

BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Droué



Visiter,
se balader,
s'amuser!



Office de Tourisme Intercommunal
du Perche & Haut Vendômois

Place Pierre Genevée
41160 Fréteval
02 54 82 35 01
communication@cchv41.fr
www.tourisme-cphv.fr

Facile



2,7 km

1 h 30

Temps estimé pour un enfant de 4 ans marchant à 1,8 km/h.

Droué

Départ: Médiathèque « L'Autre Monde » Prenez un crayon!

GPS: 48.039273N / 1.074248E

Carnet de route

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

La balade débute sur le parking de la médiathèque (n'hésitez pas à rendre visite au médiathécaire, c'est un grand passionné qui mérite qu'on prenne le temps d'aller le saluer!)

S'engager entre les barrières bleues pour avancer en direction de l'entrée de la médiathèque puis tourner à droite. Emprunter la passerelle en bois et continuer en direction de la mairie. En chemin, s'arrêter au skate-park

Continuer tout droit puis traverser prudemment pour rejoindre la mairie de l'autre côté de la rue

Tourner le dos à la mairie, partir à gauche vers le centre de secours et avancer jusqu'à la place de la République et le monument aux morts qui s'y élève

Passer entre l'abribus et la place et continuer tout droit jusqu'à l'intersection avec la rue des Charmilles.

À partir d'ici, vous pouvez prolonger la balade jusqu'à la Pierre Cochée (3,2 km aller-retour). Pour ce faire, continuer tout droit jusqu'au hameau de Boisseleau en longeant la D19. À la sortie du hameau, tourner à gauche en suivant le fléchage jusqu'au site de la Pierre Cochée. Revenir sur ses pas jusqu'à l'entrée de la rue des Charmilles pour poursuivre la balade dans le village.

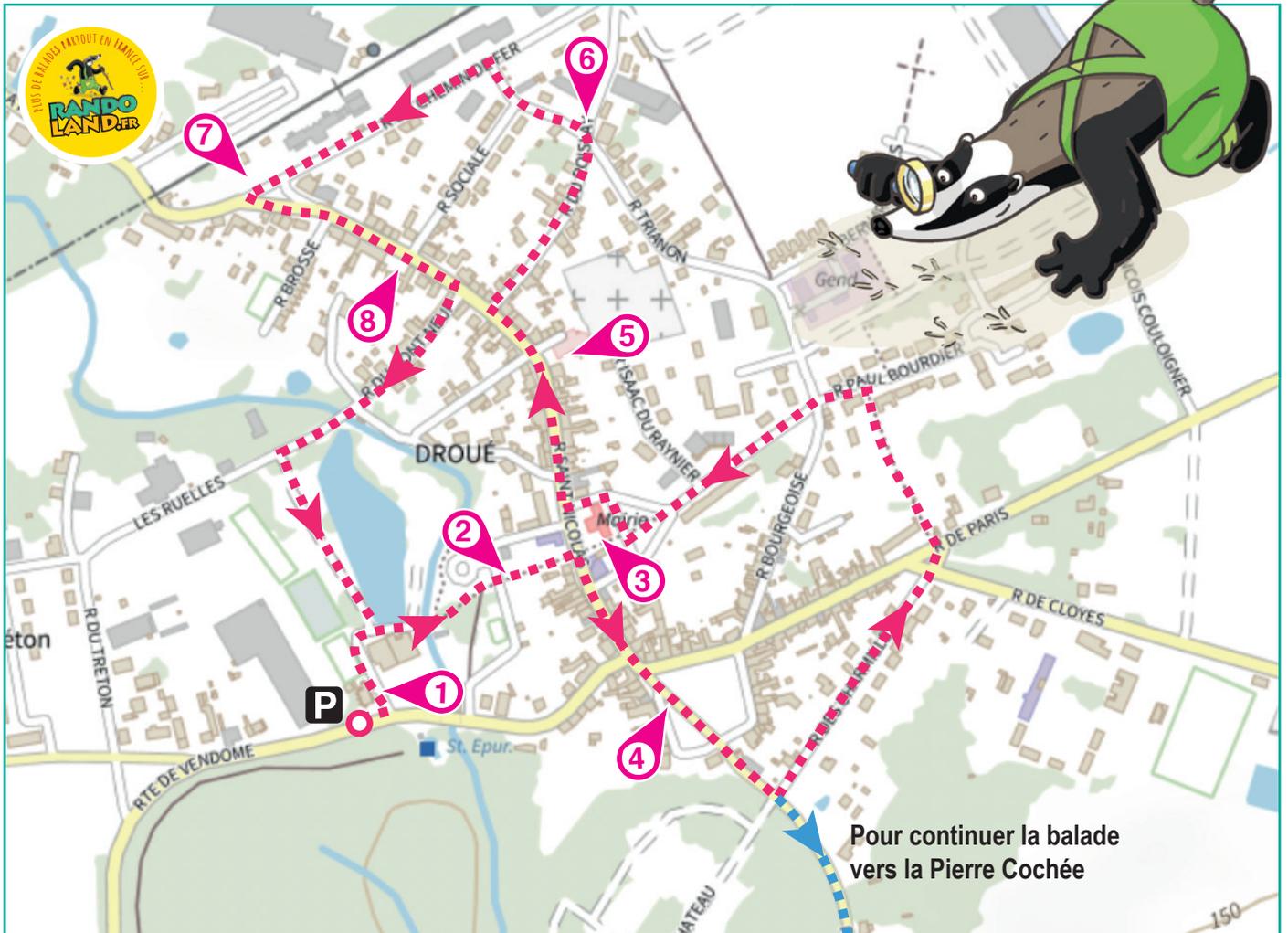
Remonter la rue des Charmilles jusqu'au panneau STOP. Traverser la rue de Cloyes et au nouveau panneau STOP, utiliser le passage piéton surélevé pour rejoindre en face l'allée piétonne. Continuer tout droit. Au bout de cette allée, tourner à gauche puis tout droit au panneau STOP dans la rue Félix Sully. Au niveau des commerces, suivre l'allée piétonne qui traverse le parc puis contourner la mairie par la droite. Au panneau STOP, tourner à droite en direction du clocher pour rejoindre l'église

Dos à l'entrée de l'église, partir à droite puis emprunter la première rue à droite. Avancer jusqu'à l'intersection et observer d'ici le château d'eau

Suivre la rue qui part à gauche et avancer jusqu'aux anciens silos. Tourner à gauche au panneau STOP et longer les usines jusqu'au bâtiment rose au bout de la rue : il s'agit de l'ancienne gare de Droué

Emprunter la route qui repart vers l'église (on aperçoit le clocher depuis la gare) et continuer jusqu'à la villa située au n° 19

Poursuivre en direction de l'église puis s'engager dans la rue du Pont Neuf, à droite. Passer le petit pont qui enjambe le cours d'eau puis pousser le portail pour entrer dans le parc sur la gauche. Longer le sentier piéton jusqu'aux halles sportives pour revenir au parking de la médiathèque.



Pour continuer la balade vers la Pierre Cochée

4-6 ans



Droué

L'inspecteur Rando aimerait s'offrir un nouveau vélo... lequel va-t-il choisir ?

Pour le découvrir, réponds aux questions de la page suivante.

Chaque réponse t'indiquera un vélo à éliminer et à la fin, il ne t'en restera qu'un : le nouveau vélo de l'inspecteur Rando ! Tu pourras alors noter son nom dans la case réponse.

À la fin de ta balade rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse et gagner des points bonus !



Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 4107501P).

Circuit n°4107501P

Ta réponse



1 La médiathèque

Quel dessin de livre retrouves-tu au-dessus du nom de la médiathèque ?

Tu vas découvrir, à chaque étape, quel vélo éliminer sur l'image au dos. À la fin, il n'en restera qu'un : celui de l'inspecteur Rando !



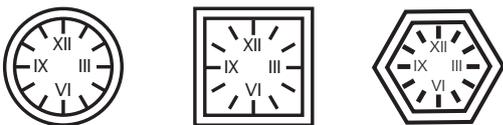
2 Le skate-park

De quelle couleur sont le pull et le bonnet du skateur représenté sur la fresque ?



3 La mairie

De quelle forme est l'horloge située sur le toit de la mairie ?



4 Le monument aux morts

Quatre années sont inscrites en chiffres dorés, tout en haut de ce monument. Combien de fois apparaît le chiffre 9 dans ces inscriptions ?



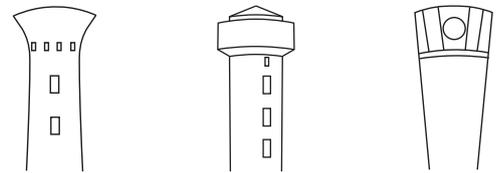
5 L'église

De quelle forme est la porte d'entrée principale ?



6 Le château d'eau

Quel croquis ressemble le plus au château d'eau qui se dresse au bout de la rue ?



7 L'ancienne gare

Demande à un « grand » de te montrer la ligne où est mentionné un certain M. Massoubre, sur la plaque fixée à gauche de la porte. Quelles étiquettes te permettent d'écrire son prénom ?



8 Avenue de la gare, n° 19

Combien de cheminées comptes-tu sur le toit de cette villa ?





ÉNIGME

À la sortie du village de Droué, cachée dans un bosquet de chênes parmi d'autres blocs de pierre, se trouve la célèbre « Pierre Cochée » de Droué. Ce monolithe de grès doit son nom aux multiples encoches visibles sur la roche, qui sont les témoins silencieux de l'usage qu'en faisaient les Celtes : c'est sur cette pierre, appelée « polissoir », qu'ils fabriquaient et aiguisaient leurs armes et leurs outils.

On pense que ce site et cette pierre a eu beaucoup d'importance pour les Gaulois, et notamment les druides, qui auraient utilisé cet endroit pour faire des sacrifices à l'une de leurs divinités.

L'inspecteur Rando est passionné par l'époque Gauloise. Veux-tu bien l'aider à découvrir le nom du Dieu auquel étaient dédiés les sacrifices que pratiquaient ici les druides ?

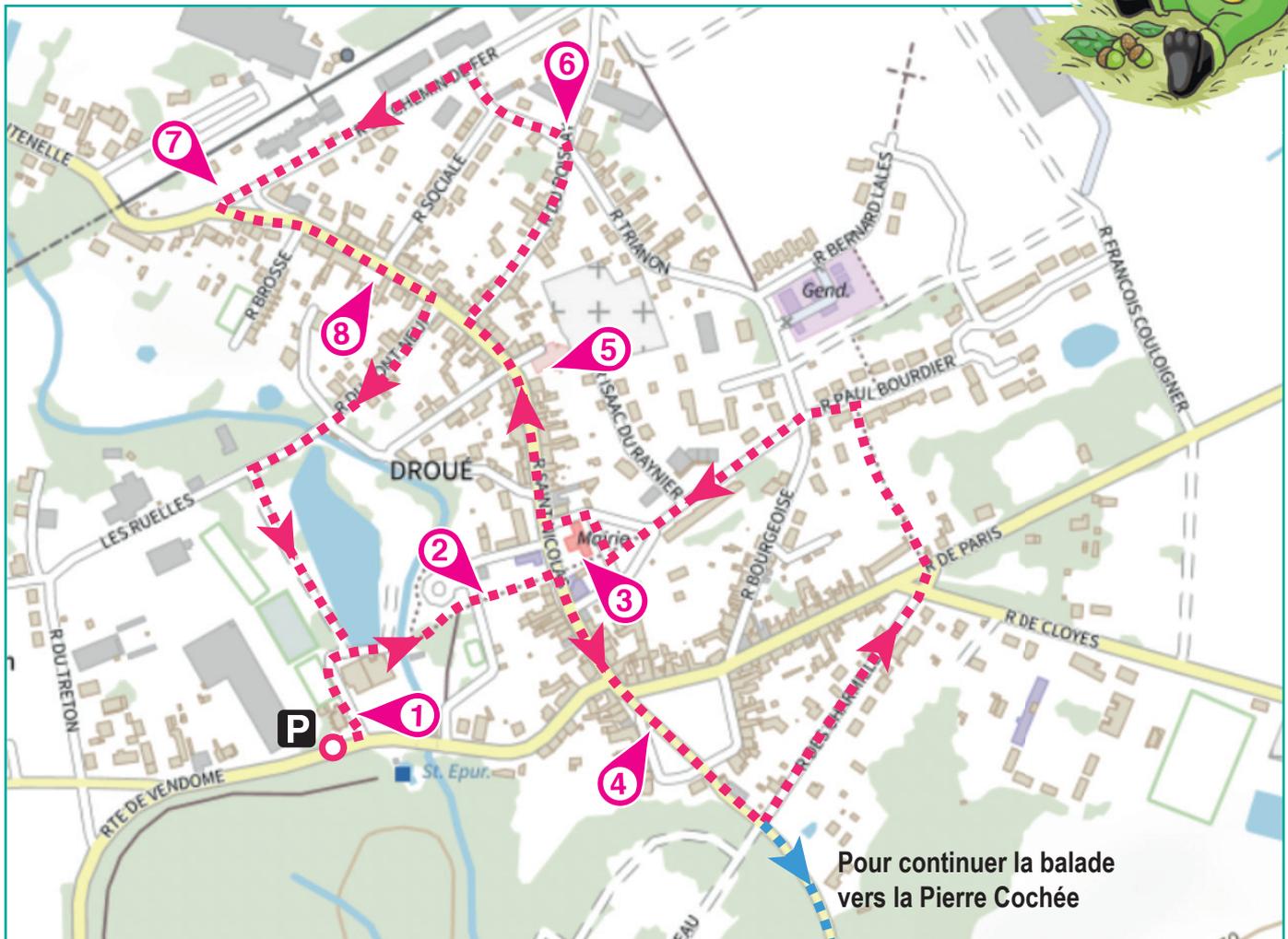


Tu disposes du plan ci-dessous.

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 pour vérifier ta réponse.

Tu peux aussi vérifier sur le site www.randoland.fr et gagner des points bonus !



Pour continuer la balade
vers la Pierre Cochée



1 La médiathèque

La médiathèque se trouve dans l'espace socio-culturel « Yves _____ ». Classe les lettres du mot manquant dans l'ordre alphabétique.

Ex. : RANDO → ADNOR

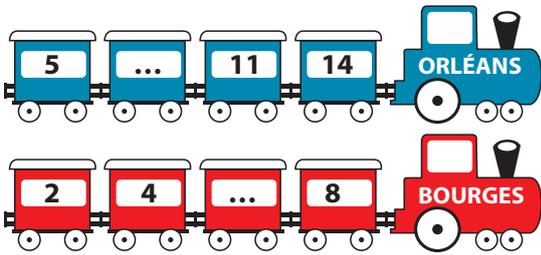
Reporte ta réponse dans la grille.

2 Le skate-park

Cherche l'année inscrite en bas à gauche de la fresque du skate-park. Additionne entre eux tous les chiffres qui la composent ?

Ex. : 1998 = 1 + 9 + 9 + 8 = 27

Dans quel train peux-tu inscrire ton résultat ?



Note la ville où se rend le train dans la grille.

3 La mairie

Parmi ces deux affirmations, laquelle est bonne ?

LÉNA : L'horloge de la mairie est surmontée d'une girouette en forme de coq.

INÈS : Faux ! C'est un clocheton qui est au-dessus de l'horloge !

Inscris dans la grille le prénom de la personne qui dit la vérité.

4 Le monument aux morts

Cherche sur le bloc de gauche, le dénommé THENAISIE. D'après l'initiale qui suit son nom, quel pourrait être son prénom ?

ALBERT - VICTOR - BASILE - GASTON
SAMUEL - JULIEN

Reporte ta réponse dans la grille.

5 L'église

Fais le tour de l'église en comptant les gargouilles. Combien en dénombre-tu ?

Note ta réponse en toutes lettres dans la grille.

UN PEU D'AIDE

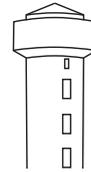
En architecture, les gargouilles sont les sculptures qui servent de gouttières, pour évacuer l'eau des toits loin des façades. Elles représentent souvent un animal ou un visage humain sur les églises.

6 Le château d'eau

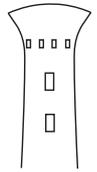
Lequel de ces croquis ressemble le plus au château d'eau qui se dresse au bout de la rue ?



19



20



21

Remplace le nombre présent sous le bon croquis par la lettre qui a cette position dans l'alphabet.

Ex. : 1 → A ; 2 → B ; etc.

Note la lettre découverte dans la grille.

7 L'ancienne gare

Repère la plaque qui rend hommage à un certain Léon, près de la porte d'entrée. Une lettre est doublée dans son nom de famille : laquelle ?

Reporte cette lettre dans la grille.

8 Avenue de la gare, n° 19

Quelle photo de détail correspond bien à cette villa ?



ABDELAK



MATHIEU

Reporte le prénom inscrit sous la bonne photo dans la grille.

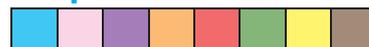
Grille réponse

Circuit n° 4107501M

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

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le nom de la divinité gauloise vénérée par les druides.

Ta réponse:





Droué

ÉNIGME

Connais-tu la légende du trésor de la Pierre Cochée ? On raconte que chaque Noël, à minuit exactement, cette pierre se soulève pour dévoiler un trésor inestimable... Mais malheur à celui qui cherche à s'en emparer : la pierre retombe sur lui ! Aucun de ceux qui se sont laissés tenter n'est jamais revenu au village...

Oui mais voilà, il en faut plus pour décourager l'inspecteur Rando ! Curieux plus que cupide, il a décidé de braver le danger pour vérifier si un trésor sommeille bel et bien sous cette pierre. Pour cela, il a décidé de s'offrir les services d'un aventurier qui n'a pas froid aux yeux et qui a inspiré le personnage d'Indiana Jones (enfin ça, c'est lui qui le dit !). L'inspecteur Rando avait noté le nom de ce chasseur de trésor sur un papier... mais étourdi, il l'a égaré ! Aide l'inspecteur Rando à retrouver l'identité et l'adresse de cet aventurier pour qu'il le rejoigne. Ils pourront ainsi organiser ensemble leur chasse au trésor !



LISTE DES AVENTURIERS

- ▶ **Ella PEURDERIEN**, 2 rue des Embrouilles à Paris
- ▶ **Yves AYARIVÉ**, 97 avenue Homère à Chartres
- ▶ **Paula RAUÏDE**, 19 allée des Panoramas à Orléans
- ▶ **Nora SION**, 7 rue Ravitail à Fréteval
- ▶ **Ali DRAVION**, 6bis rue de l'Aérodrome à Blois
- ▶ **Émile NOTHIK**, 12 boulevard Atlantique à Brou
- ▶ **Marc HAUPOLOT**, 8 quai des Caravelles à Quimper
- ▶ **Paul NORRE**, 46 rue du Sextant à Lyon
- ▶ **Élie PAURTHÉE**, 9 rue Katha à Vendôme



Tu disposes du plan ci-contre. 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 pour vérifier ta réponse. Tu peux aussi vérifier sur le site www.randoland.fr et gagner des points bonus !





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 médiathèque

La médiathèque se trouve dans l'espace socio-culturel « Yves ... ». Combien de lettres comporte le mot manquant ?

Le **nom de famille** de l'un des aventuriers comporte le même nombre de lettres : ôte-le de ta liste car ce n'est pas lui qui attend l'inspecteur Rando !

2 Le skate-park

Observe bien la fresque. Quelle image ci-dessous correspond au couvre-chef que porte le skateur ?



$$(3 \times 2) + (120 \div 3)$$



$$(100 - 23) + 2 \times 5$$

Résous l'opération notée sous le bon dessin.

Barre de la liste l'aventurier qui vit **au numéro** indiqué par ton résultat.

3 La mairie

Déchiffre ce que disent ces deux amies pour déterminer qui dit vrai...

RACHIDA : Suos l'hrogole, no pute lrie le mto « Rupébluqie ».

SOPHIE : Non, c'set le mto « Miarei » qiu ste incsrtri rus la fadaçe !

L'aventurier dont le **nom de famille** commence par la même lettre que le prénom de celle qui dit la vérité doit être éliminé.

4 Le monument aux morts

Cherche le dénommé BINOIS dans la liste de noms sur le bloc de marbre de droite. Quelle est l'initiale de son prénom ?

Tu peux rayer l'aventurier qui vit dans **la rue** dont le nom commence par cette même lettre.

5 L'église

Aide-toi des informations du chapitre concernant les travaux du XIX^e siècle sur le panneau « Église Saint-Nicolas - Droué » pour compléter le texte à trous grâce aux lettres ci-après :

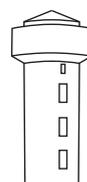
A A A C E E É I I I I L L
N O O R R R S S T U V X

En 1853, on ajoute deux chapelles à cette église. L'une est dédié à Saint- _ _ _ _ _ et l'autre à la Vierge. Des _ _ _ _ _ sont alors ajoutés au même siècle, qui représentent les mystères du _ _ _ _ _.

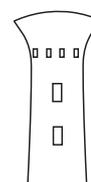
Raye l'aventurier qui porte le **prénom** que tu peux reconstituer avec les lettres restantes.

6 Le château d'eau

Lequel de ces croquis correspond au château d'eau qui se dresse au bout de la rue ?



13



16

Le nombre inscrit sous le bon croquis indique la position d'une lettre de l'alphabet : laquelle ?

L'aventurier dont le **prénom** débute par cette lettre peut être retiré de la liste.

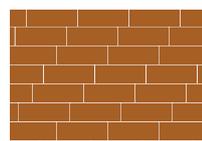
7 L'ancienne gare

Cherche la plaque près de la porte, dédiée à la mémoire d'un agent de la SNCF « tué par fait de guerre ». Quel était le prénom de cet homme ?

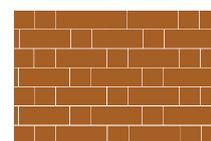
Toutes les lettres de ce prénom sont utilisées dans **l'identité** (nom + prénom) de l'un des aventuriers. Ce n'est pas celui que tu recherches, tu peux l'ôter de ta liste !

8 Avenue de la gare, n° 19

Observe bien le dessin que forment les briques au premier étage de cette villa. Laquelle de ces images lui correspond ?



7



5

Le chiffre inscrit sous le bon dessin indique le nombre de lettres contenues dans le **nom de la ville** de l'un des aventuriers : élimine-le !

Circuit n° 4107501G

Tu devrais maintenant avoir retrouvé l'identité de l'aventurier qui accompagnera l'inspecteur Rando.

Ta réponse :