

LES GÉANTS DE PIERRE

Gardée par les géants de pierre de Salados depuis des siècles, l'empreinte du lion protecteur de la cathédrale d'Embrun est réapparue. Sur les hauteurs du grand lac, marche dans les pas des tailleurs de pierre, cherche les 9 gravures sculptées dans le marbre rose et retrouve la tanière du lion de Salados.



LES OASIS ENCHANTÉES

Entre les falaises de Catinat et le défilé des gorges du Guil, un mystérieux chapelet d'oasis recèle bien des histoires. Au fil de l'eau, au fil des mots, capte la poésie de ces précieux bassins d'eau fraîche et enregistre le chant des naïs.



CONSIGNES DE JEU
Lorsque tu rencontres cette borne, pars à la recherche d'une « cache Histoire » dans un cercle de 20 pas autour de toi.

Tu as trouvé la « cache », fais une pause et découvre les aventures de nos héros! Relève les défis Sens'action, referme et replace la « cache » avant de continuer.

Soyez prévoyants, partez équipés pour la randonnée. Les temps de marche et de jeu sont donnés à titre indicatif et calculés pour des enfants dès 6 ans.

Protège ton paysage avec Natura 2000
Vous entrez dans un espace naturel préservé, vous en devenez les gardiens, le temps de votre visite. Assurez-vous que personne n'oublie de déchets, ne cueille les plantes et ne dérange les animaux.

Information dans les offices de tourisme de Serre-Ponçon et du Guillestrois-Queyras

Des émotions à partager sur le groupe **facebook #Sensation**



4 RANDONNÉES-JEU LES MONTAGNES S'ANIMENT EN FAMILLE

RETROUVE LES « CACHES HISTOIRE »
DIALOGUE AVEC LES HÉROS DE NOS MONTAGNES
RELÈVE DES DIZAINES DE DÉFIS • DÈS 6 ANS

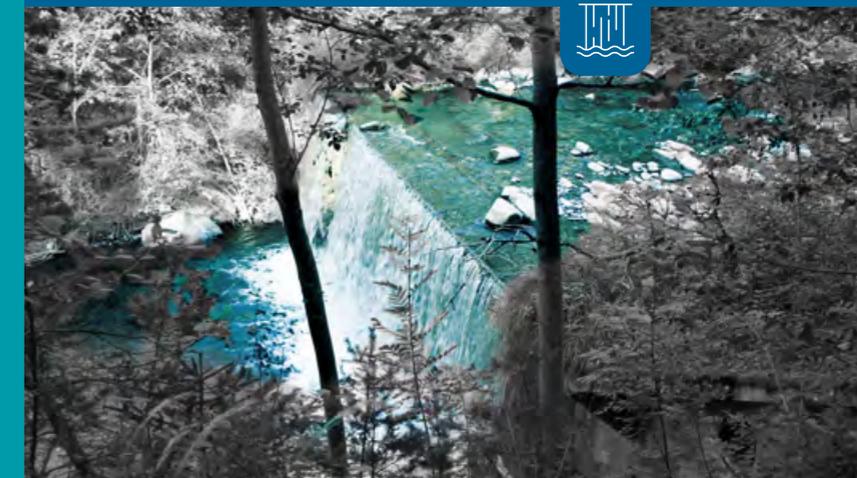


ARVIEUX
BARATIER
CHORGES
EYGLIERS



LES MILLE CASCADES

Sous les ombrages de la forêt du Pouzenc, les hommes ont créé d'immenses cascades. Comme eux, essaie de maîtriser la force de l'eau et mesure sa pureté. Pars à la recherche des habitants du torrent des Vachères et rencontre l'esprit des lieux, le légendaire *Abies pinsapo*.



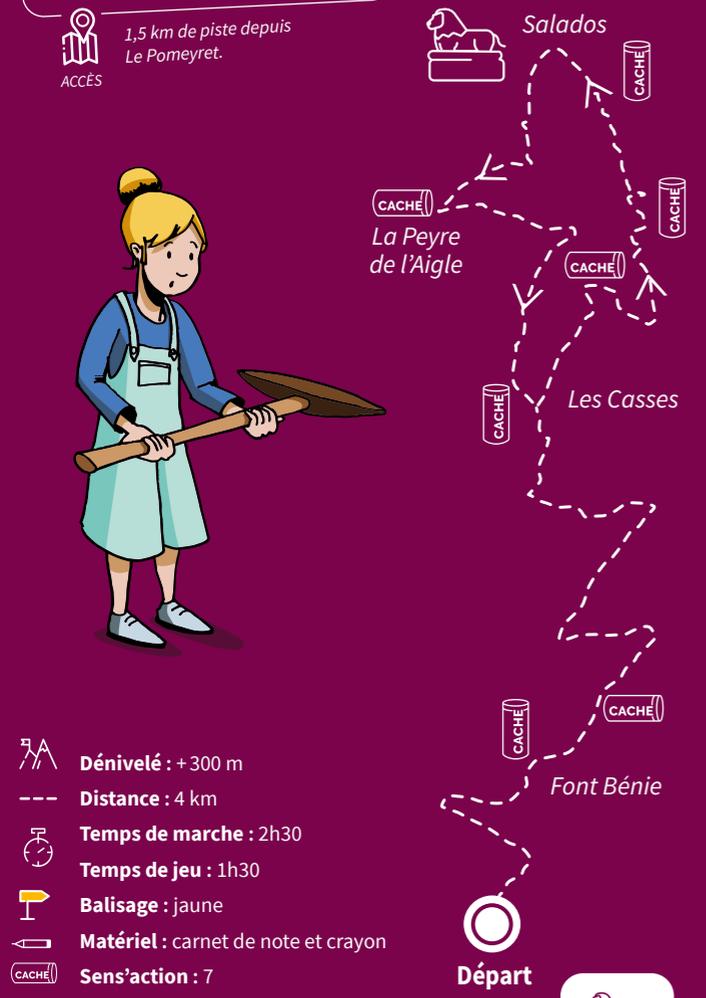
LA SAGA DE L'HERBE

Dans les prés de fauche de Villargaudin émerge de terre une bête mystérieuse, gardienne du souvenir de l'invention du fromage. Immerge-toi dans le cycle saisonnier d'un brin d'herbe et alimente la toison de cette étrange apparition.



lenaturagraphe.fr • Impression : Exaprint • Crédits photo : Cédric Rouze, Yoann Oliviero, Camille Bertuletti, Edition Grand.

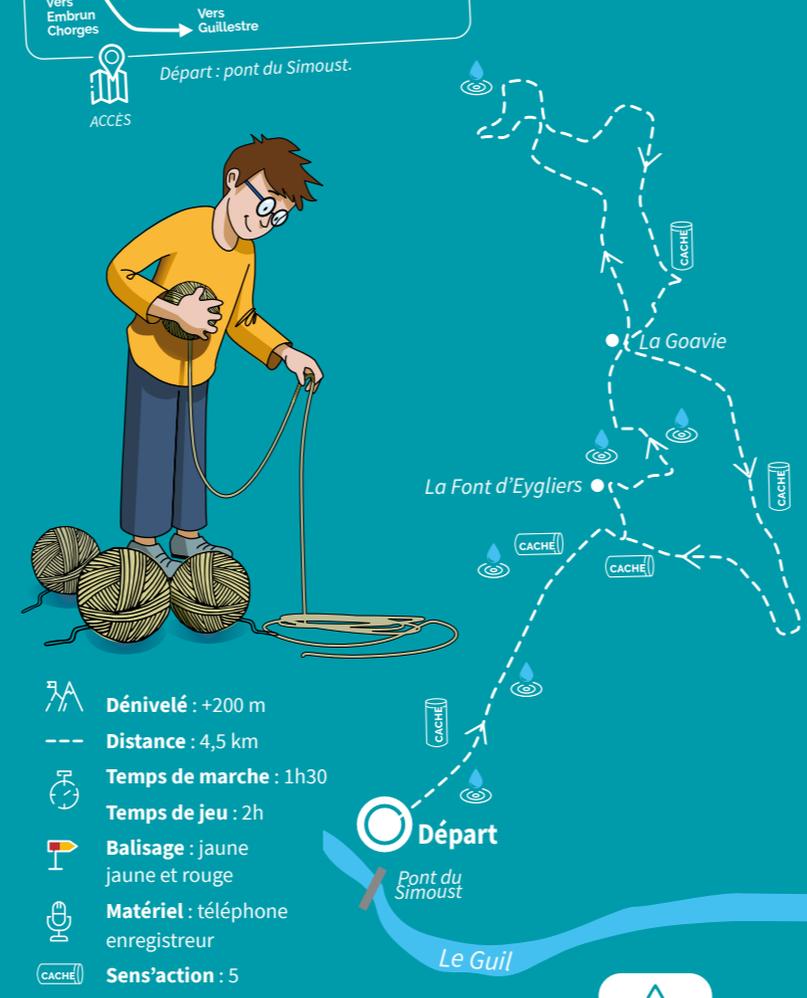
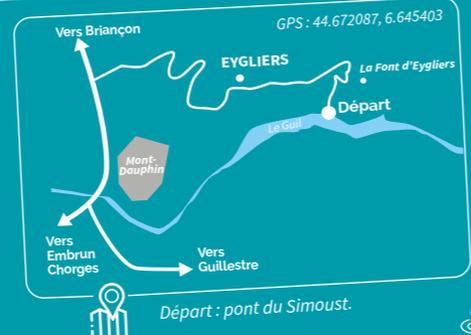
PARCOURS
Sens'action
Les géants de pierre



- Dénivelé : +300 m
- Distance : 4 km
- Temps de marche : 2h30
- Temps de jeu : 1h30
- Balisage : jaune
- Matériel : carnet de note et crayon
- Sens'action : 7



PARCOURS
Sens'action
Les oasis enchantées



- Dénivelé : +200 m
- Distance : 4,5 km
- Temps de marche : 1h30
- Temps de jeu : 2h
- Balisage : jaune et rouge
- Matériel : téléphone enregistreur
- Sens'action : 5



PARCOURS
Sens'action
Les mille cascades



- Dénivelé : +100 m
- Distance : 2 km
- Temps de marche : 1h30
- Temps de jeu : 2h30
- Balisage : jaune
- Matériel : couteau de poche et ficelle
- Sens'action : 5



PARCOURS
Sens'action
La saga de l'herbe



- Dénivelé : +200 m
- Distance : 3,5 km
- Temps de marche : 1h30
- Temps de jeu : 2h
- Balisage : jaune
- Matériel : carnet à dessin et crayon
- Sens'action : 5

