

Règles de la Chasse au trésor

Repère les postes à l'aide du carnet de route et des photos qui se trouvent au verso de ce document.

Grâce à la photo, tu trouveras le poste correspondant qui se trouve dans un rayon de moins de 10 mètres du lieu où a été prise chaque photo. Certains sont mieux cachés que d'autres... à toi d'ouvrir l'oeil!

Une fois que tu as trouvé le poste, lit attentivement la question et coche la bonne réponse dans ce carnet, fais de même pour les autres panneaux.

Ensuite, ajoute tes coordonnées et ramène ton bulletin à l'Office du Tourisme de Villars pour le faire valider.

Attention, seuls les bulletins entièrement remplis avec toutes les bonnes réponses pourront être pris en compte pour le tirage au sort final.

Tirage au sort

Tente ta chance pour gagner de magnifiques prix offerts par nos partenaires lors du tirage au sort qui aura lieu fin septembre.

Les gagnants seront avertis personnellement par courrier.

Bonne chance!

Tes coordonnées

Prénom :

Nom :

Adresse :

NPA/Localité :

Pays :

E-mail :

Cette animation dépend de la bonne volonté de chacun. Aussi, nous vous remercions de bien vouloir nous informer si l'un des postes devait être endommagé

**Une seule participation par personne est autorisée. Un seul lot par personne peut être gagné.*

salamandre

Faites le plein de découvertes nature avec les revues de la Salamandre !



Abonnement Petite Salamandre

La revue qui fait découvrir aux tout-petits la nature qui les entoure de manière ludique et éducative.

1 an = 6 numéros + 6 posters + des cartes quiz + 2 hors-séries

65 CHF



Abonnement Salamandre Junior

La revue qui donne aux enfants l'envie d'explorer et de protéger la nature qui les entoure.

1 an = 6 numéros + 6 posters + des cartes quiz + 2 hors-séries

69 CHF



Abonnement Salamandre

La revue qui vous plonge au cœur d'une nature insolite tout près de chez vous.

1 an = 6 numéros + 6 Miniguides + accès web illimité

59 CHF

Offre spéciale

en partenariat avec l'Office du Tourisme de Villars

1 numéro offert

pour tout abonnement !



salamandre.net/villars



salamandre

CHASSE AU TRÉSOR

À la rencontre des fourmis !



Pars à l'aventure avec Sam et découvre de nombreuses informations sur les fourmis !

Poste 1

Dans un des angles du carrefour situé à côté du Pré Fleuri, une école, se trouve une grosse souche. Faites le tour de cette souche, vous y découvrirez votre premier poste



Poste 2

Poursuivez tout droit à plat, en direction de la ferme. Après 200m, vous tomberez sur un panneau d'information sur le parapente: ouvrez l'œil ! Vous pourriez en apercevoir au départ dans le champ plus loin ou au dessus de vous. Poursuivez votre route encore 170m jusqu'au bout de la route. Devant vous, vous trouverez un panneau de cavalier à cheval. Fouillez l'entrée de la forêt et ses arbres, le second poste s'y cache.



Poste 3

Une fois trouvé, ressortez de la forêt par la droite du gros arbre (pas par les escaliers en bois). Suivez le chemin forestier qui monte à droite, en direction d'une vieille maison en bois. Préparez-vous, une grosse montée vous attend. 150m après le début de la montée, une souche vous attend à votre droite. En face d'elle, un panneau sur le respect de la campagne. Cherchez parmi les arbres alentours encore debouts votre troisième poste.



Poste 4

Poursuivez la route jusqu'au cul-de-sac d'une route suffisamment large pour accueillir une voiture. D'ici, poursuivez votre chemin, vous avez passé la grande montée ! Lorsque vous remarquerez un élargissement de la route, observez à votre gauche, c'est le Lac Léman. Depuis ce point de vue, fouillez dans un rayon de 5m depuis le milieu de la route, votre poste se cache au pied d'un tronc.



Poste 8



Amorcez la descente dans la forêt. Un tronc passera bientôt au dessus de vos têtes, le poste n'est pas loin !

Poste 5

Le prochain panneau se trouvera à la fin de cette route, dans plusieurs centaines de mètres. Profitez d'écouter les oiseaux chanter le long de la balade. À la sortie du chemin, suivez la route jusqu'au deuxième obstacle à vaches. Continuez tout droit, votre poste se trouvera près d'un panneau de direction.



Poste 6



Suivez la direction La Truche / Chesières / Villars, cherchez le prochain panneau de signalisation sur la route tout en avançant. Proche de celui-ci, se trouvera un endroit propice à vous déshaltérer. Cherchez autour, votre poste s'y cache.

Poste 7

Suivez le panneau indiquant "Par les Curnaux". Cela vous fera marcher à travers champ. Lorsque vous devrez quitter la route pour aller tout droit, avancer quelques mètres avant de tomber sur un réservoir d'eau communal. Votre poste se cache à proximité.



Poste 9



Poursuivez votre descente jusqu'au croisement avec un autre chemin pédestre. Un panneau de signalisation n'est pas loin tel que votre avant-dernier poste. Fouillez les troncs d'arbres !

Poste 10

Continuez à descendre, votre dernier poste se trouvera, comme le premier, sur une souche à votre gauche quelques mètres à côté de l'école. Mission accomplie !



Réponses

Cochez la bonne réponse !

Question 1	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 2	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 3	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 4	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 5	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 6	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 7	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 8	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 9	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C
Question 10	<input type="radio"/> Réponse A	<input type="radio"/> Réponse B	<input type="radio"/> Réponse C

