Se rendre à l'angle de la rue de la Mairie et de la rue des Écoles, où se trouve une maison avec le fronton orné de cornes d'abondance.

c = Longez la place de l'Église pour rejoindre la rue de la Maulne. Allez à l'Alliance, la double piste de boule de fort, un autre jeu vous y attendra...



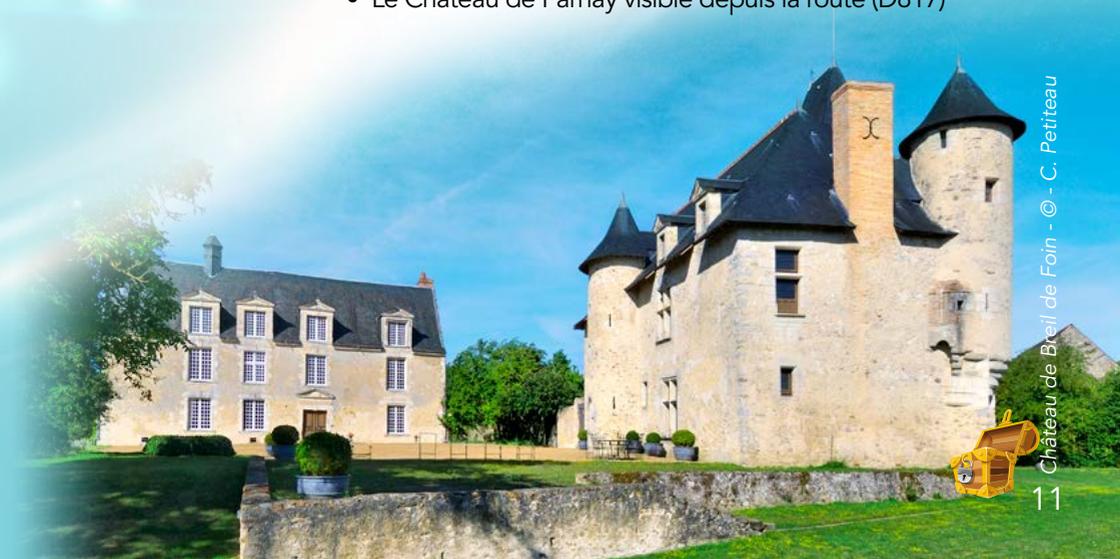
Étape 3 : Laissez-vous guider par un animal

Sur le côté vitré de ce nouveau lieu, trouvez la réponse en suivant les indications sur place.



À observer aussi sur place :

- La croix Chouanière route de Chavaignes
- Le Château de Parnay visible depuis la route (D817)



Chavaignes

En arrivant dans le bourg de Chavaignes, gardez-vous sur la place de l'église Saint-Martin. Saviez-vous que cette église, qui fût reconstruite entre 1864 et 1882 en lieu et place d'une ancienne église très primitive, était encore dépourvue de clocher au début du XIX^e siècle ?

Étape 1 : L'église de Chavaignes

Compter le nombre de têtes d'animaux qui entourent la partie haute de cette église. Reportez le nombre sur cette ligne :



Étape 2 : La petite chapelle

Faites le tour de l'église pour découvrir une petite chapelle dans laquelle reposent 4 ancêtres des résidents du château de Launay-Baffert (notamment ceux qui ont rebâti le château et parc tels qu'aujourd'hui). Ici, sont gravés des caractères encadrant une porte. Utilisez le nombre de têtes d'animaux trouvées pour connaître le chiffre ou symbole à reporter de la case suivante.

38= Reportez le 9^e symbole ou caractère

46= Reportez le 10^e symbole ou caractère

22= Reportez le 20^e symbole ou caractère

64= Reportez le 23^e symbole ou caractère



À visiter

- Parc du château de Launay-Baffert

Visites du 15 juillet au 31 août, sur rendez-vous, tous les jours de 15h à 18h.

Droit d'entrée : 3 € dès 12 ans et gratuit en deçà.
Renseignements et réservations au 02 41 82 22 56



Étape 3 : Le château de Launay-Baffert

Prévoir 30 minutes de marche aller-retour.

Remontez le chemin derrière l'église et dirigez-vous vers le château de Launay-Baffert. Si vous êtes bien silencieux, vous aurez peut-être la chance de surprendre quelques chevreuils ou cerfs.



Vous trouvez sur place un grand vase Médicis dans lequel sera caché le nouveau jeu... Reportez le symbole ou chiffre trouvé dans cette épreuve.

Attention, il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux. Pour votre sécurité, merci aussi de ne pas vous installer sous les grands arbres, certains sont vieux, fragiles et peuvent tomber.



Version « express » :
Pas le temps d'aller à pied jusqu'à la prochaine étape ? Retrouvez la réponse de l'énigme dans le tableau d'affichage de la mairie.

Le saviez-vous ?

Le château, ses dépendances et le parc ont été remaniés sur une base existante en 1830. Ce monument historique est dans un style néo-classique italien.
À l'intérieur se trouvait une magnanerie (un centre d'élevage de vers à soie) qui n'a pas servi très longtemps. Elle était destinée à alimenter en cocons les soyeux de Tours.
Le parc conçu par Lalos, grand paysagiste de l'époque, est classé parc remarquable.



Auverse

Une fois arrivés à Auverse, rejoignez la place de l'église Saint-Germain et gardez-vous sur son parking.

Étape 1 : La pompe publique

Cherchez aux abords de l'église l'ancienne pompe publique du XIX^e siècle, époque où l'accès à l'eau potable demeurait un enjeu crucial pour la santé et la vie quotidienne. Trouvez la bonne serrure correspondante au cadenas sur place, elle vous guidera sur votre prochaine destination.



Ancienne pompe publique

= Se rendre ensuite à l'église



L'ancienne école

= Se rendre ensuite à l'ancienne école du XVII^e siècle maintenant transformée en salon de coiffure

= Se rendre ensuite à la mairie

= Se rendre ensuite à l'ancien bureau de poste



Étape 2 : la serrure vous indiquera votre chemin

Sur ce nouveau lieu, indiqué par la forme du cadenas, trouvez le mot manquant sur cette image, il vous guidera vers votre mission suivante.

«**Téléphone**» = Se rendre à la porte cochère dans la Rue Principale.

«**Télégraphe**» = Se rendre à l'ancienne graineterie dans la rue des Écoles, en face de l'actuelle école.

«**Services postaux**» = Suivre le chemin indiqué par le chat noir et sa cloche.



Étape 3 : le moyen de communication vous révélera la suite de votre aventure

Vous voilà arrivés à la destination révélée par l'étape 2. Ici, plusieurs pictogrammes ont été disséminés. Ils sont visibles de l'extérieur. À quelle saison font-ils référence (l'écrire sur la ligne noire) ?

Attention, il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux.



Le chat noir et sa cloche

Comptez le nombre de lettres de cette saison, cela vous permettra de découvrir un nouveau chiffre. (Cela correspond également au nombre de pictogrammes cachés)



À visiter :

- La chapelle du château du Fresne.
Gratuit. Sur rendez-vous uniquement (au 02 41 82 23 14). Cette chapelle des XVII^e et XVIII^e siècles, inscrite aux Monuments Historiques, présente un retable flamand en bois doré classé et des vitraux classés du XVI^e siècle vraiment uniques.
- L'église Saint-Germain-l'Auxerrois



Ancienne graineterie



La chapelle du Fresne

Le saviez-vous ?

Il y a dans la rue principale une porte cochère datant du XIX^e siècle. Autrefois, ces portes permettaient de laisser passer les charrettes utilisées pour les travaux des champs ou bien pour les voitures à chevaux. Aujourd'hui plus utilisées, elles ont pour la plupart disparu, celle-ci demeure inaltérée.



Porte de l'église Saint-Germain l'église

Méon

En arrivant dans le bourg, garez-vous sur le parking de l'église Saint-Martin.

Connaissez-vous Fort-Boyard ? À la fin du jeu, avec les différents indices trouvés durant leur aventure, les candidats doivent trouver un mot mystère. Je vous invite, ici, à en faire de même. Notez vos mots sur les lignes noires. C'est parti !



Étape 1 : La porte percée

À côté de l'église, vous apercevrez une porte en bois avec une fente. Regardez au travers et découvrez un objet insolite posé au sol à droite contre le mur. N'hésitez pas à porter vos enfants pour qu'eux aussi puissent en profiter.

Il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux.



Étape 2 : La boîte à livres

Une petite plaquette de bois avec le premier mot mystère a été cachée dans la cabine téléphonique qui sert maintenant de boîte à livre. (Ces cabines permettaient de tenir une conversation privée, tout en étant abrité des intempéries. La communication était payée à l'aide d'une carte à puce ou de pièces de monnaie. Elles étaient utilisées avant l'apparition du téléphone portable.)



Étape 3 : Les plantations

Vous trouverez le prochain mot à découvrir dans un des 4 petits carrés de plantation situés un peu plus loin.

Attention, il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux.



Étape 4 : La fontaine

À proximité de l'étape 3, vous remarquerez une fontaine originale : son réceptacle est une ancienne sépulture. Un nouveau mot mystère y a été dissimulé. Profitez de l'instant en utilisant la table de pique-nique, le temps d'un repas ou d'un petit goûter.



Étape 5 : La Croix-de-Pierre

Vous commencez à avoir quelques doutes ou certitudes ? Confirmez votre choix en vous rendant à la Croix de Pierre. Pour cela, reprenez votre véhicule en direction de la Pellerine, dépassez le cimetière, puis bifurquez à droite lorsque vous atteindrez l'intersection en forme de fourche. Après quelques kilomètres, vous trouverez ladite croix en face de l'entrée des Vergers à qui elle a donné son nom. Difficilement visible depuis la route, garez-vous à côté des vergers. Au pied de la croix, le dernier mot mystère vous y attendra :

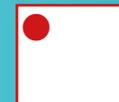
Vous avez trouvé les 5 mots ? À quoi vous font-ils penser ? Choisissez et notez le chiffre ou le symbole correspondant dans le cadre.

Malle = 2

Clé = +

Trésor = 3

Or = x



Le saviez-vous ?

Le GR 36 qui passe par Méon est un circuit de grande randonnée qui relie la Manche à la mer Méditerranée sur plus de 1000 km. Il part d'Ouistreham dans le Calvados pour rejoindre Bourg-Madame dans les Pyrénées-Orientales. Réussirez-vous à repérer quelques-unes des balises rouges et blanches qui le caractérisent... ?



Meigné-le-Vicomte

Bienvenue à Meigné-le-Vicomte. Rendez-vous sur la place de l'église Saint-Pierre et gardez-vous sur le parking. Cette église date du XII^e siècle, et a été complètement transformée fin XIX^e, début du XX^e siècle. Derniers travaux en date : en 2018, le mécanisme et cadran de l'horloge ont été remplacés. Vous serez donc à l'heure pour vos prochaines étapes !



Étape 1 : Le commerce du centre-ville

Dirigez-vous vers « LE » commerce de Meigné-le-Vicomte. Dans sa vitrine, un jeu vous permettra de découvrir un symbole. Reproduisez-le :



Étape 2 : C'est dans la boîte !

Remontez ensuite la rue des Sports et partez à la recherche du Professeur Lucie Flo'Ven. Profitez de cette halte pour faire une séance photo avec la silhouette sur place. Envoyez vos meilleures photos à communication@noyant-villages.fr. Un cadeau surprise à gagner pour la photo la plus délire !

Attention, il s'agit de plusieurs propriétés privées, merci de respecter les lieux.



À faire aussi sur place :

- Laisser vos enfants s'amuser dans le parc public
- Découvrir les plus de 1 000 variétés d'arbres et d'arbustes de la pépinière Agripep's, également reconnue pour sa magnifique collection d'érables japonais. Sur RDV uniquement (au 02 41 82 57 58 ou au 06 61 94 66 92)



Le saviez-vous ?

À la fin du XIX^e siècle, le chemin de fer relie Meigné à Paris par des trains directs, qui ont été supprimés après la Seconde Guerre Mondiale.



Version « express » :

Remontez dans votre véhicule et prenez la rue de la gare.



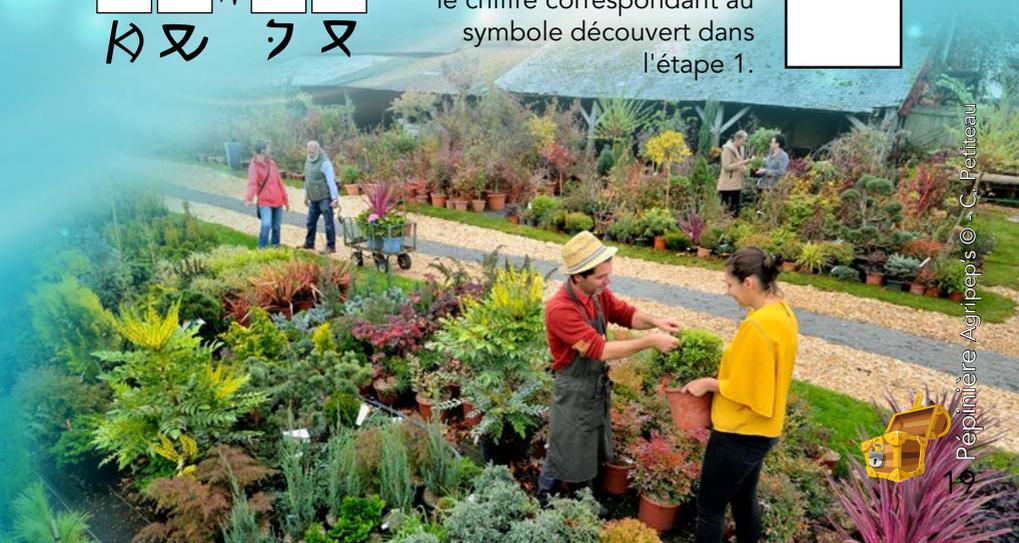
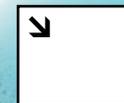
Étape 3 : L'ancienne gare (à faire à pied ou reprendre la voiture)

À pied, longez prudemment la rue de la gare et trouvez celle-ci sur votre droite à 1,3 km (soit environ 30 min. de marche aller/retour). Approchez-vous, mais pas trop près sous peine de faire aboyer le chien ! Sur le côté gauche de l'édifice, trouvez l'ancienne pendule. Quelle heure indique-t-elle : 10h45, 11h30 ou 12h15 ?

Attention, il s'agit d'une propriété privée, merci de respecter les lieux.



Reportez dans cette case, le chiffre correspondant au symbole découvert dans l'étape 1.



Du 1^{er} juillet au 30 septembre

Chasse au trésor

À NOYANT VILLAGES

BULLETIN DE PARTICIPATION

À retourner en mairie déléguée ou à la mairie de Noyant-Villages.

N'hésitez pas à le déposer dans la boîte aux lettres !

3 rue d'Anjou
Noyant
49490 Noyant-Villages

