

Exemples de questions pour un rallye touristique

Question n°1 :

La ville de départ du rallye est connue pour son célèbre fromage, rendez-vous sur la place où se trouve le monument aux morts et demandez vos instructions à Victorine.

Enveloppe secours : Victorine habite l'ancienne forge.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Victorine est une anesse et les informations concernant la suite du rallye se trouvent à côté d'elle.

Question n°2 :

Si vous avez bien suivi les conseils de Victorine, vous êtes devant l'église. Quel saint céphalophore est représenté près du portail ?

Enveloppe secours : Céphalophore vient du grec képhalê (tête) et phorein (porter)

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : un saint céphalophore porte sa tête.

Question n°3 :

Rendez-vous sur le lieu de l'inhumation de ce saint. Au passage vous traversez une forêt, récoltez donc une feuille de chêne, une de hêtre, une de charme et une de frêne que vous remettrez aux organisateurs à votre arrivée.

Enveloppe secours : Aucune

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Néant

Question n°4 :

Allez donc rendre visite à la fontaine du lieu et notez la date de sa construction

Enveloppe secours : Il ne faut pas hésiter à jardiner pour la trouver.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : La date, en chiffre romains, est masquée par le lierre.

Question n°5 :

Le 18 juin de cette même année, un événement s'est produit qui a marqué à jamais un habitant du village. Trouvez sa demeure pour poursuivre votre chemin.

Enveloppe secours : Le vaincu de ce jour ne portait pas son chapeau comme les autres.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : La date étant 1805, l'événement est la bataille de Waterloo. Un habitant du village y avait assisté et est enterré sous un monument représentant un grognard dans le cimetière.

Question n°6 :

Celle que vous venez de trouver vous indique votre destination.

Enveloppe secours : Son patronyme est le nom du hameau d'un village.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°7 :

Profitez donc du calme du lieu pour vous restaurer et n'oubliez pas de saluer Marianne qui vous conseillera d'aller chez elle.

Enveloppe secours : Marianne se trouve devant la mairie du village.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Une statue de Marianne se trouve devant la mairie et l'inscription indique qu'elle a été amenée d'un autre village en 1914 et n'a pas été rendue. Il faut donc se rendre dans ce village.

Question n°8 :

Une fois chez Marianne, cherchez la bourloire et demandez Jojo.

Enveloppe secours : La bourle est un jeu.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Il faut se rendre dans un café qui dispose encore d'un lieu pour jouer à la bourle et demander le patron qui remet une photo aux participants.

Question n°9 :

Identifiez l'objet figurant sur la photo.

Enveloppe secours : Il fait parfois des gueules de bois.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : C'est la photo d'un outil de sculpteur sur bois du village.

Question n°10 :

Une fois l'objet identifié allez donc rendre visite à son propriétaire qui vous donnera le chemin à suivre.

Enveloppe secours : Philippe

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Philippe est le patronyme du sculpteur et non son prénom.

Question n°11 :

Parvenus sur les lieux, cherchez donc le nom d'un déporté célèbre.

Enveloppe secours : Près de la mairie.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Une plaque en hommage à un déporté se trouve à côté de la mairie.

Question n°12 :

Rendez-vous à l'ancien relais de poste. Prenez la direction du village le moins éloigné.

Enveloppe secours : Regardez les anciens panneaux.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Un vieux panneau indique un village à 3 km alors que les panneaux modernes ne le mentionnent pas.

Question n°13 :

Vous voici dans un village gastronomique. Quelle est sa spécialité ?

Enveloppe secours : Fragaria.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Fragaria est le nom de la fraise, le village a une spécialité de tarte aux fraises.

Question n°14 :

Photographiez un plant de fragaria.

Enveloppe secours : Fraise.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°15 :

Cherchez la demeure la plus élevée et comptez le nombre de barreaux que comporte la fenêtre de l'ouest.

Enveloppe secours : Le soleil se couche à l'ouest.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°16 :

Rendez-vous à l'ancien commerce de M. Delalande et notez ce qu'il vendait.

Enveloppe secours : Sur la place.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : M. Delalande était un grainetier, son nom figure encore sur une des maisons du village.

Question n°17 :

Achevez votre périple en vous rendant au point de départ d'une célèbre route.

Enveloppe secours : Route touristique.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°18 :

Nous vous donnons rendez-vous au pied du symbole des libertés communales.

Enveloppe secours : Beffroi.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°19 :

En quel année ce symbole a-t-il été construit ?

Enveloppe secours : Regardez sur une plaque.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

Question n°20 :

Quel nom portait la place de 1922 à 1945 ?

Enveloppe secours : Militaire.

Info organisateurs (non divulguée aux participants) : Rien à part la réponse !

En plus des enveloppes secours qui contiennent des indices, une enveloppe "dernière chance" est donnée pour chaque étape. Elle contient le lieu de la prochaine question en clair.

ANCETRES ET HISTOIRE Reproduction interdite