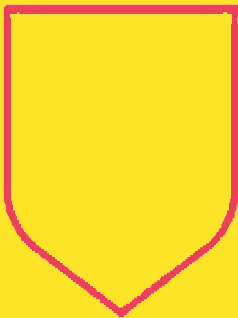


5

Dessine l'intérieur du blason de Sorèze.

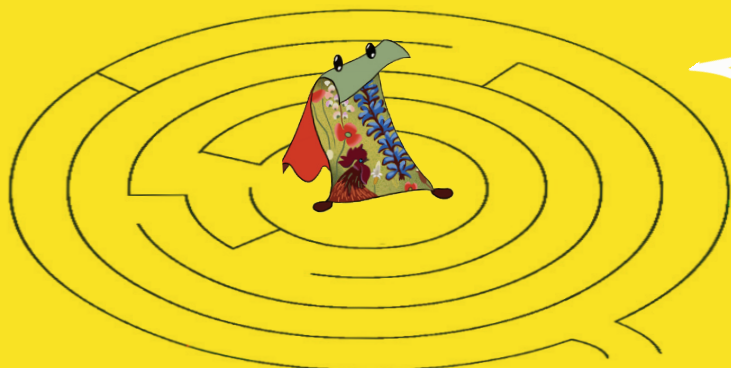
Indice : rends-toi rue
Azaïs, tu pourras y voir
le blason au-dessus d'une
porte de maison.



Les premiers
blasons ont été
utilisés dans la mêlée des
batailles du Moyen-Âge
afin de distinguer
les combattants.



6



Avant de terminer,
peux-tu me ramener
jusqu'à ma maison ?



Bravo ! Tu as réussi !

Retourne à l'Office de Tourisme pour
récupérer ta récompense !

Maintenant, tu peux retrouver mes autres amis dans de
nouvelles aventures aux Cammazes, Revel et Saint-Félix
Lauragais. Si tu valides les 3 jeux de piste, tu gagneras une
Super surprise ! À toi de jouer !

Ne pas jeter sur la voie publique.

J e u

d e p i s t e

**3 - 6
ANS**

S orèze

À toi de jouer avec Mirabelle

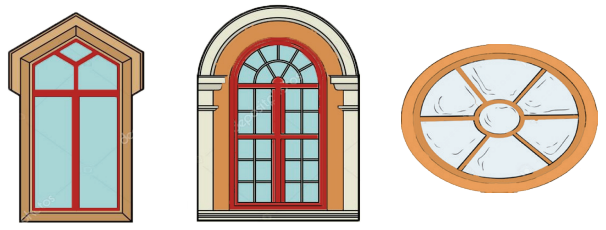


Bonjour
jeune artiste ! Tu as déjà dû
me croiser, j'habite dans le Musée Dom
Robert. Des fois je fais des bêtises et je sors
en cachette me balader dans le village. Mais
aujourd'hui, j'ai le droit de venir avec
toi pour faire cette aventure !
Trop cool !!!

Mirabelle

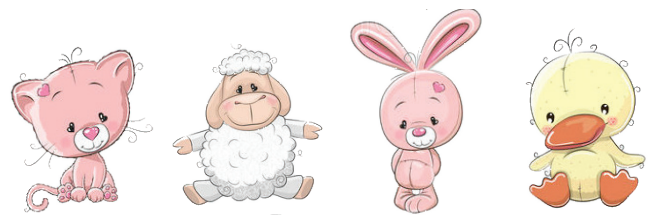
1

Rends-toi devant la façade de l'Abbaye-École de Sorèze. Regarde bien les fenêtres. Quelles formes n'y figurent pas ? Entoure la bonne réponse.



2

Le village a été attaqué par les protestants. Ils ont détruit l'église et l'Abbaye-École du village. Les habitants ont réemployé certaines pierres sculptées. On en retrouve un peu partout dans le village et notamment ici, rue Puyvert. Arrête-toi au niveau de la première gouttière en haut à gauche dans le lierre. Quel animal reconnais-tu ?

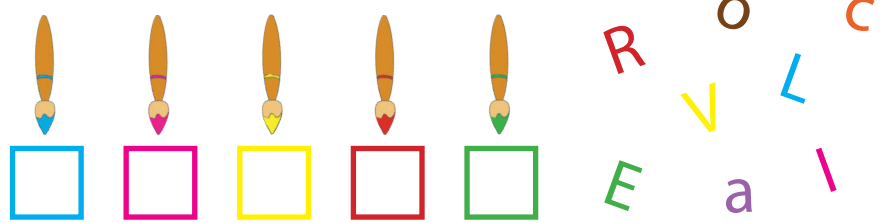


Dirige-toi vers le clocher Saint-Martin et cherche la pierre en forme de chauve-souris à l'extérieur du clocher. Tu peux essayer de la dessiner !



3

Dirige-toi maintenant vers la cour d'honneur de l'Abbaye-école. Une belle sculpture blanche est placée au centre de cette cour. Un vieux monsieur veille sur un élève de l'ancienne École de Sorèze. Cet élève tient quelque chose dans sa main : écris le mot en t'aidant des couleurs.



4

Place Dom Devic, tu trouveras une belle fontaine. Dans la fontaine, il y a un personnage, lequel ? Entoure la bonne réponse.



Toujours sur la place, deux fenêtres se sont rajoutées, trouve-les et entoure-les :



Tu peux
utiliser le plan pour te repérer
dans le village.

