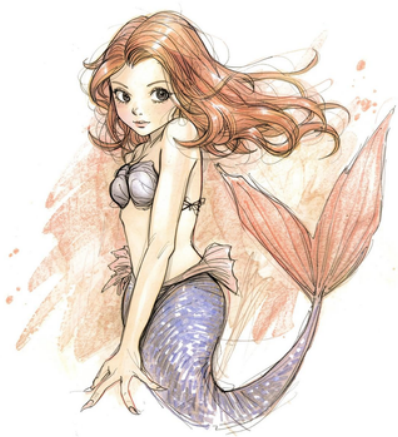




Jeu de piste Sirènes et compagnie



Partez à la découverte du château et de ses secrets en vous aidant du livret à votre disposition.



Suivez les étapes selon le plan situé sur la dernière page de votre livret



A chaque étape, vous devrez résoudre une énigme qui vous permettra d'obtenir une lettre.



A la fin de votre parcours, remettez en place les lettres trouvées pour découvrir la créature légendaire qui a élu domicile dans la tour Renaissance.

Bonne chance !!!

1) MONSTRES DE LA RENAISSANCE

- Observe attentivement la frise de la galerie gauche en entrant dans la cour du château et relie les détails observés à leur définition



Rinceaux : frise constituée d'éléments végétaux.



Putti : petits angelots dodus, nus, parfois ailés, récurrents dans l'art de la Renaissance



Monstres : dans l'Antiquité, êtres terrifiants souvent hybrides.



Mascarons : Motif sculpté constitué d'une tête humaine, grotesque ou fantastique en relief, pour orner un mobilier, une façade ou une fontaine.

- Résous ensuite cette charade pour trouver le nom donné à ces ensembles décoratifs de la Renaissance

Mon premier est le contraire de mince

Mon second est le déterminant possessif “ton” au pluriel

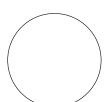
Mon troisième est un attribut que possède tous les chats

Mon tout est le nom donné à ces ensembles décoratifs de la Renaissance inspirés par l'Antiquité

— — — — —



- La lettre mystère que vous recherche est la cinquième lettre de ce mot



2) LA BELLE DE BUSSY

Roger de Bussy-Rabutin est éperdument amoureux de sa maîtresse : lorsqu'elle tombe malade, il lui écrit un petit livre où il se moque des nobles de la Cour de France. Malheureusement, cette femme le prête à tout le monde et le manuscrit arrive dans les mains du roi Louis XIV... Ce dernier, furieux, punit le comte en l'envoyant un an à la prison de la Bastille puis en le condamnant à un exil définitif dans son château de Bussy.

Le plus terrible pour Roger de Rabutin ? Son grand amour décide de le quitter suite à cette sanction royale ! Pour se venger de son abandon, il choisit de la représenter dans une de ses devises sous la forme d'une créature mythologique.

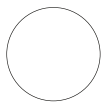
Retrouve-la grâce à ces indices :

- La devise comporte de la couleur bleue
- la devise ne brûle pas
- la devise refroidit plutôt
- la devise est à droite d'une devise faisant pleurer.
- la devise est l'une des rares à montrer un visage humain

Il représente son ancienne amoureuse sous les traits d'une _ _ _ _ _



La lettre mystère est la sixième lettre du nom de famille de cette femme.
Pour le trouver, regarde le film d'introduction à la visite dans la salle suivante ou demande à un agent du château

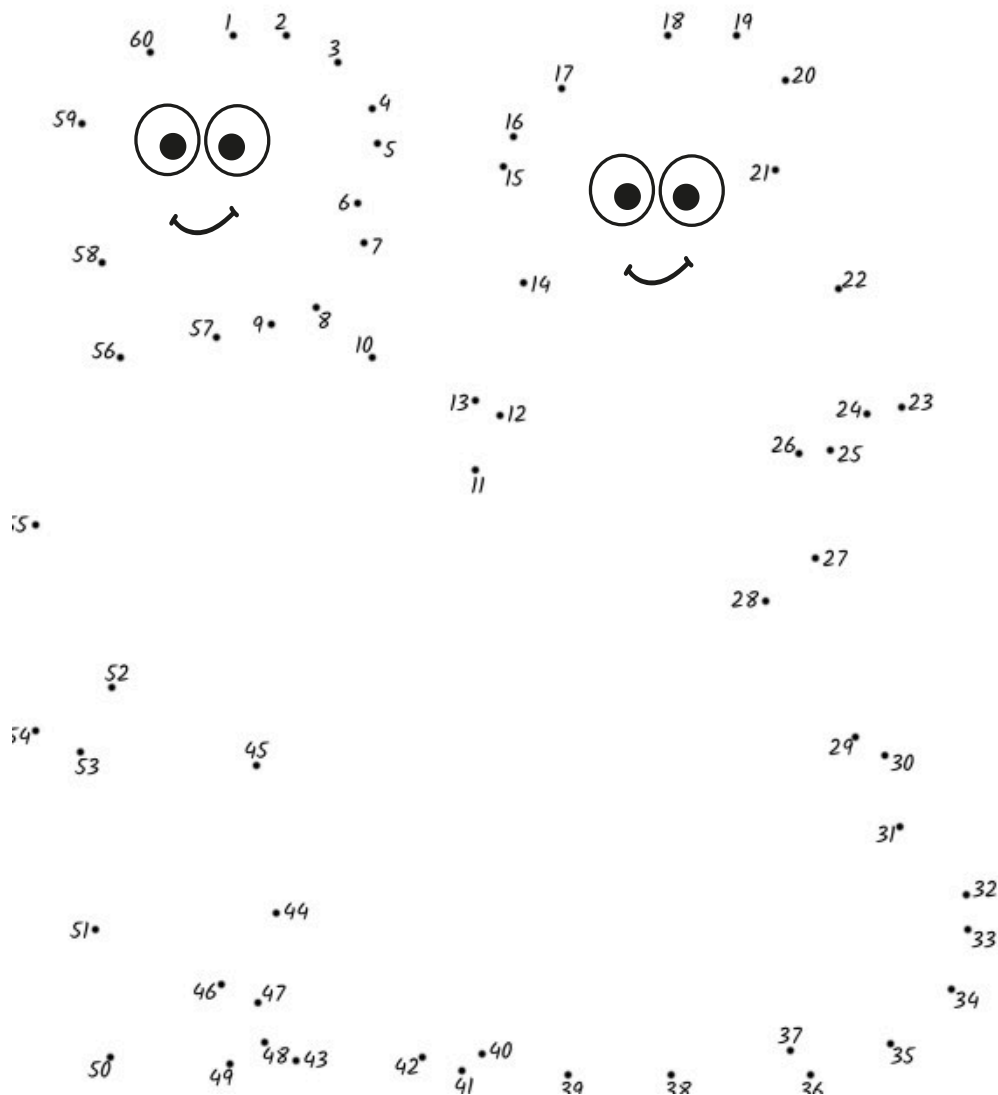


3) HISTOIRE ETERNELLE

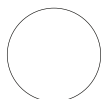
- Diriges toi vers le cabinet de curiosité au fond de la salle et regarde attentivement la petite scénette qui se joue. Elle te raconte l'espoir secret de toutes ses créatures aquatiques lorsqu'elle rencontre leur prince terrestre.

Relies ensuite le dessin en point à relier pour trouver cet espoir secret :

Elles veulent un _ _ _ _ _ avec leur beau prince !



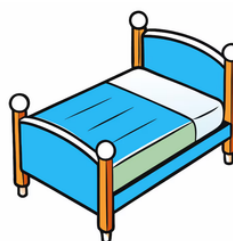
La lettre mystère est la première lettre de ce mot.



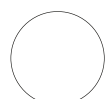
4) L'APPEL DE L'EAU

Regarde attentivement la scène projetée dans le ciel de lit : elle te raconte le mythe du XIXe siècle de cette belle jeune fille retournant à l'univers aquatique auquel elle appartient.

Résous le rébus pour trouver son prénom : _ _ _ _ _



La lettre mystère est la deuxième lettre de ce mot en partant de la fin !



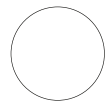
5) SIRENE, OH MA SIRENE !

Cherche et trouve les sirènes suivantes :

- Une sirène aux cheveux roux
- Un Triton
- La momie d'une sirène
- Une sirène avec des ailes et un corps d'oiseau
- Ariel, la Petite Sirène
- Le palais du prince
- Un papa Triton poussant un bébé sirène dans un landau
- Une sirène dans son Coquillage-Carrosse

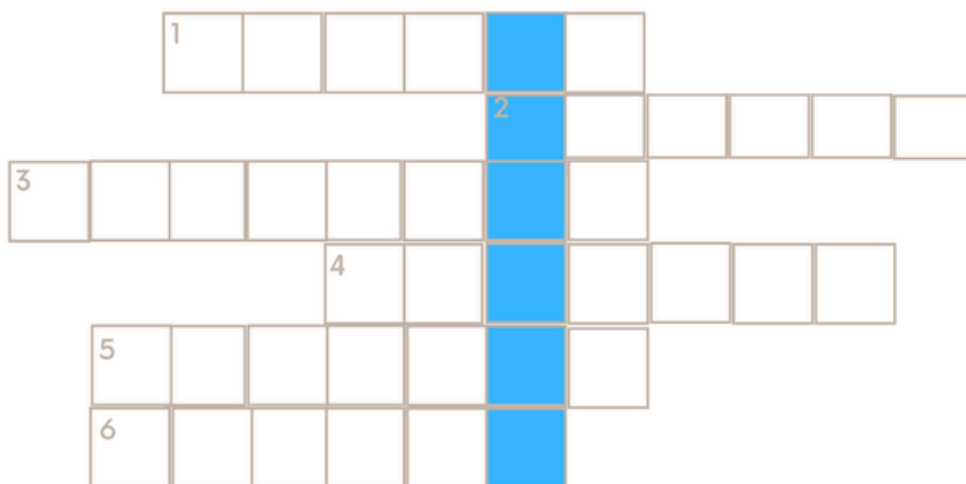


La lettre mystère est la première lettre de cette créature



6) LE PALAIS DE VERRE

Résous ce mot croisé pour découvrir la créature qui vit dans ce palais de verre

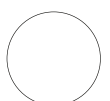


- 1 - Petit récipient en verre fermé par un bouchon
- 2 - Divinité féminine d'un rang inférieur personnifiant les activités créatives et productrices de la Nature.
- 3 - Don à une divinité

- 4 - Certains verres sont fabriqués dans cette matière
- 5 - Construction d'où sortent des eaux amenées par canalisation
- 6 - Titre de noblesse porté par les hommes appartenant à une famille royale



La lettre mystère est la deuxième lettre de l'être trouvé dans les cases bleues



7) L'ETANG MYSTERIEUX

Pour trouver quel être mystérieux vit dans cet étang, résous le mot codé avec le code César.

C'est la BECKVUK: _ _ _ _ _

Astuce : le mot est écrit avec les lettres de la ligne du bas. Il faut donc trouver leur correspondance avec celles de la ligne du haut

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |



La lettre mystère est la deuxième lettre de ce mot



8) LA CHAMBRE DE _ _ _ _ _

Pour découvrir qui a élu domicile dans la dernière pièce de la Tour, remets les lettres trouvées dans les étapes précédentes en place.

Etape 3 Etape 1 Etape 2 Etape 7 Etape 5 Etape 4 Etape 6 Etape 1



1- Cour

2- Salle des Devises

3- Antichambre Sarcus

4- Chambre de Madame

5 et 6 - Galerie Sarcus

7- Salle Basse Tour Renaissance

8 - Salle haute Tour Renaissance