



Jeu de piste

DÉMON DE LACAUNE

UNE AVENTURE À VIVRE EN FAMILLE !

À partir de 5 ans

La légende du diable

« Il y a très longtemps, le Diable traversait les Monts de Lacaune avec un grand sac rempli d'écus d'or.

Mais près du village, catastrophe !

Son sac s'accrocha à une vieille souche et tous les écus roulèrent au sol. Fou de colère, le Diable donna un énorme coup de pied dans un rocher avant de disparaître dans la nuit...

Depuis ce jour, les habitants racontent qu'un mystérieux groupe de voleurs aurait récupéré les écus du Diable.

Mais qui étaient-ils ?

À toi de mener l'enquête dans les rues de Lacaune !

Observe bien les monuments, réponds aux questions et découvrent les lettres du mot mystère.

Peut-être réussiras-tu enfin à retrouver le nom des mystérieux voleurs des écus du Diable...»



Règles du jeu

Comment jouer... ?

À chaque étape :

- observe bien autour de toi.
- réponds aux énigmes de chaque étape.
- tes réponses te donneront une lettre et parfois l'endroit où elle doit être écrite.
- écris chaque lettre dans la bonne case du mot mystère (page 13)
- suis ensuite les indications pour rejoindre la prochaine étape.

Pour commencer ton enquête, remonte à gauche dans la rue de la Balme puis rejoint la place Général de Gaulle. Piéro, le petit mégalithe, t'y attend !

Étape 1 Pério, le petit mégalithe

Place du Général de Gaulle



Pério, le petit mégalithe et compagnon des plus jeunes vacanciers, connaît tous les secrets de Lacaune... et il semble vouloir t'aider dans ton enquête. Que fait-il avec son bras ?

- Il dit bonjour.
(6ème case)
- Il se gratte la tête.
(7ème case)
- Il joue de la guitare.
(8ème case)

Tu as trouvé ?

La bonne réponse t'indique dans quelle case se trouve la lettre **I**. Note-la vite à la page 13 de ton carnet et passe à l'étape suivante !

┆ Poursuis dans la rue Augustin Malroux et tourne à droite pour rejoindre la place du Griffoul, ancienne place centrale du village.

Étape 2 La fontaine insolite...

Place du Griffoul



Depuis très longtemps, cette drôle de fontaine amuse les habitants de Lacaune. On raconte même que son eau faisait beaucoup... courir aux toilettes ! Observe bien les personnages de la fontaine. Combien y a-t-il de pisseurs ?

Bien joué !

Le chiffre trouvé te donne la place de la lettre **E** dans le mot mystère (page 13).

Le voleur s'est faufilé dans les ruelles ! Monte l'escalier situé tout à gauche de la place. C'est le seul qui n'a pas de rambarde au milieu. Tourne ensuite à gauche dans la rue Philippe de Montfort et cherche une ancienne épicerie peinte sur un mur.

Étape 3 Le trompe-l'œil

Place de la Vierge



Autrefois, les habitants de Lacaune venaient ici faire leurs courses. Aujourd'hui, l'épicerie a disparu... mais regarde bien le mur : on dirait qu'elle est encore là ! Quel prénom est écrit sur la devanture du magasin ? « Chez... » :

Bravo !

Note la première lettre de ce prénom dans la 9ème case du mot mystère (page 13).

Rejoins la rue du Biarnès puis, lorsque la rue se sépare en deux, prends la rue de Peyruc qui descend légèrement à gauche. Passe sous le tunnel puis tourne à gauche dans la rue Rhin et Danube.

Étape 4 La Filature

Rue Rhin et Danube



Autrefois, la laine des brebis Lacaune arrivait ici pour être transformée en tissus et en vêtements bien chauds. Le nom des derniers propriétaires est encore visible sur la façade du bâtiment. Lève les yeux et observe bien ! Quel est ce nom ?

Tu as trouvé la bonne réponse ?

Note la première lettre de ce nom dans la 8ème case du mot mystère (page 13).

Le voleur a encore changé de direction ! Reviens sur tes pas jusqu'au tunnel. Juste après être repassé dessous, tourne à droite dans la rue de Maresquie. Un peu plus loin, prends à droite le chemin qui passe entre les arbres.

Étape 5 La Maison de la Charcuterie

Rue du Biarnès



A Lacaune, le cochon est une vraie star ! Depuis très longtemps, les habitants fabriquent ici jambons, saucissons et autres spécialités gourmandes. Observe les grandes sculptures en pierre. Que représentent-elles ?

- Une abeille, un pot de miel et un apiculteur.
(2ème case)
- Un cochon, une côtelette et un charcutier.
(3ème case)
- Une brebis, un fromage et un fermier.
(4ème case)

Un nouvel indice apparaît !

La bonne réponse t'indique dans quelle case se trouve la lettre **S** dans le mot mystère (page 13).

Descends l'escalier puis tourne à droite dans la rue du Temple. Un peu plus loin, prends la rue qui monte sur la gauche : la rue de la Mairie. Un nouvel indice t'y attends.

Étape 6 La mairie

Rue de la mairie



Chaque village possède ses symboles. Celui de Lacaune se cache juste au-dessus de la porte de la mairie. Observe bien l'écusson. Que représente-t-il ?

- A** Un chasseur et deux chiens
- B** Un fermier et un cheval
- C** L'Enfant Sauvage et un lapin

Tu progresses !

Place la lettre qui correspond à la bonne réponse dans la case n°2 du mot mystère (page 13).

┆ Poursuis ton chemin dans la rue de la Mairie. Quelques (petits) pas plus loin, tu arriveras sur la place de la Vierge.

Étape 7 La fontaine de la Vierge

Place de la Vierge



Autrefois, cette place accueillait la foires aux bestiaux. Approche-toi de la fontaine et observe-la bien. De l'eau sort de la bouche d'un animal. Lequel ?

Une nouvelle lettre se révèle !

Note la première lettre de cet animal dans la 5ème case du mot mystère (page 13).

Encore un effort ! Descends la rue aux Herbes pour rejoindre l'église. Son grand clocher te guidera facilement.

Étape 8 L'église Notre Dame de l'Assomption



Place de l'église

Un enquêteur a recopié les lettres gravées sur la croix à l'entrée de l'église. Une lettre a disparu deux fois de sa copie. Sauras-tu la retrouver ?

- A
- E
- I

IHS
V
M
1670 INRI
J _ SUS PAT _ R
STR

Bien joué !

Note cette lettre dans la 7ème case du mot mystère (page 13).

Plus qu'un indice à trouver ! Contourne l'église puis suis le panneau «Office de Tourisme». La dernière lettre de ton enquête t'y attend. Réussiras-tu à retrouver le nom du voleur des écus du Diable.

Étape 9 L'Office de Tourisme

Place de la Balme



Dernière étape ! Une drôle de mascotte, toute rose, avec une queue en tire-bouchon, t'attend à l'Office de Tourisme. Pour découvrir son prénom, observe bien son badge !

Tu es très proche de la vérité !

Note la première lettre de son prénom dans la 1ère case du mot mystère (page 13).

L'enquête est terminée ! Grâce aux indices récoltés tout au long de ton aventure, tu peux maintenant retrouver le nom du mystérieux voleur.

Mon carnet d'enquêteur

Tu as trouvé tous les indices !

Vérifie que chaque lettre est bien placée dans la bonne case.

Une seule erreur pourrait te faire accuser le mauvais coupable...



N°1

N°2

N°3

N°4

N°5

N°6

N°7

N°8

N°9

Le moment de vérité

Tu penses avoir trouvé le nom des voleurs des écus du Diable ?

Montre ton mot mystère à l'équipe de l'Office de Tourisme pour vérifier ta réponse !

Et qui sait... une récompense t'attend peut-être.

PSSST.... Si tu as aimé cette aventure, raconte-la à tes copains, partage tes photos et n'hésite pas à donner ton avis à l'Office de Tourisme. Mais attention... Le nom du mystérieux voleur doit rester secret !

Envie de poursuivre l'aventure ?

**Les vacances en famille ne font que commencer !
Entre baignades, balades, découvertes et jeux,
Lacaune regorge d'idées pour s'amuser, explorer
et créer de nouveaux souvenirs ensemble.**



**VIVRE ENSEMBLE
DE BELLES EXPÉRIENCES**

Lacaune, village «Famille Plus»

Ici, tout est pensé pour faciliter les vacances en famille : loisirs, découvertes, équipements et activités adaptées aux petits comme aux grands.

Des aventures en pleine nature !

Entre jeux, découvertes et observation, les sentiers famille invitent petits et grands à explorer la nature.

**A tester : le sentier de
l'Enfant Sauvage.**



Poursuivez
l'exploration !



Une pause
pique-nique ?



Voyage dans le temps

Partez à la découverte des histoires et des trésors du territoire.

**A découvrir : le Musée
Mémoires Lacaunaises.**

**Encore plus d'idées
pour vos vacances
en famille dans le
Haut-Languedoc !**



**Découvrez
d'autres lieux
de baignade**



Tous à l'eau !

Piscines, lacs et bases de loisirs invitent petits et grands à se rafraîchir.

**Rendez-vous à l'Espace
des Sources Chaudes.**

**Toutes les
festivités**



Une pause culturelle...

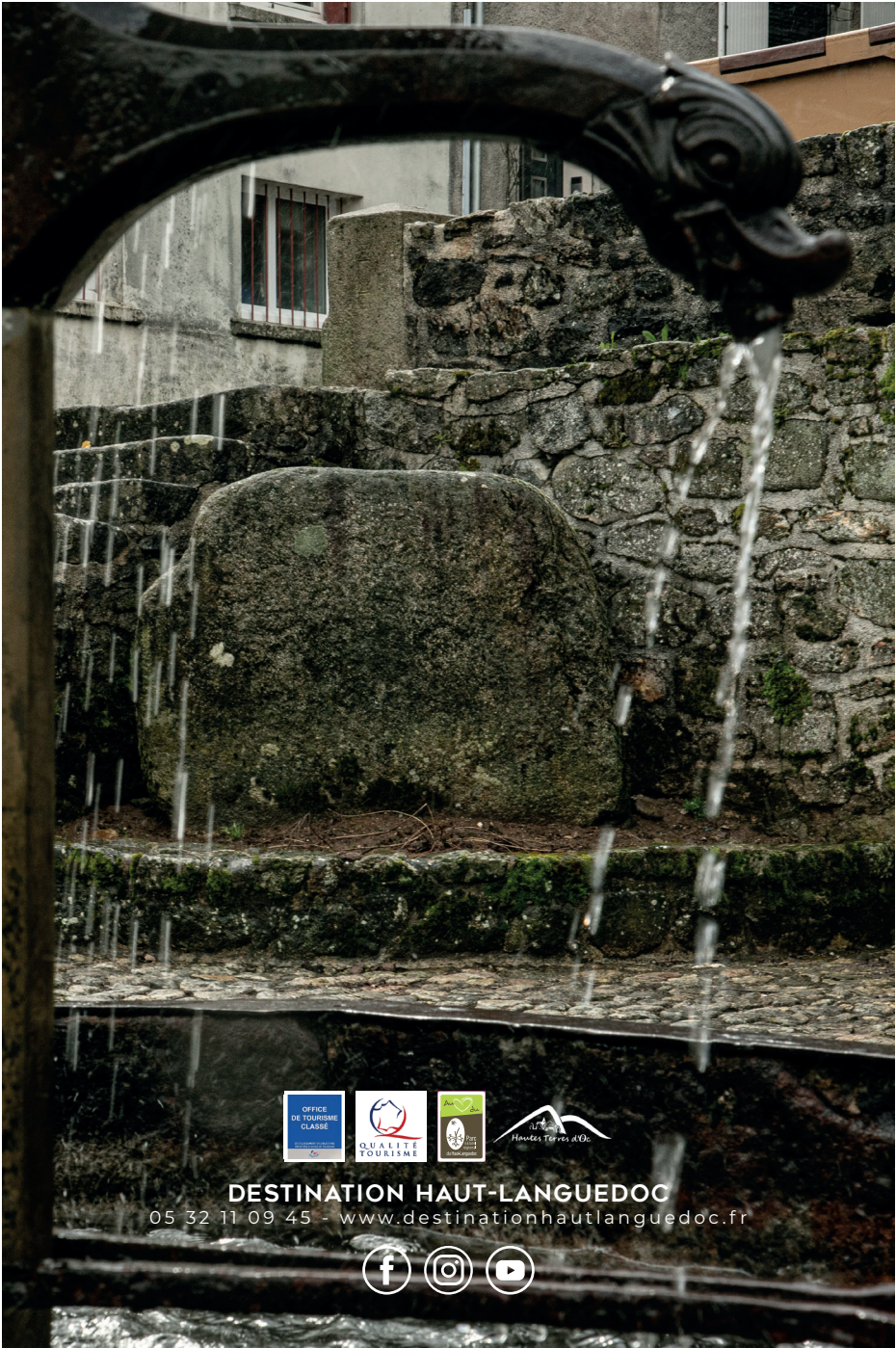
Parce que les vacances, c'est aussi prendre le temps de lire, jouer, rêver et s'émerveiller ensemble.

**A tester : la médiathèque
de l'Enfant Sauvage.**



**D'autres
histoires vous
attendent !**





DESTINATION HAUT-LANUEDOC
05 32 11 09 45 - www.destinationhautlanguedoc.fr

