

L'Office de Tourisme du Sauze vous propose

2 Jeux de piste en station

- Comme des bêtes 2 sur Le Sauze
- Le Roi Lion sur Le Sauze 1700

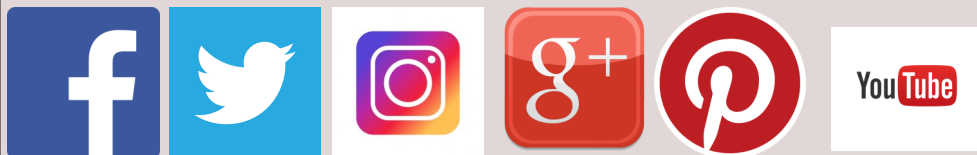
3 Jeux de piste sur les sentiers raquette / pédestres

- Les animaux imaginaires des montagnes sur Les Cabanes
- Conte et légende sur le sentier de la Rente
- Heidi sur le sentier de l'Alp

1 jeu de piste sur le domaine skiable (Hiver)

Partez avec Valentin le Bouquetin sur la piste C à la découverte de panneaux qui vous poseront des questions sur la sécurité des pistes.

Un livret jeux « **Le Montamag** » labélisé Famille Plus est à la disposition des enfants dans le coin jeux de l'Office de Tourisme.



LE SAUZE

RANDO N° 2

Conte et légende La Rente /
Le Sauze 1700 / La Rente

Tu vas partir pour une merveilleuse balade au milieu des bois à la découverte d'un conte merveilleux :

Tout au long de ce circuit tu découvriras des panneaux qu'il te faudra lire scrupuleusement car ils te permettront de répondre aux questions.

N'oublie pas ton bonnet, tes lunettes de soleil et une gourde d'eau.

La balade commence à la Rente, à droite du parking lorsque tu es dos au restaurant, Les 2 Mazots. Descendre ensuite le petit chemin et suivre le balisage.

La balade va jusqu'au Sauze 1700, où tu remonteras sur la route du haut. Prendre la direction de l'hôtel le Pyjama.

Le circuit reprend sur la droite en montant le petit chemin qui conduit à l'hôtel du Pyjama et qui passe devant le chalet :

La Goutta.

Sur ta droite en montant tu verras le balisage orange puis la première effigie. Suivre le balisage raquettes .

Attention lorsque tu atteindras le passage qui croise la montée des engins de damage bien continuer tout droit, ne pas obliquer vers la droite en montant, suivre le marquage raquettes et les effigies.

La dernière effigie se trouve en bordure de piste à l'arrivée à la Rente, sur la gauche en descendant le long de la piste.

Au retour de la balade, n'oublie pas de passer à l'Office du Tourisme pour faire valider tes réponses et recevoir un petit cadeau.



Toujours rester sur le chemin balisé.



Fiche réponses

QUESTION N°1 :

Quel est le tic du singe ?

Réponse :

QUESTION N°2 :

Quel est le tic du lièvre ?

Réponse :

QUESTION N° 3 :

Lequel des 2 reproche en premier son tic à l'autre ?

Réponse :

QUESTION N° 4 :

Quel est le pari que propose le singe au lièvre ?

Réponse :

QUESTION N° 5 :

Sans pouvoir exercer son tic quand il le veut, de quoi angoisse le lièvre ?

Réponse :

QUESTION N° 6 :

Que trouvent-ils comme solution pour passer le temps durant le temps du pari ?

Réponse :

QUESTION N°7 :

Que pense le singe de cette idée ?

Réponse :

QUESTION N°8 :

De quels animaux parle le lièvre pendant son histoire ?

Réponse :

QUESTION N°9:

Dans l'histoire du singe, quels objets lancent les enfants sur lui ?

Réponse :

QUESTION N° 10:

Quelle leçon doit-on tirer de cette histoire?

Réponse :