

BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Rébénacq

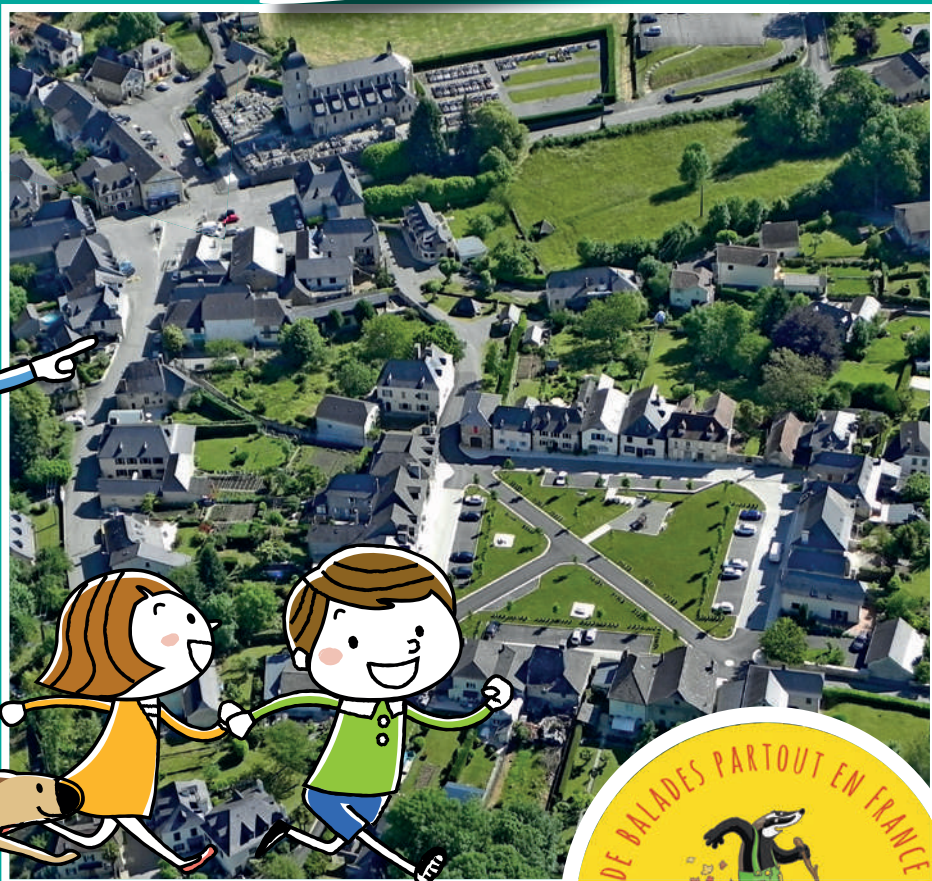
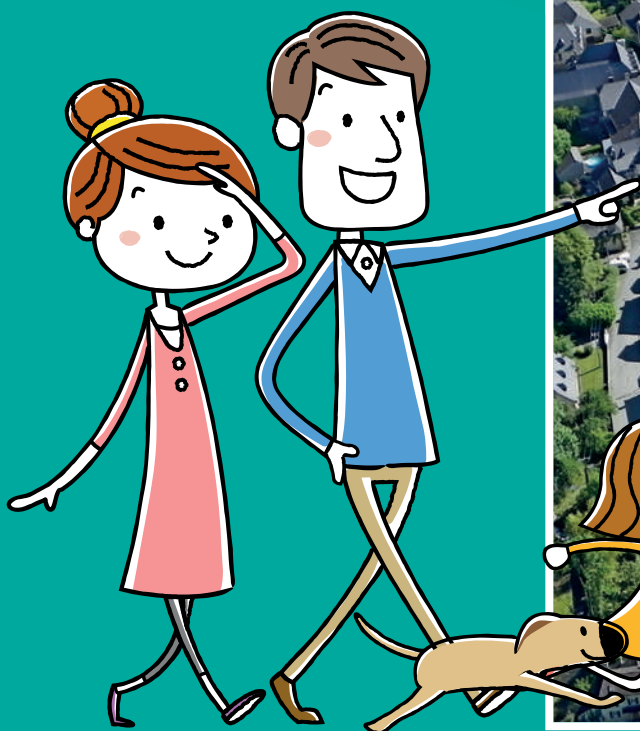


Photo © Michel Bousquet



Visiter,
se balader,
s'amuser!

Vallée
d'**OSSAU**
PYRÉNÉES
Office de Tourisme

Office de Tourisme Vallée d'Ossau Pyrénées
Maison de la Vallée d'Ossau
64 440 Laruns
Tél : 05 59 05 31 41
www.valleedossau-tourisme.com

Facile



2,3 km

1 h 30

Rébénacq

Départ: Mairie

GPS: 43.163885N / 0.386719O

ou Lat. 43°9'49,986"N / Long 0°23'12,188"O

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La société Randoland et l'Office de Tourisme déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter devant la mairie.

Les bastides dans le Sud-Ouest sont des villes et villages créées par les rois ou princes et destinées à accueillir un marché écoulant les productions agricoles.

Observer la belle maison en pierres au n° 3 et remarquer sa porte au milieu de la façade ①.

Suivre ensuite la direction de Laruns. Remarquer les nombreux linteaux formés de pierres gravées (un linteau est la pierre qui surmonte la porte). S'arrêter notamment devant la porte du n° 11 ②.

Plus loin, tourner à droite sur le petit chemin en cailloux qui longe un ruisseau (balisage jaune). Continuer à gauche le long de la rivière le Neez. Passer devant le lavoir. Au bout du chemin de la Garenne et avant de monter la côte, remarquer la fontaine « La Houn d'Ou Cássou » ③.

Continuer tout droit dans l'herbe afin de découvrir le regard de l'ancien aqueduc qui amenait l'eau à la ville de Pau. Revenir à la fontaine et remonter

à droite sur la route de Laruns. Une fois sur la route prendre à gauche en direction du village. Prendre la première route à droite en direction du chemin de Moutes. Arriver au terrain de foot et au niveau de l'aire de camping-car s'arrêter devant le panneau « Rébénacq vous souhaite la bienvenue » ④.

Monter ensuite les escaliers et prendre à gauche. En haut de la côte prendre à gauche et prendre immédiatement à droite. Monter et continuer le chemin en laissant le terrain de jeux de boules sur votre droite (suivre le balisage jaune). Descendre les escaliers, traverser le petit pont et tout de suite après tourner à droite. Le chemin remonte en laissant le ruisseau sur la droite. Un peu plus haut sur la gauche prendre le petit chemin qui passe entre les haies. Suivre le chemin entre ces haies qui débouche sur la rue Saint-Esteben. Descendre sur la gauche. Profiter de la vue sur le « château » ⑤.

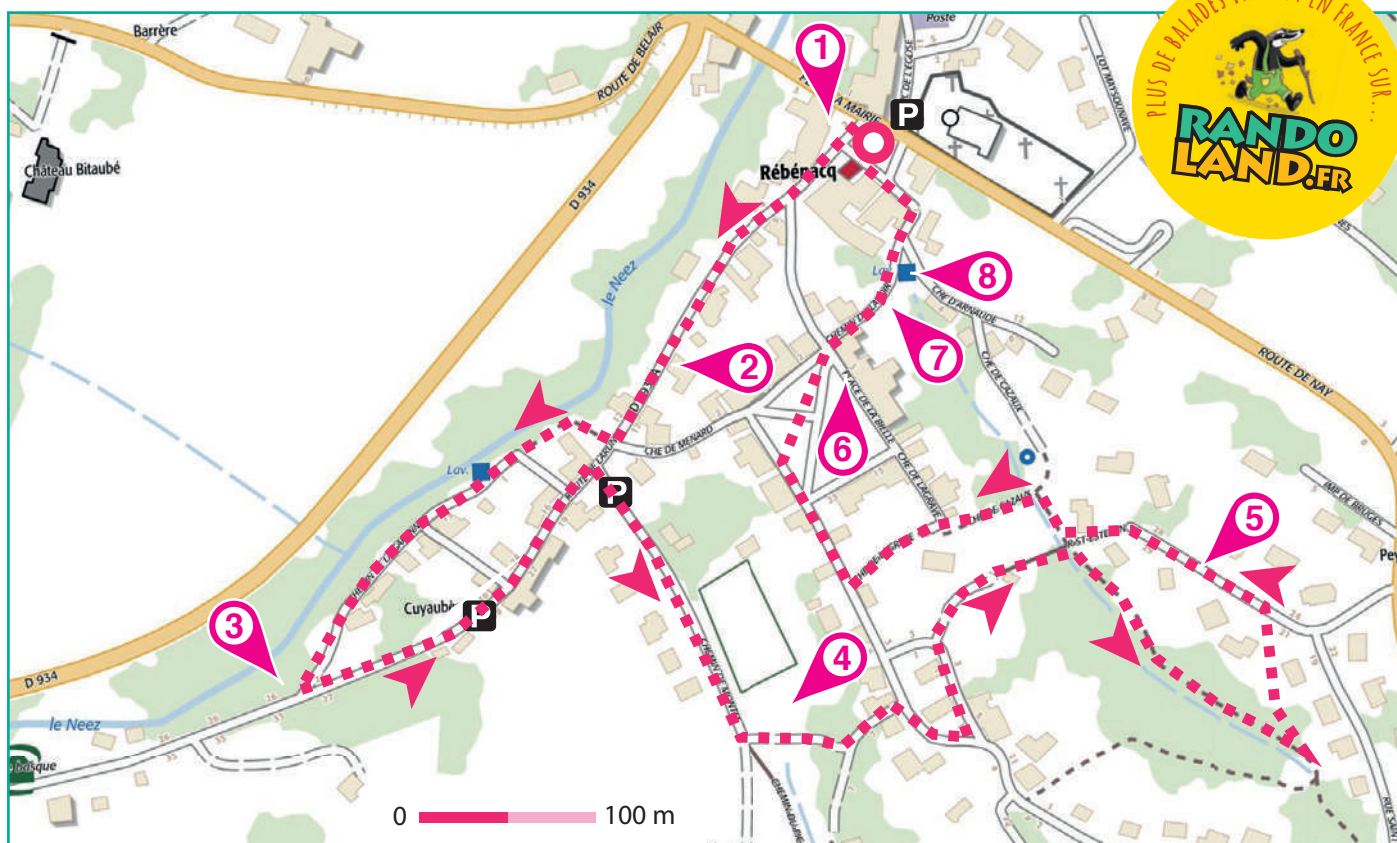
Au bout de la rue, au niveau du n° 34,

prendre le chemin qui redescend et rejoint le petit pont emprunté à l'aller. Avant le pont, tourner à droite (ne pas le traverser). Sur votre gauche traverser le petit pont suivant, continuer sur le chemin qui monte puis en haut tourner à droite. Arriver sur la place de la Bielle, cœur de la bastide. La place était destinée à accueillir un marché à la création de la bastide. Remarquer la date inscrite sur la maison n° 7 ⑥.

Avant d'emprunter le chemin du lavoir sur votre droite découvrez le panneau explicatif de la bastide sur la maison n° 2. Avant d'arriver au lavoir, remarquez le « métier à ferrer » qui était utilisé autrefois pour maintenir les bœufs pendant la délicate opération de fixation des fers aux sabots. Accrochés à l'abri, remarquer les outils qui servent d'enseigne ⑦.

Juste en dessous, remarquer le lavoir ⑧.

Continuer tout droit pour rejoindre le point de départ.



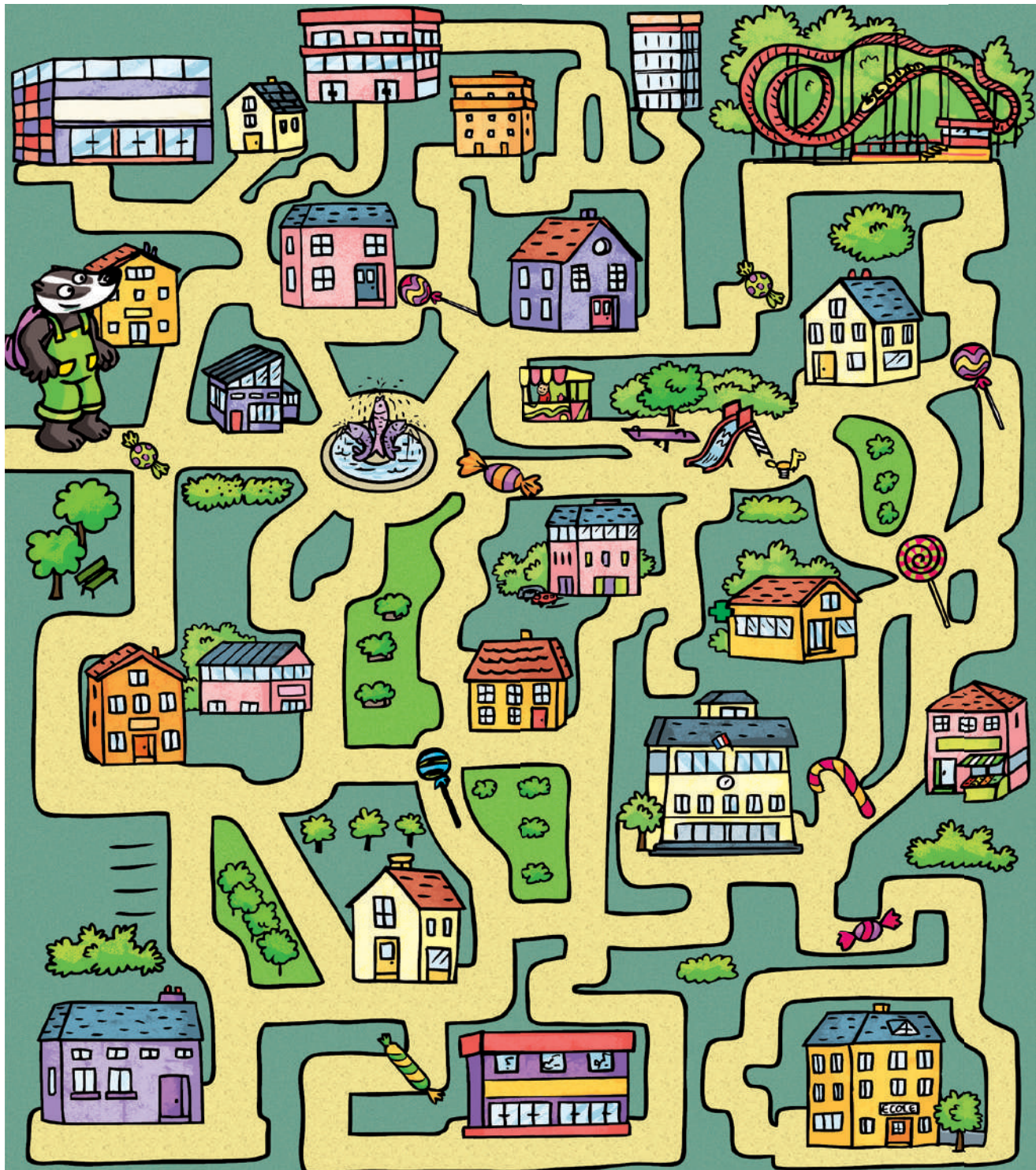


L'Inspecteur Rando (à gauche du labyrinthe) part en balade. Mais par où va-t-il passer ?
Trace son chemin en utilisant les informations au dos de cette page. Chaque fois que l'inspecteur Rando trouvera un bonbon sur son passage, colorie, dans l'ordre, la frise en bas de page.

Attention, il ne doit jamais revenir sur ses pas.

En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de bonbons coloriés.

Tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr



Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 6446301P).



Ta réponse



1 La maison n° 3

Observe la porte de cette maison. Quel heurtoir lui correspond ?

Tu vas découvrir la première étape de l'inspecteur Rando.



2 La maison n° 11

Observe le linteau de porte. Quel dessin correspond à ce qui est gravé ?



3 La fontaine

Quel matériau a été utilisé pour fabriquer cette fontaine ?



bois



pierre



brique



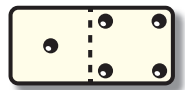
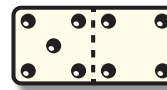
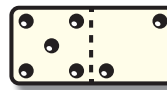
4 Le panneau de bienvenue

Quel insecte est en photo sur ce panneau ?



5 La vue sur le château

Combien de fenêtres comptes-tu sur le toit ?



6 La maison n° 7

Quel nuage de chiffres correspond à l'année gravée au-dessus de la porte ?



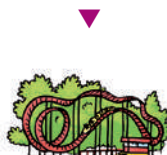
7 Les outils

Quel outil vois-tu sur cette enseigne ?



8 Le lavoir

Quel pot de peinture a servi à peindre le robinet situé à proximité de la fontaine ?





Rébénacq

ÉNIGME

Milo et Zélie sont partis quelques jours chez leur oncle à Rébénacq. Ils ont adoré cette ancienne bastide aux portes de la vallée d'Ossau. Ils ont passé beaucoup de temps sur les berges du Néez. Leur oncle étant pêcheur, il les avait équipés pour taquiner la truite fario dans les eaux pures de la rivière. Ils ont passé de longs moments à observer un oiseau qui semblait jouer avec l'eau, comme s'il plongeait ou se baignait. Ils ont également fait la rencontre de Marius, un petit garçon en vacances avec ses parents. Au moment du départ ils échangent leurs adresses et promettent de s'écrire.

De retour chez eux, Milo et Zélie s'aperçoivent que le papier sur lequel Marius a noté son nom et son adresse a pris l'eau. Le nom est illisible et ils n'en gardent aucun souvenir. Il décide alors de demander de l'aide à l'inspecteur Rando. Ils ont besoin d'un enquêteur sur le terrain. Sauras-tu leur venir en aide ?



Tu disposes du plan ci-dessous. À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La maison n° 3

De nombreux clous sont plantés dans cette porte. De quelle forme sont leurs têtes ?

Note ta réponse dans la grille.

2 La maison n° 11

Une année est gravée sur ce linteau de porte. Classe dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit), tous les chiffres qui la composent.

> > >

Inscris le chiffre de la case bleutée, **en lettres**, dans la grille.

Ex. : 2019
 9 > 2 > 1 > 0
 UN

3 La fontaine

Des amis discutent de la fontaine :

AMBRE : Elle est fabriquée en pierre et son bassin est rond.

PABLO : Elle est en pierre mais je ne me souviens pas avoir vu un bassin rond....

LILAS : Vous vous trompez, elle est en briques !

Reporte, dans la grille, le prénom de celui qui dit vrai.

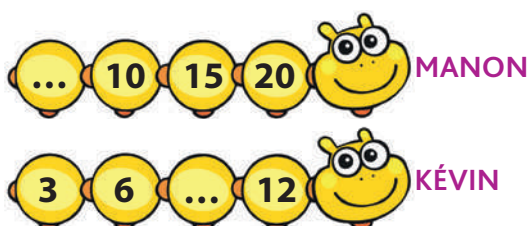
4 Le panneau de bienvenue

Cherche le nom de l'oiseau typique de cette rivière (celui que Zélie et Milo ont longuement observé).

Reporte, dans la grille, les 6 premières lettres de son nom.

5 La vue sur le château

Combien de lucarnes comptes-tu sur le toit ? Dans quelle suite logique peux-tu ranger ta réponse ?



Note, dans la grille, le prénom inscrit devant la bonne suite.

6 La maison n° 7

Une année est gravée au-dessus de la porte de cette maison. Additionne, entre eux, tous les chiffres qui la composent.

Ex. : $2019 = 2 + 0 + 1 + 9 = 12$

Maintenant remplace ton résultat par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Ex. : 1 = A ; 2 = B ; 3 = C ; etc.

Inscris ta réponse dans la grille.



7 Les outils

Sur cette enseigne tu peux voir une pince et quel autre outil ?

Écris ta réponse dans la grille.

8 Le lavoir

Observe le robinet situé à proximité du lavoir. Quel mélange de peintures a été utilisé pour le peindre ?



BIXENTE

DIMITRI

CLAUDIE

Inscris le prénom noté sous le bon mélange, dans la grille.

Grille réponse

Circuit n°6446301M

1 >							
2 >							
3 >							
4 >							
5 >							
6 >							
7 >							
8 >							



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le nom de famille de Marius.

Ta réponse :





Rébénacq

ÉNIGME

Elliott et Lilas habitent à Rébénacq. Ils adorent leur village, cette ancienne bastide nichée sur les premières collines du Piémont pyrénéen. Aujourd'hui, c'est un grand jour ! On est fin juin, l'école est presque finie et c'est la fête du village ! Comme chaque année, au lendemain de la Saint-Jean-Baptiste, tout le monde s'active pour préparer les festivités. Ce que les enfants attendent avec impatience cette année, c'est le défilé de la banda qui se termine sur la place de la Bielle. Un de leurs amis joue de la trompette et ils ont hâte de l'applaudir !

Mais quelques heures avant le défilé, un petit malin semble avoir voulu faire une blague... la trompette de leur ami a disparu. Ils décident alors de demander de l'aide à l'inspecteur Rando, pour trouver qui est à l'origine de la disparition et pouvoir ainsi récupérer l'instrument. Ils ont besoin de ton aide... sauras-tu les aider ?

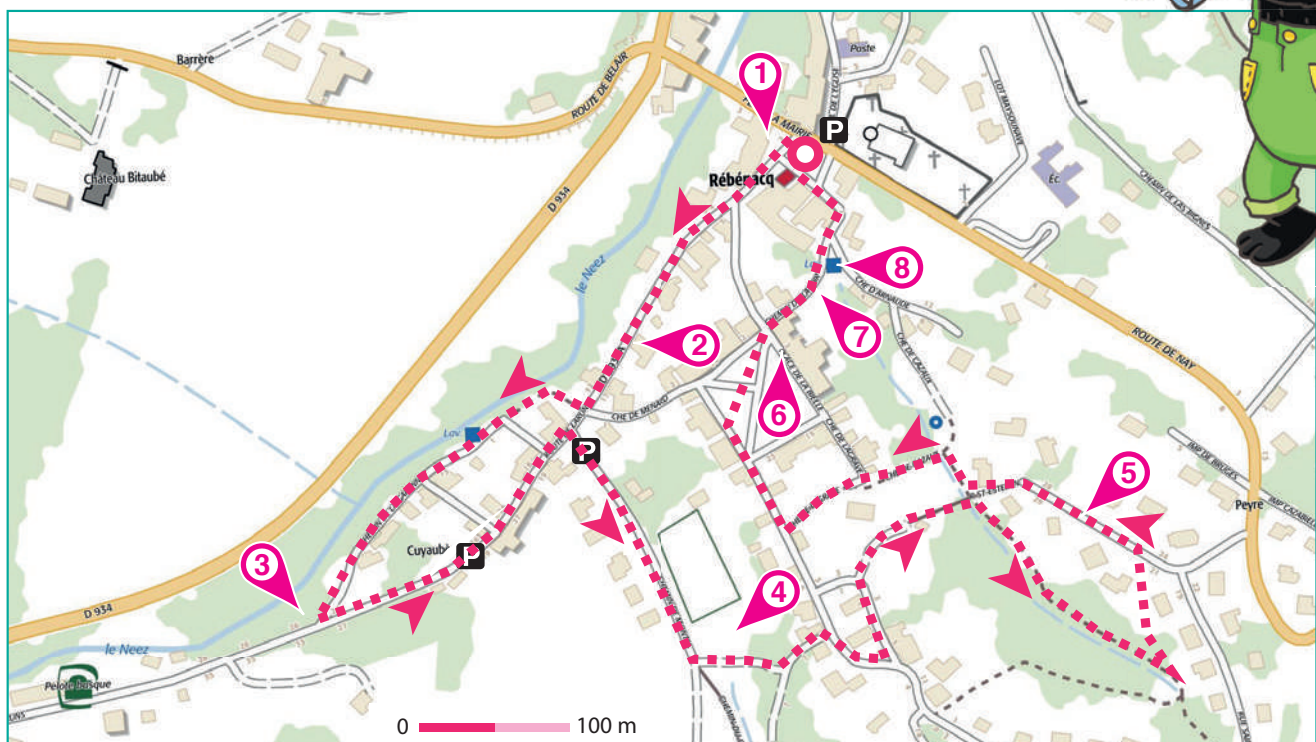


LISTE DE SUSPECTS

- ▶ **Roland DESGOUT**, né le 10 juillet 1992 à Navarrenx.
- ▶ **Gaspard ALIZAN**, né le 14 août 1983 à Tarbes.
- ▶ **Jacques XELLÈRE**, né le 31 mars au Mans.
- ▶ **Tatiana RINEKIKOOL**, née le 25 juin 1986 à Pau.
- ▶ **Blanche ADESSIN**, née le 13 mai 1989 à Lasseube.
- ▶ **Yvon ENBAVER**, né le 21 septembre 1994 à Lourdes.
- ▶ **Lara MASSE**, née le 8 avril 1995 à Gan.
- ▶ **Vincent TIME**, né le 13 octobre 1990 à Paris.
- ▶ **Sophie SONSEK**, née le 27 janvier 1988 à Bidos.

Tu disposes du plan ci-dessous. À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





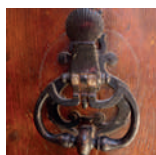
Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

1 La maison n° 3

Observe la porte de cette maison. Quel heurtoir lui correspond ?



8



9



10

Remplace la lettre notée sous la bonne photo par le mois qui lui correspond.

Un suspect de la liste est né durant ce **mois**. Ce n'est pas celui que tu cherches. Tu peux l'éliminer de la liste !

2 La maison n° 11

Une année est gravée sur le linteau de porte de cette maison. Additionne, entre eux, tous les chiffres qui la composent.

Ex. : 2019 = 2 + 0 + 1 + 9 = 12 = 12

Maintenant remplace ton résultat par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Le **nom** d'un seul personnage de la liste commence par la lettre que tu viens de trouver. Ce n'est pas encore celui que tu cherches. Tu peux le rayer.

3 La fontaine

Deux amis discutent de la fontaine, à toi de décrypter ce qu'ils disent :

LÉON : Elle est fabquirée en pirere et sno basin est rnod.

CLÉMENT : Elle est en perire mias je ne me soviuens pas aovir vu un bsasin rnod....

Le **prénom** d'un personnage de la liste rime avec celui de l'enfant qui dit vrai. Ce n'est toujours pas celui que tu cherches. Barre-le vite !

4 Le panneau de bienvenue

Lis le chapitre sur l'histoire de la bastide pour trouver la réponse à cette énigme.

Raye dans la grille ci-dessous tous les chiffres qui composent le jour et l'année de la création du village.

1	5	4	7	2	4	3	2	7	1	8	4
7	2	5	3	8	1	7	8	3	4	5	2

Le chiffre restant n'est pas le **jour** de naissance du voleur de trompette.

5 La vue sur le château

Combien de lucarnes comptes-tu sur le toit ?

Tu peux supprimer de la liste le suspect qui est né un jour multiple de ta réponse. Ce n'est pas le chapardeur de trompette !

UN PEU D'AIDE

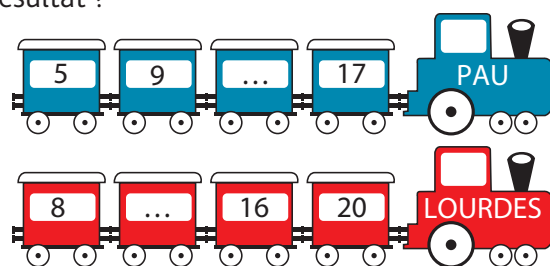
Par exemple, si tu comptes 7 lucarnes, le voleur ne sera pas né un 7, un 14, un 21 ou un 28.

En effet $1 \times 7 = 7$; $2 \times 7 = 14$; $3 \times 7 = 21$; $4 \times 7 = 28$; etc.

6 La maison n° 7

Une année est gravée sur le linteau de porte de cette maison. Additionne, entre eux, tous les chiffres qui la composent.

Dans quelle suite logique peux-tu ranger ton résultat ?



Le mauvais blagueur n'est pas né dans la **ville** notée sur la bonne locomotive.

7 Les outils

Sur cette enseigne, tu peux voir une tenaille. Quel autre outil l'accompagne ?

Sachant que chaque consonne vaut + 4 et chaque voyelle -2, calcule la valeur de ta réponse.

Ex. : **VIS** = 4 - 2 + 4 = 6

L'**année** de naissance du personnage recherché ne se termine pas par ton résultat.

8 Le lavoir

Observe le robinet situé à proximité du lavoir. Quelle est sa couleur en anglais ?

Le **prénom** du personnage que tu cherches n'a pas la même initiale que ta réponse.

UN PEU D'AIDE

Quelques couleurs en anglais

blanc → white ; bleu → blue ; jaune → yellow

noir → black ; rose → pink ; rouge → red ; vert → green

Circuit n° 6446301G

Tu devrais avoir retrouvé le nom du mauvais blagueur.

Ta réponse :

Tu peux vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme ou sur le site internet Randoland.fr