

BESSO

LE NAIN

À TRAVERS LES SENTIERS D'ANNIVIERS LE RETOUR



**Sauras-tu les retrouver ?
Un jeu pour toute la famille**

De juillet à septembre 2024 à Chandolin

Les règles du jeu



Chaque année, les petits nains nommés Besso partent à la découverte des sentiers du Val d'Anniviers. Cette année, ils se sont installés à Chandolin! A toi de les retrouver!



Retrouve tous les endroits où sont cachés les petits Besso. Note les symboles inscrits au dos des nains sur la feuille de réponse. Tu pourras participer ensuite au tirage au sort en retournant la feuille de réponse à l'OT de Chandolin, une surprise attend l'heureux élu!



Une activité ludique à partager avec toute la famille, dès 4 ans.



Le départ et l'arrivée sont à l'OT de Chandolin. Prend une brochure et l'aventure commence!



Contact
Amandine pour l'animation socioculturelle
du Val d'Anniviers au 076/379 44 03 ou
animation@anniviers.org

ACCÈS AU SENTIER DE CHANDOLIN

Vive la nature! Les nains se sont réfugiés dans la belle forêt de Chandolin. Rend toi à l'office de tourisme puis va en direction du rattrac bar. Ensuite, il te suffit de suivre les panneaux qui t'indiquent la direction à prendre pour partir à leur recherche.



Il faut compter 1h30 avec la boucle et les jeux.



REMERCIEMENTS

Les mains des enfants de la crèche-UAPE, la mijoneta pour la peinture des bonnets du nain Besso.

Les talents créatifs d'Inès Barmaz pour la conception, l'imagination et la réalisation des nains, du visage à la barbe!

Le triage forestier d'Anniviers pour la fabrication des pieux en bois.

Sébastien Chaudron et son équipe pour l'itinéraire choisi ainsi que l'entretien des sentiers.

Anniviers Tourisme SA pour leur collaboration et leur soutien.





FICHE DE CONTRÔLE

Derrière chaque nain, se trouve un symbole, recopie ce symbole dans les carrés ci-dessous. Dès 20 symboles corrects, tu participeras au tirage au sort! A toi de jouer!

Nom : _____ Prénom : _____ N°de tel : _____

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28		