

Liuret-jeu rallye selfie « Mehun en images »



: à partir de 1 joueur / seul ou en équipe



: dès 5 ans



: 1h/1h30



: appareil photo ou Smartphone nécessaire

IPNS - Ne pas jeter sur la voie publique

Plan de la ville



X Porte de l'Horloge

1

**Levez les yeux et trouvez moi !
Je surmonte un
monument qui sert de
prison à la Révolution.**



2

**Vous me trouverez après
la porte de la ville !**



3

Je me situe au bord de la
terrasse du roi
Charles VII !



4

Trouvez moi !

BOVRGES
MEHVN



5

**Près d'un musée où le
kaolin est utilisé vous me
trouvez !**



6

**Saint Symphorien vous
attend place de la
République !**



7

**Chez Damien et
Sylvain on travaille le
bois près du
Canal de Berry !**



8

**Je me situe dans le passage de
l'Ecu qui relie la rue
Jeanne d'Arc à la rue Emile Zola !**



9

J'aime lire !



10

**Entre la rue Paul Langevin
et la rue Augustin Guignard
vous me trouverez !**



11

**Je suis situé dans une rue portant le
nom de la favorite de Charles VII,
célèbre pour ma beauté et mon
amitié avec Jacques Cœur !
Cherchez moi du côté pair !**



Règles du jeu

Jeu gratuit qui se déroule en extérieur.

Retrouvez, grâce aux énigmes, les 11 éléments photographiés du livret et photographiez vous avec, en un minimum de temps.


Tous les membres de l'équipe doivent se trouver sur la photo.

N'hésitez pas à demander l'aide des passants que vous croiserez.

La zone de jeu est celle de la carte à la fin du livret.

De retour à l'Office de Tourisme, vous pourrez faire vérifier vos photographies.

Retrouvez l'actualité et les animations de la ville sur:

www.tourisme-mehun.com et sur  @mehuncoeurdeberry

Office de Tourisme Cœur de Berry
Place du 14 juillet - 18500 Mehun-sur-Yèvre
02 48 57 35 51 - contact@tourisme-mehun.com

Ouverture :

Octobre à Avril : du lundi après-midi au samedi matin : 10h/12h et 15h/17h

Mai/Juin/Septembre : du lundi au samedi : 10h/12h et 14h/18h

Juillet et Août : du lundi au samedi : 10h/12h et 14h/18h

Dimanche et jours fériés : 10h30/12h30

