

SAMEDI 17 SEPTEMBRE

- 10h : visite de l'Église St Nicolas par Mme Thierny - Rdv à l'Église - sans réservation - 30 min.
- 10h30 : visite de la mairie par les élus municipaux - Rdv à la mairie - sans réservation - 30 min.
- 11h : visite «l'histoire du bourg de Merlimont» par M. Mériaux - Rdv à la mairie - sans réservation - 30 min.
- 14h : visite des dunes de la pinède par M. Fourdrignier - Rdv sur l'aire de pique-nique de Leroy Merlin
Sur réservation - 2 h
- 14h - 17h : animation du patrimoine du centre des Argousiers par la Ligue de l'Enseignement
Rdv sur place - sans réservation
- 16h : visite du sentier découverte par l'ONF (Office National des Forêts)
Rdv à l'entrée du sentier, place de la Gare - sur réservation - 2 h
- 20h : sortie Chauve-Souris par Eden 62
Rdv devant le bureau d'informations touristiques - sur réservation - 1h30

DIMANCHE 18 SEPTEMBRE

- 10h : visite au cœur des zones humides de la réserve biologique par l'ONF
Rdv à l'entrée de la réserve biologique - sur réservation - 2h
- 10h : présentation de manuscrits anciens par M. Duchateau - Rdv salle Navez - sans réservation - 30 min.
- 10h30 : visite «l'histoire de Merlimont plage» par M. Mériaux
Rdv Salle Navez - sans réservation - 30 min.
- 11h30 : diffusion du diaporama «La petite histoire de Merlimont» par M. Mériaux
Rdv salle Navez - sans réservation - 30 min.
- 12h : projection du film «Merlimont, l'activité littorale, la vie rurale» par Archipop
Rdv salle Navez - sans réservation - 30 min.

EN AUTONOMIE

'A la découverte de notre patrimoine'

Découvrez le patrimoine merlimontois de façon ludique. Suivez les balises, résolvez les énigmes et découvrez la phrase mystère !

Plan et règlement du jeu disponibles à partir du jeudi 15 septembre à la mairie, à l'ECM, au B.I.T, sur le site internet de la ville www.merlimont.fr et dans la boîte à livres située au verger «Samuel Paty».

Toutes les animations sont gratuites. Informations au B.I.T, place de la Chapelle.
Inscriptions par téléphone ou sms au 06.75.21.70.55 à partir du 6 septembre.

A LA DÉCOUVERTE DE NOTRE PATRIMOINE EN FAMILLE !

Ce jeu nécessite un maître du jeu qui validera les bonnes réponses des joueurs.

Attention ! Vous avez dans les mains les règles du jeu et les solutions.

A l'intérieur de ce livret, vous trouverez également un plan avec la phrase mystère à découvrir et une fiche à transmettre aux joueurs.

Munissez-vous d'un stylo !

IPNS. Ne pas jeter sur la voie publique.



Règles du jeu :

Le maître du jeu (vous) et les joueurs se rendent à la première balise située à la boîte à livres à côté du verger «Samuel Paty».

Le maître du jeu transmet la fiche joueurs aux participants. Les joueurs doivent résoudre chaque rébus pour découvrir la balise suivante à laquelle ils doivent se rendre.

A chaque bonne réponse au rébus, le maître du jeu indique au joueur le mot mystère associé à la balise (sauf balise 1).

Le joueur doit inscrire ce mot sur la feuille fournie, pour compléter la phrase mystère.

Une fois tous les mots mystères trouvés, les joueurs pourront se rendre à l'endroit indiqué et être mis à l'honneur en tant qu'explorateur officiel du patrimoine merlimontois.

Phrase mystère à trouver :

**BRAVO ! POUR AVOIR VOTRE DIPLOME, RENDEZ-VOUS À LA SALLE NAVEZ
DIMANCHE 18 SEPTEMBRE À 11H30**

Si vous ne pouvez pas vous y rendre, rendez-vous au bureau d'informations touristiques pendant les horaires d'ouverture..

Solutions :

balise 1 :

solution du rébus :
bibliothèque

balise 2 :

solution du rébus :
aire de jeux
mot de la phrase mystère =
bravo

balise 3 :

solution du rébus :
football
mot de la phrase mystère =
votre

balise 4 :

solution du rébus :
Jardin partagé
mot de la phrase mystère =
diplôme

balise 5 :

solution du rébus :
écopaturage
mot de la phrase mystère =
rendez-vous

balise 6 :

solution du rébus :
prairie fleurie
mot de la phrase mystère =
salle

balise 7 :

solution du rébus :
mairie
mot de la phrase mystère =
Navez

balise 8 :

solution du rébus :
école
mot de la phrase mystère =
dimanche

balise 9 :

solution du rébus :
verger
mot de la phrase mystère =
septembre

balise 10 :

mot de la phrase mystère =
11h30