



Parcours de découverte - Géocaching

Voyage à travers l'histoire

Villevieille



Une chasse au trésor pour s'orienter avec un GPS
à la découverte des richesses du territoire



Enigme n° 1 - C'est parti

L'emplacement du village médiéval de Villevieille et ses proches alentours (la coustourelle et les terriers) ont révélé les traces d'occupation humaine remontant à la préhistoire.

Le plateau de Villevieille constituait un emplacement stratégique dominant la plaine du Vidourle et disposant d'eau en abondance.

A l'âge du cuivre, le site de la coustourelle accueillait un village de cabanes. Un oppidum protégeant un village de quelques hectares a ensuite été édifié dans la période courant de la préhistoire à l'époque romaine. Mais c'est au cours du 1er siècle Av. J-C que l'une des plus importantes agglomérations gallo-romaines de la région s'était développée, englobant l'actuel village médiéval, l'ensemble des quartiers du terrier et de la coustourelle, un rempart courant de l'actuel emplacement du fer à cheval à la pointe sud du plateau de la coustourelle.

Villevieille devient alors un carrefour important sur une voie reliant Nîmes à Lodève et au-delà, la via luteva.



Départ du parcours

Rendez-vous à l'école du village pour débiter ce parcours de découverte à travers l'histoire Villevieille.

Enigme :

Remplacer les X dans les coordonnées GPS pour trouver le lieu de la prochaine étape.

Coordonnée GPS :	Latitude	Longitude
	43.7XX000	4.09X033

X = le nombre de lettres composant le nom du chemin de l'école moins 1


 Notes :

Enigme n°2 - Le temple



Le temple est le lieu de culte des protestants, il appartient à la commune et sert parfois pour des concerts ou des expositions.

Sa cloche, nommée " la frivole " a été offerte par un paroissien ; elle provient d'un bateau.

 Indice : dans le trou face au livre

Enigme :

Remplacer les X et Y dans les coordonnées GPS pour trouver le lieu de la prochaine étape.

Coordonnée GPS :	Latitude	Longitude
	4X.79018X	4.09Y9XX

X = Y divisé par 2

Y = le nombre de lettres composant le premier mot écrit sur le livre

 Notes :

Arrivée - La Font Ronde



En 1879, après 10 ans de procédure, les eaux de la fontaine Saint Baudile deviennent propriété de la commune de Villevieille.

Le lavoir communal, que vous venez de visiter, est alimenté par les eaux de cette source, appelée maintenant Font Ronde.

Le lavoir et la Font Ronde ont été restauré par un chantier d'insertion.



Indice : sous une pierre au pied d'un olivier

Bravo,

Vous venez de trouver le trésor de Villevieille.

Pour obtenir votre récompense, envoyer un mail à l'Office du Tourisme en indiquant en quelle année le lavoir et la Font Ronde ont été restaurés.

 Notes :

Enigme 1 : X = 8
Enigme 2 : X = 3 / Y = 6
Enigme 3 : X = 7
Enigme 4 : X = 9

Réponses

Règles du jeu

- Pour découvrir le trésor du village : répondre à quatre énigmes qui permettent de trouver sur chaque site les coordonnées GPS du point suivant.
- Pour s'orienter : entrer les coordonnées dans la barre de recherche de l'application Maps du téléphone et les séparer par un espace.
- Pour conserver le trésor dans l'état et permettre à tous le plaisir de la même découverte le plus longtemps possible : remettre la cache au même endroit (coordonnées) en prenant soin de bien refermer la boîte (étanchéité). Veillez à ne pas abimer les lieux et le patrimoine présent.

Ce jeu de piste est construit avec les règles du géocaching qui consiste à retrouver dans la nature, à l'aide d'un GPS, des boîtes surprises cachées par d'autres personnes :

<https://www.geocaching.com>

Ils ont participé au projet :

Nicole TREILLES, Aline JUAREZ et les élèves de CM1-CM2 de l'école de Villevieille...
(ajouter les prénoms des élèves)...

Contacts :

Où télécharger le livret, trouver les autres... à voir ensemble comment compléter cette rubrique.

<http://ot-sommieres.com>

