

# Balades ludiques en Alsace

## Gueberschwihr



Visiter,  
se balader,  
s'amuser,  
jouer !



Tous les circuits sur [bit.ly/balades-ludiques-alsace](https://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 (03) 89 78 53 15

BUREAU D'EGUISHEIM

22A Grand Rue - 68420 Eguisheim

Tél. : +33 (03) 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**.

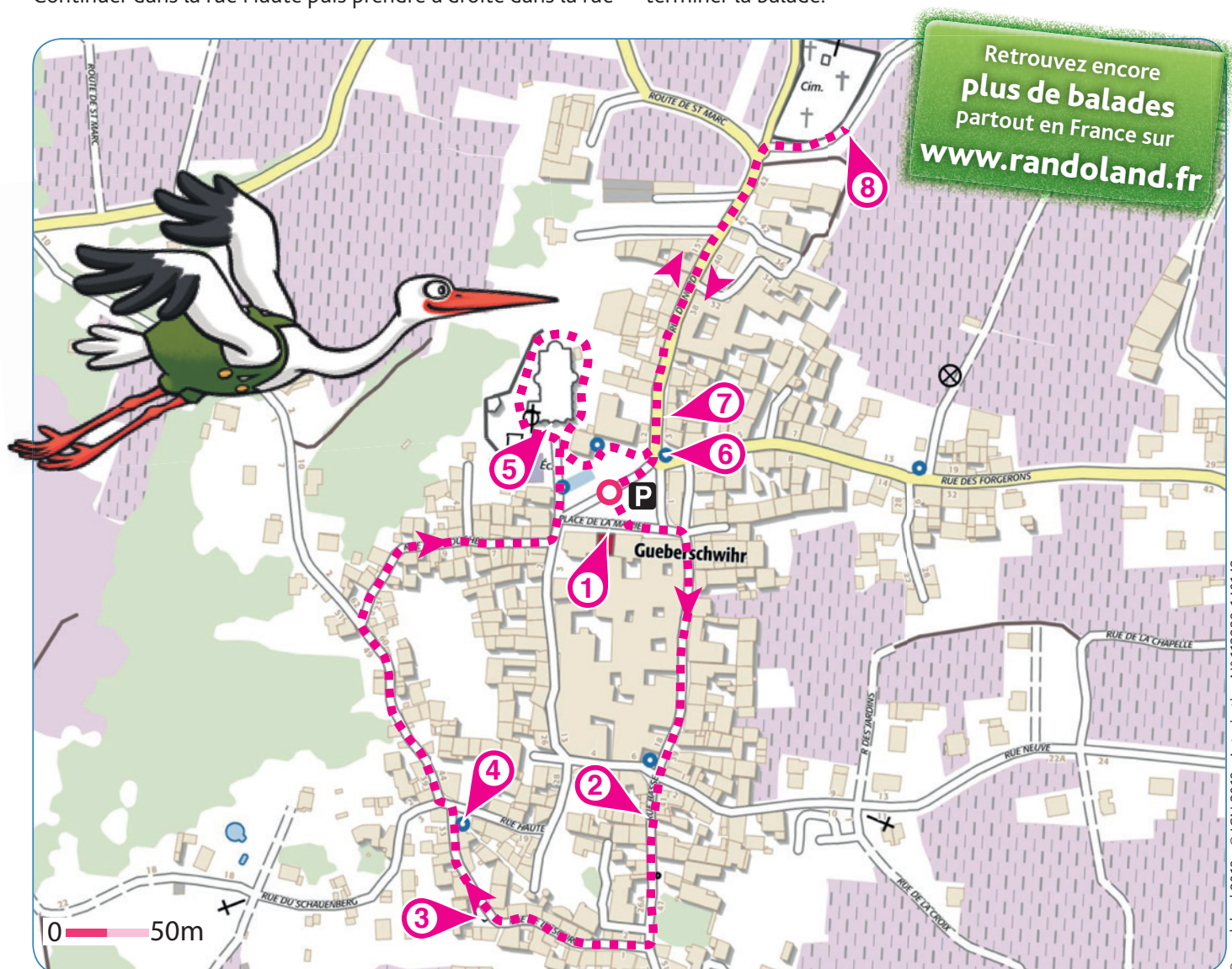
Faire le tour de cette dernière par la gauche puis redescendre sur la place en direction de la fontaine, en face de la banque

**6**.

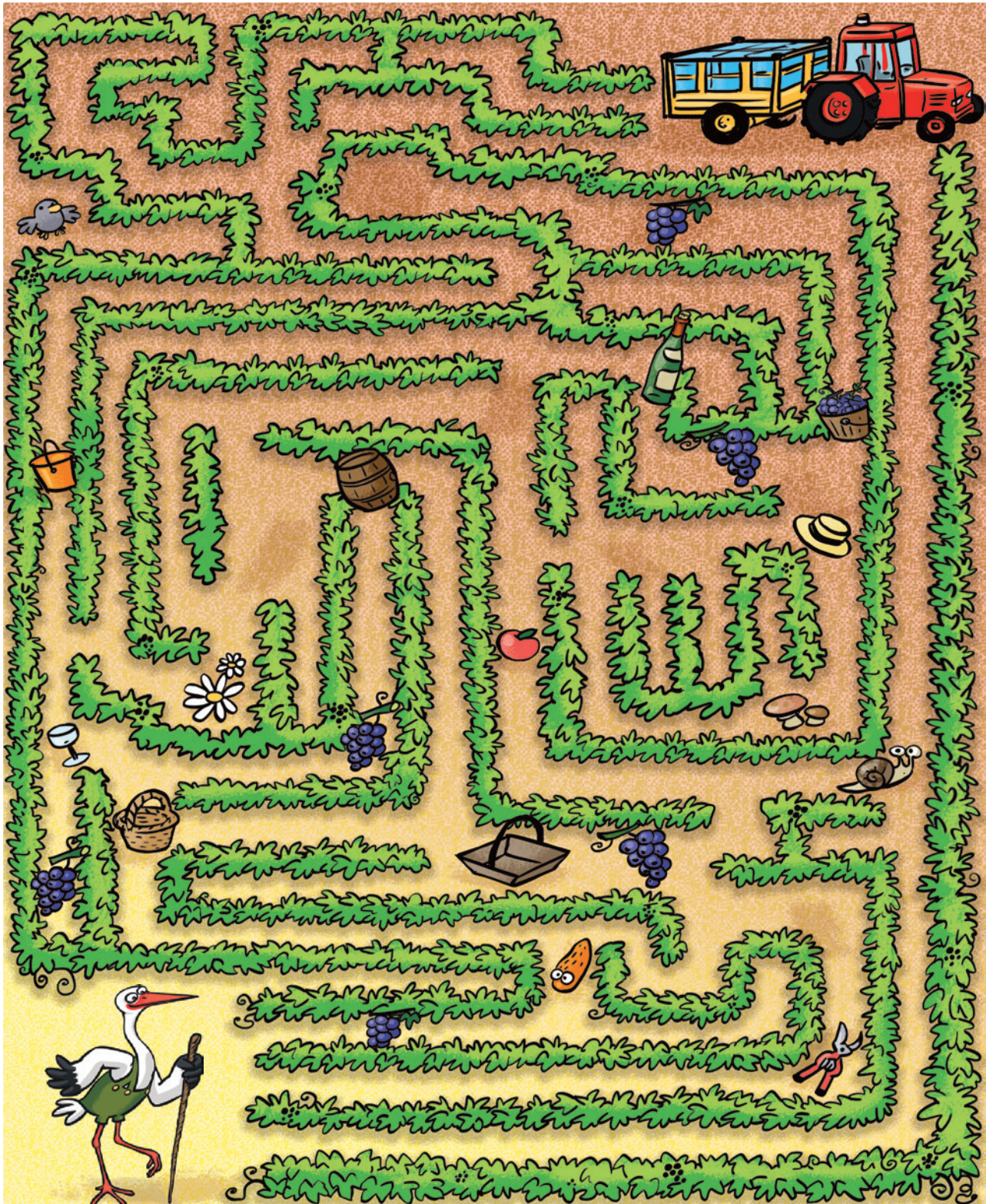
Emprunter la rue du Nord en direction du couvent Saint-Marc et observer les quatre sculptures sur la façade de la deuxième maison **7**.

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!



Ta réponse

## CHARGEMENT SUR LE SITE

### 1. Le portail

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

Tu vas découvrir la première étape de l'égo.



### 5. L'église

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



## CHARGEMENT SUR LE SITE

### 2. Les blasons

Quel animal est gravé deux fois sur le blason à côté ?



### 6. La fontaine

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



## CHARGEMENT SUR LE SITE

### 3. Au de la Source n°1

Quel symbole est gravé au-dessus de cette porte ?



### 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 ?



## CHARGEMENT SUR LE SITE

### 4. La fontaine

Quelle croix est gravée sur un côté de cette fontaine ?



### 8. Le nom du ma

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



## CHARGEMENT SUR LE SITE

# Gueberschwihr

## ÉNIGME

**L**e 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 Gueberschwihrois.

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

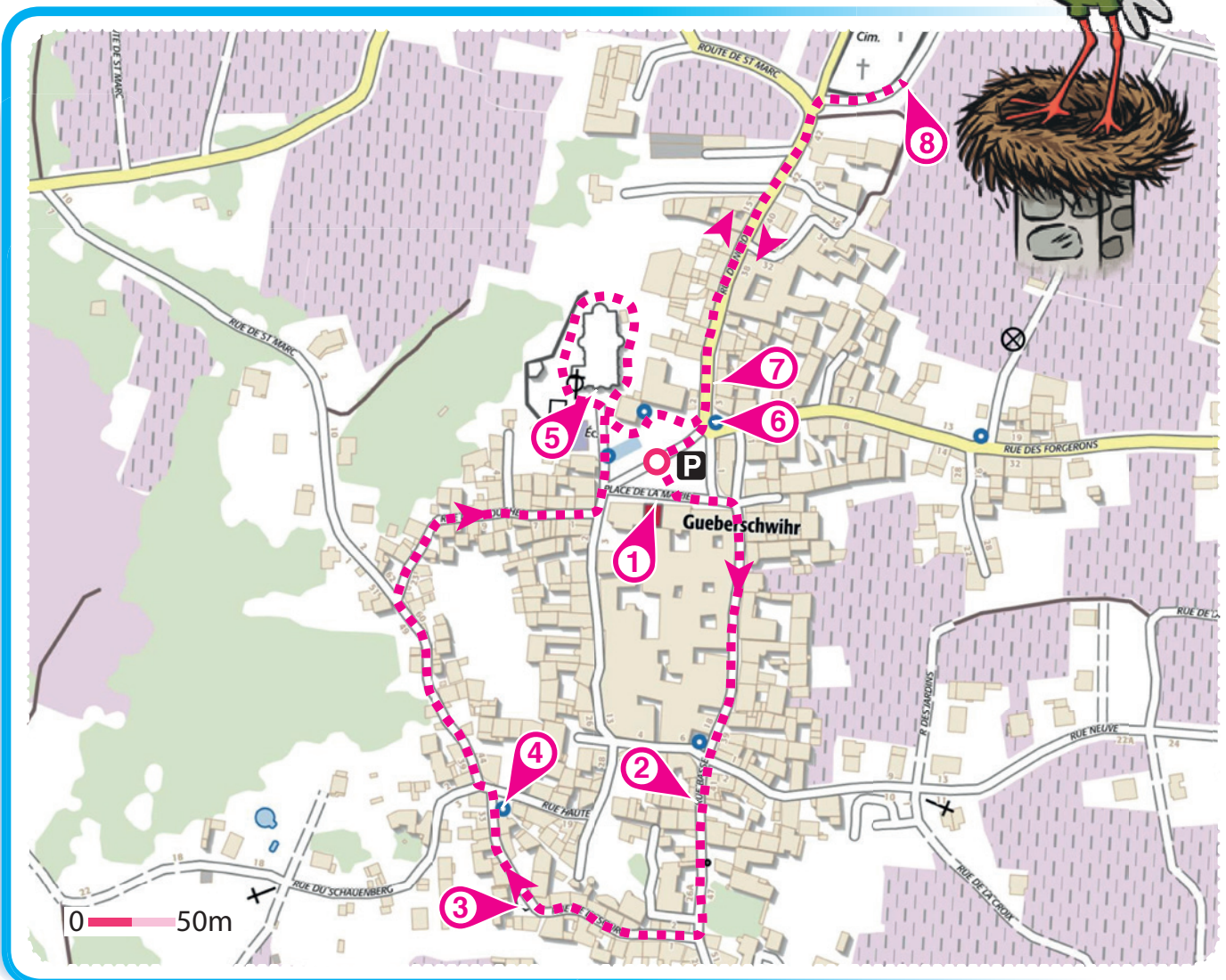
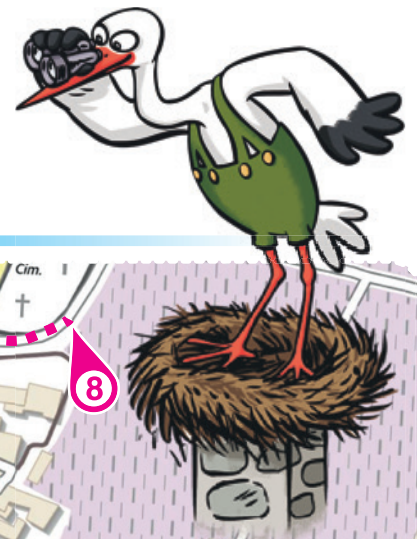
7/9  
ans



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](https://randoland.fr) pour vérifier ta réponse.



Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en fonction du nombre de réponses trouvées.

## 1 La mairie

Une ardoise est gravée au-dessus du portail, à gauche de la mairie. Additionne entre eux, tous les chiffres qui la composent.

$$Ex. : 2011 = 2 + 0 + 1 + 9 + 12$$

Dans quelle suite logique peux-tu ranger ton résultat ?



Inscrie, dans la grille, le prénom de l'enfant devant la bonne chenille.

## 2 La place

Quel animal est présent à deux reprises ?

Note ta réponse, au pluriel, dans la grille.

## 3 Rue de la Source, n° 13

À quelle lettre te fait penser le symbole gravé au-dessus du n° 13 de la rue ?

Note la lettre de l'alphabet placée juste après ta réponse, dans la grille.

## 4 La fontaine

Cherche les chiffres martelés sur la barre de métal qui encadre la fontaine. Admène-les à leur place, ceux qui sont à droite du dessin.

Écris ton résultat, en lettre, dans la grille.

## Le gîte

De retour de balade, des amis discutent de la fontaine gravée au-dessus du portail à gauche de l'église. L'un d'eux se trompe.

**BILAL** : Une coupe est posée sur la table.

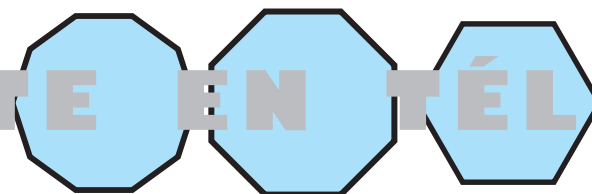
**AMPRE** : Il y a 14 personnes sur cette grille.

**THOMAS** : Trois pieds sont visités.

Note, dans la grille, le prénom de l'enfant qui se trompe.

## 6 La fontaine

Des enfants ont dessiné un bassin de la fontaine. Qui a réalisé le bon dessin géométrique ?



CHIFFRE : CHIFFRE : CHIFFRE  
Note ta réponse dans la grille.

## 7 Les sculptures

Quel dessin correspond à ce qui est gravé au-dessus de la bête à deux têtes ?



16

14

12

Maintenant remplace le chiffre noté sous le bon dessin, par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Ex. : 1 = A ; 2 = B ; 3 = C ; etc.

Inscrie ta réponse dans la grille.

## 8 Le panorama

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

Note ta réponse dans la grille.

Grille réponse

Circuit n° 6 - 100m

|   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | > |  |  |  |  |  |  |  |  |

Remets en ordre les caractères des couleurs. Ils te permettront de trouver le bon fruit à cueillir en bois.

Ta réponse :

## ÉNIGME

**A**u cours d'un séjour en Alsace, l'inspectrice Cigo a participé à une dégustation de vins dans l'une des caves de vignerons de Gueberschwihr. On lui a, entre autres, expliqué que le nom « Goldert » du Grand Cru de la cité, s'explique par la couleur dorée de ses vins appréciés des gourmets.

Durant cet agréable moment, l'inspectrice Cigo est tombée sous le charme d'un participant... Trop timide pour l'aborder alors, elle cherche depuis à le retrouver. Elle a établi une liste de noms et a maintenant besoin d'un enquêteur sur le terrain.

**Sauras-tu lui porter secours pour qu'elle retrouve cette personne ?**

**+10  
ans**



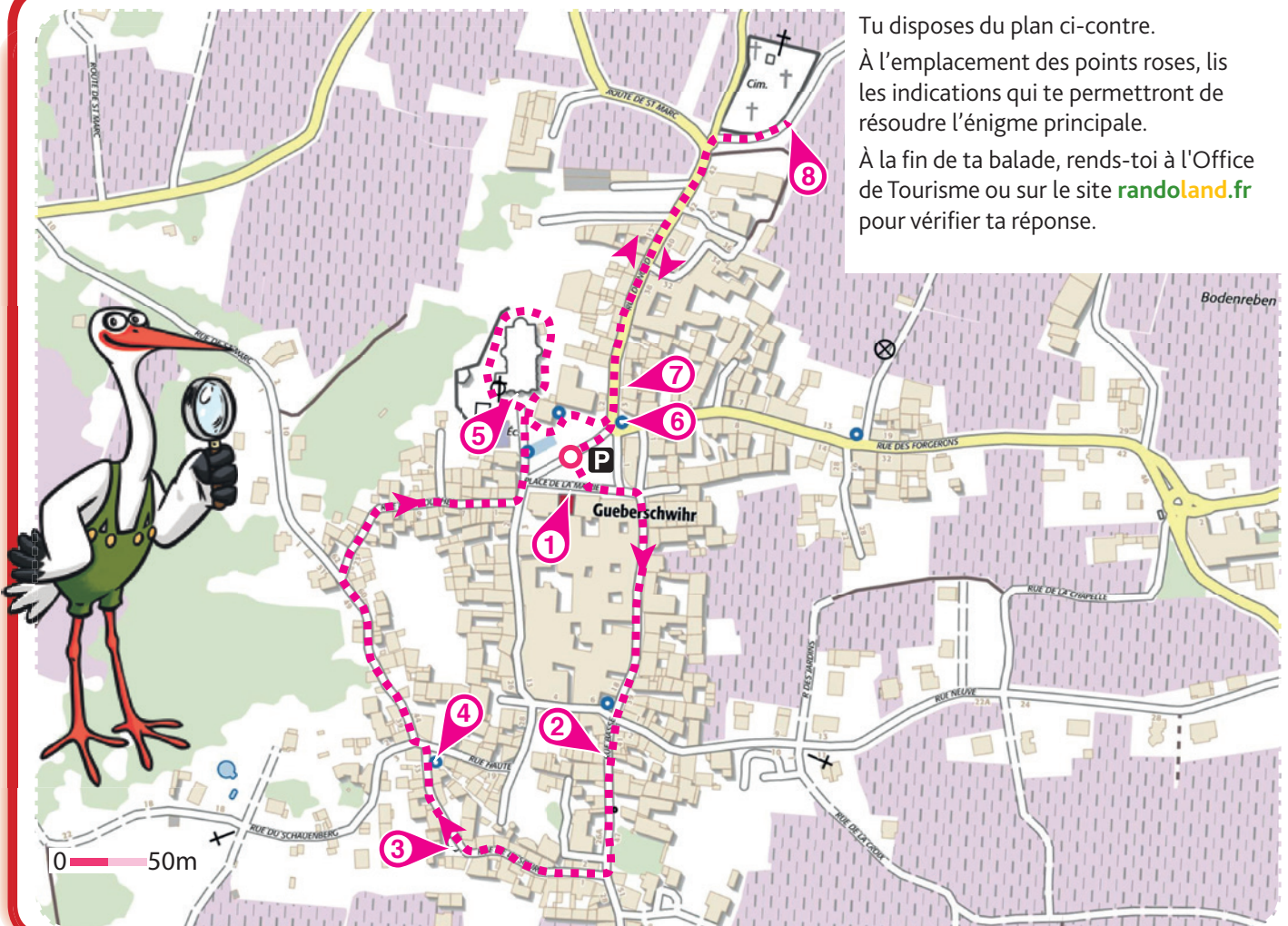
## LES PERSONNAGES

- ▶ **Charles OTTOFREITZ**, né le 19 mai 2001 à Rouffach
- ▶ **Gérard MENVUSSA**, né le 30 septembre 1990 à Colmar
- ▶ **Elie COPTERRE**, né le 27 avril 1980 à Sélestat
- ▶ **Alain TERRIEUR**, né le 12 juillet 1975 à Eguisheim
- ▶ **Larry GOLADE**, né le 9 août 1995 à Mulhouse
- ▶ **Alex TERRIEUR**, né le 13 janvier 2000 à Saverne
- ▶ **Paco MODE**, né le 15 juin 1995 à Metz
- ▶ **Sacha TOUILLE**, né le 24 avril 1988 à Obernai
- ▶ **Camille ONETTE**, né le 3 mars 1999 à Strasbourg

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](https://randoland.fr) pour vérifier ta réponse.



## CHARGEMENT SUR LE SITE

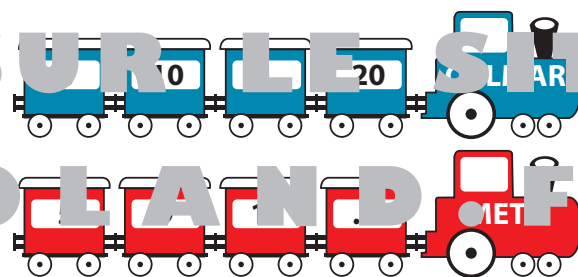
or – passe le **mar** qui demande à li  
attentivement les indications fournies. Elles te  
permettront de résoudre l'énigme principale  
pouvant

### 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

la quelle année que peut-être la réponse ?



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

### 7 Les cultures

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 la 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).

Quelle année correspond à ton résultat ?  
La personne recherchée n'est pas née au cours de  
ce mois.

Ci-dessus n° 601110

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

Ta réponse: .....

### 1 La mairie

Observe le toit de la mairie. Combien de fenêtres  
comptes-tu ? Remplis la case pour indiquer l'année  
qui lui correspond.

Un seul personnage de la liste est né au cours de ce  
mois. Ce n'est pas celui que tu cherches. Élimine-le  
de la liste.

### 2 Les blasons

Un animal est gravé cinq fois 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 bleue comme initiale. Ce n'est pas  
encore celui recherché. Tu peux l'éliminer.

### 3 Le code de source, n° 3

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** mul-  
tiplé de ta réponse. Ce n'est toujours pas celui que  
tu cherches. Balance-le !

### 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.  
Ton choix doit être la liste de celui qui n'est pas 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  
présentation gravée au-dessus de la porte d'en-  
trée de l'église ?

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