JEU HISTORIQUE D'AYER

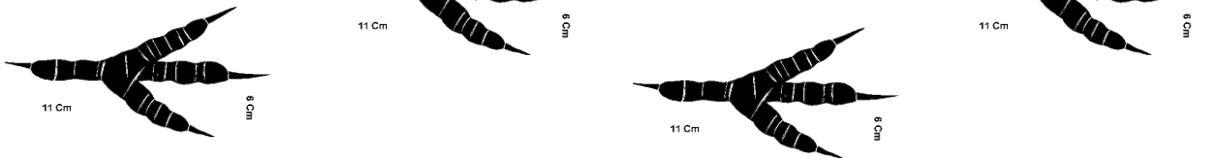
*Bonzor dè Ayert, lo villazo di corbé !

*Bonjour d'Ayer,
le village des corbeaux !

Ludmila Claude

Ce jeu est lié à la brochure du Parcours Historique d'Ayer que tes parents peuvent se procurer dans les Offices du Tourisme d'Anniviers.

Je suis la mascotte d'Ayer. Viens apprendre un peu l'histoire du village avec moi. Réponds aux questions et découvre mon prénom ! Chaque réponse correspond à une lettre.



Mes traces

MON CARNET

Ma carte d'identité

Le grand corbeau	*Corvus corax*
Classe	Aves
Ordre	Passériformes
Famille	Corvidés
Longueur	56 à 67 cm
Envergure	115 à 130 cm
Poids	1-1.5kg
Longévité	10 à 15 ans

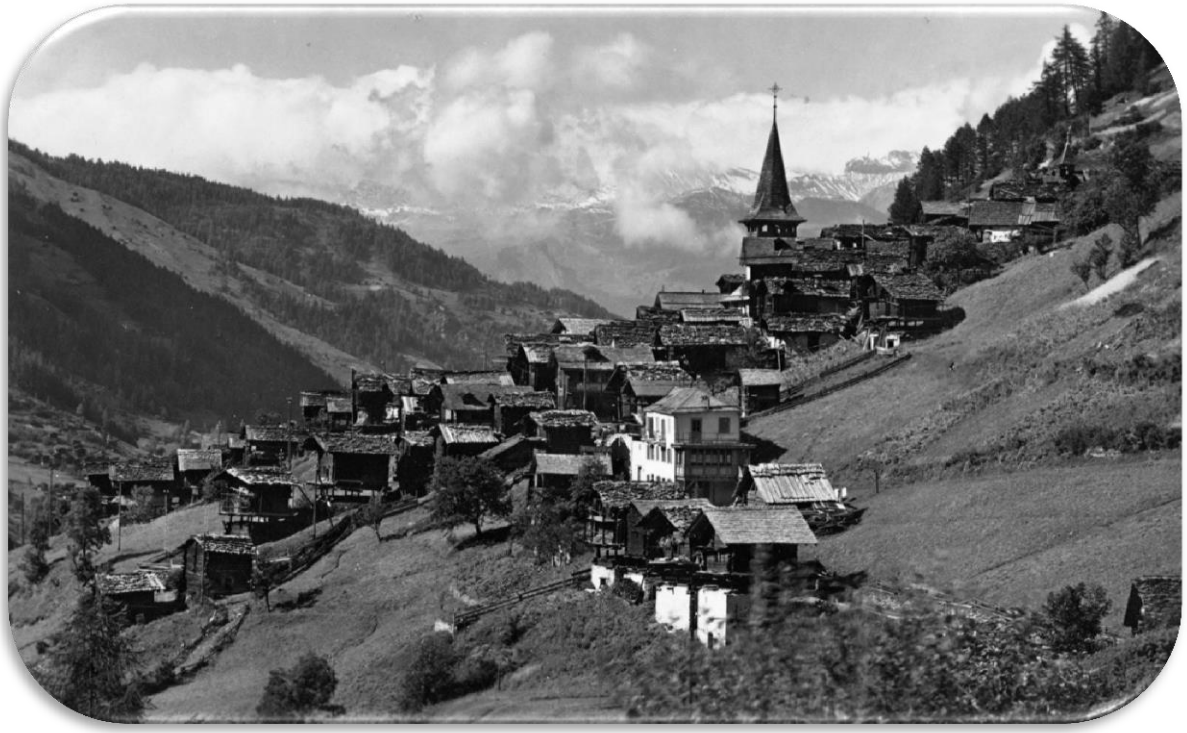
Mon bec est long, robuste et noir et légèrement courbé. Mon plumage est noir avec des reflets bleutés et violets.

Je suis omnivore, je me nourris de beaucoup de cadavres d'animaux. Mon régime est aussi constitué de détritus alimentaires, de petits animaux vivants (insectes, vers, escargots, oiseaux, rongeurs, etc.) ainsi que de graines et de fruits.

Je vis dans des habitats sauvages variés : depuis les falaises côtières jusqu'aux hautes montagnes.

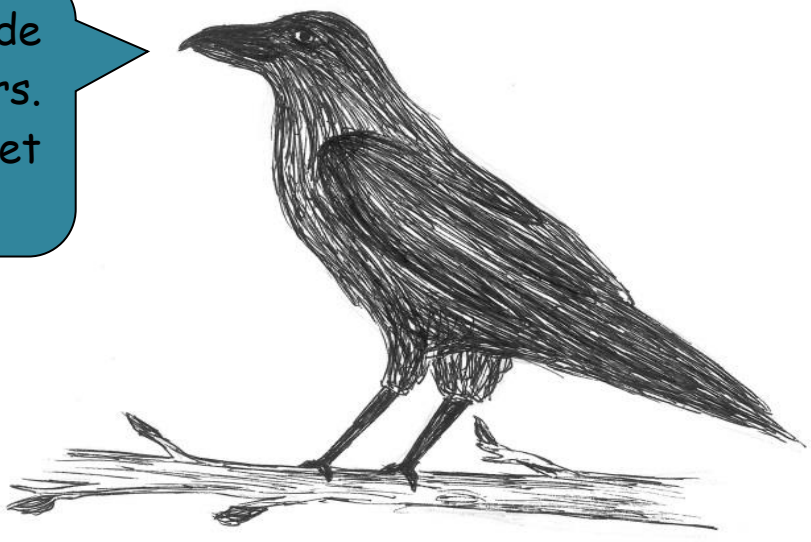
Es-tu prêt(e) ?
Suis-moi !

Bienvenue à Ayer



Ayer est un petit village qui a gardé son authenticité. Tu pourras observer, le long du parcours, de vieilles maisons aux toits de bardeaux. Autrefois, le village était une étape importante pour les touristes voulant se rendre à Zinal.

Regarde bien autour de toi pendant ce parcours. Compte les fontaines et les bassins.



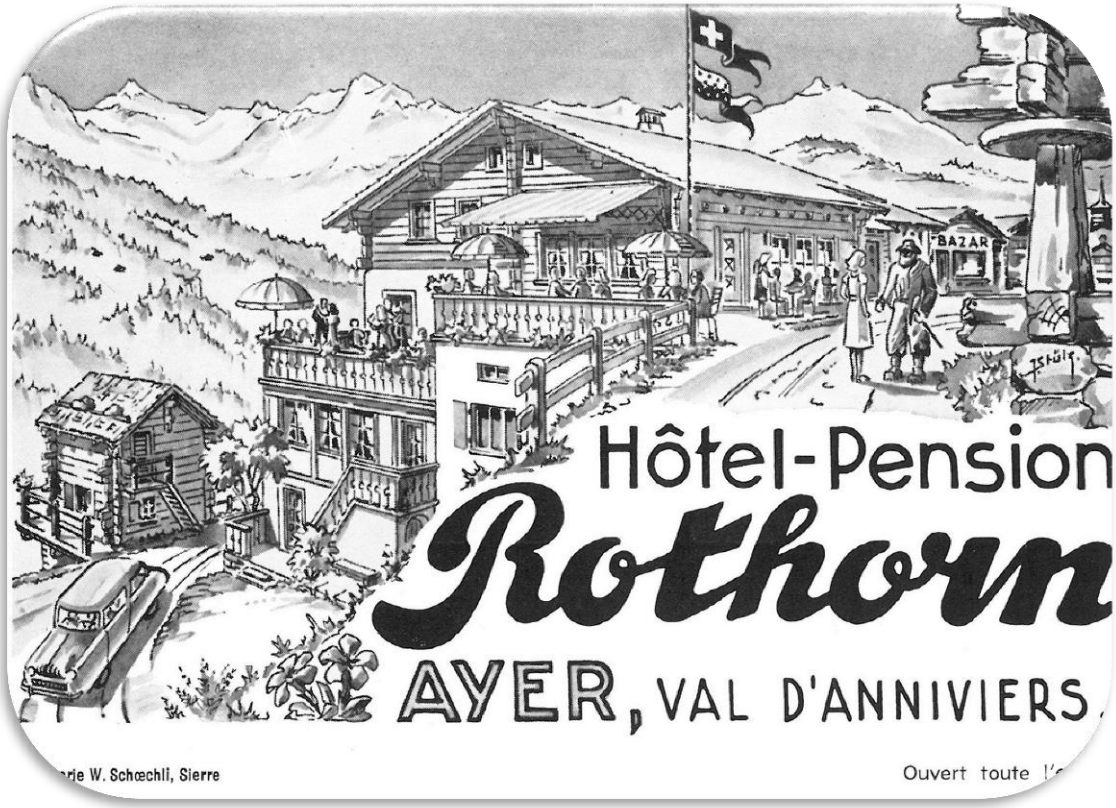
1. Ancien Hôtel Rothorn (poste 1)

Sur cette ancienne carte postale, tu peux voir comment était le premier Hôtel Rothorn qui a été démoli en 1979. Quelle était la route principale menant à Zinal autrefois ?

La route où tu te trouves actuellement = B

La route passant sous le bâtiment du Rothorn = C

La route passant par le sommet du village = D



Sais-tu quel était le surnom des gens d'Ayer ?
Réponse A) à la fin du jeu.

2. Ancien Hôtel de la Poste (poste 2)

Ce bâtiment était un hôtel avec 6 à 8 chambres. Autrefois, ce quartier était animé par plusieurs hôtels et café-restaurants.

Si tu décides de te rendre à pied d'Ayer à Zinal, combien de temps te faudrait-il ?

40 minutes = A

1 heure et 20 minutes = R

2 heures = U

3. Statue en bois (poste 2)

Sur la place, à gauche de l'ancien hôtel de la Poste, tu peux observer une statue en bois qui représente une personne du village. Devine quel métier exerçait ce monsieur ?

Il conduisait les chars = S

Il était guide de montagne = I

Il guidait les vaches à l'alpage = T

La route se terminait devant l'Hôtel de la Poste. Les Anniviards poursuivaient à pied ou à dos de mulet, alors que les touristes pouvaient se rendre à Zinal en jeep postale.

4. Chalet Madeleine (poste 3)

Cette maison permet de découvrir comment vivaient les gens de la vallée. Elle se compose d'une cuisine et d'une chambre où dormait toute la famille. Pourquoi est-elle appelée « Chalet Madeleine » ?

C'est le prénom de la dernière habitante de la maison = **S**
Autrefois les habitants du village y cuisaient les madeleines = **I**
C'est le nom de la sainte patronne du village = **T**

Jeu des différences

Observe la photo actuelle de la Maison 1) et l'ancienne 2). Beaucoup de choses ont changé. Trouve au moins 5 différences.

1)

2)

5. Maison bourgeoisiale (poste 4)

Cette grande bâtisse était la maison de communauté qui accueillait aussi l'école. Au rez-de-chaussée, il y a une cave qui abrite de nombreux tonneaux. A quoi servait le grand outil à l'abri devant la Maison bourgeoisiale ?

A moudre le grain pour faire de la farine = I

A essorer les habits lorsque l'on faisait la lessive au bassin = S

A presser le raisin = T

On me confond souvent avec un autre oiseau : le chocard ou choucas. Pour nous différencier il y a un moyen très facile. Mon bec est noir tandis que celui du choucas est …… ?

Réponse B) à la fin du jeu.

Connais-tu les vaches de la race d'Hérens ?

Sur la route qui te mène à la prochaine question, tu peux observer une sculpture dans un tronc. Elle représente deux vaches de la race d'Hérens qui se battent.

Les vaches montent à l'alpage au mois de juin. Cette journée s'appelle l'inalpe. Là-haut, elles se battent durant tout l'été pour déterminer laquelle sera la reine du troupeau.

Au mois de septembre, les vaches redescendent de l'alpage, le jour de la désalpe. Elles défilent à travers le village, la reine du troupeau en tête. Leurs propriétaires ont pris le soin de les décorer. Puis, l'hiver venu, les vaches se reposent dans les étables.

Quand je vole haut dans le ciel, je vois les vaches lutter sur l'alpage de Nava.

Place du Sombévilla (poste 5)

Observe le village. Les différents bâtiments et les toits sont presque tous en bois. Les maisons sont serrées l'une à l'autre, parce qu'autrefois on voulait épargner les terrains pour les cultures.

Dessine les toits de bardeaux et le clocher de l'église.

Le bois utilisé pour la construction des maisons et la plupart des bâtiments est le bois de mélèze.

6. Maison des nourritures (poste 6)

Ce bâtiment appelé « Maison des nourritures » était très important. Pourquoi ? Sais-tu me dire ce qu'il abritait ?

Une étable = **A**

Une boucherie et une laiterie = **O**

Un restaurant = **I**

7. Eglise paroissiale Sainte-Anne (poste 8)

Entre <u>en silence</u> dans l'église qui est dédiée à sainte Anne, patronne du village d'Ayer et de toute la vallée. Observe les vitraux et l'autel. Quels fruits sont représentés sur l'autel ?

Pommes = **F**

Raisins = **B**

Figues = **Z**

L'église a été construite entre 1916 et 1920. Qui a travaillé gratuitement à sa construction ?

Réponse C) à la fin du jeu.

8. Four banal (poste 9)

Le four banal servait à cuire le pain de seigle. Le seigle est une céréale qui se cultive facilement en montagne.
Quelle est la particularité de ce bâtiment ?

Son toit de bardeaux = F **La couleur de ses volets = N**
La hauteur de sa cheminée = A

9. Fontaines

Le long de ce parcours, tu as vu des fontaines (en fonction ou non). Combien sont-elles ?

8 = L **10 = E** **12 = T**

Depuis Ayer tu peux observer une montagne à deux pointes, le Besso. Que signifie ce mot ?
Réponse D) à la fin du jeu.

Pierre magique

Sais-tu qu'à proximité de ce village il y a une pierre magique ? Elle se trouve au lieu-dit « Les Grand Praz ». D'après la légende, la nuit de Noël, au premier coup de minuit, la porte du rocher s'ouvre sur un trésor fabuleux. Mais attention ! Au dernier coup de minuit, la porte se referme… pour s'ouvrir de nouveau l'année suivante.
Et ainsi de suite… depuis la nuit des temps.

Connais-tu d'autres pierres magiques ?

As-tu déjà vu un trésor ?

Pierres mystérieuses

Au Val d'Anniviers, il existe un grand nombre de pierres à cupules, dont l'origine est encore aujourd'hui entourée de mystère. Ces pierres présentent des cavités (cupules) dont l'utilisation est inconnue.
Huit pierres à cupules se trouvent entre Ayer et Saint-Luc. Le site de l'Ilot-Bosquet à Grimentz permet d'en découvrir plusieurs à l'aide d'une brochure.

A quoi te fait penser la forme de ces cavités présentes à Grimentz ?
Réponse E) à la fin du jeu.

Sais-tu que ?

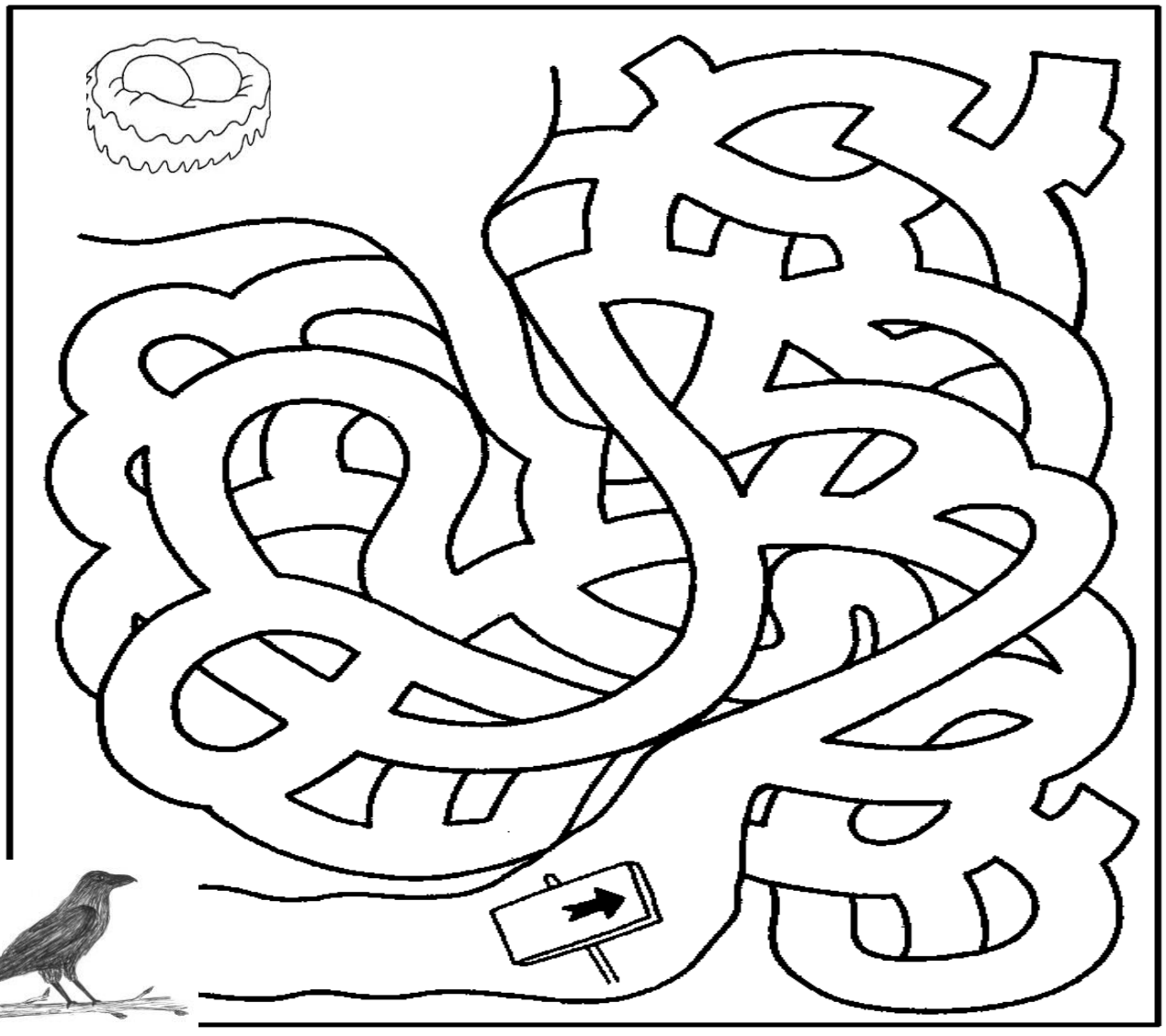
Le corbeau est présent aussi bien dans les mythes et contes traditionnels amérindiens nord-américains, sibériens ou nordiques que dans les légendes et la littérature de toutes les époques. Il y joue le plus souvent un rôle de fripon, de héros ou de sauveur. Au fil du temps, le corbeau a acquis une mauvaise réputation à cause de son plumage noir et de son cri rauque.

La Tour de Londres abrite plusieurs corbeaux. Selon la légende tant que des corbeaux habiteront la Tour de Londres, l'Angleterre sera protégée contre les invasions.

Regarde mes compères anglais ! Je pourrais les inviter au Val d'Anniviers. Qu'en dis-tu ?

Jeux

Vite ! Aide-moi à retrouver toutes mes plumes et mon nid !



Jeu de la grille

Trouve les mots suivants : CORBEAU - RAPACE - AYER - AIGLE - SEIGLE - FONTAINE - VILLAGE - ROTHORN - EGLISE - MULET

B	S	X	V	M	T	Q	R	S	T	Z
C	E	G	L	I	S	E	E	A	U	O
A	I	G	L	E	R	A	C	C	Y	A
R	G	W	V	I	D	W	A	L	B	T
T	L	E	K	L	V	M	P	F	S	R
S	E	U	F	O	N	T	A	I	N	E
G	U	P	G	G	T	J	R	B	F	G
Z	G	Q	A	N	B	X	Y	R	A	A
J	L	A	C	O	R	B	E	A	U	L
T	E	L	U	M	K	A	E	Y	U	L
H	P	O	M	V	C	F	H	E	T	I
W	R	I	R	O	T	H	O	R	N	V

Réponses :

A) Le corbeau
B) Jaune
C) Les habitants du village
D) Jumeaux
E) A des pieds

As-tu trouvé mon prénom ? Rends-toi à l'Office du Tourisme le plus proche et tu recevras une petite surprise !

QUEL EST MON PRENOM ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Réalisation : Mélanie Antille - Anniviers Tourisme

Concept et coordination : Adriana Tenda Claude - Anniviers Tourisme