

Destination 
CONDROZ
FAMENNE



Famille Bienvenue

Famille Bienvenue



**MES
AVENTURES
D'ENCHANTEUR**

PRESENTATION

MES AVENTURES D'ENCHANTEUR

13 BALADES-JEUX A VIVRE EN FAMILLE



Mes Aventures d'Enchanteur est une activité incontournable pour ceux qui viennent passer une journée ou un séjour en famille en Condroz-Famenne. Il s'agit, à ce jour, de 12 promenades ludiques et interactives pour enfants entre 5 et 12 ans organisées dans nos 7 communes (une dernière aventure sera disponible pour les vacances d'hiver).

Des balades-jeux qui vous embarquent dans un monde féérique plein d'énigmes et de jeux à élucider. Au fil des balades, les familles découvrent la région tout en participant à une activité super fun !

Si la région Condroz-Famenne est réputée pour ses balades naturelles et gourmandes, elle l'est de plus en plus pour ses pratiques en sorcellerie.

La Maison du Tourisme Condroz-Famenne et ses Offices du Tourisme ont plus d'un tour dans leur sac pour inviter les familles à découvrir leur terroir magique !

⇒ SÉDUIRE LES FAMILLES

Le projet, nommé « **Mes Aventures d'Enchanteur** », est né d'une réflexion avec l'ensemble des Offices du Tourisme du territoire (Ciney, Hamois, Havelange et Somme-Leuze). Suite à une enquête menée auprès des opérateurs touristiques de la région, il est ressorti que la famille représente la majorité de la clientèle. Or, il n'y avait jusqu'alors que peu d'activités qui leur étaient destinées. L'objectif fut alors de construire une offre différenciée, porteuse de sens et de valeurs, dirigée vers les enfants et la famille en attente de temps fort, de ressourcement et de valeurs vécues ensemble. L'idée est de faire découvrir la région autrement et de façon amusante.

En 2014, quatre balades sous forme d'enquêtes ou de jeux de piste ont vu le jour. En 2015, deux nouvelles balades numériques sont venues compléter l'offre et en 2021, 6 nouvelles aventures viennent d'être créées (une dernière aventure sera disponible pour les vacances d'hiver).

Les balades sont accessibles toute l'année, en toute autonomie, pour un public familial qui souhaite découvrir la région autrement. Les parcours font environ 2 km pour une heure et demie de jeu. Chaque jeu a sa propre histoire et son monde imaginaire peuplé de personnages sortis tout droit de légendes locales. Olibrius l'enchanteur est le personnage principal autour duquel rode une horrible sorcière nommée Condruza.

Avant de partir à l'aventure, il faut s'équiper !

Pour les 4 premières aventures, les familles doivent se procurer un kit d'apprenti sorcier, lequel renferme des objets qui pourraient s'avérer précieux en cours de balade. Chaque sac contient également un plan avec l'ordre de mission et les règles du jeu pour chacune des aventures. Quatre parcours et quatre atmosphères différentes : rendez-vous dans le centre-ville de Ciney, dans le village de Hamois et sur son RAVeL, dans le village de Miécrot (Havelange) et dans le bois de Nettinne (Somme-Leuze).

Pour les 2 aventures numériques, pas de besoin d'un kit mais une application à télécharger gratuitement sur son smartphone : Mes Aventures d'Enchanteur. Ces deux parcours, l'un sous forme d'une enquête, l'autre sous forme d'un jeu de piste sont à mener à Gesves et à Goesnes, un petit village de la commune d'Ohey.

Pour les 6 nouvelles aventures, il faut acheter un carnet d'énigmes « Mes Carnets d'Aventures » Ces aventures sous la forme d'un jeu de piste sont a menées dans le centre-ville de Ciney, dans le village de Chardeneux (Somme-Leuze), dans le bois d'Haillet (Ohey), dans le bois de Courrière (Assesse) et sur le site naturel du Sawhis à Havelange, dans le village de Mohiville (Hamois). La dernière aventure se déroulera dans le bois didactique de Gesves.

QUELQUES CHIFFRES

Depuis le lancement, ce sont plus de 10.000 familles (équivalent au nombre de kits vendus et aux téléchargements, ce qui représente +/- 32.200 personnes en comptant 4 pers./famille) qui ont aidés Olibrius à sauver la destination !

Plus d'information :

www.mesaventures.be

www.valleesdessveurs.be

LES MISSIONS DES FAMILLES LORS DE CES 13 AVENTURES ?



➤ 4 AVENTURES SE RÉALISENT AVEC UN KIT D'APPRENTI-SORCIER

Avant de partir à l'aventure les familles doivent se procurer un sac (entre 9 et 12€ /sac /famille), lequel renferme des objets qui pourraient s'avérer précieux en cours de balade. Chaque sac contient également un plan avec l'ordre de mission et les règles du jeu pour chacune des aventures. Quatre parcours et quatre atmosphères différentes : rendez-vous dans le centre-ville de Ciney, dans le village de Miécrot (Havelange), dans le bois de Nettinne (Somme-Leuze) et dans le village de Hamois et sur son RAVeL.

À Hamois, l'aventure démarre de l'Office du Tourisme situé le long du Ravel L126 qui relie Ciney à Huy. Le parcours de, +/- 2.5km, permet de découvrir la célèbre chapelle d'Hubinne avant d'emprunter un chemin bucolique pour rejoindre enfin le Ravel. Tout au long du parcours : des énigmes laissées par les nutons.

La mission : retrouver le sous-terrain des nutons pour qu'ils nous expliquent comment transformer du sel en diamant !

A Nettinne, le parcours de, +/- 1km se déroule dans les bois, pas de voiture, un lieu sécurisé pour les enfants. Ici, un jeu de piste destiné au plus jeune (à partir de 4 ou 5 ans)

La mission : allez à la rencontre des animaux de la Forêt enchantée pour qu'ils nous apprennent à faire sortir un éclair d'une baguette magique. Il vous faudra retrouver le repaire la méchante Condruza qui est caché dans la Forêt pour récupérer la formule magique.

A Miécrot, le parcours en étoile permet de découvrir ce charmant petit village typique du Condroz et ses nombreuses bornes fontaines qui constituaient le premier réseau de distribution d'eau dans le village. Tout au long du parcours : des témoignages laissés par les villageois permettent de retrouver les gardiens de la fontaine magique !

La mission : se rendre chez les trois frères Fontana pour qu'ils nous indiquent comment à partir de l'eau magique de Miécrot et d'une simple feuille de papier faire pousser un magnifique bouquet de fleurs.

A Ciney, le parcours en étoile permet de découvrir les coins cachés de la place Monseu et les alentours de la Collégiale. Tout autour, des indices disséminés permettent de retrouver le coupable !

La mission : aller à la rencontre de Margueritte, la célèbre vache bien connue dans la capitale du Condroz, pour qu'elle nous donne la formule magique pour transformer du lait en broche d'apprenti-sorcier !

A la fin de chaque aventure, tout bon apprenti-sorcier obtient un « mot de passe » qu'il doit encoder sur le site www.mesaventures.be pour accéder à une page secrète ! Cette page contient une formule magique qui permet d'acquérir des pouvoirs ! Plus on réalise d'aventures, plus on obtient des pouvoirs !
--



➤ 2 AVENTURES SE RÉALISENT AVEC UN SMARTPHONE

Ici, pas de besoin d'un kit mais une application à télécharger gratuitement sur son smartphone : « Mes Aventures d'Enchanteur ». Ces deux parcours, l'un sous forme d'une enquête, l'autre sous forme d'un jeu de piste sont à mener à Gesves et à Goesnes, un petit village de la commune d'Ohey.

A Gesves, l'aventure démarre près de l'église de Gesves, le long de la Chaussée Gramptinne. Le parcours de, +/- 2.5km, permet de découvrir le cœur du village du vieux Gesves, son château, sa chapelle, son ruisseau, ...

La mission : se lancer à la recherche d'un trésor mythique : l'amulette magique de saint Donat.

A Goesnes, le parcours se déroule dans le village et le départ se fait du cimetière. Ici, une enquête destinée au plus grand (à partir de 8 ans).

La mission : retrouver le coupable du vol de la vache avant qu'une nouvelle guerre n'éclate !



➤ 7 AVENTURES SE RÉALISENT AVEC UN CARNET D'ÉNIGMES

Ici, pas de kit et pas d'appli mais un carnet d'énigmes pour chaque balade !

A Assesse, l'aventure se déroule dans le Bois didactique de Courrière, Condruza a transformé tous les animaux en statue sauf un : Daguet !

La mission : aider Olibrius à protéger Daguet et à libérer ses partenaires de jeux en découvrant le code du coffre où Condruza a caché la formule magique qui lèvera le maléfice. A l'aide d'un plan, il faudra se rendre à différents endroits pour résoudre 8 énigmes ludiques qui permettent d'en apprendre plus sur les habitants de la forêt. Un jeu de piste passionnant destiné aux enfants entre 8 et 12 ans.

POINT DE DÉPART : bois didactique- rue des joncs

DISTANCE : 1,6KM

DURÉE : +/-1H - 1H30

A Somme-Leuze, l'aventure se déroule en grande partie dans le village de Chardeneux, qui fait partie des Plus Beaux Villages de Wallonie.

La mission : aider Olibrius et son ami Fernand, le Pigeon voyageur à retrouver sa destination!

A l'aide d'un plan, il vous faudra parcourir les villages de Chardeneux et Bonsin et résoudre 11 énigmes qui permettront de retrouver la destination de Fernand. Au bout de l'aventure, un site mystère juste WAOUW !

Ce jeu de piste est destiné aux enfants entre 8 et 12 ans.

POINT DE DÉPART : École de Bonsin - rue de Borlon 1a

DISTANCE : 3,3km

DURÉE : +/-1H30 - 2H

A Ciney, le parcours se déroule dans le centre-ville au départ de la Place Monseu.

La mission : aider Gustave à retrouver le nom du célèbre compositeur et musicien cinacien qui figure sur le kiosque, parmi les 16 noms des compositeurs célèbres.

A l'aide d'un plan, il faut se rendre à différents endroits de la ville pour résoudre 8 énigmes ludiques qui permettent d'en apprendre plus sur le patrimoine cinacien.

POINT DE DÉPART : PLACE MONSEU 23 – 5590 CINEY
DISTANCE : 1,3KM
DURÉE : +/-1H – 1H30

A Ohey, l'aventure se déroule dans le bois de Haillot dans lequel se cachent une marre et 2 modules didactiques qui permettent d'en apprendre plus sur le Triton et le Pic.

La mission : aider Louison à retrouver son chemin et sa famille !

A l'aide d'un roadbook il faut parcourir le bois d'Haillot et résoudre 8 énigmes qui mèneront au repaire de la famille Dondon. Au bout de l'aventure, un site mystère !

Un jeu de piste passionnant destiné aux enfants entre 5 et 12 ans.

POINT DE DÉPART : rue de Nalamont, 139 B – 5351 Haillot (parking de l'école)
DISTANCE : 2,3km
DURÉE : +/-1H30 – 2H

A Havelange, le parcours traverse le magnifique site du Sawhis, une réserve naturelle composée d'un arboretum, d'une marre, d'un parcours Vita, d'une œuvre des sentiers d'Art et d'une nouvelle aire de pique-nique artistique et ludique, spécialement conçue pour les familles en balades.

La mission : aider Taupetiveux à retrouver la recette magique d'Olibrius !

A l'aide d'un plan il faut parcourir le site naturel du Sawhis et résoudre 15 énigmes qui permettent de découvrir le nom de l'ingrédient magique de la recette d'Olibrius.

POINT DE DÉPART : Havelange : le Sawhis, Espace Nature et Santé – Accès fléchés à partir de l'Avenue de Criel, N636 (50m à gauche après le Delhaize en venant de Havelange direction Pailhe)

DISTANCE : entre 2 et 3 km
DURÉE : +/- 2H

A Hamois, l'aventure se déroule dans le village de Mohiville et permet de découvrir le magnifique site du moulin de Scoville.

La mission : aider Eugénie à retrouver le diadème perdu de Mohiville !

Alors qu'elle lavait son linge dans le Bocq à proximité du moulin de Scoville, elle a trouvé au fond de l'eau un diadème aux reflets des plus éblouissant ! Seulement, Condruza s'en est vite emparé ! Heureusement, le diadème a laissé des pièces scintillantes qui aideront à trouver le chemin. A l'aide d'un plan il faut parcourir les villages de Mohiville et de Scoville et résoudre 8 énigmes qui permettront de trouver le diadème d'Eugénie.

POINT DE DÉPART : Plaine Eugénie – Rue Albert François de Maillen (à proximité de l'école)
DISTANCE : 3,5km
DURÉE : +/-1H30 – 2H

POUR LA PROCHAINE AVENTURE ACCESSIBLES DES LE MOIS DE DECEMBRE

A Gesves, au départ de l'école d'équitation, l'aventure se déroule dans le bois didactique dans lequel se cachent un module didactique qui permettent d'en apprendre plus sur la cigogne noire. Cigonie est malade et elle doit aller livrer un bébé à sa famille d'accueil !

La mission : retrouver la famille qui attend une naissance et sur le chemin, récolter dans la forêt les ingrédients nécessaires à la guérison de Cigonie.

POINT DE DÉPART : Rue du Haras 16 (parking de l'école d'équitation de gesves).
DISTANCE : 3,5km
DURÉE : +/-1H30 – 2H

LES CARNETS SONT EN VENTE au prix de 3€

Dans les bureaux d'information touristique de la région ou via le site www.valleesdessaveurs.be



DES TABLES DE PIQUE-NIQUE LUDIQUES ET ARTISTIQUES



LA TABLE « LONGUE TABLÉE » conçue par Alexandre Rossignon – Norska

14 nouvelles aires artistiques, ludiques et accessibles aux PMR sont en cours d'installation dans sept communes de la région Condroz-Famenne.

L'objectif de ce projet est d'améliorer la qualité et l'attractivité des chemins de promenades en y installant des aires artistiques et ludiques pour pique-niquer.

9 tables ont déjà été installées, 5 autres le seront dans le courant de l'année.

Toutes les aires de pique-nique sont construites en bois massif provenant de la région. Elles ont un caractère original et artistique en lien avec les caractéristiques naturelles et culturelles du territoire. Elles permettent aussi d'accueillir des familles avec de jeunes enfants et des personnes à mobilité réduite.

Pour plus d'info : www.valleesdessaveurs.be

Destination CONDROZ FAMENNE

Contacts :

Maison du Tourisme Condroz-Famenne

info@valleesdessaveurs.be

T. 086/40.19.22

www.valleesdessaveurs.be

www.mesaventures.be



GAL
CONDROZ
FAMENNE



Avec le soutien du Commissariat Général au Tourisme. « Fonds européen agricole pour le développement rural : l'Europe investit dans les zones rurales. »