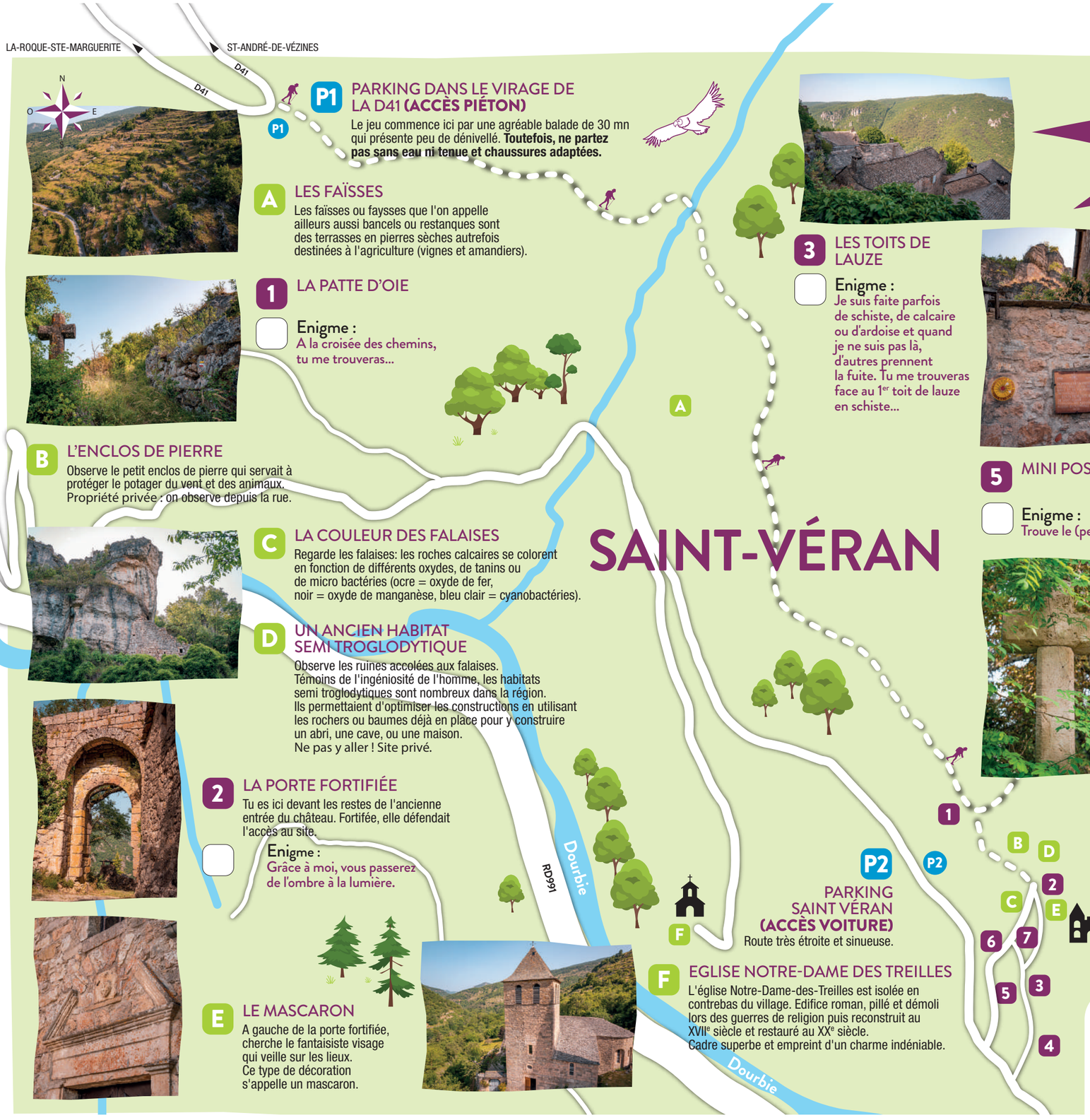
EXPLORE LE VILLAGE

Ouvre-bien les yeux et grâce aux indices, trouve les petites lettres bien cachées dans le village.

Note les dans les cases blanches et reconstitue le **MOT MYSTÈRE !**

Viens me retrouver à l'Office de Tourisme de Millau (1 place du Beffroi) ou du Rozier (La Caselle) avec ton plan. Une surprise t'attend !

Jeu gratuit et convivial. 1 surprise par équipe : famille ou amis



P1 PARKING DANS LE VIRAGE DE LA D41 **(ACCÈS PIÉTON)**

Le jeu commence ici par une agréable balade de 30 mn qui présente peu de dénivellé. **Toutefois, ne partez pas sans eau ni tenue et chaussures adaptées.**

A LES FAÏSSES

Les faïsses ou faysses que l'on appelle ailleurs aussi bancels ou restanques sont des terrasses en pierres sèches autrefois destinées à l'agriculture (vignes et amandiers).

1 LA PATTE D'OIE

Enigme :
A la croisée des chemins, tu me trouveras...

B L'ENCLOS DE PIERRE

Observe le petit enclos de pierre qui servait à protéger le potager du vent et des animaux. Propriété privée : on observe depuis la rue.

C LA COULEUR DES FALAISES

Regarde les falaises: les roches calcaires se colorent en fonction de différents oxydes, de tanins ou de micro bactéries (ocre = oxyde de fer, noir = oxyde de manganèse, bleu clair = cyanobactéries).

D UN ANCIEN HABITAT SEMI TROGLODYTIQUE

Observe les ruines accolées aux falaises. Témoins de l'ingéniosité de l'homme, les habitats semi troglodytiques sont nombreux dans la région. Ils permettaient d'optimiser les constructions en utilisant les rochers ou baumes déjà en place pour y construire un abri, une cave, ou une maison. Ne pas y aller ! Site privé.

2 LA PORTE FORTIFIÉE

Tu es ici devant les restes de l'ancienne entrée du château. Fortifée, elle défendait l'accès au site.

Enigme :
Grâce à moi, vous passerez de l'ombre à la lumière.

E LE MASCARON

A gauche de la porte fortifiée, cherche le fantaisiste visage qui veille sur les lieux. Ce type de décoration s'appelle un mascaron.

F EGLISE NOTRE-DAME DES TREILLES

L'église Notre-Dame-des-Treilles est isolée en contrebas du village. Edifice roman, pillé et démoli lors des guerres de religion puis reconstruit au XVIIe siècle et restauré au XXe siècle. Cadre superbe et empreint d'un charme indéniable.

P2 PARKING SAINT VÉRAN **(ACCÈS VOITURE)**

Route très étroite et sinueuse.

3 LES TOITS DE LAUZE

Enigme :
Je suis faite parfois de schiste, de calcaire ou d'ardoise et quand je ne suis pas là, d'autres prennent la fuite. Tu me trouveras face au 1er toit de lauze en schiste...

4 LA MAISON DU QUÉBEC

Enigme :
Trouve la lettre avant le 15e "A" . La réponse se trouve dans un texte écrit sur la maison.

5 MINI POSTE

Enigme :
Trouve le (petit) bureau de poste.

6 LA CROIX

Enigme :
Remets les chiffres 7110 dans le bon ordre.

7 SUR LES TOITS

Enigme :
A 20 m au nord du chat volant, la lettre tu trouveras.

LE MOT MYSTÈRE

Indice pour trouver le mot mystère :

Commandant en chef des armées françaises connu pour ses batailles au Québec, ce marquis est mort dans la plaine d'Abraham lors d'une bataille en 1759.

							M

Office de Tourisme Millau Grands Causses

OFFICE DE TOURISME MILLAU GRANDS CAUSSES
1 place du Beffroi - 12100 Millau
+33 (0)5 65 60 02 42
contact@ot-millau.fr

www.explore-millau.com

Graphisme et Illustration : Michel NUFFER - 06 32 21 88 51