

Balades ludiques en Alsace

Gueberschwihr



Visiter,
se balader,
s'amuser,
jouer !



Tous les circuits sur bit.ly/balades-ludiques-alsace



Partout en France :
RANDOLAND.FR

Retrouvez plus de jeux en
Alsace sur l'application
mobile Sur la Piste des
Trésors d'Alsace...



Gueberschwihr

FACILE

1,6 KM



1 H

GUEBERSCHWIHR

Office de Tourisme Pays d'Eguisheim et de Rouffach

BUREAU DE ROUFFACH
12A place de la République - 68250 Rouffach
Tél. : +33 (0)3 89 78 53 15

BUREAU D'EGUISHEIM
22A Grand Rue - 68420 Eguisheim
Tél. : +33 (0)3 89 23 40 33

info@tourisme-eguisheim-rouffach.com
www.tourisme-eguisheim-rouffach.com

Blotti dans un écrin de vignes au pied du Herrenberg, le village de Gueberschwihr a connu une histoire tumultueuse mais aussi riche en événements heureux, notamment au cours du Moyen-Âge et de la Renaissance, dont les traces font aujourd'hui encore le charme de cette jolie cité viticole au caractère authentique.

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de Tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter la balade sur la place du village. Aller observer la mairie **1**.

Descendre vers la rue Basse située à quelques mètres de la mairie, et qui démarre entre deux caves de vignerons. Continuer tout droit, passer devant la fontaine de la Vierge, s'arrêter entre le n° 26 et la tour. Chercher sur le mur de droite les blasons sculptés au-dessus d'un portail **2**.

Prendre ensuite la première ruelle à droite. Monter la rue de la Source et observer la porte du n° 13 **3**.

Continuer tout droit et aller observer la fontaine sur la droite **4**.

Continuer dans la rue Haute puis prendre à droite dans la rue

des Mouches. Une fois en bas, aller sur la gauche vers l'église

5.

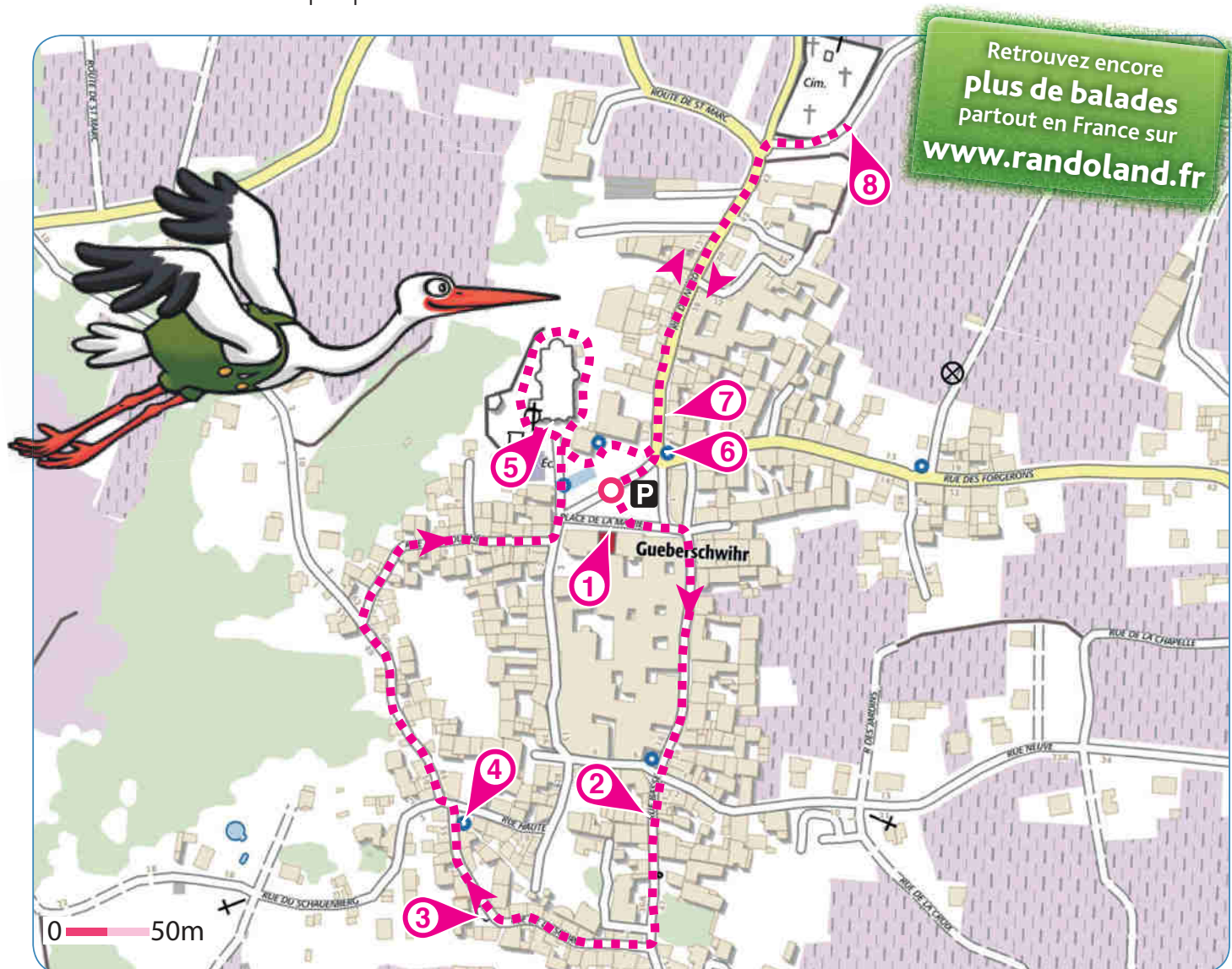
Faire le tour de cette dernière par la gauche puis redescendre sur la place en direction de la fontaine, en face de la banque

6.

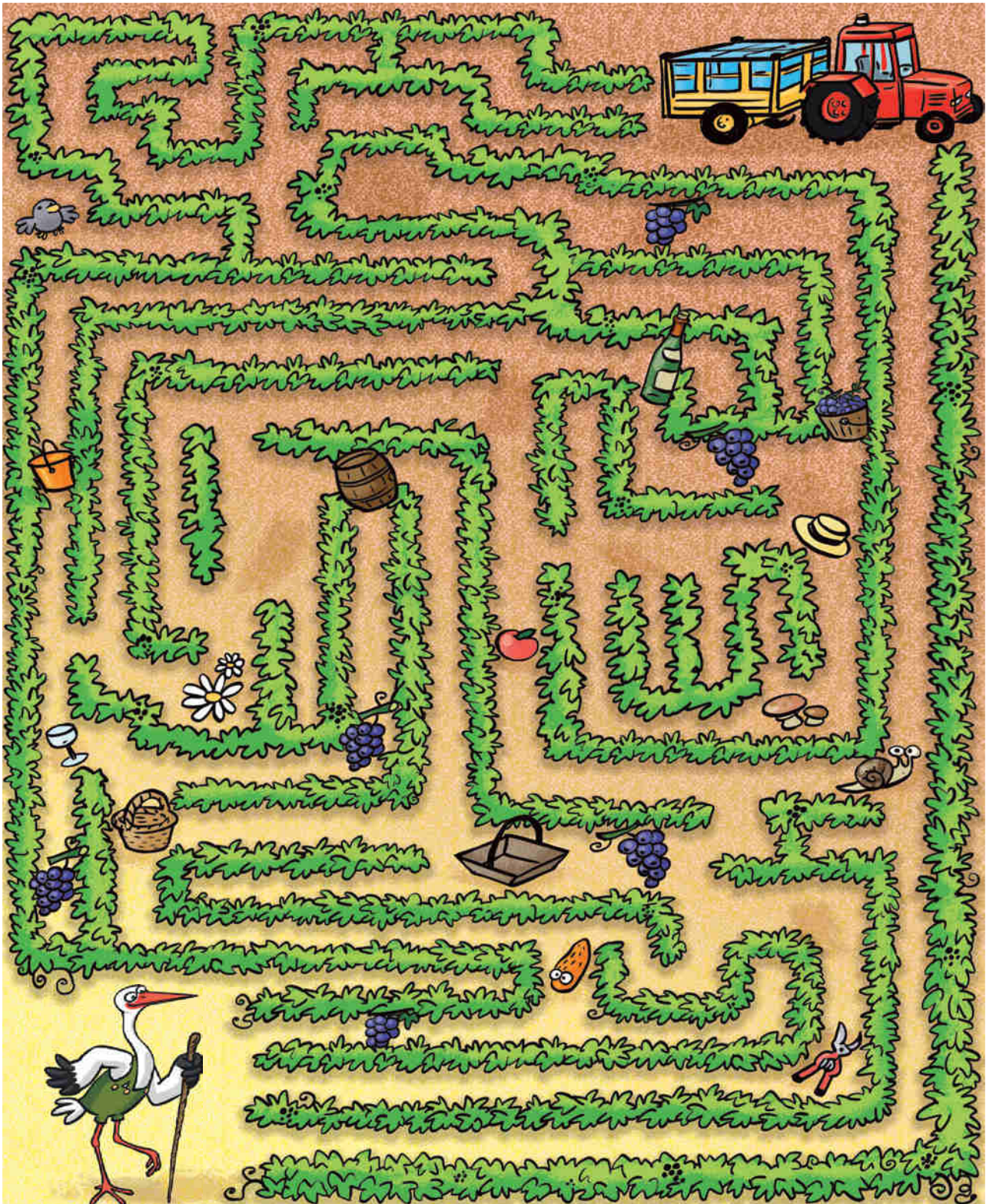
Emprunter la rue du Nord en direction du couvent Saint-Marc et observer les quatre sculptures sur la façade de la deuxième maison **7**.

Monter jusqu'au cimetière, aller sur la droite pour observer le panorama **8**.

Revenir sur ses pas pour retourner sur la place du village et terminer la balade.

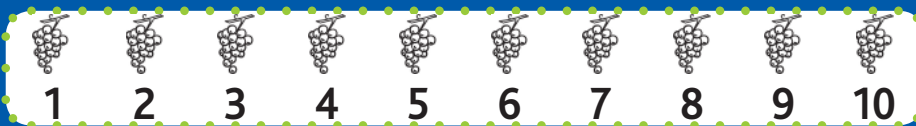


L'inspectrice Cigo fait les vendanges, elle doit rejoindre le tracteur. Mais quel parcours va-t-elle emprunter? Grâce aux informations de la page suivante, trace le chemin parcouru par Cigo. Attention, elle emprunte toujours le chemin le plus court et ne fait jamais demi-tour! Chaque fois que l'inspectrice Cigo trouvera une grappe de raisin sur son passage, colorie, dans l'ordre, la frise en bas de page. N'oublie pas d'aller jusqu'au tracteur!



© randoland 2019. Illustrations: Armelle Drouin, Freepik.com, AdobeStock.

Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 681101P).



Ta réponse

1 La mairie

Quelle lettre est gravée au-dessus du portail, à gauche de la mairie ?

Tu vas découvrir la première étape de Cigo.



2 Les blasons

Quel animal est gravé deux fois sur le blason de droite ?



3 Rue de la Source, n° 13

Quel symbole est gravé au-dessus de cette porte ?



4 La fontaine

Quelle croix est gravée sur un côté de cette fontaine ?



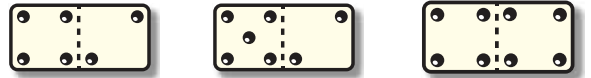
5 L'église

Quel objet vois-tu au centre de la représentation gravée au-dessus de la porte d'entrée de l'église ?



6 La fontaine

Combien le grand bassin de cette fontaine a-t-il de côtés ?



7 Les sculptures

Regarde bien la sculpture la plus proche de la porte. Quelle silhouette correspond à l'animal qui est gravé sous ce visage ?



8 Le panorama

Quel son entends-tu lorsque tu prononces le nom du fruit cultivé dans ces champs ?



Gueberschwyr

ÉNIGME

Le village souffre des effets de la guerre de Cent Ans et des pillages des troupes de mercenaires qui sévissent dans la région. Le 15 septembre 1445, un groupe de ces soldats cruels et sanguinaires s'attaque au village, épisode au cours duquel les femmes s'illustrent en se défendant courageusement contre les assaillants par la projection de bouillie brûlante à l'aide de cuillères en bois ayant un nom bien spécifique. C'est d'ailleurs l'origine du surnom des Gueberschwirois.

En répondant aux énigmes de Cigo, sauras-tu trouver le nom de ces cuillères ?

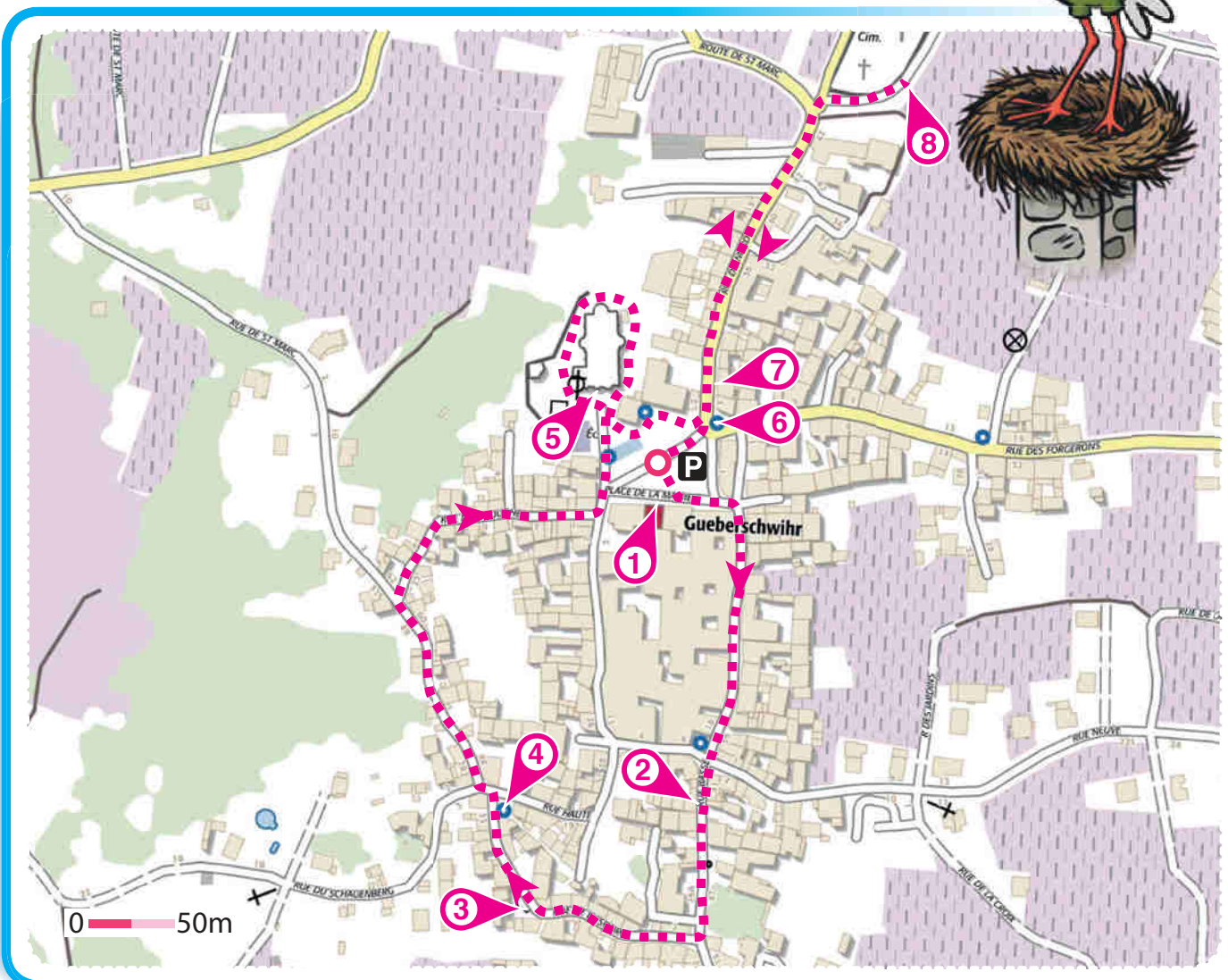
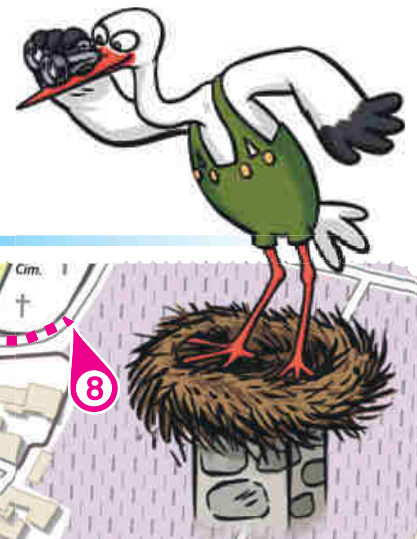
7/9
ans



Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des points roses, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.



Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme principale posée au verso.

1 La mairie

Observe le toit de la mairie. Combien de fenêtres comptes-tu ? Remplace ta réponse par le mois de l'année qui lui correspond.

Un seul personnage de la liste est né au cours de ce mois. Ce n'est pas celui que cherche Cigo. Tu peux le rayer de la liste.

2 Les blasons

Quel animal est gravé deux fois ? Classe, dans les cases ci-dessous et dans l'ordre alphabétique, toutes les lettres qui composent ta réponse (au singulier).



Ex. : BISE → BEIS

Le prénom d'un seul personnage de la liste a la lettre de case bleutée comme initiale. Ce n'est pas encore celui recherché. Tu peux l'éliminer.

3 Rue de la Source, n° 13

Des symboles sont gravés au-dessus de cette porte. À leur droite tu peux lire un chiffre. Lequel ?

Un seul personnage de la liste est né un jour multiple de ta réponse. Ce n'est toujours pas celui que tu cherches ! Barre-le vite !

4 La fontaine

Quelle croix est gravée sur un côté de cette fontaine ?



250 × 8



990 × 2



2000 - 25

Résous l'opération notée sous la bonne croix.

Tu peux éliminer de la liste celui qui est né la même année que ton résultat. En effet, ce n'est pas celui que recherche Cigo.

5 L'église

Combien de personnages comptes-tu sur la représentation gravée au-dessus de la porte d'entrée de l'église ?

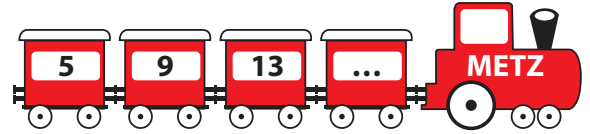
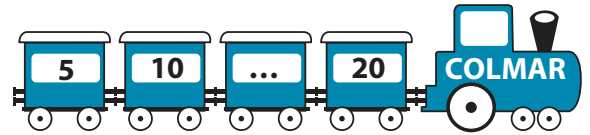
Le personnage recherché est né un jour supérieur à ta réponse.

6 La fontaine

Cherche l'année gravée sur cette fontaine. Additionne entre eux, tous les chiffres qui la composent.

Ex. : 2019 → 2 + 0 + 1 + 9 = 12

Dans quelle suite logique peux-tu ranger ta réponse ?



Le personnage recherché n'est pas né dans la ville inscrite sur la bonne locomotive.

7 Les sculptures

Quel objet est sculpté entre les deux têtes de l'animal fantastique ?

Le nom de famille de la personne recherchée ne commence pas par la même lettre que ta réponse.



8 Le panorama

Observe le panorama. Quel fruit pousse dans les champs cultivés devant toi ?

Sachant que les consonnes valent +7 et les voyelles -4, calcule la valeur de ta réponse (au singulier).

Quel mois correspond à ton résultat ?

La personne recherchée n'est pas née au cours de ce mois.

Circuit n° 6811101G

Tu devrais maintenant avoir retrouvé le prénom et le nom de la personne que cherche Cigo. Elle pourra l'inviter à dîner !

Ta réponse: