

# Jeu de Piste

## Saint Marcel de Félines

Le Conseil municipal  
des enfants



Venez découvrir ou redécouvrir le village de Saint Marcel de Félines situé au sein des montagnes du matin.

Ce jeu de piste vous permettra de visiter le bourg du village et faire le tour du château.

Durant le parcours vous trouverez 12 points avec une question pour chacun d'eux vous permettant de découvrir le village.

Au départ de l'église (1), traverser la place de la bascule et prendre à gauche sur la rue du télégraphe pour arriver au point 2. Poursuivre jusqu'au croisement de la rue des scieurs de long (3).

Continuer de descendre la rue des scieurs de long puis prendre à droite dans l'impasse des jardins afin d'arriver sur un parking (4). Continuer de descendre la rue des scieurs de long puis tourner à gauche afin de contourner l'étang pour arriver au point 5. 👍

Prendre le Chemin des étangs sur quelques dizaines de mètres. Tourner à gauche avant le 2nd étang et prendre le sentier. Vous arrivez au point 6.

Une fois au sommet du sentier, traverser la route, prendre l'impasse St Roch pour atteindre le point 7. Poursuivre la montée jusqu'au sommet, tourner à gauche pour arriver au point 8.

Descendre le long du clos du château sans rentrer dans la propriété pour arriver au point 9 puis 10. En bas, continuer en direction du centre bourg, contempler le château (11) et terminer en descendant légèrement la rue Henriette des Garets – face au restaurant (12). 😊

*Le parcours s'effectue sous l'entière responsabilité des accompagnateurs.  
La mairie décline toute responsabilité en cas d'accident.*

Voici le plan, rends-toi aux  
endroits indiqués pour  
connaître les réponses aux  
questions !

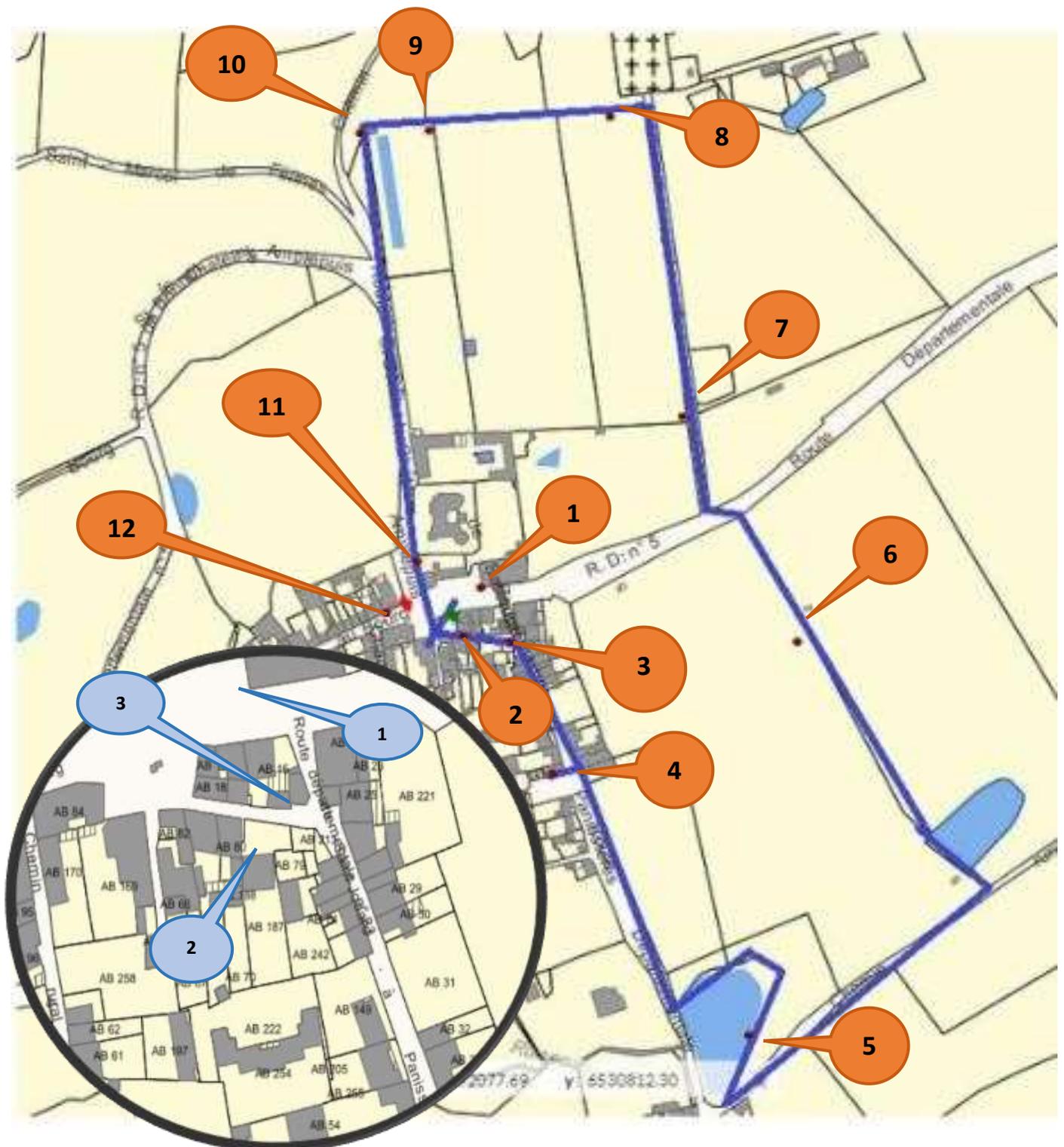
L'adulte qui t'accompagne  
pourra t'apporter quelques  
informations  
complémentaires.

**Amuse-toi bien !**



*Afin de préserver l'environnement,  
merci de ne pas jeter de débris, de  
respecter la faune et la flore et de  
garder vos chiens en laisse.*

*Nous remercions M. et Mme Hurstel,  
propriétaires du château de St Marcel,  
de nous avoir autorisés à passer sur  
leur propriété.*



# Jeu de Piste - Saint Marcel de Félines

Niveau 7 – 10 ans

Durée : Moins de 1h30

Parcours de 2km750

Pour chaque unique bonne réponse correspond une lettre. Dans l'ordre des questions ces lettres permettront de reconstituer un mot code. Pour information, le château fut d'abord une "maison forte" qui existait vers la fin du XIe siècle. En trouvant le mot code, vous découvrirez qui fut à l'origine des restaurations et embellissements réalisés à la fin du XVIe siècle et permettant au château de prendre alors l'allure qu'on lui connaît aujourd'hui. Château classé Monument Historique depuis plus de 40 ans.

A toi de jouer !

## 1. L' église

Quelle est l'année de la construction de l'Église ?

- J - 997
- D - 1097
- V - 1847

## 2. Le puits

Quelle date est gravée sur le puits du presbytère ?

- A - 1753
- E - 1763
- I - 1832

## 3. La fresque du cheval

Combien y a-t-il d'animaux sur la fresque ?

- I - 1
- A - 2
- O - 3



## 4. La fresque du balcon

Quel est le point commun avec le point 2 (puits) ?

- N - Fontaine (eau)
- L - Lierre (végétation)
- M - Chat (animal)

## 5. L'étang

Quels sont les arbres fruitiers présents ?

- D - Poirier-Pommier
- L - Bananier
- N - Figuier

## 6. Vue de l'église

Quel animal est présent sur le paratonnerre de l'église ?

- O - Le chien
- E - Le coq
- I - Le cheval

## 7. La croix

Comment se nomme la croix ?

- T - Notre Dame de Pitié
- P - Notre Dame d'Amour
- V - Notre Dame de Lourdes

## 8. La croix Saint Roch

A quelle date a été érigée cette croix ?

- I - MDDCCI
- A - MDCl
- O - MDIV

## 9. Le mur du château

Quelle est la forme de l'une des meurtrières ?

- M -
- N -
- L -

## 10. La tour carrée

Combien y a-t-il de piques sur le toit ?

- I - 1
- A - 2
- O - 3

## 11. La façade du château

Quelle forme est présente sur le drapeau situé au sommet du château ?

- R - Un cœur
- Q - Un trèfle
- P - Un carré



## 12. La fresque des Pas Pressés

Quel jour représente la fresque ?

- O - 1er avril
- U - 1er mai
- I - 1er juin

I	1
V	5
X	10
L	50
C	100
D	500
M	1 000

NOTE ICI TES REPONSES

1.	2.	3.	4.	5.	6.
----	----	----	----	----	----

7.	8.	9.	10.	11.	12.
----	----	----	-----	-----	-----



Bravo !!!



Tu connais maintenant le nom de l'ancien propriétaire du château.

Vérifie que tu as la bonne réponse avec le flash code  
**Merci d'avoir participé.**

