

AVENTURES

À

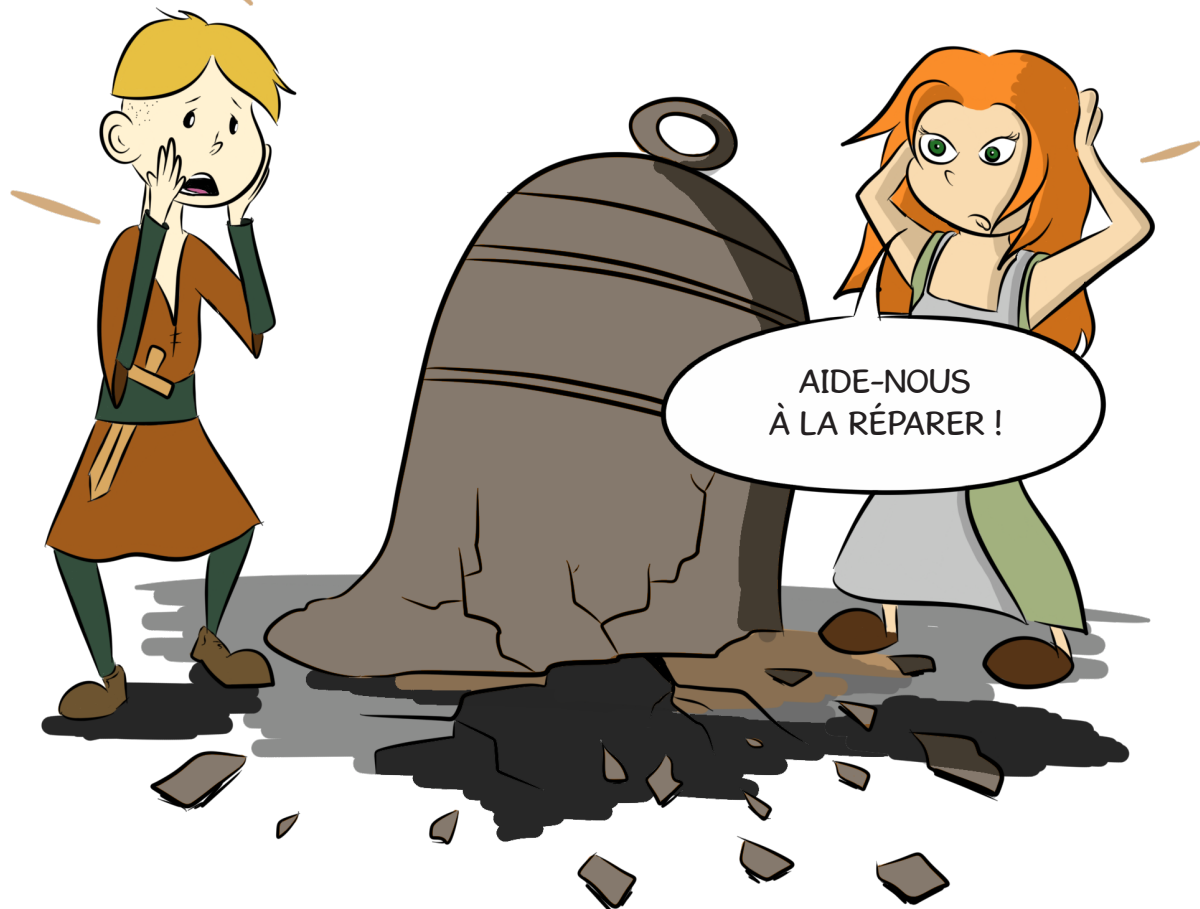
VILLEDIEU LES POÊLES



VILLEDIEU
TOURISME

CATASTROPHE !

LA CLOCHE DE LA VILLE
S'EST CASSÉE EN 10
MORCEAUX !



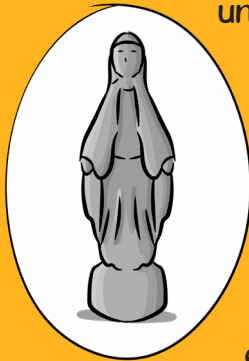
AIDE-NOUS
À LA RÉPARER !

À CHAQUE INDICE RÉCUPÉRÉ,
NOTE-LE DANS LA BONNE CASE :



POUR LES SUPER ENQUÊTEURS

Comme son nom l'indique, Villedieu est à l'origine une ville très religieuse. On plaçait des petites statuettes de la Sainte Vierge sur les façades des maisons comme protection...



OUVRE L'ŒIL !

et coche une case à chaque fois que tu en aperçois une. À la fin du parcours, tu sauras si tu es vraiment le meilleur enquêteur de la ville !



6

3

10

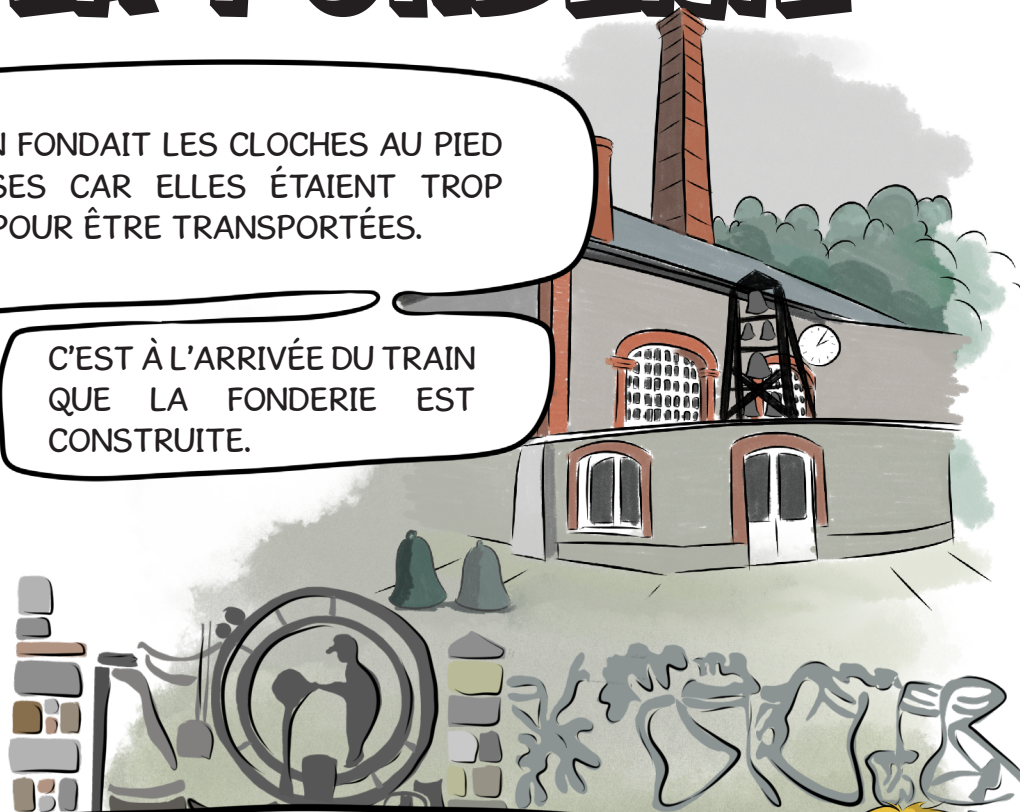
9

5

1. LA FONDERIE

AVANT, ON FONDAIT LES CLOCHES AU PIED DES ÉGLISES CAR ELLES ÉTAIENT TROP LOURDES POUR ÊTRE TRANSPORTÉES.

C'EST À L'ARRIVÉE DU TRAIN QUE LA FONDERIE EST CONSTRUITE.



OBSERVE BIEN LE PORTAIL ET RETROUVE DANS QUEL ORDRE LES IMAGES APPARAISSENT. L'INDICE EST AU BOUT DE LA BONNE LIGNE !



①						= LE
②						= DU
③						= UNE

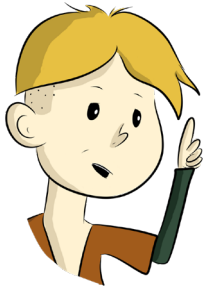
REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°1 DE LA PREMIÈRE PAGE

L'INFO
EN

Le savais-tu ? Pour fabriquer les moules dans lesquels seront fondues les cloches, on utilise de l'argile, du crottin de cheval et... des poils de chèvre !

2. L'ÉGLISE NOTRE-DAME

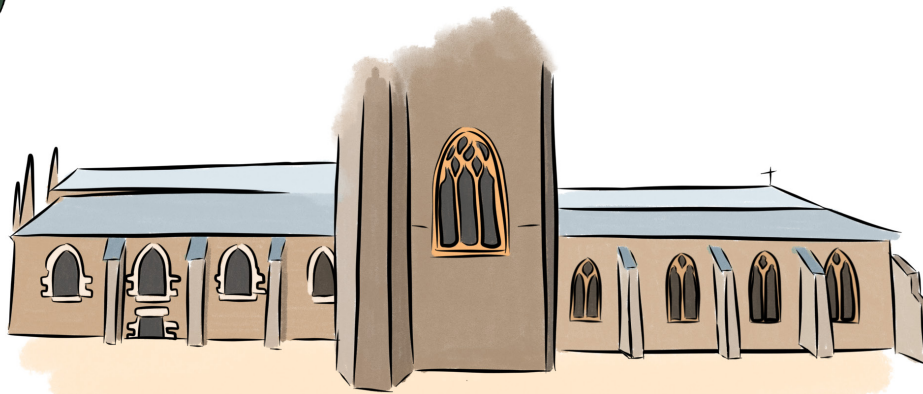
POUR COMMENCER, RETROUVE LE CÔTÉ DE L'ÉGLISE QUI
RESSEMBLE AU DESSIN EN DESSOUS



LAQUELLE DES DEUX A LES
BONS VITRAUX ?



①



= AU

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°2 DE LA PREMIÈRE PAGE

②

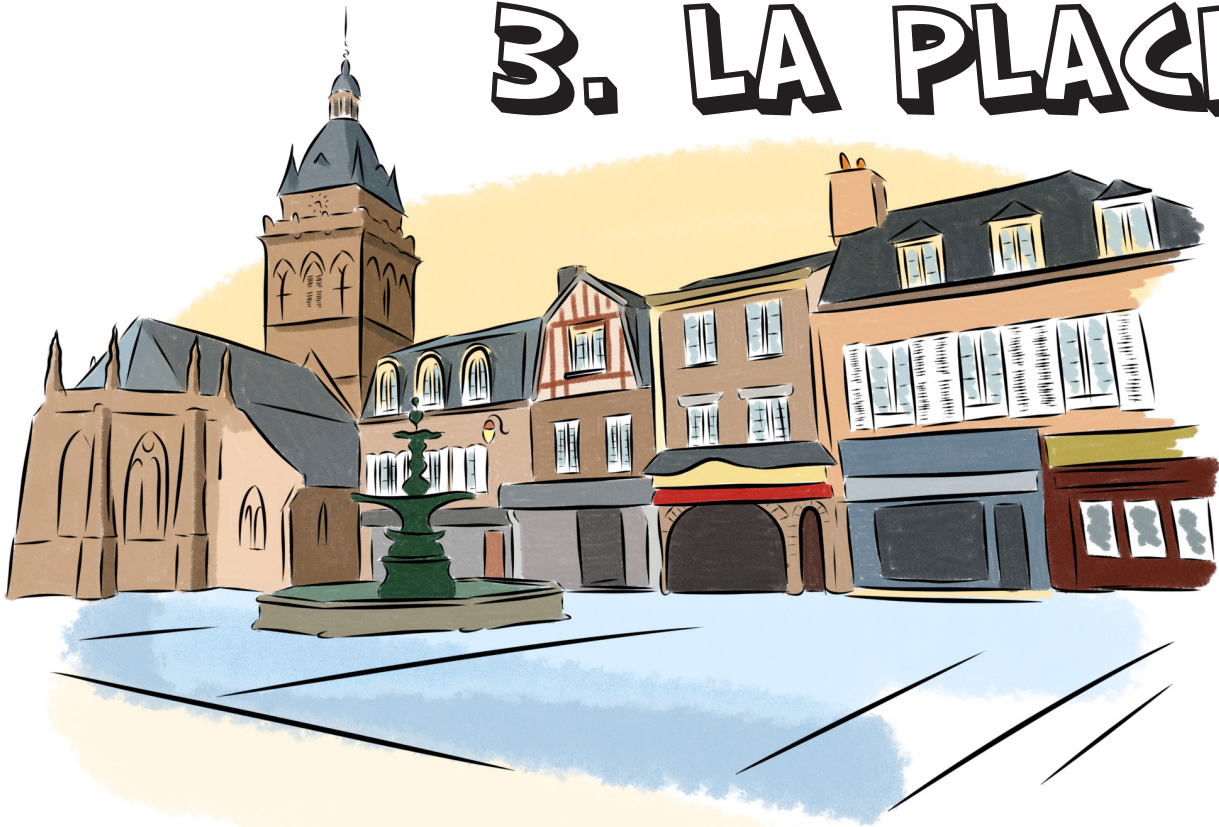


= DE

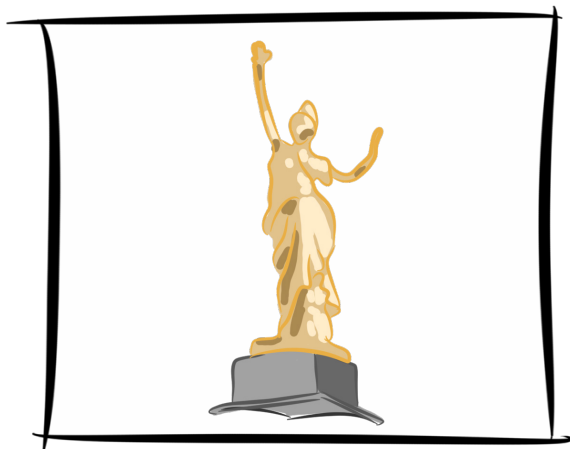
L'INFO
EN

Cette tour est la plus vieille partie de l'église, avec deux contreforts entourant l'entrée. Les autres parties ont été partiellement détruites et reconstruites au fil des siècles !

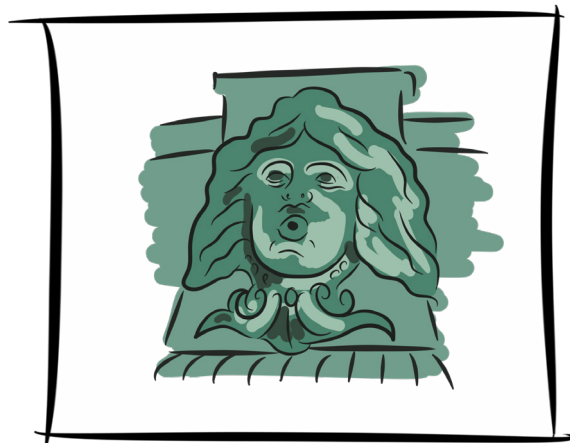
3. LA PLACE AU



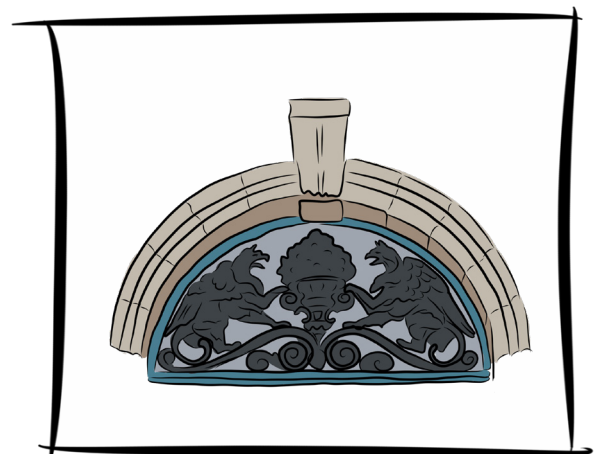
= B



= É



= I



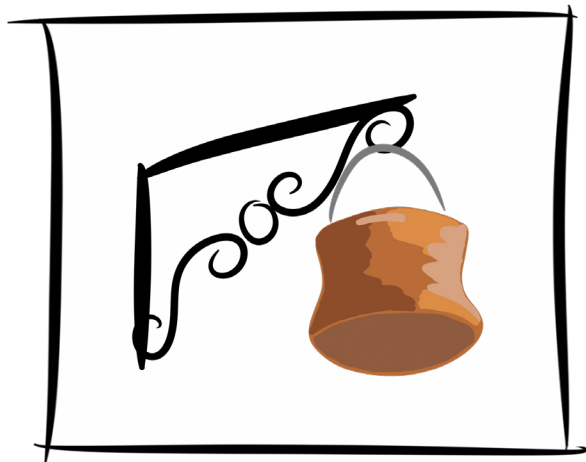
= M

UX DÉTAILS

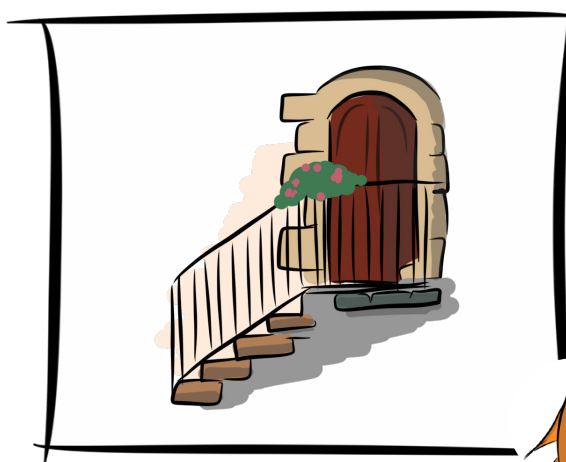


N'oublie
pas...
OUVRE
L'ŒIL !

= J

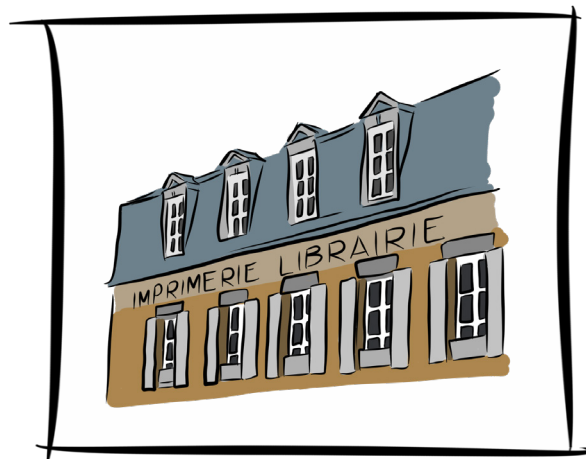
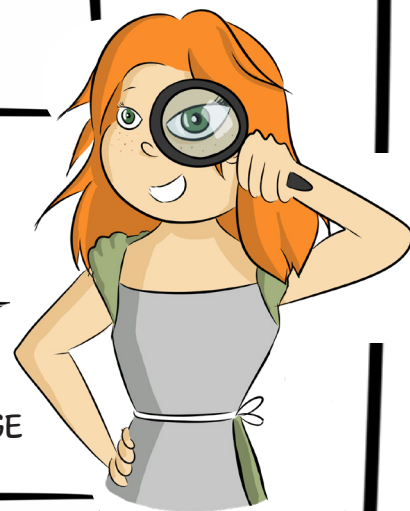


= À

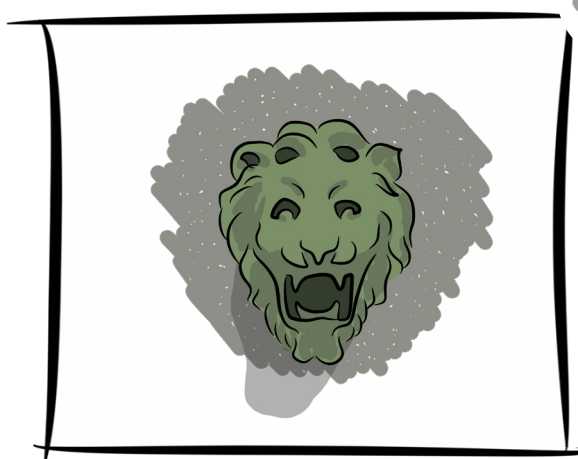


UNE SEULE IMAGE N'EST PAS SUR CETTE
PLACE... LAQUELLE ?

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°3 DE LA PREMIÈRE PAGE



= Z

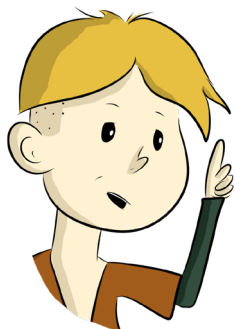


= K

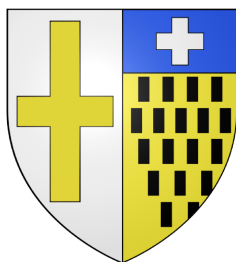
L'INFO
EN 

La ville a vite adopté les valeurs de la Révolution française. La place a été renommée place de la République et on a érigé une statue en or représentant la Marianne.

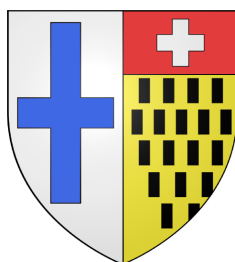
4. LE BLASON



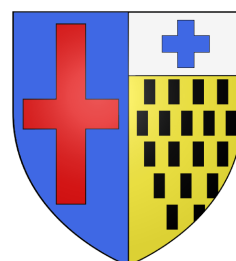
SI TU AS BIEN OBSERVÉ SUR LA PLACE, TU SAURAS RETROUVER LE BON BLASON DE LA VILLE PARMIS TOUS CEUX DESSINÉS CI-DESSOUS.



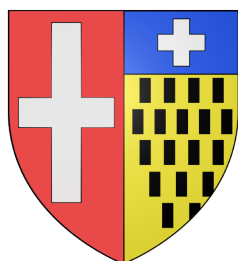
= PORTE



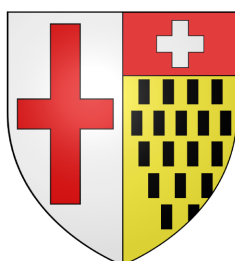
= ICI



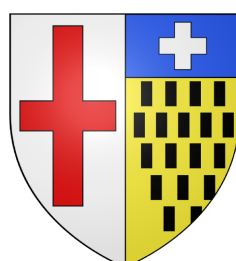
= LUNE



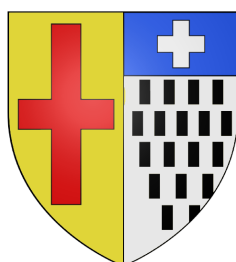
= CLOCHE



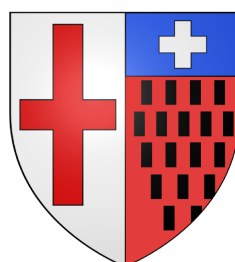
= PANIER



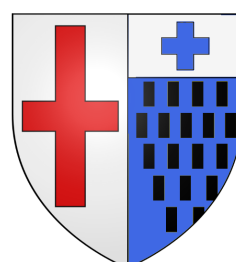
= TOURISME



= VERRE



= POÊLE



= RUELLE

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°4 DE LA PREMIÈRE PAGE

L'INFO
EN

Le blason de la ville est inspiré des armoiries de Louis de Rochechouart. Il a été redessiné par la femme du maire Jules Tétrel au 19^e siècle.

5. LES MARCHES

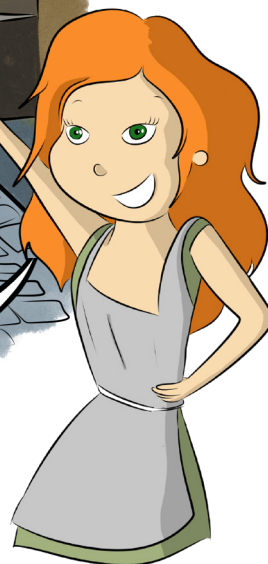
DE LA RUE LUCETTE



ÇA GRIMPE DUR !



COMPTE LE NOMBRE EXACT DE MARCHES PLATES JUSQU'EN HAUT !
LE RÉSULTAT SERA L'INDICE.

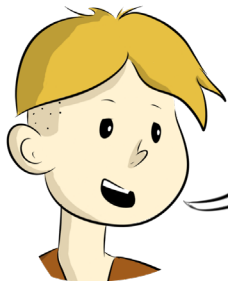


REPORTE LE NOMBRE DANS LA CASE N°5 DE LA PREMIÈRE PAGE

L'INFO
EN 

Le savais-tu ? On appelle les habitants de Villedieu-les-Poêles les Sourdins car ils devenaient sourds à force de taper sur le cuivre pour le travailler.

6. L'ATELIER DU CUIVRE

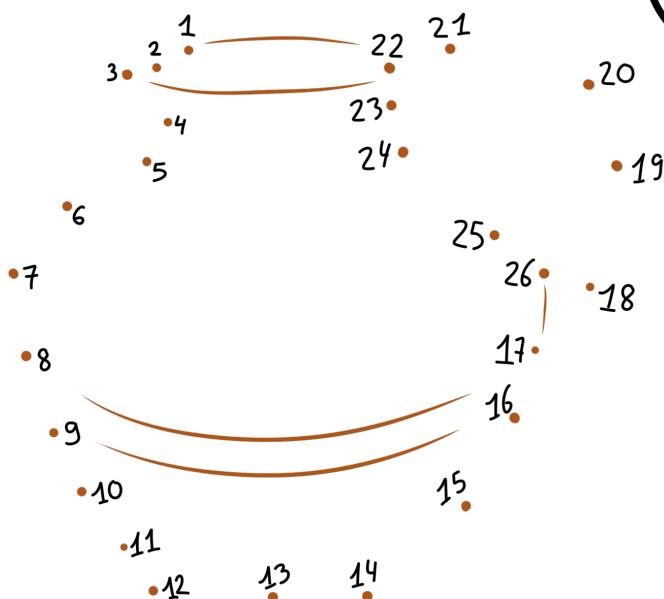


NOTRE VILLE A
ÉTÉ SURNOMMÉE
VILLEDIEU-LES-POÊLES
CAR ON Y FABRIQUAIT
DE GRANDES POÊLES À
BOUILLIE !



DANS CET ATELIER, ON A MÊME FABRIQUÉ UNE
BAIGNOIRE POUR UN MAIRE DE NEW-YORK.

RELIE LES POINTS ET
TROUVE QUEL DESSIN
EST REPRÉSENTÉ...



UN TAMBOUR = ROBE

UNE BROUETTE = PANIER

UNE CANNE (cruche) À LAIT = BOÎTE

UNE POÊLE = LOUPE

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°6 DE LA PREMIÈRE PAGE

L'INFO
EN

On travaille le cuivre ici car les chevaliers de Malte ont rapporté
ce savoir-faire de Chypre. D'ailleurs, Chypre veut dire cuivre en
grec ! Mais il n'y a pas de mine de cuivre en Normandie...

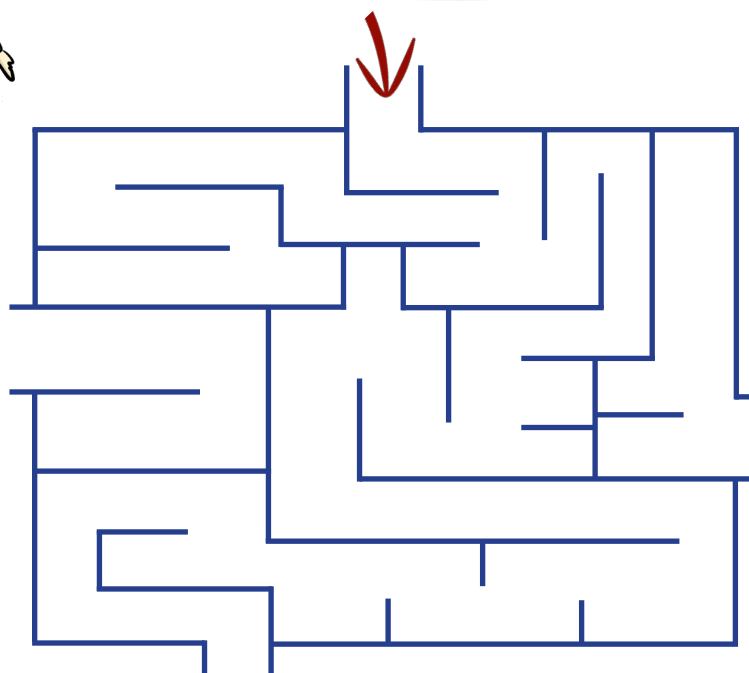
7. LES LAVOIRS



IL Y A LONGTEMPS, ON LAVAIT SON LINGE À LA RIVIÈRE. TU PEUX VOIR À QUOI RESSEMBLAIENT CES ENDROITS PRÈS DU PARC AU BORD DE L'EAU.



AIDE-NOUS À RETROUVER NOTRE LINGE !



= L'ATELIER



= LA PLACE



= L'OFFICE

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°7 DE LA PREMIÈRE PAGE

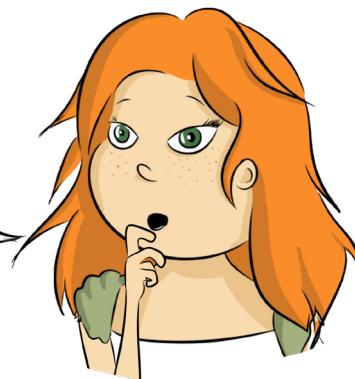
L'INFO
EN 

Tu trouveras dans la ville une place du Pussoir Fidèle. Un pussou était une louche servant à puiser l'eau au lavoir. Et on disait ce lavoir fidèle car personne ne s'y faisait voler son linge !

8. LE MYSTÈRE

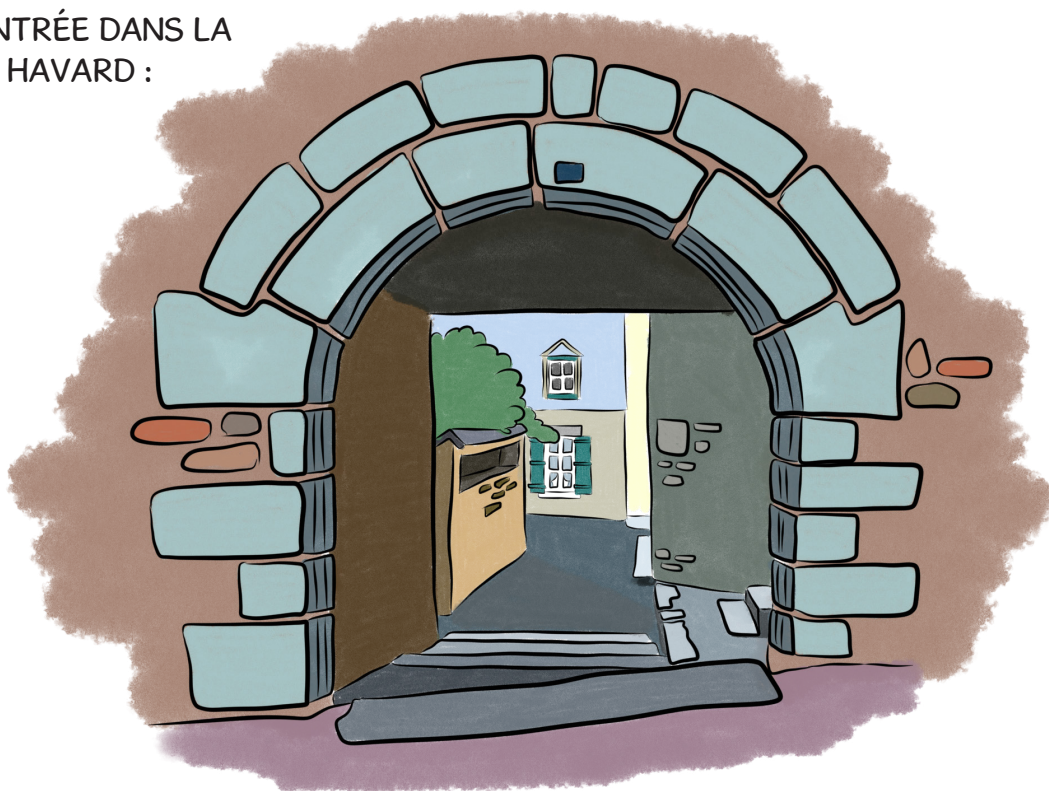


DANS UNE COUR, UNE TÊTE
A ÉTÉ SCULPTÉE SANS
QUE PERSONNE NE SACHE
POURQUOI...



UN MYSTÈRE POUR TOUS
LES SPÉCIALISTES ENCORE
AUJOURD'HUI !

TROUVE CETTE ENTRÉE DANS LA
RUE DU DOCTEUR HAVARD :



UNE FOIS DANS LA COUR, REGARDE TOUT AUTOUR DE TOI, LA TÊTE EST :

PAR TERRE = DESSOUS

SOUS UNE PETITE FENÊTRE = DEVANT

SUR UNE CLÔTURE = DERRIÈRE

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°8 DE LA PREMIÈRE PAGE

9. LA COUR DE LA LUZERNE

IL Y A TRENTE-NEUF COURS DANS LA VILLE, DANS LESQUELLES IL Y AVAIT LES ATELIERS POUR TRAVAILLER LE CUIVRE. LES FAMILLES Y VIVAIENT. LA NUIT, ILS FERMAIENT LA PORTE DE LA COUR POUR SE PROTÉGER DES VOLS !



IL Y AVAIT UNE FAMILLE PAR ESCALIER ET LES ATELIERS ÉTAIENT AU REZ-DE-CHAUSSÉE.



CHERCHE LA DATE GRAVÉE SUR LE DESSUS D'UNE PORTE DANS LA COUR ET ÉCRIS-LA ICI :

LES DEUX DERNIERS
CHIFFRES SONT L'INDICE !

— — — — —

↙ ↘

--	--

REPORTE-LES DANS LA CASE N°9 DE LA PREMIÈRE PAGE

10. LA MAISON D'ANGLE

EN PLIANT LA FEUILLE SUR LES POINTILLÉS,
RECONSTITUE LA MAISON D'ANGLE ET RETROUVE-LA !



POUR VO MISI KATOUM CHTZI IR L'INDICE
RETOUR O' FLUCTIUS ZAZAK NE LA FEUILLE
ET REGARDE DA LUMOS X JACTA DESI NS LES FENÊTRES

REPORTE LA BONNE RÉPONSE DANS LA CASE N°10 DE LA PREMIÈRE PAGE

L'INFO
EN 

Il existe encore des Chevaliers de Malte et ils se réunissent tous les quatre ans pour le Grand Sacre, mais ils n'ont plus d'armures et ne se servent plus de leurs épées !

SOLUTIONS :



1. La fonderie : UNE
2. L'église Notre-Dame : DE
3. La place aux détails : À
4. Le blason : TOURISME
5. Les marches de la rue Lucette : 79
6. L'Atelier du Cuivre : BOÎTE
7. Les lavoirs : L'OFFICE
8. Le mystère : DEVANT
9. La cour de la Luzerne : 94
10. La maison d'angle : CODE

QUEL SUPER ENQUÊTEUR ES-TU ?



TU AS TROUVÉ ENTRE 1 ET 3 STATUETTES :
ENQUÊTEUR EN DEVENIR

TU AS TROUVÉ ENTRE 4 ET 6 STATUETTES :
ENQUÊTEUR SUPER MALIN !



TU AS TROUVÉ PLUS DE 6 STATUETTES :
**TU ES SUREMENT UN DES RARES
SUPERS ENQUÊTEURS !**

LÉGENDE



Office de tourisme
de Villedieu Intercom

1

Questions



Fonderie
de cloches

1

rue Planche Blondel

10

2

place de la
République

4

Mairie

Maison du
Patrimoine
Sourdin

rue Général de Gaulle

place des
Costils



Cour
du foyer

6

Atelier
du cuivre

8

7

9

rue du Docteur Havard

5

rue Carnot

Office de tourisme, 8 place des Costils 50800 Villedieu-les-Poêles
02 33 61 05 69 | contact@villedieutourisme.fr
www.villedieutourisme.fr

Conception et illustrations :
© Walden Illustrations.
Reproduction interdite.



VILLEDIEU
TOURISME



9 781234 567897