

3/5 ans
Environ 1h

LES PISTES DE ROBIN



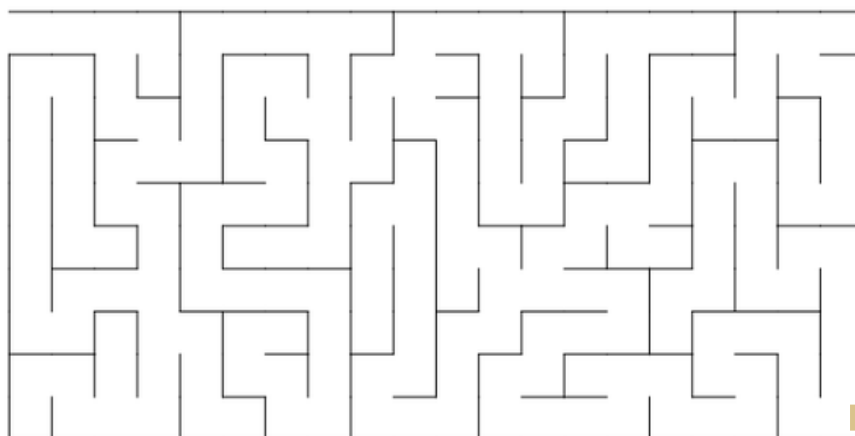
« Coucou les amis ! Moi, c'est Robin !

J'aime beaucoup les histoires de grands châteaux et de rois et reines !
Il y a longtemps, un petit garçon qui s'appelait Prince Louis, est venu jouer ici.

Il s'est beaucoup amusé !

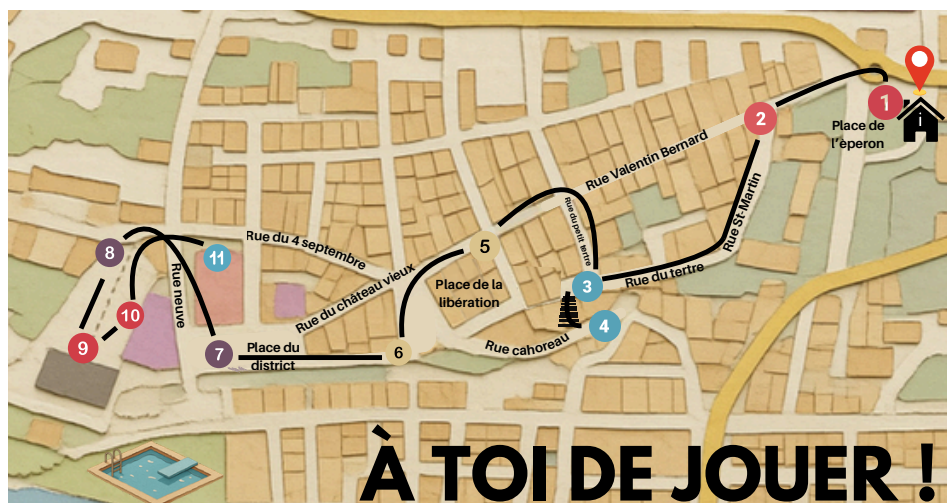
Et si toi aussi, tu devenais un petit prince ou une petite princesse ?
On va faire des jeux rigolos et des petites devinettes pour visiter son royaume !
Tu es prêt(e) ? C'est parti ! On y va ! »

Aide Robin à trouver la rivière qui passe devant le village de Bourg !



LE SAVAIS-TU ?

Regarde bien l'eau qui coule.
C'est la Dordogne !
C'est comme une longue, longue, longue route d'eau ! Elle court, elle court, jusqu'en Auvergne.
C'est une super maison pour les poissons et les canards qui font "coin-coin" !



À TOI DE JOUER !

Sauras-tu répondre à chacune de ces questions ?

LES PISTES DE ROBIN

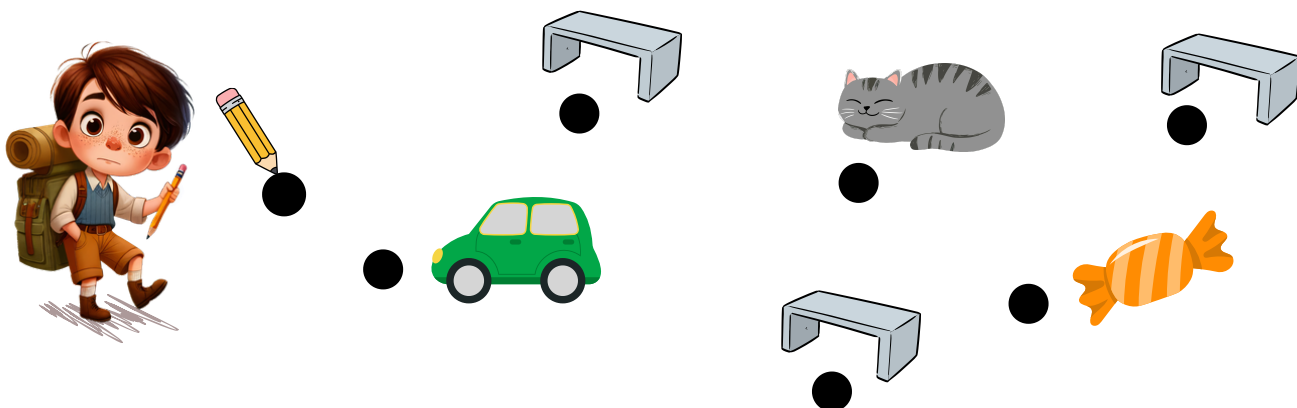


Nous vous invitons à être vigilants durant votre parcours et à faire preuve de prudence à proximité des remparts. L'Office de Tourisme décline toute responsabilité en cas de chutes accidentelles durant votre parcours.

1

Regarde bien, juste à côté de la maison où on a dit "bonjour" (l'Office de Tourisme), il y a une place ! Sur cette place, on peut bien voir la rivière ! C'est un très bel endroit pour faire une petite pause et se reposer un peu !

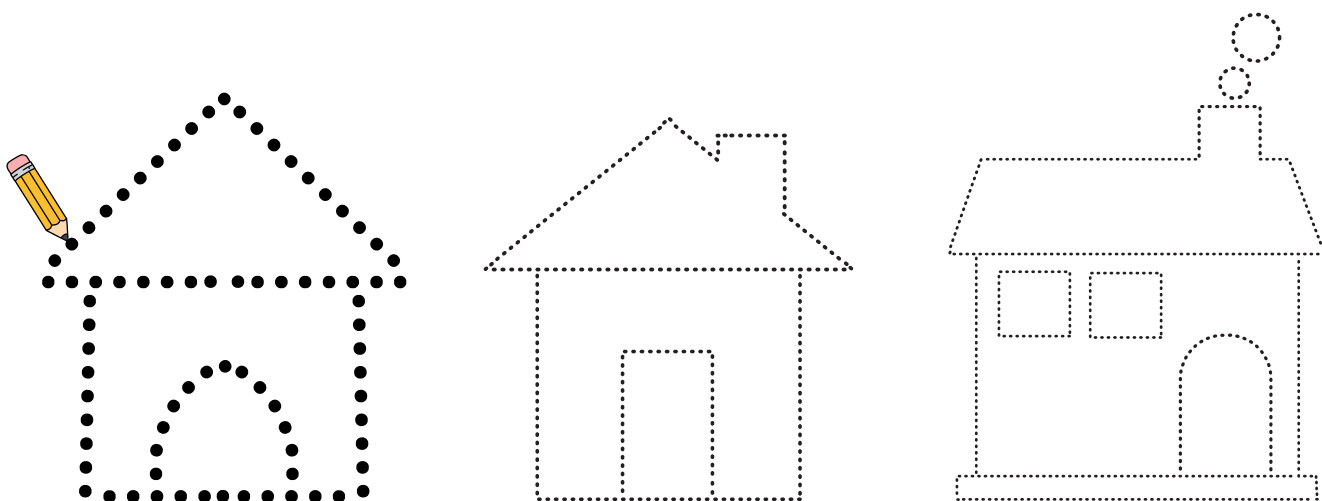
1 - Relie Robin aux bancs pour qu'il se repose.



2

On descend la rue qui s'appelle "Valentin Bernard" jusqu'à la maison numéro 6 ! Lève tes yeux ! Tu vois des têtes rigolotes en pierre au-dessus des fenêtres ? On les appelle des mascarons ! Ils sont là pour faire fuir les méchants esprits ! Tu les as vus ?

2 - Repasse les pointillés pour tracer les maisons.





3

On continue tout droit sur la rue Saint Martin. On avance dans la rue du Tertre et on va jusqu'à la grille à gauche, au fond avant les escaliers. Pousse la grille et avance. Regarde devant toi la jolie maison face à l'eau : elle s'appelle la Maison Mauresque. ! Sur le mur de cette maison, cherche bien les dessins ! Tu vas trouver une étoile et un croissant de lune !

3 - Entoure les étoiles jaunes et les lunes oranges sur ce dessin.



4

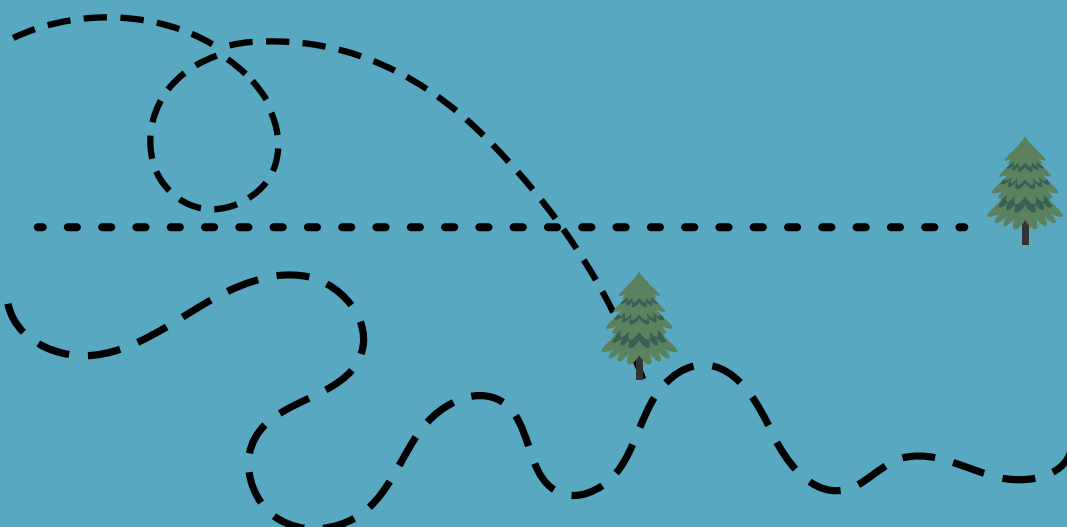
Retourne à la grille, tourne à gauche, descend les escaliers. Regarde la grande porte en pierre ! C'est la Porte de la Mer? Vois-tu les grosses, grosses pierres qui la tiennent ?

4 - Suis chaque chemin avec ton doigt puis repasse au crayon sur celui qui mène à la Porte de la Mer.

1

2

3



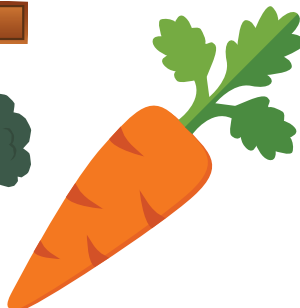
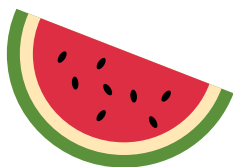
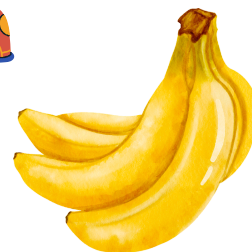
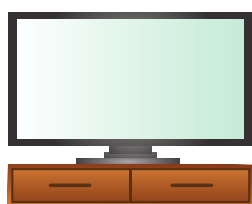
LES PISTES DE ROBIN



5

Fais demi-tour pour revenir en arrière et remonter jusqu'à la Halle du marché ! Dis-moi, dis-moi ! Qu'est-ce qu'on peut acheter avec papa ou maman quand on va au marché ?

5 - Entoure les bonnes réponses.

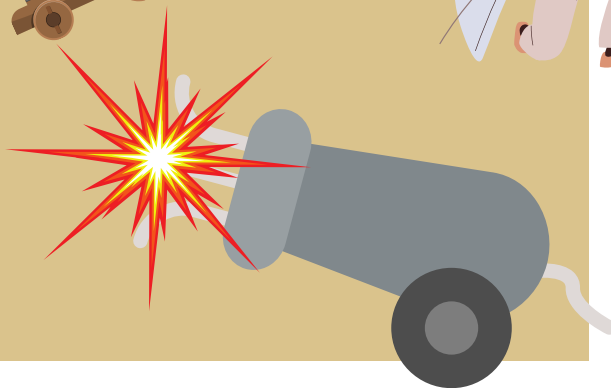
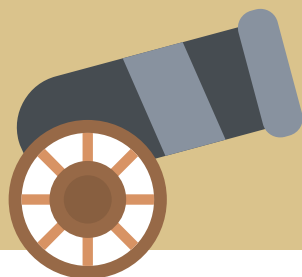
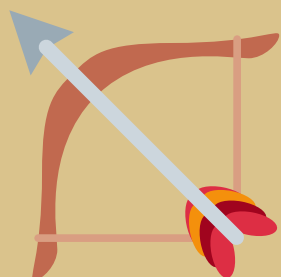


6



On passe à gauche du bâtiment avec la cloche. Regarde ! Il y a deux gros canons ! Ils étaient là pour chasser les méchants envahisseurs ! Tu les as trouvés ? Un et deux ! Aliénor veut éteindre les explosions de canons. Aide-la à les retrouver.

6 - Entoure les canons qui explosent.



LES PISTES DE ROBIN



7

On va faire le tour de l'église. Lève tes yeux et cherche les gargouilles ! Ce sont des petits monstres en pierre qui font couler l'eau de pluie ! Tu en vois un ?

**7 - Souligne le mot ÉGLISE à chaque fois que tu le vois.
Il peut être écrit de plusieurs couleurs.**

ÉGLISE

MAISON

ÉGLISE

ÉGLISE

CHAT

GARGOUILLES

ANIMAUX

VILLAGE



On marche jusqu'au parc. Passe la porte en fer et suit le chemin jusqu'à la grande maison tout au bout. C'est facile, non ? Quand tu marches sur ce chemin, quel bruit ça fait ? Écoute bien ! Ça fait "cric-crac" ? Ça fait "plouf-plouf" ? Ce sont des tout petits cailloux qui font ce bruit rigolo ! On appelle ça du gravier !

**8 - Aide Aliénor à reconnaître ces petits cailloux.
Relie les graviers à Aliénor.**



8

Plus d'informations



LES PISTES DE ROBIN



9

Regarde les gros vases en pierre à côté des escaliers du château. Elles ont des têtes d'animaux sculptées, comme si un animal regardait de loin !

9 - Quel bruit fait cet animal ? Colorie la bulle.

"Bèêêêêh"

"Meuh"

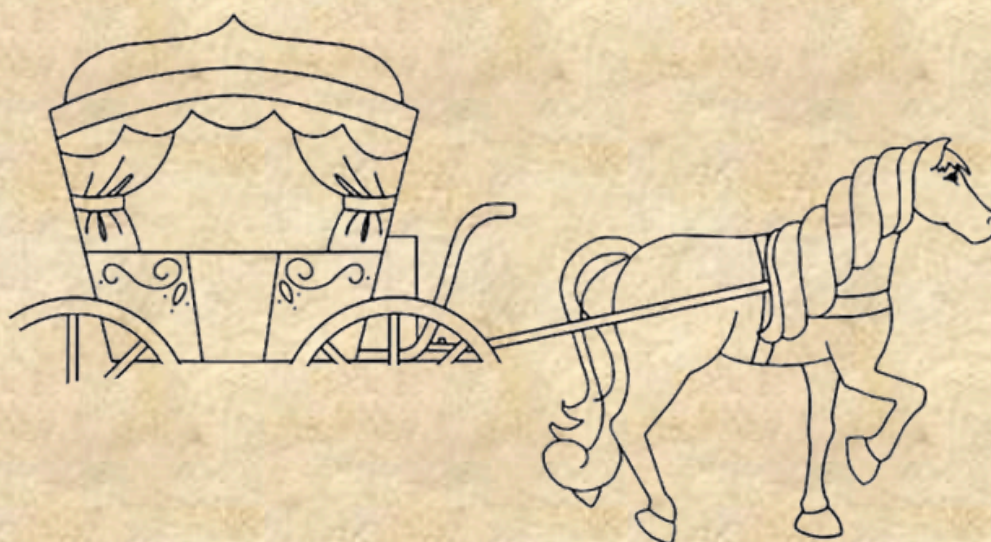
"Miaou"



On marche à côté du Musée. Dedans, il y a de jolies voitures à cheval, des calèches et un tunnel secret pour jouer à cache-cache !

10

10 - Dessine les roues de ce carrosse de rêve !



LES PISTES DE ROBIN

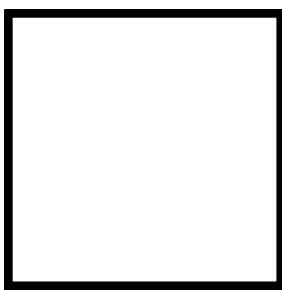
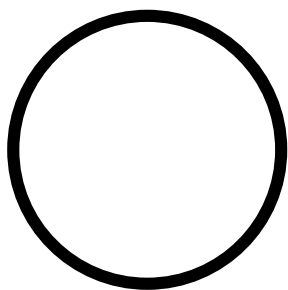


11

On tourne à droite pour aller voir l'église. Regarde au-dessus de sa porte d'entrée. Tu vois le grand dessin dans la pierre ? C'est une rosace ! C'est par là que la lumière entre pour dire bonjour !

11 - De quelle forme est cette rosace ? _____

Relie chaque forme à son dessin et complète la phrase.



RECTANGLE



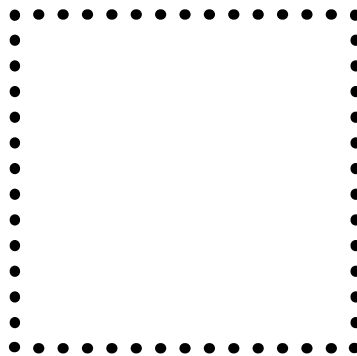
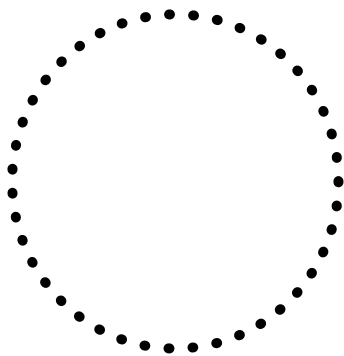
CARRÉ



ROND

Maintenant, à toi de jouer !

Repasse sur les pointillés pour faire tes formes.



LES PISTES DE ROBIN



BRAVO !

**Tu es un super détective ! Tu as gagné la chasse au trésor !
Ta surprise t'attend. Pour la trouver, remonter la rue
"Valentin Bernard" jusqu'à l'Office de Tourisme !**



Et devine quoi ?

Ton travail de détective n'est pas fini ! Si tu as aimé ce jeu ici, tu peux continuer l'aventure avec d'autres parcours secrets. On peut enquêter à côté, dans la ville de Saint-André-de-Cubzac ! Ou devenir un super héros détective à Bordeaux ou Saint-Émilion !
Chouette, non ?

À très bientôt pour de nouvelles aventures !

Office de Tourisme Bourg Cubzaguais
1 Place de l'Eperon
33710 Bourg

05 57 68 31 76 – tourismebourg@grand-cubzaguais.fr
www.bbte.fr

Plus d'informations



LES RÉPONSES

9

"Béééééh"

*Va derrière le Château. Tu vas trouver un balcon avec une vue magnifique !
Regarde bien : le camping est juste en bas, et le grand pont de Bordeaux est en face !*

