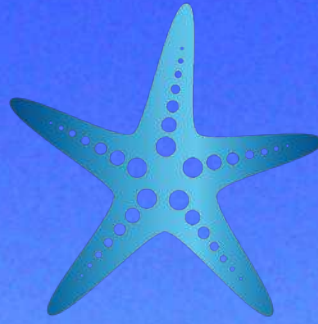


DECouvrez LA VILLE EN FAMILLE AVEC NAÏS !



CAVALAIRE

— GOLFE DE SAINT-TROPEZ —

PARCOURS DEFIS

Les Jeux de Naïs

Bonjour,
Je m'appelle Naïs. Je suis là
pour vous faire découvrir notre
belle ville de Cavalaire-sur-Mer
à travers des jeux d'observation
et des défis. Osez-vous
parcourir la ville avec moi ?
Allez, c'est parti !
Et que le meilleur gagne !



Comment ça marche ?
Toute la famille participe à
des défis et des jeux à diffé-
rents endroits de la ville.
Chaque participant reporte
les points gagnés dans le
tableau des
scores en
fin de carnet.
A vous de jouer !



LE CENTRE-VILLE

1. Jeu d'observation (1 point pour le premier à trouver)

De jolies structures symbolisent les wagons de train



des Pignes.

Combien y en a-t-il ?

2. Défi

Création de Ninja Balls !

Remplissez des ballons avec des graines ou céréales (haricots rouges, pois chiches, riz,...). Fermez le ballon. Bravo, vous avez vos balles !

Prenez chacun 1 balle et faites la rouler sur vos bras d'une main à l'autre en passant derrière la nuque et sans la faire tomber.

Si vous réussissez à le faire 3 fois de suite, vous gagnez 3 points,
2 fois de suite : 2 points
et 1 seule fois : 1 point.



LA PLAGE

3. Jeu d'observation (1 point)

Combien de digues sont situées sur la plage du Centre-Ville ?



4. Défi

Bouge ton popotin sur la plage !

Accrochez une boîte de mouchoirs vide à une ceinture ou une ficelle.

Remplissez-la de coquillages et autres trésors trouvés sur la plage. Installez votre ceinture autour de la taille.

Une fois que tout le monde a sa ceinture, installez-vous sur vos serviettes de plage, mettez de la musique et remuez votre popotin !

Celui qui a fait tomber le plus d'objets gagne 3 points, le second gagne 2 points et le 3ème gagne 1 point.



LA CALANQUE

5. Jeu d'observation (1 point)

Quels sont les noms des 3 routes qui permettent de découvrir ce joli point de vue ?



6. Défi

Histoire de mémoire

Mettez-vous debout. Un 1er joueur commence une phrase pour raconter une histoire puis s'arrête. Un 2ème joueur reprend la même phrase puis rajoute une 2ème phrase pour continuer l'histoire. Le 3ème joueur reprend les 2 phrases et à son tour, continue l'histoire. Etc. Dès qu'un joueur ne se souvient plus des phrases exactes, il a perdu et s'assoit. Le dernier joueur debout a gagné !

Le gagnant obtient 3 points,
le 2ème : 2 points
et le 3ème : 1 point.

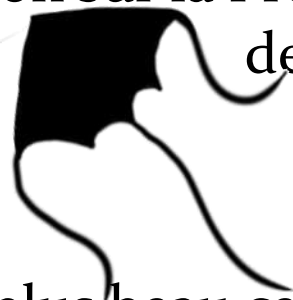


LA PROMENADE DE LA MER



7. Jeu d'observation (1 point)

Combien de baraques
trouve-t-on sur la Promenade
de la Mer ?



8. Défi

Concours du plus beau cerf-volant

Atelier créatif avec ta famille : fabriquez des cerfs-volants avec 2 bâtonnets, de la ficelle, du scotch et un sac plastique ou du journal. Prenez les bâtonnets et scotchez les en forme de croix. Découpez le sac ou le journal en losange, décorez-le et scotchez le aux 4 coins de la croix.

Rajoutez des bandelettes de plastique ou de journal aux pointes du cerf-volant. Enfin, accrochez la ficelle sur les bâtonnets en croix.

Maintenant, laissez voler vos cerfs-volants sur la Promenade de la Mer et faites voter les passants !

Celui qui récolte le plus
de vote obtient 3 points,
le 2ème : 2 points
et le 3ème : 1 point.



BONPORTEAU

9. Jeu d'observation (1 point)

Comment se nomme le sentier qui part de la plage de Bonporteau et rejoint le domaine Foncin ?



10. Défi

Course au pistolet à eau

Procurez-vous 2 gobelets. Faites un trou dans le fond des gobelets et faites passer une Grande ficelle à l'intérieur.

Place au jeu ! Accrochez les 2 grandes ficelles pour qu'elles soient bien raides. Ensuite, 2 personnes s'arment de pistolet à eau et une 3ème fait l'arbitre. 3, 2, 1... Go ! Tirez dans le gobelet pour le faire avancer jusqu'au bout de la ficelle. Faites plusieurs parties et notez vos scores.

Une fois terminé, celui qui a gagné le plus de fois gagne 3 points, le 2ème : 2 points, le 3ème : 1 point.



LE PORT HERACLEA

11. Jeu d'observation (1 point)

Comment s'appelle le Quai qui mène à la Capitainerie ?



12. Défi

Qui suis-je ?

En vous baladant sur le port, notez les noms de bateaux sur différents papiers. Pliez ces papiers et mettez les dans un récipient.

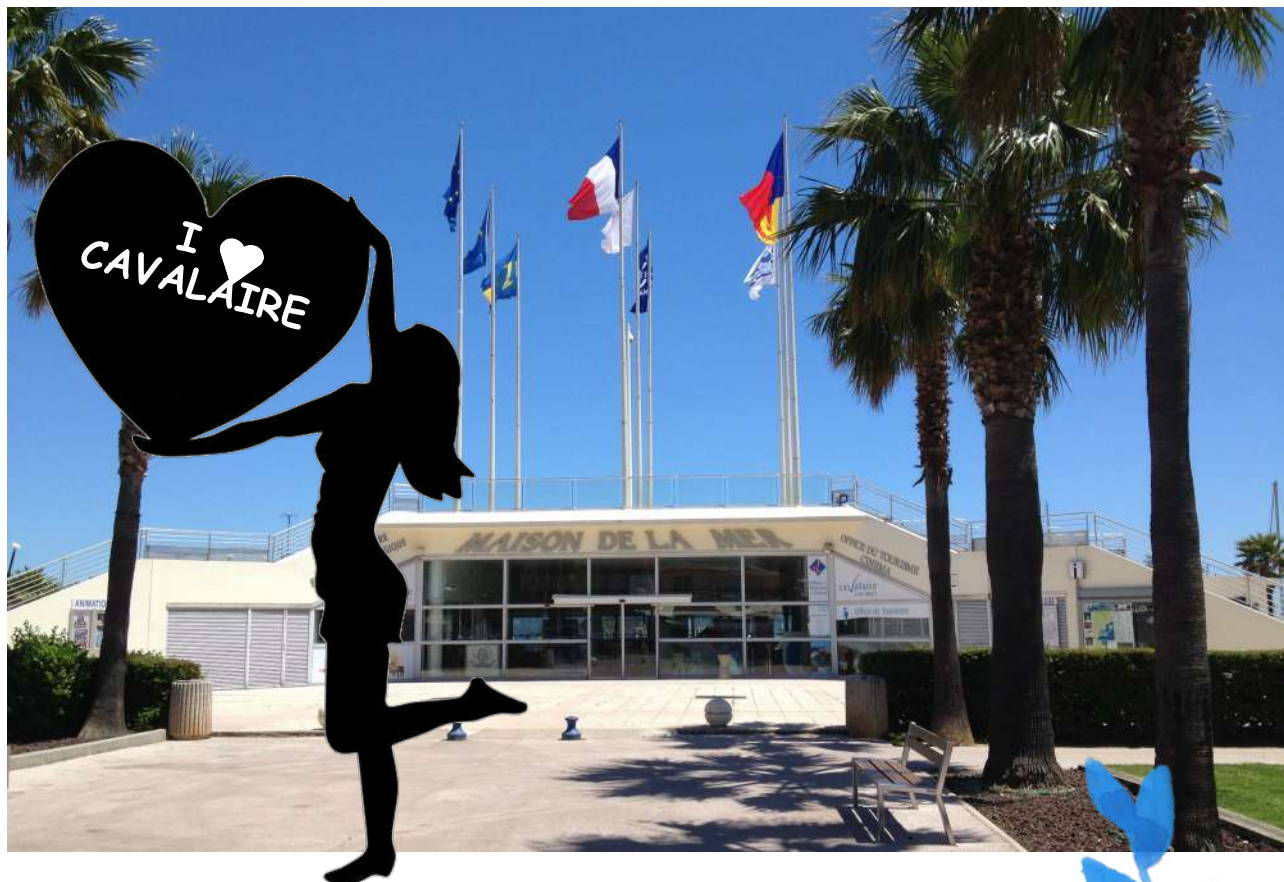
Chacun des participants retire un papier sans le lire et le fixe sur son front. L'un après l'autre, posez des questions aux autres pour découvrir qui vous êtes.

Le premier qui trouve son nom gagne 3 points, le 2ème : 2 points et le 1er : 1 point.

LA MAISON DE LA MER

13. Jeu d'observation (1 point)

Quel est le nom provençal de la Maison de la Mer ?



14. Défi

Photo avec Naïs

Réalisez avec moi une jolie carte postale de Cavalaire en prenant un selfie de toute la famille où j'apparais également. Tu peux ensuite poster cette photo sur internet avec #mycavalaire.

Et pour ce défi, tout le monde gagne 3 points ! Youpi !

BRAVO ! 👍





RESULTATS

Place aux résultats ! Note ci-dessous
et découvrez qui est le champion.

Nom du Joueur

Jeu n°	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14	3	3	3	3	3	3
Total :						

Réponses : **1.** 5 wagons / **3.** 3 digues / **5.** les avenues Pierre et Marie Curie, la Vigie et la Calanque / **7.** 3 baraques / **9.** Sentier du Fenouillet / **11.** Quai Marc Pajot / **13.** L'Oustau de Mar



Crédits photos : Emmanuel Bertrand, Frédéric-Bernard Scotto, Cavalaire Tourisme IC



CAVALAIRE

— GOLFE DE SAINT-TROPEZ —

Office de Tourisme

Maison de la Mer

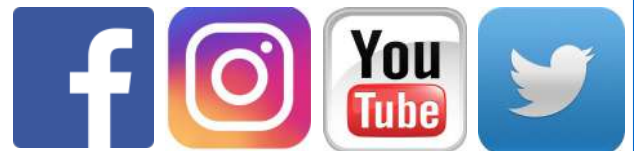
04.94.01.92.10



VIVRE ENSEMBLE
DE BELLES EXPÉRIENCES

Suivez-nous !

www.cavalairesurmer.fr



Merci pour votre participation ! Nous espérons que vous avez passé un bon moment en famille et nous vous souhaitons une agréable fin de séjour à Cavalaire-sur-Mer!