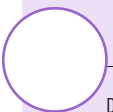


23

Résous cette charade :

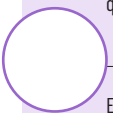
- 1. Mon premier est dans la trousse des écoliers.
- 2. Mon dernier les accueille à l'heure de la récré.



D'ici, la vue est à couper le souffle !

24

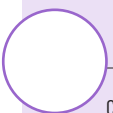
3 fleurs de lys rouges décorent Vétheuil.
 3 têtes de sanglier trônent à Montgeroult.
 3 mouches voltigent dans cette ville mystère
 que tu trouveras en bord de Seine.



Entre église et cimetière, boves et boyaux sont creusés dans la pierre. Je t'invite à découvrir cette curiosité si tu espères me trouver.

25

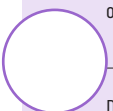
Déchiffre ce rébus pour savoir où la prochaine étape se situe.



Cette commune compte plusieurs lavoirs mais un seul abrite un rondin.

26

Ce village est riche d'un superbe joyau :
 ce n'est pas l'église en béton armé.
 C'est plutôt un refuge pour les oiseaux,
 où les GENEURS ne sont pas invités !



De ce poste d'observation, tout près du port, les amoureux des oiseaux verront canards, hérons, cormorans et un rondin évidemment.

27

A la croisée de ces anciens sentiers battus
 qui reliaient Lutèce à Rotamagus
 ainsi qu'Autricum à Caesaromagus.
 Je me cache dans ce village avec terminus.



Viens à moi, si tu ne manques pas de tonus, au milieu des humérus et des cubitus de tous ceux qui ont succombé à un virus. Là, tu me verras, perché dans un cupressus.

28

A l'entrée des Enfers où tu t'ENERVAS
 dans ce lac où tu as failli t'ENVASER.
 Tout comme Ulysse, tu VENERAS
 ce lieu de repos pour les âmes NAVREES.



Près de l'ancienne gare, une Nymphé Hyléore veille sur ton trésor.

29

Résous cette charade :

- 1. Mon premier est agréable lorsqu'il fait chaud.
- 2. Mon second permet de tenir un stylo.
- 3. Mon dernier est un village, en plus gros.



A l'ouest du village, à l'orée du bois, une ancienne ferme en meulière veille sur moi.

30

Pour cette dernière, soyons brefs :
 J'accueille la Maison du PNRVF.



Il est temps de passer la porte du musée Pour y déposer ton enquête terminée. Mais avant, il va falloir débusquer Maîtresse chouette dans son arbre perché.

Le Grand Jeu des 30 ans du Parc !



Du 1^{er} février au 7 juin 2025

30 énigmes, 30 lieux : à toi de jouer !

Pour ses 30 ans, le Parc naturel régional du Vexin français a caché 30 rondins ornés d'un symbole et 30 médailles numérotées dans 30 lieux du territoire. A toi de les trouver en décodant ces énigmes. Complète ce livret pour tenter de remporter de fabuleux lots !

1

Cette commune choisit pour saint patron ce célèbre chevalier qui terrassa un dragon. Saint-Georges y perdit son casque de cavalier : ce chapeau d'acier emblématique des chevaliers. A une lettre près, ce village est aussi ce couvre-chef.



Une fontaine rend hommage à ce saint. À ta place, je chercherais dans le coin.

2

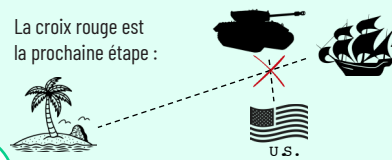
Bien que mon nom et mon blason évoquent la mer et ses environs, je suis bien ancrée dans la terre du Vexin.



Autrefois, sur les hauteurs de la commune, les femmes y travaillaient. Mais pas les soirs de demi-Lune !

3

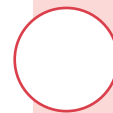
La croix rouge est la prochaine étape :



Ohé Pirate ! Cap vers le Nord ! Près d'un moulin. Le trésor est à mi-chemin, direction le village voisin.

4

Décrypte ce message codé :
2.18.21.5.9.12 - 5.14 - 22.5.24.9.14

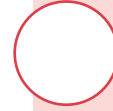


C'est ici que je suis caché :



5

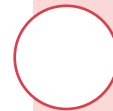
La commune que tu cherches a toujours été traversée par 3 cours d'eau. Elle comptait autrefois 17 lavoirs, et aujourd'hui 18 trous.



Tout près de ces rus à l'Eau Brillante, je suis près d'une bâtisse bien voyante. Là où les cloches rythment la vie du village, cherche-moi dans les branchages.

6

RDV ici :



Au pied d'une célèbre villa en brique, une mosaïque te montre la voie. À condition de lui donner une noix.

Coordonnées :

Nom, prénom : _____
 Mail : _____
 Téléphone : _____
 Commune : _____

Renseignements :

01 34 48 66 00
Parc naturel régional du Vexin français
 Maison du Parc - 95450 Théméricourt
 01 34 48 66 10 - contact@parcduvexin.fr

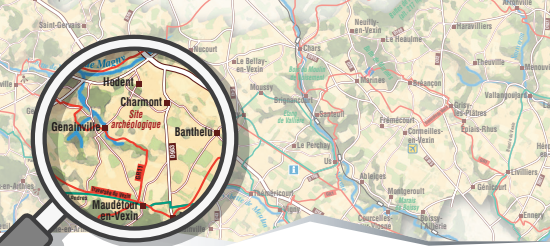


2 façons de jouer (tu peux faire les deux) :

- Pars à la recherche des rondins et complète ce livret** avec les noms des 30 communes visitées et les 30 symboles inscrits sur les rondins. Pour chaque énigme, reporte ce symbole dans la case correspondante. Une fois complété, rapporte ton livret à la Maison du Parc et reçois un prix à l'occasion de la fête des 30 ans du Parc, le 14 juin.
- Sois le premier à trouver une médaille.** Ramasse-la et échange-la contre un cadeau à la Maison du Parc.

Règlement du jeu et FAQ sur le site du Parc : <http://www.pnr-vexin-francais.fr/fr/education-et-culture/grand-jeu-des-30-ans/>





7



Au nord-est, à l'écart du village, ce rondin a une chapelle pour tout voisinage.

11

Mes habitants sont rarement nus et presque toujours courtois mais c'est surtout mon église qui se voit : excentrée, seule dans les champs, perdue.

Depuis l'Eglise, aperçois-tu le calvaire ? De ce point de départ, suis le GR. Tu y découvriras un ancien moulin, des sources et le fameux rondin.

15

Ce petit village est limitrophe de l'Oise. Et il te proposera une belle balade. Car cette route est traversée par un GR renommé surnommé le « Grand Tour de Paris ».

Derrière la mairie, ce chemin longe la rivière je suis là, près d'une traversée en pierres.

19

< 911 = Vexin
911 = Vexin : 2
> 911 = Vexin x 2
Décrypter cette équation te donnera la prochaine destination.

Dans cette commune historique, trouve la fontaine que l'on dit magique !

8

Dans cette commune de 14 lettres, il y a quelques monuments du XII^e siècle : une église et deux croix pattées. Dommage que la croix verte ait été volée...

Dans ce bois tout sauf laid, j'aime imaginer nos ancêtres fabriquant leurs outils en silex.

12

Ce village en Vexin n'est pas Hérouville. Ni La Chapelle, ni Cléry, ni Cormeilles. Pas Neuilly, pas Maudétour ou Lainville. Pas non plus Le Bellay, Guiry et Brueil.

Un rondin est à trouver à la croisée de deux Bd : « la Digue » & « les Chevaliers ».

16

Dans ce village pourtant si peu peuplé (en nombre d'habitants, il est avant-dernier) les cinéphiles chanceux ont pu croiser des tigres et des hordes de zombies, ou, pieds nus sur les limaces, Dupontel et Omar Sy.

Ce village n'a qu'un monument historique. Chercher un rondin par ici semble logique.

20

Contrairement aux Simpson et à Springfield, cette commune n'est pas fictive.

Avis aux affamés :
Prière de ne pas manger nos croix pattées ! De celle-ci, pas la peine d'enlever la croûte. Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute.

9

Immortalisée par les pinceaux des grands, cette commune a connu de nombreux talents. Son église est connue dans le monde entier, révélée par un peintre, au cimetière, enterré.

Non loin de sa tombe et autres caveaux, là où il a peint l'un de ces derniers tableaux, je suis près du *Champ de blé aux corbeaux*.

13

Ce village conserve en son musée de nombreux trésors du passé, parfois vieux de plusieurs milliers d'années.

Que tu sois couturier ou non, rassure-toi. S'il y a une chose dont tu n'auras pas besoin c'est de trouver une aiguille dans une botte de foin. Cherche le monument le plus ancien de ce bois.

17

De mes carrières, le gypse a jailli. Mes maisons en gardent les murs grisés ou blanchis. D'ailleurs, en mon nom c'est écrit.

Imitant l'ordre alphabétique, tu trouveras « Rondin », c'est logique, entre Jaguar et Zèbre. (La boîte à livres t'aidera à résoudre ce mystère.)

21

En cette comté, il était une fois, une grande souris, avec le cul froid. Elle gelait à la bergerie ! Et donc rêvait d'habiter dans le château du domaine d'à côté.

Imaginons que Ninon, en son temps, eut voulu aller golfer. Tout comme ce rondin, à l'instant présent, elle serait passée par le chemin du potager.

10

La vieille sorcière Yrenne a mis sa commune à l'envers. Ce bon Monsieur le Maire lui dit : « tu exagères ! » « c'est vrai ! » lui dit Yrenne, « je vais la remettre à l'envers ».

Je ne suis pas au château d'Yrenne. Cherche plutôt une pierre de sorcière. Un menhir au coeur de la ville.

14

Ce charmant patelin, malgré les apparences, n'est pas l'un des plus Beaux Villages de France.

Si on en croit certains témoignages, Saint Romain, le saint patron du village vécut près de la source du ru, là où se dresse aujourd'hui sa statue.

18

Déchiffre ce rébus pour savoir où la prochaine étape se situe.



Je te conseille d'enfiler bottes et K-way avant de partir à ma recherche dans cet ENS.

22

Dans ce village à l'héritage millénaire, les archéologues dévoilent des mystères. Puisqu'on y trouve un sanctuaire gallo-romain avec théâtre, temple et bassins.

Gare aux superstitieux : cette rue à la réputation de porter malheur, pour me trouver, tu vas devoir affronter ta peur.