

**pepit**  
DES TRÉSORS T'ENTOURENT

**SENSIBILISER LES FAMILLES AU PATRIMOINE  
DE L'ALLIER PAR LE JEU**

**03**  
Allier  
**c | a.u.e**

Conseil d'architecture, d'urbanisme  
et de l'environnement

# SOMMAIRE

L'ENTITÉ CAUE .....	P3
LE CAUE DE L'ALLIER.....	P4
OBJECTIFS ET MÉTHODES.....	P5
LE CONCEPT.....	P6
COMMENT JOUER ?.....	P7
LE TERRAIN DE JEU.....	P8
PARTENAIRES ET BÉNÉFICES.....	P9
LE BILAN.....	P10
ANNEXES.....	P11





# L'ENTITÉ CAUE

« Le Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement a pour mission de développer l'information, la sensibilité et l'esprit de participation du public dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme, de l'environnement et du paysage. »  
**Loi sur l'architecture n°77-2 du 3 janvier 1977**

## Qu'est ce qu'un CAUE ?\*



Le CAUE, ou Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement, est un organisme investi d'une mission d'intérêt public, né de la loi sur l'architecture de 1977. Il a pour objectif de promouvoir la qualité de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement sur le territoire départemental, le législateur ayant réaffirmé que l'architecture, les paysages et le patrimoine étaient d'intérêt public.

Le CAUE est un organe de concertation entre les acteurs impliqués dans la production et la gestion de l'espace rural et urbain. Centre de ressources, lieu de rencontres, d'échanges et de diffusion culturelle, le CAUE apporte aussi une aide à la décision. Son conseil est accessible à un public varié. Il intervient à toutes les échelles, de la parcelle au grand territoire.

Les CAUE agissent à l'échelle départementale et se déploient sur la quasi-totalité du territoire français. A l'heure actuelle, 93 CAUE permettent à 95% de la population française d'accéder à ses services. Ils constituent un service de proximité, référent pour les acteurs responsables et soucieux de la qualité du cadre de vie.

## Quelles sont ses missions ?\*



Conseiller, former et informer-sensibiliser constituent les missions d'intérêt public du CAUE. Elles sont intimement liées et interagissent entre elles.

Tout acte d'aménagement - depuis le document de planification territoriale jusqu'à la construction d'une maison - est créateur d'un cadre de vie qui s'impose à tous.

A tous les niveaux et à tous les stades de l'élaboration de ce cadre de vie, le CAUE promeut la qualité et intervient en aidant chaque acteur à assumer ses responsabilités. Toute son action est donc sous-tendue par une approche pédagogique et indépendante.

Le CAUE est engagé dans des enjeux tels que la maîtrise de la consommation foncière, la démocratisation de l'architecture, la gestion des ressources naturelles, ou encore la limitation de la consommation d'énergie. Il y répond en informant, en proposant des formations et en développant l'esprit de participation du public.

Il conseille et apporte des réponses aux problématiques locales, qui intègrent aussi les enjeux nationaux.

\* Extraits du Cahier détaché n°2 - Le Moniteur n°5731 - 27 septembre 2013



# LE CAUE DE L'ALLIER

## Le CAUE de l'Allier, un outil au service du territoire départemental

L'Allier est riche de sa culture, de son histoire, de ses paysages façonnés par l'agriculture notamment, mais aussi par de grands axes structurants.

Si les collectivités se trouvent à un moment charnière de leur fonctionnement et de leur organisation, dans un contexte intercommunal toujours plus fort, la baisse démographique, l'évolution des modes de vie et de consommation sont également de véritables enjeux territoriaux. C'est dans ce contexte détendu, sur un territoire complexe en cours de mutation, pauvre en maîtrise d'oeuvre privée que le CAUE est amené à intervenir.

Ainsi, le CAUE de l'Allier est une association loi 1901 créée en 1982. Les objectifs définis dans son projet stratégique 2018-2022 portent sur :

- la consolidation du maillage territorial par la valorisation de son service de proximité,
- le renforcement et la diversification de ses outils de formation et de sensibilisation,
- l'apport de davantage de technicité et de qualité dans ses réponses,
- la participation au réseau d'acteurs du territoire.

Ses missions de conseil, de formation, d'information et de sensibilisation se déclinent aujourd'hui en 3 types d'actions qui sont adaptées en fonction des demandes. Elles garantissent l'équité d'accès au service :

- le conseil aux particuliers : permanences visite sur site, édition de documents,
- le conseil aux collectivités : accompagnement, décryptage des documents réglementaires, implication dans les réseaux de partenaires, initiation de démarches,
- la formation et la sensibilisation tout public : intervention en milieu scolaire, contribution aux évènements nationaux et aux actions des réseaux,

## Le CAUE de l'Allier, un outil de sensibilisation

Depuis sa création, le CAUE de l'Allier sensibilise à la connaissance des territoires et de l'espace bâti et naturel.

Dans le cadre de cette mission, le CAUE a développé de nombreux outils destinés au public scolaire :

- des malettes pédagogiques,
- un site internet dédié,
- des dossiers pédagogiques thématiques.

Pour rendre accessible cette ressource au grand public, les outils ont été déclinés afin de transmettre une culture et une connaissance qui forgeront les maîtres d'ouvrage de demain.

**>>> C'est pourquoi depuis 2018, le CAUE développe l'outil PÉPIT : un jeu de sensibilisation au patrimoine.**

# OBJECTIFS ET MÉTHODE

## Un jeu poursuivant deux objectifs... ... et mobilisant deux approches

Fort de ses missions, d'un département riche d'un important patrimoine architectural et paysager qui participe à son cadre de vie et à son attractivité, le CAUE développe PÉPIT en tant qu'outil de médiation pour :

- **sensibiliser** le grand public et plus particulièrement les familles et le jeune public aux patrimoines (matériel, immatériel, oral, paysager, naturel, bâti, etc.)
- **transmettre et infuser** une culture et une connaissance des territoires et du cadre de vie.

Pour concevoir PÉPIT, le CAUE s'est appuyé sur deux approches complémentaires :

- **une approche pédagogique** en faisant réellement observer et pratiquer le patrimoine bourbonnais ou en mobilisant des documents ressources (cartographie, cartes postales et photographies anciennes, etc.), le tout en privilégiant une découverte active et un apprentissage autonome ;
- **une approche ludique** par l'élaboration de balades à énigmes dont le kilométrage est adapté aussi bien au public cible qu'au mode de déplacement (à pied ou à vélo), par la création d'un univers de jeu et de personnages drôles et attachants, par l'utilisation d'un support de jeu attractif pour les plus jeunes (smartphone et application mobile) et par la découverte d'une récompense réelle en fin de balade.

L'alliance du réel et du numérique au service de la découverte du territoire et du patrimoine !



# LE CONCEPT

## PÉPIT, une chasse aux trésors du patrimoine

Ludique, performant et accessible à tous, ce jeu pédagogique basé sur le principe du géocaching (chasse aux trésors à l'aide de coordonnées GPS) se joue grâce à une **application mobile gratuite** et propose des **balades à énigmes** incitant à observer et à pratiquer le patrimoine ; le tout dans un **univers de jeu scénarisé** et peuplé de **personnages thématiques** - les Zoom - guidant les familles dans leur quête.

## Un site et des réseaux sociaux pour aller plus loin

Le site internet [www.pepit03.fr](http://www.pepit03.fr) ainsi que les réseaux sociaux permettent de découvrir tout l'univers de PÉPIT, les différents personnages et leur biographie insolite, les nombreux partenaires, et une communauté de joueurs...

Il est également possible de consulter les **dossiers pédagogiques** en lien avec les thématiques incarnées par les Zoom mais aussi de télécharger les balades et de les imprimer avant de partir éventuellement.



À la fin de chaque parcours, les équipes trouvent une bouteille - le trésor - dans laquelle elles récupèrent une récompense : **des badges à collectionner** à l'effigie d'un Zoom.



# COMMENT JOUER ?

## Quatre étapes simplissimes

Pour jouer à PÉPIT, il suffit de :

1. Télécharger gratuitement l'application mobile et créer un compte ;
2. Choisir une balade à accomplir selon différents critères (niveau de difficulté, localisation, thématique, durée, etc.) ;
3. Suivre l'histoire proposée par les Zoom en se déplaçant d'étape en étape et répondre à leurs énigmes en observant attentivement le patrimoine ;
4. Trouver le trésor dont les coordonnées GPS se dévoilent si toutes les réponses sont exactes. De véritables récompenses à collectionner attendent les familles et notamment les plus jeunes !

The screenshot displays two screens from the PÉPIT mobile application. The left screen, titled 'Fiche mission', shows a mission card for 'Happy birthday, Sir !' located in 'Châteaux' near 'Montaigu-le-Blin'. It includes a photo of a chateau, a zoom character, and mission details: 'NIVEAU' (3 bars), 'DÉNIVELÉ' (3 bars), 'DURÉE' (2h), and 'DISTANCE' (4 km). It also features a text-based puzzle and a 'Démarrer !' button. The right screen, titled 'Happy birthday, Sir !', shows a quiz question: '2. La gentilhommière' with coordinates 'N46°17.536' / E003°30.932'. It contains a text-based puzzle about the 'gentilhommière' and a multiple-choice question: 'A. Combien de fenêtres y a-t-il sur l'avant-corps central de la gentilhommière ?' with a numeric input field set to '0' and a 'Valider' button. A navigation bar at the bottom shows a compass icon and a 'Démarrer !' button.



# LE TERRAIN DE JEU

## PÉPIT, un jeu fédérateur en perpétuel développement

A l'heure actuelle, les familles peuvent, en toute autonomie, jouer à PÉPIT à travers **41 balades à énigmes** réparties selon **10 thématiques** incarnées par les Zoom et reliées à un ou plusieurs dossiers pédagogiques.

Chaque année, l'expérience de jeu est enrichie grâce à des améliorations apportées à l'application (lexique illustré, jokers, etc.) et de nouveaux parcours viennent compléter l'offre déjà existante. Ainsi, le **maillage du département** se consolide et permet une montée en puissance du jeu.

Le CAUE de l'Allier étant fédéré à l'échelle nationale, une mutualisation de l'outil à destination des 93 CAUE de France est en cours de réflexion.



# PARTENAIRES ET BÉNÉFICES



## Des soutiens européens

La création et le lancement de cet outil de médiation ont été rendus possible grâce au soutien financier des fonds européens LEADER et du Crédit Agricole Centre France, en 2018 et 2019.

Afin d'assurer la pérennité du jeu, le CAUE s'appuie à présent sur les collectivités du territoire.

## Des bénéficiaires partagés et des apports multiples

La conjugaison des efforts de chacun concourt alors à :

- élargir l'accès et la compréhension du patrimoine,
- créer un outil systémique à la fois outil pédagogique, outil de médiation, de valorisation patrimoniale et d'animation territoriale,
- consolider l'offre culturelle,
- participer à l'attractivité du territoire,
- renforcer la lisibilité du département à l'échelle nationale.

Le média «jeu» permet, quant à lui, de :

- encourager différemment la (re)découverte du territoire et de ses richesses patrimoniales,
- favoriser l'activité physique et la mobilisation des compétences scolaires,
- créer du lien entre les individus.

## Un réseau de partenaires

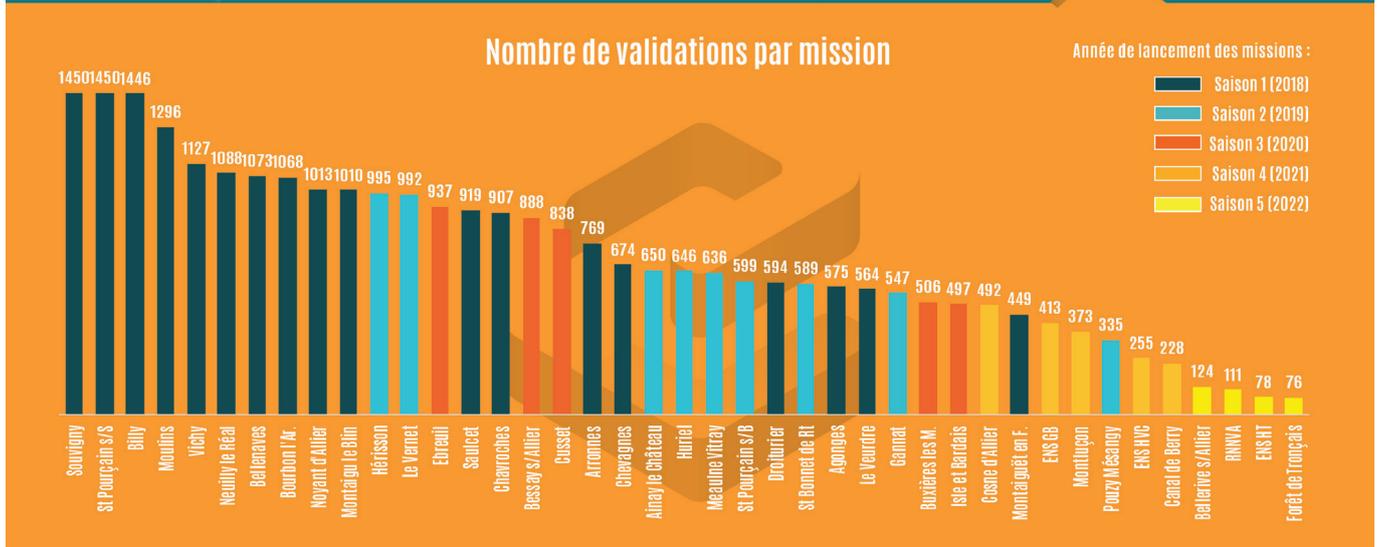
Pour favoriser l'émergence et la continuité de ce jeu innovant, le CAUE a su mobiliser et mobilise encore aujourd'hui un réseau de partenaires publics et privés :

- la Région Auvergne-Rhône-Alpes,
- le Conseil Départemental de l'Allier,
- les collectivités,
- la Fondation du Patrimoine,
- les offices de tourisme,
- le Comité Départemental du Tourisme de l'Allier,
- les Gîtes de France Allier,
- le Comité Départemental de Randonnée Pédestre,
- les associations du patrimoine,
- les citoyens en tant que ressources locales,
- les artistes, artisans et Fablab pour l'habillage et l'aménagement des trésors,
- etc.

Ces partenaires interviennent en tant que :

- **relais d'informations patrimoniales et historiques,**
- relais de communication, de maintenance ou encore d'évaluation,
- mais aussi, pour certains, en tant que soutien financier.

# LE BILAN



## D'après l'enquête de satisfaction 2021

**83%** des répondants jouent en famille.

**38,3%** des équipes sont composées de 4 personnes.

Les répondants ont en moyenne entre **6 et 11 ans** et **26 et 45 ans**.

**90%** des répondants trouvent que les balades permettent d'apprendre tout en s'amusant.

**98,3%** des répondants ont déclaré vouloir rejouer à PÉPIT.

# ANNEXES

DÉPLIANT SAISON 5.....P12

EXEMPLE D'UN SCÉNARIO DE BALADE.....P13



# DÉPLIANT SAISON 5

## Recto

### L'univers

Vous voilà plongés dans le jeu PÉPIT. Entre univers réel et virtuel, la clé c'est d'observer. Aucun détail du monde qui vous entoure ne devra vous échapper si vous souhaitez remporter la partie.



### Relevez des défis

Vous ne serez pas seuls dans cette aventure. À vos côtés pour vous guider : les Zoom ! Ces personnages drôles et attachants appartiennent au jeu.

En allant à leur rencontre, ces derniers vous confient des missions à accomplir. Affinez vos sens et faites preuve de précision pour relever chacun des défis et en apprendre davantage sur l'univers de PÉPIT... Et le vôtre ! Une fois l'ensemble des missions réalisé, la partie est en apparence terminée...

### Fin de la partie ?

Vous avez peut-être réussi cette fois mais des signes laissent présager que vos chemins se croiseront de nouveau... Restez en alerte ! Les Zoom pourraient bien avoir encore des secrets à vous révéler.



Partagez vos exploits et rejoignez la communauté  
www.pepit03.fr

@pepit03  
#pepit03



### CHARTRE DU JOUEUR

- 1 Suivez les nouvelles règles du jeu indiquées au départ de chaque mission
- 2 Respectez les propriétés privées, la quiétude des riverains et la nature
- 3 Lorsque vous trouverez le trésor, soyez discrets ! L'emplacement doit rester secret.
- 4 Prélevez un Zoom par personne
- 5 Saisissez le code contenu dans le trésor pour valider votre mission
- 6 Ajoutez un commentaire et postez des photos sans dévoiler la cachette du trésor
- 7 Avant de partir, n'oubliez pas de remettre le trésor là où vous l'avez trouvé en prenant garde de ne pas être vus !
- 8 Le trésor est presque vide ? Signalez-le en commentaire via l'application

### Comment jouer à PÉPIT ?

Sur le principe du géocaching, PÉPIT est une chasse au trésor qui se pratique en extérieur ; plus d'une quarantaine de missions à accomplir et des centaines de pépites à découvrir.

### Pour jouer :

- ou Téléchargez votre feuille de route sur [www.pepit03.fr](http://www.pepit03.fr) et munissez-vous d'un GPS,
- ou Téléchargez l'application mobile PÉPIT sur votre smartphone.

### Une application mobile 100% gratuite

Rendez-vous sur les stores pour la télécharger.

- 1 Créez votre profil & Choisissez une mission
- 2 Répondez aux énigmes
- 3 Trouvez le trésor

Sélectionnez la mission à réaliser et téléchargez les données de l'itinéraire avant de partir. Une fois au point de départ, cliquez sur « Démarrer »

Suivez le récit des Zoom et répondez aux questions qu'ils vous posent en observant attentivement ce qui vous entoure.

Si vos réponses sont exactes, les coordonnées GPS de la cachette se dévoilent. De vrais trésors à déboucher et à collectionner !

03 Allier **ca.ue**  
Centre d'Architecture, d'Urbanisme et d'Environnement

PEPIT est un jeu conçu par le CAUE de l'Allier. Le CAUE a pour objet la promotion de la qualité architecturale, urbaine et paysagère dans le respect des caractéristiques du territoire local. Il sensibilise le grand public à l'architecture et au patrimoine et il accompagne également les maîtres d'ouvrages publics ou privés. Vous avez un projet ? Vous voulez un conseil ? Contactez nous.  
- CAUE de l'Allier - 04 70 20 11 00 - [www.caue03.com](http://www.caue03.com)

AVEC LE SOUTIEN DE :



Création : [www.proxim-digital.fr](http://www.proxim-digital.fr)



## Verso

### NOUVEAUTÉS saison 5

- 4 nouveaux parcours  
2 nouveaux parcours pédestres  
2 nouveaux parcours à vélo
- 1 nouveau personnage !  
Laissez-vous guider par Archie et découvrez son dossier pédagogique " Patrimoine contemporain "
- Pour aller plus loin  
Enrichissez vos connaissances à l'aide des dossiers pédagogiques disponibles en fin de mission ou sur : [www.pepit03.fr](http://www.pepit03.fr)
- Pour rester informé  
Suivez @pepit03 sur les réseaux (Facebook, Instagram) pour connaître les dernières actualités, les défis en cours, etc.

### Les Zoom

Toutes les infos des parcours (durée, distance, niveau, accessibilité) sur le site internet et l'application mobile.

Margotte Ressources 6 PARCOURS	Xoa Lieu 6 PARCOURS	Hoop Paysages 6 PARCOURS	Blanka Patrimoine religieux 5 PARCOURS	Piz Techniques de construction 4 PARCOURS	Scoti Urbanisme 4 PARCOURS	Genius Patrimoine industriel 3 PARCOURS	Braham Châteaux 3 PARCOURS	Ti'non Petit patrimoine 1 PARCOURS	Archie Patrimoine contemporain 1 PARCOURS

# EXEMPLE D'UN SCÉNARIO DE BALADE



## Urbi, étourdi !

Patrimoine religieux  
Souvigny

Niveau : 1/5  
Dénivelé : 2/5  
Durée : 1h  
Distance : 2.00km



Bonjour chers fidèles ! Il est arrivé une drôle d'aventure au cardinal ce matin. Alors qu'il était sur le balcon du prieuré, le vent s'est mis à souffler, souffler... Et hop ! Son chapeau s'est envolé !



La belle affaire ! On ne va tout de même pas en faire une cathédrale ?



C'est très fâcheux, figure-toi. Sans son couvre-chef, le cardinal ne peut pas aller à la rencontre des pèlerins, ni même des moines du prieuré...

### 1. Point départ : parking place Saint Eloy (N46°32.150' / E003°11.429')



Du Moyen-Age au 20ème siècle, cette partie de la ville est occupée par les artisans. Orfèvres, potiers, boulangers et enfin verriers y installent leur activité. D'ailleurs regardez, derrière le calvaire et les barres d'attache du foirail se trouvent leurs petites maisons mitoyennes...



Revenons à nos moines, si vous le voulez bien ! A la place du champ de foire, se tenaient autrefois l'Hôtel Dieu des pauvres et la chapelle Saint Eloy, qui était la chapelle des monnayeurs... Saviez-vous que les religieux de Souvigny pouvaient battre la monnaie ? Un sacré privilège ! - Money ! Money ! Money ! -



Dans la rue des Potiers prendre à droite puis à gauche dans la rue des Juifs, en direction de l'étape n°2

### 2. Les Bourbons (N46°32.071' / E003°11.470')



Good morning chers amis ! Vous savez que la prospérité des moines est liée à celle des sires de Bourbon ? *By the way*, ce sont eux qui ont fondé le monastère au 10ème siècle.



Ils en sont même les protecteurs ! L'ascension de la famille et le rayonnement spirituel du monastère sont indissociables.



Ça alors, regardez ce blason... Pourquoi est-il raturé ?



*Raturé ? Of course not...* C'est le blason des Ducs de Bourbon. On dit qu'il est « d'azur à fleurs de lys d'or au bâton de gueules en bande brochant le tout ». Contrairement à celui du roi qui lui est « d'azur semé de lys d'or » uniquement.



Pas très clair tout ça... Tu veux dire que le « bâton de gueules en bande » c'est ce ruban qui traverse le blason ?



*Exactly !* Celui-ci n'est pas coloré, mais tu pourras en voir d'autres sur le chemin...



Combien y'a-t-il de fleurs de lys sur le blason ?

Notez ce nombre. C'est la réponse "A".

A = \_\_\_\_\_



Descendez la rue des Juifs, puis tournez à gauche sur le Cours Geneviève Huillier. Tournez à gauche sur la rue de la République en direction de l'étape n°3.

### 3. Le logis du prieur (N46°32.086' / E003°11.563')



Salut les citadins, je vous attendais ! Ce logis est magnifique c'est vrai, mais personnellement, j'admire cet alignement de façades derrière vous... Elles sont toutes différentes et répondent pourtant aux mêmes règles : un rez-de-chaussée et un étage. Les rez-de-chaussée étaient destinés aux marchands.



Certaines ont encore leurs enseignes... Oh ? Il y a même la maison du pèlerin ! Entre les 10ème et 12ème siècles, Souvigny était l'un des centres de pèlerinage les plus fréquentés de l'Occident chrétien. A juste titre, puisque les reliques de St Mayeul et de St Odilon, deux abbés clunisiens, y sont conservées.



Souvigny était même surnommée « la fille aînée de Cluny » ! Mais revenons à la façade du logis prieural. Son vocabulaire est classique, elle date du 18ème siècle. Observez bien de part et d'autre du porche. On note l'alternance des pilastres cannelés en pierre et de la brique...



Sur les garde-corps en fer forgé, on peut apercevoir les initiales des familles des moines de Souvigny ! - Frère Jacques, frère Jacques, dormez-vousuuuuu ? -



Nom d'une truie Bianka ! C'est en prenant l'air sur l'un de ces balcons que le cardinal a perdu son chapeau !



A en juger par ce vent d'ouest, le chapeau du cardinal doit s'être envolé en direction du château...



Parmi les lettres qui figurent sur les balcons de droite, laquelle se trouve le plus loin dans l'alphabet ?  
Si A=1, B=2, C=3, etc. A combien équivaut cette lettre ?

Notez ce nombre. C'est la réponse "B".

B = \_\_\_\_\_

# EXEMPLE D'UN SCÉNARIO DE BALADE

## 4. L'église prieurale (N46°32.101' / E003°11.573')



Eh bien ! C'est quoi ce remue-ménage ? Qui sont tous ces gens ?!



Ce sont des pèlerins, Piz ! Ils s'apprentent à entrer dans l'église pour honorer les reliques de Saint Mayeul et Saint Odilon...

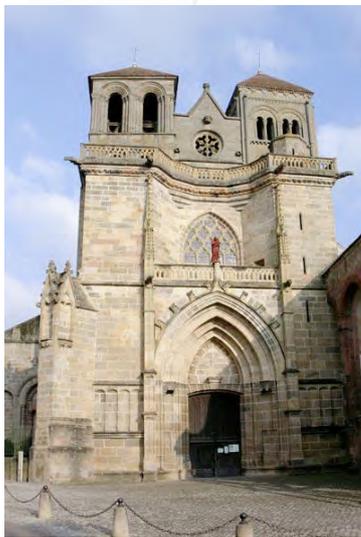


Elle peut bien accueillir tout ce monde ! L'église Saint-Pierre-Saint-Paul est la plus imposante du Bourbonnais : 80 mètres de long, 5 nefs, 6 travées, 28 mètres de large, 18 mètres de haut, 2 transepts...



Restons dans les chiffres et comptez combien de gargouilles trônent sur cette façade.

Notez ce nombre. C'est la réponse "C".  
C = \_\_\_\_\_



Si tu veux garder tes plumes au sec, je te conseille de t'éloigner ! Par temps de pluie, ces étranges créatures sculptées te déverseront leur eau sur la tête...



Ne t'en fais pas pour mes plumes, Piz ! En tant qu'effraie des clochers, je suis bien au-dessus de ça !



As-tu remarqué que la prieurale a deux clochers alors que l'église Saint-Marc, située juste en face, n'en a pas du tout ? Cette dernière a été construite pour les paroissiens, qui n'arrivaient plus à pratiquer leur culte à cause de l'affluence des pèlerins !



Curieuse, cette église... Au grès des siècles, Saint Marc a totalement perdue son utilité première. Elle a servie de grange, de marché couvert puis de caserne de pompiers !



En vous rendant à l'étape suivante, observez en longeant la prieurale les deux transepts en saillie. Voyez-vous les différentes tailles et styles d'ouvertures, témoins des évolutions constructives ?



Quelle date est sculptée de part et d'autre du cartouche (décoration de pierre taillée) ? Observez bien ! Additionnez les quatre chiffres qui la composent pour obtenir un nombre.

Notez ce nombre. C'est la réponse "D".  
D = \_\_\_\_\_

## 5. La porterie (N46°32.143' / E003°11.646')



Voilà une entrée bien majestueuse, avec sa tour carrée coiffée d'un dôme à quatre pans et ses armoiries... Surement celle du château ?



Ratéy ! Cette porte mène à la demeure du prieur « commendataire », qui était nommé par le roi. Il avait pour mission de récupérer l'argent du monastère au profit de la couronne. Bien souvent, ce prieur n'était pas issu du clergé mais d'une famille noble, proche de sa *majestéy*...



Le prieur « commendataire » est à distinguer du prieur claustral, qui s'occupe des moines. Mais au fait, Braham, toi qui vis au château, as-tu vu le chapeau du cardinal ?



Par Saint Georges, je me souviendrais d'une telle découverte ! Mais allons *vérifiety*...



Pour rejoindre le château, empruntons le chemin du Rempart ! Je passe devant. « A la file indienne, indienne, indienne ! Tous à la file indienne, nous marchons en chantant... »



Poursuivez sur la rue Richevieuille, puis prenez à gauche. Au [gps][N 46°32.118", E 003°11.754", 46.5353000, 3.1959000], prenez la rue du Rempart, sur votre gauche. Tournez à gauche sur la rue de la Couronne, puis prenez la rue de la Cure au [gps][N 46°32.170", E 003°11.628", 46.5361667, 3.1938000].

# EXEMPLE D'UN SCÉNARIO DE BALADE

## 6. Le château (N46°32.156' / E003°11.577')



Welcome to the château des ducs de Bourbon ! De la forteresse des 12ème, 14ème et 15ème siècles, il ne reste que quelques vestiges... Comme la porte d'entrée et son système défensif, ainsi que plusieurs façades du logis seigneurial.



Dis donc Braham, tu as levé les yeux ? Ces poutres sont énormes et heureusement ! Elles soutiennent les solives plus petites, le plancher et tout le poids de l'étage supérieur.



Combien de poutres en saillie (qui ressortent) comptez-vous ?

Notez ce nombre. C'est la réponse "E".

E = \_\_\_\_\_

Indice : c'est un chiffre impair.



Hélas pour nous, pas de chapeau rouge...



Excuse me Bianka, mais tu as bien dit « rouge » ? Je crois savoir où est votre chapeau ! J'ai entendu dire qu'une troupe d'artistes de Souvigny avait nommé son atelier ainsi...



Entrez dans la cour du château et au [gps][N 46°32.143"; E 003°11.554"; 46.5357167; 3.1925667] passez sous la porte ogivale et traversez une seconde cour. Rejoignez la rue.



## 7. Mission accomplie !



Pour trouver la cache, remplacez les lettres dans les coordonnées suivantes par les chiffres que vous avez relevés tout au long du parcours. Sur l'application mobile, les coordonnées passent au vert si vos réponses sont exactes !

Coordonnées : N46°32.1(D-(E-2))' / E00(A)°11.(C-2)7(B/2)'



Le lieu de la cache est fréquenté ! Soyez discrets.

Prenez un badge par personne et laissez un petit objet en échange. N'oubliez pas d'entrer le code noté dans le carnet pour valider votre mission.

A bientôt dans l'univers de PÉPIT !

Cyrielle Balineau  
Chargée de mission  
[c.balineau@caue03.fr](mailto:c.balineau@caue03.fr)  
04 70 35 13 61  
06 21 72 86 23  
[www.pepit03.fr](http://www.pepit03.fr)

**03**  
— **Allier**  
**c | a.u.e**

Conseil d'architecture, d'urbanisme  
et de l'environnement

**CAUE de l'Allier**  
14 Rue de Decize  
03000 Moulins  
04 70 20 11 00  
[contact@caue03.fr](mailto:contact@caue03.fr)  
[www.caue03.com](http://www.caue03.com)