



DÉPART

Vous êtes à l'entrée
du Palais Idéal. Façade NORD.
Allez côté EST.
Lisez la règle du jeu
en bas à gauche.



Quiz découverte

A
Au milieu se trouve
la Source de Vie, c'est là
que le Facteur vous a laissé
un indice de la date
du début des travaux :

a : 1889.
b : 1869.
c : 1879.

24

H
Une lettre du nom du Facteur
est écrite deux fois
en haut des colonnes
de la façade ouest. Laquelle ?

a : C.
b : H.
c : A.
d : V.

8

I
Entrez maintenant
dans la galerie, au centre.
Quel est l'animal sculpté
sous le voutour ?

a : Le raton.
b : Le renard.
c : La belette.

10

B
Quels sont les deux
animaux gardiens
de la Source de Vie ?

a : Chat.
b : Lion.
c : Chien.
d : Taureau.

24

G
Tournez à l'angle
de la façade ouest,
de longues tentacules
pendent au-dessus du visiteur...
A quel animal
appartiennent-elles ?

a : Le calmar.
b : Le poulpe.
c : La pieuvre.

6

C
A gauche, trois Géants
vous dominent.
Qui sont-ils,
d'après les inscriptions ?

a : César.
b : Vercingétorix.
c : Archimède.
d : Charlemagne.
e : Pharaon.

21

F
Longez la façade nord
et rapprochez-vous
des serpents !
Quel est le personnage
biblique cité trois fois ?

a : Adam.
b : Eve.
c : Noé.

5

J
Montez sur la terrasse,
au pied de la Tour de Barbarie
avec des palmiers, une belle
pierre est posée sur une colonne carrée.
C'est elle qui a donné au Facteur
l'idée de construire un monument,
mais comment ?

a : Il l'avait trouvée dans ce jardin.
b : Il l'avait ramassée lors
d'une tournée en campagne.
c : Il l'avait achetée sur un marché.

14

K
Descendez de la terrasse,
et cherchez le côté sud.
Quel est l'animal qui soutient
l'inscription
" la reine des grottes " ?

a : La chèvre.
b : Le lion.
c : Le chien.

17

D
Partez sur la droite,
les colonnes d'un temple
mystérieux se dressent...
mais comment le Facteur
les a-t-il construites ?

a : Avec des briques.
b : Avec des boules de pierre.
c : Avec des galets.

28

E
Vous êtes à l'angle
de la façade nord :
le Facteur Cheval vous dit
" défense de ne pas toucher "
mais aussi...

a : " Travail d'un seul homme ".
b : " Travail d'une vie ".
c : " Travail de tout le village ".

1



ARRIVÉE

L
En revenant vers la façade est,
entrez dans la niche
où se trouve la brochette
du Facteur Cheval,
sa " compagne de peine ",
comme il l'a inscrit. Pourquoi ?

a : Elle a porté les pierres du palais.
b : Elle transportait le courrier.
c : C'est la brochette du jardinier.

19



RÈGLES DU JEU " découverte "

- Rendez vous à la FAÇADE EST pour commencer le jeu, en vous repérant sur le plan (24).
- Un élément du palais correspond à chaque question et à un numéro du plan.
- Trouvez la ou les bonnes réponses parmi les propositions.
- Les réponses sont au dos du dépliant.

24

