

Boisé des fantômes

Tous les siècles, une étrange malédiction frappe la ville de Nicolet. Lancée par un sorcier floué par d'ingénieux explorateurs il y a 350 ans de cela, elle réveille des créatures et fantômes depuis longtemps oubliés. Ce n'est qu'en faisant preuve de la même ingéniosité que les explorateurs d'antan que les enfants pourront apaiser de nouveau ces monstres.

Parmi les arbres ancestraux du Boisé-du-Séminaire, des fantômes furent aperçus au coucher du Soleil. Dans l'obscurité, ceux-ci s'illuminent et attendent que des visiteurs vifs d'esprit leur tendent l'oreille et répondent à leurs devinettes.

Où? : Boisé-du-Séminaire (Bois des Soeurs). Entrée par le stationnement avant du Centre des arts populaires.

Quand? : Le samedi 31 octobre, de 17 h à 21 h.

Qui? : Devinettes et énigmes recommandées pour les enfants de 6 à 12 ans accompagnés de leur(s) parent(s).

Coût? : Gratuit.

Quoi? : Dans le Boisé-du-Séminaire (Bois des Soeurs), 10 silhouettes fantomatiques et illuminées sont installées dans les bosquets à proximité des sentiers. En vous en approchant, vous entendrez chacune de celles-ci vous proposer une devinette par le biais d'un haut-parleur à proximité. Les devinettes sont répétées automatiquement à chaque minute approximativement. Votre mission est de les résoudre! Les réponses seront affichées sur les portes de l'entrée principale du Centre des arts populaires.

Veuillez noter que le parcours sera minimalement balisé par des lumières. Cependant, nous suggérons aux visiteur(se)s d'apporter une lampe de poche pour les secteurs plus faiblement illuminés.

Les 10 énigmes

- | | | | |
|------------------------|------------------------|---------------------------|----------------------|
| I. Yvette : _____ | IV. Religieuse : _____ | VII. Elisabeth : _____ | X. M. Lelong : _____ |
| II. M. Legrand : _____ | V. Olivette : _____ | VIII. Clara et Max: _____ | |
| III. Anette : _____ | VI. Mme Patte : _____ | IX. Cornu : _____ | |

Rappel des règles sanitaires en lien avec la COVID-19 :

I. Les activités organisées par le Musée des cultures du monde et du Centre des arts populaires sont des parcours libres d'accès et sans animateur destinés prioritairement aux résident(e)s de Nicolet et des municipalités environnantes. Tous et toutes peuvent y participer, mais les déplacements interrégionaux sont déconseillés.

II. Ces activités ne sont pas des rassemblements publics. Nous demandons aux cellules familiales de conserver leurs distances entre elles (2 mètres) et d'éviter les regroupements.

III. Ne touchez pas aux décorations, panneaux et autres accessoires constituant des parcours.

Les parcs des MONSTRES

Tous les siècles, une étrange malédiction frappe la ville de Nicolet. Lancée par un sorcier floué par d'ingénieux explorateurs il y a 350 ans de cela, elle réveille des créatures et fantômes depuis longtemps oubliés. Ce n'est qu'en faisant preuve de la même ingéniosité que les explorateurs d'antan que les enfants pourront apaiser de nouveau ces monstres.

Cachés dans trois parcs de Nicolet (le parc littéraire, le parc Marguerite D'Youville et le parc Thérèse Boisvert-Allard), ces monstres devront être terrassés en résolvant des énigmes pour qu'ils puissent quitter Nicolet une bonne fois pour de bon.

Les monstres des parcs de Nicolet

Où? : Parc littéraire du Jardin des mots, le parc Thérèse Boisvert-Allard et le parc Marguerite D'Youville

Quand? : Le samedi 31 octobre et le dimanche 1er novembre, de 12h à 17h.

Qui? : Devinettes et énigmes recommandées pour les enfants de 5 à 8 ans accompagnés de leur(s) parent(s).

Coût? : Gratuit.

Quoi? : Dans les parcs où se situent les trois rallyes, une affiche explique l'activité familiale à réaliser avec une petite mise en contexte.

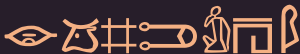
Le parc Marguerite D'Youville :

Le but de l'activité est de trouver le monstre correspondant aux descriptions cachées dans le parc. Pour aider vos enfants, les trois indices qui sont cachés près des bancs vous permettent de trouver la solution à l'énigme (Le monstre est rouge, le monstre a des cornes, le monstre a plus qu'un œil)

La réponse est le monstre numéro 15.

Le parc littéraire l'arbre de mots :

Le but de l'activité est de traduire le texte en hiéroglyphes à l'aide des indices dispersés et cachés sur le terrain du parc. Pour vous aider, les indices principaux pour réussir cette activité sont cachés près des sculptures.

Le texte à traduire est    = _____

La réponse est : Gustave la momie

Le parc Thérèse Boisvert-Allard :

Le but de l'activité est de résoudre les différentes charades pour savoir quels objets suspects figurant sur la liste est l'objet mystère.

Les réponses des charades sont 1. Si-trou-œil (citrouille) 2. vent-pire (vampire) 3. Bout-J (bougie) 4. Bon-bon (bonbon) 5. A-raie-nié (araignée) 6. Mots-Mi (momie) 7. Hi-Bouh (hibou) 8. Chauve-Sous-Ri (Chauve-souris)

L'élément qui est donc l'intrus est la sorcière